

Anexo 2: Guía de Creación de Personajes y Sistema de Juego.

Lo que este juego es y lo que no es

El juego al integrarse a la pedagogía cumple con dos funciones habitualmente: la primera, atada a su naturaleza, es la lúdica, la diversión pura que busca relajar al estudiante para que continúe después el trabajo de verdad sin sentir el peso de las horas. La segunda es la del reto o el acertijo, los juegos de este tipo son “situaciones” que buscan hacer entretenido o mediar en el interés que el estudiante siente por la materia en cuestión atando su cognición a una tarea particular. Y si hacemos claridad sobre estos dos usos es precisamente porque este juego no es ninguno de los dos. Estudiante-profesor, este es un juego de Rol, la intención del mismo no es otra que hacer que quienes participen en él, representen un papel de la manera más fiel posible con la posibilidad de ver cómo ese papel se hace cada vez más complicado, o más sencillo, o más diverso, o restringido... en fin; más cercano a la experiencia de lo que el que juega cree que haría un cierto personaje en un cierto momento.

Jugar Rol en este caso no será una actividad lúdica, sino un comienzo; jugar será representar a otro, sin presiones, sin respuestas correctas, sin calificaciones de si se actúa bien o mal o aún si se tiene idea de por qué se actúa como se actúa.

La pregunta consecuente es por supuesto... Si no es para divertir, o para captar un concepto, ¿para qué se juega? Y la respuesta es sencilla, el jugador asumirá un papel en una narración y tomará decisiones por un personaje ficticio creado por él, porque este curso busca que piense y cuestione las decisiones que cada uno de los participantes toma al enfrentar el salón de clases. Pero de nuevo, no hay decisiones correcta, o mejores, lo único que importa es que quien participa trate de ser honesto con el personaje y con la historia que se cuenta, los ideales son solo eso, ideales... lo que quiere este curso es saber que hay en los profesores que los mueve a seguir enseñando, a seguir compartiendo lo que saben con generaciones enteras.

Cada jugador creará un personaje que tendrá las mismas posibilidades que los demás, todos los jugadores recibirán unos puntos de creación que podrán repartir en diversas habilidades y características, de manera que si bien partimos de la idea de que si bien todos los participantes crearán un profesor, cada uno será diferente y único y tendrá sus propias ideas acerca de cómo ser mejor... ¿conocimientos avanzados o pedagogía práctica? ¿saber especializado o de todo un poco? ¿El salón más callado o el más bulloso? La decisión del jugador es la decisión del personaje y el resultado no es más que un elemento para pensar... el jugador obligatoriamente interpreta un papel, pero el papel que desea interpretar puede ser muy distinto a quien el jugador es; se puede jugar al profesor cuchilla, o al bondadoso, o tal vez, el jugador quiera intentar ser el mejor profesor que sepa.

El Universo del Árbol del Mundo

El árbol del mundo es la historia de la humanidad, en el pasado tenemos raíces, el presente lo sostiene, lo alimenta y le da continuidad y crece hacia miles de posibilidades distintas en la copa. Pero no todo es crecimiento, en el pasado también hay errores, crímenes, olvidos, omisiones. En las raíces del árbol del mundo habita un Dragón cuya tarea es mantener el pasado limpio, así que él devora todo lo malo, si en algún momento el dragón devora demasiadas cosas negativas, saldrá a devorar y quemar todo el árbol, destruirá el mundo para que de sus cenizas resurja un nuevo mundo más limpio y más justo, por eso no podemos permitir que los errores se entierren en el pasado y debemos estar listos todo el tiempo para que el Dragón no tenga demasiado malo que comer.

Los profesores son maestros a bordo del Asteroide Escuela conocido como el Invernadero, con ellos hay otros maestros y también muchísimos estudiantes, conocidos como Potenciales. Tanto los maestros como los Potenciales tienen poderes sobrenaturales que los hacen un reto particular.

Sin embargo unos pocos saben algo más... el dragón ha comido mucha maldad a lo largo de la historia, temen que el momento definitivo del árbol del mundo se acerque y han empezado hace tiempo a preparar potenciales salvadores, aquellos dispuestos a detener al dragón cuando surja o bien a ser la semilla del nuevo mundo. Los maestros son parte de la generación anterior de Potenciales gente tan poderosa como para alterar el curso de la historia y por lo tanto favorecer o alterar el crecimiento del árbol, ellos ya tuvieron sus experiencias y si bien no saben qué efecto tuvieron sus acciones pasadas, ellos ya están preparados para formar una nueva generación

El objetivo de los Maestros del Invernadero es que sus Potenciales estén preparados en caso de que sea su turno de defender el árbol. Cada Maestro debe encontrar su propia manera de asegurar que nuestro mundo tenga una existencia segura... o un futuro digno de renacer de las cenizas.

¿Cómo es tu personaje?

