**Adicción de los juegos de rol en la Institución Educativa Alfonso Upegui Orozco**

**11-2**

***AUTORES***

*Carlos Mario Valencia Martínez*

*Melisa Restrepo Parias*

*María Alejandra Lopera Ramírez*

*David Santiago Durango Yepes*

*Andrés Felipe García álzate*

*José David Ocampo Piedrahita*

Imagen tomada de: http://sunakokoike.wor 16 de Julio de 2014

**Introducción**

En este trabajo se presentan los elementos relacionados con una investigación aplicada en la I.E. Alfonso Upegui Orozco sobre las temáticas de los Juegos de Rol, como una actividad que ha ido ganando fuerza dentro de la comunidad estudiantil.

Para el desarrollo del trabajo se realizan encuestas que indagaron sobre las preferencias, tiempo y las consecuencias que los estudiantes identifican cuando la práctica es de tipo adictiva. La idea final es la redacción de recomendaciones con base en los resultados obtenidos después de sistematizar y analizar la información.

1. **Objetivos**
	1. **Objetivo general:** Determinar el número de estudiantes, sus preferencias, tiempo de juego, consecuencias de dedicar una gran cantidad de tiempo a los juegos de rol, mediante la aplicación de herramientasestadísticas.
	2. **Objetivos Específicos:**
* Generar recomendaciones para aquellos estudiantes que se ven perjudicado académicamente por un excesivo apego a los juegos de Rol.
* Generar recomendaciones a los directivos y docentes para que atiendan este tema, que de no ser reflexionado oportunamente puede convertirse en una problemática.
1. **Marco Teórico:** A continuación se van presentar los elementos necesarios para comprender el desarrollo de este proyecto, para esto tomamos elementos encontrados en un rastreo bibliográfico sobre los juegos de rol en relación con la educación:
	1. **Definición:**

Según linet alvarez 2007, los juegos de rol son un tipo de hobby, entretenimiento social o actividad lúdica que consiste básicamente en interpretar un [personaje](http://www.ecured.cu/index.php/Personaje) o alter-ego imaginario.

* 1. **Clasificación:**

Según Álvarez (2007), los juegos de Rol se clasifican en 5 partes esenciales como:

* **Rol de mesa:** es el más popular. Se juega en grupos, generalmente pequeños, de jugadores sentados alrededor de una o varias mesas. Se usa casi exclusivamente papel, lápiz y dados.
* **Narrativo**: variante completamente imaginativa. Se usan a veces bocetos, mapas, etc. pero el peso se encuentra en la descripción de las situaciones, la narración y la imaginación de los jugadores.
* **Tablero**: variante en la que se juega además con un tablero que simula el terreno y fichas para simular tropas, personajes y similares. En estos la estrategia y los números roban protagonismo a las narraciones.
* **Rol en vivo**: en esta modalidad los jugadores se reúnen en un espacio más o menos amplio, apartado para no ser molestados por los curiosos, e interactúan entre si actuando como los personajes que interpretan. Muchas veces se usan disfraces, objetos creados artesanalmente, construcciones, etc. para simular los elementos del juego. Es mucho más visual y la actuación juega un papel primordial.
* **Rol remoto**: normalmente los jugadores se encuentran bastante alejados entre sí, la mayoría de las veces no logran siquiera verse nunca y posiblemente no se conocen. Se juega usando tecnologías de comunicación como las redes de computadoras. Tiene la ventaja de poder guardar fácilmente la partida.
	1. **Origen de los juegos de rol:**

(AUTOR Y AÑO) Los juegos de rol le deben mucho al teatro, ya que estos se nutren en gran manera de la actuación de personajes y la empatía de estos, elementos básicos del teatro; así pues, uno de los precedentes más claros de los juegos de rol es la llamada ‘’comedia del arte del siglo XVI, un tipo de teatro basado en la improvisación en el que se representaban situaciones y personajes típicos de la época con diálogos improvisados.

