

---

## TURISMO EN UNA CIUDAD PATRIMONIO

### DE LA HUMANIDAD

#### (A TRAVÉS DE UN JUEGO DE ROL EN VIVO)

*Amarilla Pérez, Juan Carlos*

*García Cirero, Raúl*

*Rodríguez Jiménez, Carlos J.*

*Licenciados en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*

---

#### RESUMEN

Como todos sabemos, Cáceres goza de uno de los conjuntos históricos más importantes dentro de los denominados “Patrimonio de la Humanidad”. A pesar de ello, pensamos que son pocas las personas que realmente conocen nuestra “Parte Antigua” tal y como merece ser conocida.

Así, dirigido a todas aquellas personas (dentro y fuera de Cáceres) que buscan seguir las huellas de su propia historia dentro del marco incomparable que ofrece nuestro recinto monumental, y que han elegido participar en el I Congreso de la Asociación Española de Ciencias del Deporte, proponemos sumergirnos en una experiencia original repleta de sorpresas, buscando otros modos de diversión fuera de los cánones habituales de turismo.

Lo que nosotros proponemos es una forma sencilla de conocer el entorno que nos rodea mediante una actividad lúdica, donde el papel que juega cada uno de los participantes determina el desarrollo de la actividad, convirtiéndola en educativa-interactiva.

Aunque el conocimiento de tan fascinante entorno es ya de por sí un reclamo suficientemente atractivo, nuestra propuesta pretende además desarrollar capacidades individuales y colectivas tan importantes como son las relaciones interpersonales, el trabajo en equipo, el sentido de la orientación o la toma de decisiones.

Todo esto teniendo en cuenta que nos movemos en un recinto en el cual se mezclan siglos y siglos de historia, y que aprender a respetar el entorno y disfrutar como auténticos privilegiados de las múltiples posibilidades que nos ofrece, es aprender a respetar nuestra propia cultura.

#### PALABRAS CLAVE

Cáceres, Patrimonio de la Humanidad, recinto monumental, turismo, educativo-interactivo, conocimiento, orientación, trabajo en equipo, aprender, respeto.

## 1 ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

La manera más fácil de imaginar un juego de rol es pensar que se trata de una ficción parecida a una novela (o a una obra de teatro, o a una película). En una novela, el autor determina la situación, así como las acciones de todos los personajes y con ello el argumento; sin embargo, en el juego de rol, el autor (director de juego: DJ) sólo determina la situación y algunos de los elementos básicos del argumento. Las acciones de los personajes (y con ello el argumento) son determinadas durante el juego por los jugadores y el DJ. Cada uno de los jugadores controla las acciones de su personaje, mientras que el DJ controla las acciones de todos los personajes restantes (llamados personajes no jugadores: PNJs). De esta manera, cada jugador asume el papel de su personaje y el DJ asume los papeles de los PNJs. En otras palabras, un juego de rol de fantasía es una novela “en directo” en la que la interacción entre los actores (personajes) crea un argumento que cambia constantemente.

El Dj también verifica que todos los personajes realicen acciones que son posibles dentro del marco de la situación que él ha desarrollado (su mundo fantástico”. Es aquí donde el componente “fantástico” y el “lúdico” definen lo que es un juego de rol de fantasía.

Así, un juego de rol de fantástico se ambienta en un mundo cuya realidad no es la del nuestro, sino que viene definida por una serie de reglas. La creación del argumento en un juego de rol es un proceso continuo que puede verse afectado tanto por el Dj como los jugadores, pero que ninguno de ellos controla totalmente. El argumento se determina mediante la interacción de los personajes y la situación elegida para el juego.

El juego, deberá ser interesante, emocionante y lleno de desafíos. Uno de los objetivos principales en el rol es que cada jugador asuma su personaje, reaccione ante los acontecimientos como lo haría él. Esta es la principal diferencia entre el rol y los restantes juegos. El personaje de un jugador no es una carta o una ficha; en un buen juego de rol el jugador interpreta el papel de su personaje. El Dj usa descripciones detalladas, dibujos y mapas para ayudar a que los jugadores visualicen las situaciones y los otros personajes, todo ello en una situación fantástica, naturalmente.