Responde las siguientes preguntas pensando en un Maestro de gran poder que va a dar clases a estudiantes por primera vez:

Cuestionario de creación de personaje

- 1 De dónde viene tu personaje?
 - a Directamente de la Tierra
 - b No lo sabe, no lo recuerda
 - c De una Colonia espacial
 - d Nació en el Invernadero

- 2 Cómo fue la formación de tu personaje?
 - a Siguió a los Maestros del Invernadero hasta hacerse adulto y luego viajó en diversas misiones
 - b Abandonó pronto el Invernadero para viajar solo
 - c Se concentró en lo más práctico que le enseñaron para poder ser más fuerte
 - d Estudió toda la vida, preparándose desde el principio para algún día ser un Maestro

- 3 Cuál es el poder de tu personaje?
 - a Tecnomancia

b Magia Arcana

c Psico-control

d Bio-Control

4 Cómo describirían otros la apariencia de tu personaje?

personalización gráfica

5 ¿Cuál es la fortaleza más marcada de tu personaje?

a Su personalidad

b Su belleza

c Su poder

d Su sabiduría

6 ¿Cuál es la debilidad más marcada de tu personaje?

a Su actitud hacia los otros

b Su actitud hacia el trabajo

c Su falta de decisión

d Su manera de resolver conflictos

7 Que opina tu personaje del Invernadero?

a la comida es gratis y viajo por todo el universo

b el futuro del mundo está en mis manos

c los niños me necesitan

d me gusta como me reciben en los planetas pequeños cuando se dan cuenta que soy un Maestro

8 ¿Tu personaje tiene una pareja amorosa?

a Si

b No

c Es complicado

d ¿Una?

9 tu personaje tiene prejuicios?

a Muchos

b Pocos

c Basados en su experiencia

d Ninguno

10 A quién le es más fiel tu personaje?

a A sus padres

b A sus maestros

c A sus superiores

d A sus estudiantes

11 cuál es la cosa que más le gusta a tu personaje?

a El conocimiento

b El poder

c Ayudar a otros

d la comodidad

12 Como te imaginas que son las emociones de tu personaje

a Muy intensas, sobrecogedoras

b intensas, es apasionado

c normales

d Más bien es de emociones poco intensas

13 Cómo describirían a tu personaje sus padres?

a Con orgullo

b Con amor

c Con miedo

d Con vergüenza

14 Cuál es la mayor ambición de tu personaje?

a Ayudar a proteger el mundo

b Combatir enemigos poderosos

c Preparar los mejores estudiantes

d Llegar a ser el Guardián del Invernadero.

15 Cómo describirían otros a tu personaje?

a Es comprensivo

b Siempre sabe que decir

c es un gran líder

d Realmente es una persona hábil

- 16 Cuando Su maestra lo contactó para regresar al internadero a ser un maestro lo primero que tu personaje pensó fue:
- a Quiénes serán mis estudiantes?
 - b Cómo les voy a hablar a mis estudiantes?
 - c Debo ser un ejemplo para ellos
 - d Tengo que tener muy claro lo que yo sé y como enseñarlo
- 17 Tu personaje siente que está preparado para ser un buen maestro?
- a Absolutamente
 - b Me he preparado, pero aun tengo mucho que aprender
 - c Estoy bastante nervioso
 - d Ya lo sabré cuando esté frente a los alumnos

A continuación encontrarás 4 habilidades que son esenciales para cualquier Maestro del Internadero, tienes un punto gratis en cada una de ellas, pues todas son esenciales, pero como cada uno es mejor para unas cosas que en otras, al menos al principio, puedes poner otros 2 puntos. Pueden ser los dos en la misma habilidad o pueden ser uno en una habilidad y otro en otra distinta. A medida que juegues las aventuras verás que entre más puntos tengas en tus habilidades, más opciones tendrás para interactuar con el mundo, cada decisión que tomes tiene opciones extra para quienes son buenos en manejar determinado tipo de situaciones, así que puedes decidir que tipo de Maestro quieres ser y ante qué tipo de situaciones quieres desempeñarte con más comodidad. Al terminar tus aventuras ganarás más puntos que podrás usar para seguir mejorando tus habilidades.

Comunicación:

No basta tener conocimientos. Es necesario saber explicar a otros lo que uno sabe y saber cómo interesarlos para que quieran sostener la atención. Eres un profesor, y como tal, un comunicador: debes saber relacionarte con tu público – la clase - y eso te exige conocerlo y comprenderlo. Como comunicador tienes la capacidad para dar a entender tus ideas a otros.

o Puedes recitar un texto o un manual pero tus estudiantes tienden a perderse un poco o se aburren. Estás empezando a armar un discurso propio al dar la clase, pero tus referencias y vocabulario solo pueden ser entendidos (o soportados) por los mejores estudiantes.

- oo Además de exponer de manera fluida, tomas en cuenta a los estudiantes al hablar o planear tareas, intentas usar un lenguaje cercano al de los muchachos para que te entiendan y no sea tan difícil seguirte.
- ooo Logras mantener un ambiente agradable en el discurso, manejas un discurso y una actitud tal que logras llevar a todos a entender un lenguaje escolar. Estás atento a las señales de comprensión o no de los chicos, y animas a tus estudiantes a interactuar para saber cómo entienden.
- oooo Eres cautivador al hablar o escribir, cuando abres la boca todos te escuchan y tus textos se circulan entre la comunidad. Logras identificar los significados que atribuyen a tus palabras quienes te escuchan, o leen lo que produces, y actúas en consecuencia abriendo el camino para construir una comunidad de aprendizaje

Empatía:

Es tener en cuenta al otro y su situación personal. Eres consciente en algún grado de que las acciones de los otros son motivadas y por tanto se pueden explicar si comprendes los motivos, así que buscas en el otro lo que lo lleva a actuar de la manera en que lo hace.