 El juego de rol se basa según ( ) en:

a. **Modulo**: manual de ayuda para el master que contiene todos los puntos necesarios para hacer una partida

b. **Personaje jugador (PJ):** personaje controlado por un jugador

c. **Personaje No Jugador (PNJ):** Personaje que no escontrolado por ningún jugador y que, por lo tanto, es controlado por el DJ

\***Puntos de Aprendizaje (P.AP):** En algunos juegos de rol , no se sube de nivel, si no que reciben directamente puntos que pueden ser ‘’agotadas’’ en mejorar las habilidades, adquiriendo otras

\***Puntos De Experiencia (Expo PX):** puntos que se dan en función de cómo han ido la partida, si se ha hecho una buena actuación, si se han conseguido los objetos etc.

\***Resolución de acciones:** como un jugador declara que su personaje intenta realizar una acción que según la lógica es lo suficientemente difícil como para que el personaje puede fallar en su intento, se impone una resolución de dicha acción.

\***Sistema De Juego:** cada juego de rol propone una serie de reglas más o menos complejas que permiten resolver las acciones de los personajes. El conjunto de reglas se denomina ‘’sistema de juego’’ .los sistemas de juego también proveen de una serie de reglas para la creación de personajes, de forma que los jugadores puedan generar las puntuaciones o la descripción detallada que luego se usara durante el juego para la resolución de acciones (todos los datos relativos al personaje se apuntan en una hoja de papel llamada hoja de personaje).

Los sistemas de juegos no determinan o restringen ( o en todo caso solo como líneas generales)

Sánchez (2006- PP. 41 y 128) se refiere a dos aspectos importantes relacionados con los juegos de rol:

1. **Ambientaciones de juegos:**

Se podría decir casi tantas ambientaciones como juegos de rol existen. Podemos encontrar de todo tipo, de aventuras, de acción, dé humor, históricas, de terror, de misterio, ciencia ficción, fantasía, basadas en novelas de populares escritores, películas de acción.

1. **Estudios sobre los juegos de rol**

 En 1999, tras la gran cantidad de casos de todo tipo, generalmente violentos, de los Que la prensa acusaba a los juegos de rol, y más especialmente tras el juicio del caso Rosado, la institución de Defensa del Menor, a instancias de la Fiscalía de Menores de Madrid, encargó un estudio al Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid sobre este tipo de juegos.

 Así pues, con este estudio, Efectos psicológicos de los juegos de rol en el desarrollo social y cognitivo de los menores19, a cargo de los psicólogos Esteban Jodar y Vecina Jiménez, se logra definitivamente “desmitificar” muchos tópicos creados en gran medida por la prensa. Los objetivos básicos con los que se plantea este estudio son, por una parte, comprobar si existen diferencias en el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes menores de 18 años que participan en juegos de rol y de los que no lo hacen y por otra comprobar si existen diferencias en el desarrollo social y cognitivo de los jugadores de rol menores de 18 años, en función a la frecuencia, intensidad y duración con la que practican dichos juegos. En la introducción se explica su cinta mente los orígenes delos juegos de rol, su funcionamiento y la posible causa por la que se relaciona incorrectamente este tipo de juegos con el caso Rosado.

 **Metodología**

* 1. **Idea de Investigación**

La idea principal es investigar el porcentaje de estudiantes que son adictos a los juegos de Roll y saber cuáles son las consecuencias en de su práctica excesiva, esta idea se planteó por los mimos estudiantes ya que presentaron problemas como el insomnio y problemas familiares.

* 1. **Pronóstico**

Los estudiantes que practican juegos de rol en su mayoría se concentran en edades que oscilan entre los 13 y 15 años de edad y no reconocen las consecuencias de su práctica excesiva.

* 1. **Diagnóstico**

Actualmente, no se realiza en la institución ningún proyecto relacionado con los juegos de rol, no se ha evaluado su relación con lo académico, ni se han identificado estudiantes con dicha problemática.

.

