

Caja de herramientas pedagógicas

Herramientas de juego

Mecánicas de juego: estadísticas de juego de rol

Explicación de la mecánica

Esta mecánica de juego generalmente involucra que cada jugador tenga un rol específico, un personaje en el juego, ya sea ellos mismos o una identidad ficticia, que tiene ciertas habilidades, habilidades o atributos que pueden evolucionar y mejorar a lo largo de la aventura en función de sus acciones exitosas o fallas.

Dichos sistemas se utilizan a menudo en los juegos de rol, en los que cada jugador define su rol y sus estadísticas al comienzo del juego. Algunos sistemas son complejos e involucran sesiones de larga duración con hojas de personajes, campañas y otras mecánicas, pero se pueden usar estadísticas simplificadas para aventuras más cortas enfocadas en contenido educativo, ya sea con tarjetas o dados que determinan las tareas o preguntas.

Por ejemplo, las habilidades básicas de los jugadores podrían ser Fuerza, Inteligencia y Carisma, comenzando con una estadística de 5 puntos cada una. Las primeras acciones, preguntas o tareas que deben realizar requerirán 5 puntos para una de estas habilidades. Una tarea completada, una respuesta correcta o un acertijo resuelto haría que el jugador ganara una cierta cantidad de puntos para la habilidad en cuestión, lo que le permitiría pasar a los siguientes pasos, uno de los cuales requeriría más de 5 puntos en esa habilidad para que la acción se lleve a cabo.

Si el jugador no responde correctamente, pierde puntos en la habilidad en cuestión y si logra parcialmente la tarea o responde la mitad de la pregunta, puede ganar menos puntos. Si llega a un paso sin puntos suficientes en la habilidad requerida, debe saltarse su turno o realizar otra tarea más compleja para ganar los puntos necesarios y seguir progresando.

El juego finaliza cuando un jugador alcanza un número definido de puntos en cada atributo o ha realizado con éxito un cierto número de tareas gracias a los puntos y habilidades adquiridos.

Ejemplo

Estadísticas iniciales

Fortaleza	5
Inteligencia	5
Carisma	5

Paso 1: Requiere 5 puntos de Fuerza

Éxito: +2 en Fuerza

Parcialmente exitoso: +1 en Fuerza

Falla: -1 en Fuerza

Paso 2: Requiere 5 puntos en Inteligencia

Éxito: +3 en Inteligencia

Parcialmente exitoso: +1 en Inteligencia

Falla: -1 en Inteligencia

Paso 3: Requiere 7 puntos en Fuerza

Si no hay suficientes puntos: el jugador se salta el siguiente turno o realiza una tarea más compleja

Si es suficiente:

Éxito: +2 en Fuerza

Parcialmente exitoso: +1 en Fuerza

Falla: -1 en Fuerza

Etapa 4: Requiere 5 puntos en Carisma

Éxito: +2 en Carisma

Parcialmente exitoso: +1 en Carisma

Falla: -1 en Carisma

Etc....

Cada paso debe estar preferentemente relacionado con la habilidad requerida y sus implicaciones. Aquí hay ejemplos relacionados con los posibles atributos que puede usar:

- **Fortaleza:** Tareas físicas, manipular o mover objetos en la vida real o dentro del juego, enfrentarse a un enemigo en la batalla, preguntas relacionadas con el tema del cuerpo humano, la física o los deportes
- **Constitución:** Tareas más largas que requieren resistencia a través de múltiples pasos o giros, preguntas relacionadas con la salud física, recuperación de un ataque enemigo o falla anterior
- **Destreza:** Tareas que involucran agilidad, equilibrio, coordinación, rapidez y reflejos, ya sea en la vida real o dentro del juego
- **Inteligencia:** Acertijos o acertijos para resolver, preguntas teóricas, información para encontrar, memorizar o analizar, pistas y pistas para percibir y descifrar, habilidades lógicas, pensamiento crítico, tareas creativas
- **Carisma:** Convencer o disuadir a un aliado o enemigo, argumentar o defender una postura en un debate o juicio, ganarse la confianza de un personaje, mostrar fortaleza emocional, colaboración y solidaridad entre jugadores

Existen otros atributos según el tipo de juego, como Personalidad, Apariencia, Salud, Resistencia, Fuerza de Voluntad, Comunicación, Percepción, Perspicacia, Instinto, Manipulación, Magia y mucho más.

Completar con éxito un paso también puede hacer que el jugador gane puntos por otra habilidad involucrada en la tarea en sí. Por ejemplo, un paso que requiera puntos de Fuerza pero que también involucre pensamiento lógico o habilidades de análisis, como objetos perdidos o una batalla estratégica, podría hacer que ganen puntos de Fuerza y también puntos de Inteligencia, lo que les permitirá progresar más rápido en menos pasos para adquirir la cantidad necesaria. de puntos de habilidad para ganar el juego.