- o Reconoces a un estudiante enojado o feliz, pero rara vez sabes por qué los niños cambian de ánimo y realmente, los niños son así. Cuando a un estudiante cerca de ti le pasa algo, es probable que te lo diga él mismo.
- oo Ves más allá de los estados de ánimo, sabes reconocer actitudes, cambios de humor y actuar en consecuencia para relacionarte mejor. De vez en cuando te sorprenden las reacciones de los chicos.
- ooo Tu conocimiento de los otros es notable, a veces sabes que a una persona le pasa algo antes que ella misma se dé cuenta y puedes relacionarte con mucha fluidez, reaccionando adecuadamente a los cambios en los demás, sabes darle sentido a experiencias ajenas para explicar actos de otros. Es muy raro que a alguien pueda pasarle algo y tú no te des cuenta.
- oooo Puedes descifrar al otro y entiendes lo que le pasa y por qué le pasa lo que le pasa (lees a los demás como un libro abierto) y puedes usar ese conocimiento en una diversidad de situaciones, usando el ánimo y motivación de los demás en diferentes sentidos. Te resulta muy fácil entender lo que le pasa a cualquiera y estás tan atento a las personas que puedes leer los motivos de los cambios en cada uno.

Liderazgo:

Tu interés es lograr que el grupo aprenda. Para ello, tus propósitos son: ante todo, lograr que como grupo quieran aprender; en segundo lugar, crear condiciones para que aprendan a responsabilizarse de su aprendizaje ; y, por último, lograr que el grupo se convierta en una comunidad de aprendizaje.

- o Eres capaz de mantener un grupo en silencio, una parte de los estudiantes están atentos a tu clase y actividades y los demás por lo menos están callados.
- oo Eres capaz de promover una actitud dispuesta hacia el trabajo; sabes manejar diversas modalidades de trabajo y al intentarlo los salones no se te vuelven un caos. La mayoría de los estudiantes te escucha o trabaja con gusto.
- ooo Eres capaz de crear dinámicas de trabajo que retan a los estudiantes a esforzarse para aprender unos de otros (como grupo o en equipos de trabajo). Creas estrategias que a través de prácticas vuelven a tus estudiantes responsables de su aprendizaje desde pequeños.
- oooo Logras que los grupos con los que trabajas se conviertan en equipos que buscan el conocimiento; después de un tiempo tus estudiantes son responsables de su propio proceso, y disfrutan aprendiendo, tanto como participando del aprendizaje de los demás. Aprenden por el deseo de saber y se mantienen en él, independiente de notas o cursos.

Maestría:

Describe tu saber y posiblemente tu formación hasta ahora en los temas que enseñas y en la enseñanza misma, va desde el uso habitual de herramientas hasta tener conocimientos teóricos o prácticos especializados

- o Sabes algo de teoría pero más que todo manejas las técnicas del área específica de tu formación. Tu contacto con la pedagogía es accidental.

- oo Conoces bien las explicaciones tras los saberes y te has formado para profundizar. Te has formado específicamente en pedagogía o te has interesado abiertamente en formarte para conocer mejor lo que pasa en tu salón de clase.
- ooo Has estudiado o pensado mucho acerca del sentido del conocimiento y la escuela, su fundación, historia y producción. Sabes mucho de pedagogía y de los campos que enseñas a los niños.
- oooo Estás en capacidad de producir tus propios materiales, tanto para tus cursos como para otros profesores, sabes mucho, muchísimo de pedagogía y de los niños y todavía más acerca de lo que enseñas.

SISTEMA DE JUEGO:

El sistema de juego es muy simple, tendrás la oportunidad de ser partícipe de un momento crucial de la Historia del Invernadero, una vez crees tu personaje podrás empezar a recorrer los Cinco Capítulos de la Historia, en cada uno podrás en algunos momentos tomar decisiones acerca de lo que tu personaje hará en ese momento, todos los personajes pueden tomar los mismos caminos, o explorar otros distintos solo disponibles para alguien de sus habilidades.

Mecánica:

SII Primera Situación

Inicial

Elección Disponible 1

ED1.2 Elección Disponible 2

ED1.3 Elección Disponible 3
(habilidad X >1)

ED1.4 Elección Disponible 4
(habilidad Y >1)

Consecuencia a largo plazo (no visible ahora, una específica para cada Elección Disponible)

Retroalimentación sobre las acciones (visible de inmediato, una específica para cada elección)

Cada aventura le propondrá retos distintos a tu personaje, en donde la posibilidad de tener acceso a elecciones distintas será cada vez más difícil, requiriendo más puntos en las habilidades correspondientes.