1. **Cronograma de Actividades**

**Tabla 1.** Cronograma de Actividades

|  |  |
| --- | --- |
| **Primer periodo** | Idea de investigaciónObjetivosDiagnóstico y pronóstico |
| **Segundo Periodo** | Construcción del marco teórico y diseño de los instrumentos de recolección de información |
| **Tercer periodo** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Julio** | **Agosto**  | **Septiembre** |
| **Semana 1** | **N/A** | aplicación grados de 6-11 | Resultados del proyecto |
| **Semana 2** | **N/A** | aplicación grados de 6-11 | Resultados del proyecto |
| **Semana 3** | formulación de encuestas | Tabulación de encuestas | Entrega del proyecto |
| **Semana 4** | formulación de encuestas | Tabulación de encuestas | Entrega del proyecto |

 |
| **Cuarto Periodo** | Redacción del informe finalSocialización de los resultados en la Feria de la ciencia institucional |

**Resultados y Análisis:**

Para la ejecución de este trabajo encuestamos 113 estudiantes que manifestaron practicar juegos de rol en sus casas e incluso en la institución. La aplicación de esta encuesta contemplaba las preguntas relacionadas en la tabla 2.

**Tabla 2.** Encuesta sobre juegos de rol

|  |
| --- |
| Edad |
| Genero |
| Grado |
| Nombre de juego |
| Tiempo dedicado al juego |
| Motivación del juego |
| Consecuencias |

Esta encuesta se organizó utilizando la plataforma Google drive donde ubicamos en formato virtual las preguntas, los estudiantes de manera voluntaria ingresaban a la sala de informática con la autorización de otros profesores para resolverla.

A continuación se presentan los resultados por pregunta y el análisis respectivo con base en estos:

1. **Tipo de Juego:** Después de revisar el marco teórico y de las consultas que realizamos, pensamos que los juegos de rol pueden volverse adictivos; además, encontramos que existe una gran cantidad y variedad de juegos. Por lo anterior, la primer pregunta indagaba sobre el tipo de juego que practican los estudiantes, los resultados se presentan en el gráfico 1.

Pudimos observar que el juego que más se practica en la institución con base en los resultados es Halo. Halo es un juego de guerra futurista donde el principal objetivo es matar a tus contrincantes en una plataforma online o también conocida como multijugador.

Este fue el de mayor influencia en los grados sextos pero al ver los resultados la mayoría de los estudiantes decían que no les provocaba ningún afecta-miento en lo académico pero a la otra gran parte de estudiantes si tenían dificultades en lo académico, más en los hombres que en las mujeres.

En la gráfica 2, se puede apreciar como el 80% de los estudiantes consume entre media hora y dos horas de juego al día. Lo más llamativo de estos resultados son 3 estudiantes que manifiesta estar entre 4 y 6 horas diarias dedicados exclusivamente al juego.

Otros aspectos analizados, tienen que ver con la motivación por el juego, el género y las consecuencias de practicar juegos de rol.

Los hombre lideran el juego con un total de 91 estudiantes sobre 113, en su mayoría influenciados por los amigos tal y como se aprecia en la gráfica 3.

En cuanto a las consecuencias, la mayoría de los estudiantes encuestados (42), manifiestan que no han tenido ningún tipo de consecuencia debido al juego, le siguen en su orden el astigmatismo; es decir que su salud se ve afectada y los problemas académicos, ya que algunos comentaban haber perdido hasta el año por su constante interacción con el juego.

GRAFICO 4. Genero

1. **Conclusiones y recomendaciones**

Las conclusiones están reflejadas en las respuestas de los estudiantes, las cuales se pueden resumir en los siguientes aspectos:

1. El tipo de juego que más se práctica en la institución es el “HALO” un juego tipo bélico que incluye armas y personajes agresivos.
2. Los hombres practican con más frecuencia este tipo de juegos, aunque el número de mujeres ha venido aumentando.
3. Las principales consecuencias que reconocen los estudiantes son las dificultades académicas y el astigmatismo.

Como recomendación, le solicitamos a la institución generar estrategias para minimizar los riesgos de que esta práctica se convierta en una problemática.

1. **Bibliografía**