El Dj no sólo describe todo lo que ocurre en el juego como si realmente les estuviese sucediendo a los jugadores, sino que actúa también como árbitro y juez en las situaciones en las que las acciones que los jugadores intentan deben resolverse. Debe desarrollar las situación y los escenarios que aparecerán en el juego, usando las reglas del juego y material, bien de su invención o en forma de ayudas de juego comercializadas. Hasta que los jugadores encuentren ciertas situaciones en el transcurso del juego, gran parte del material que concierne a la situación y el escenario sólo es conocido por el Dj. Además, él representa a todos los personajes y criaturas que no son personajes controlados por los jugadores, pero que se mueven y actúan en el marco del juego.

Cada personaje controlado por un jugador, tiene unas calificaciones numéricas de sus atributos, capacidades y habilidades. Estas calificaciones dependen de cómo desarrolla el jugador a su personaje usando las reglas del juego. Determinan qué probabilidad tiene el personaje de realizar ciertas acciones.

Por último, un juego de rol de fantasía trata sobre aventuras, magia, acción, peligros, combates, tesoros, héroes, villanos, vida y muerte. En resumen, en el rol, los jugadores dejan atrás el mundo real y entran en un mundo donde lo fantástico es real y la realidad está limitada únicamente por la imaginación del director de juego y los propios personajes.

## 2 TIPOS DE JUEGOS DE ROL

Dentro de los juegos de rol, podemos hacer la siguiente clasificación:

- Juegos de rol de mesa.
- Juegos de rol en vivo.

Los *primeros* se desarrollan en un lugar cerrado y giran en base a un Dj (que es el que plantea una historia inicial y controla las acciones de los jugadores), unos jugadores, los cuales desempeñan papeles predeterminados, unas hojas de personajes y unos dados.

Los *segundos* se desarrollan en un escenario real, tanto al aire libre como en interiores. El Dj plantea, igualmente una historia inicial y desarrolla unas pruebas o pistas que los jugadores deberán superar y seguir para alcanzar el objetivo previsto, y desconocido para los participantes.

Normalmente, este tipo de juegos suele ir complementado de otros juegos, como los de pistas, o los de orientación, que darán más emoción y dinamismos a las acciones desarrolladas por los participantes.

Este tipo de juegos es más fácil de controlar que los primeros, ya que no es un juego tan abierto como el anterior, es decir, las acciones de los jugadores están algo más limitadas, y el Dj prescinde de tablas y materiales típicos de un juego de rol de mesa. Además aquí, la imaginación de los escenarios y de las pruebas ya no existe, debido a que se desarrolla en lugares reales y palpables.

Esta ventaja se ve empañada por una desventaja, ya que estos juegos son mucho más difíciles de organizar y preparar por el Dj, debido a los factores que aparecen al utilizar escenarios al aire libre: “desaparecen pistas, la aparición de grupos, materiales, personajes no jugadores, la representación de escenas, y un largo etcétera que dificultan la labor del Dj.

## 3 OBJETIVOS

- Conocer la ciudad y el entorno más cercanos mediante un juego de rol en vivo.
- Fomentar las relaciones interpersonales entre los diferentes participantes asistentes.
- Respetar el medio ambiente, además de cuidarlo y valorarlo con la actividad propuesta.
- Promover otras formas de diversión y ocupación del tiempo libre, es decir, crear un mayor repertorio de elección en los diferentes grupos de participantes.
- Fomentar la participación y la colaboración entre los participantes, al igual que el espíritu de superación.
- Conocer la historia, cultura y arquitectura de nuestro Patrimonio de la Humanidad, además de saber los diferentes nombres de los palacios más destacados y sus funciones, de forma novedosa y divertida.
- Realizar actividades recreativas y lúdicas, al igual que promover la participación en otras actividades y fomentar en los participantes la práctica de actividad física y deportiva.
- Desarrollar el sentido de la orientación, nocturna, al igual que la capacidad de toma de decisiones y de diálogo.
- Familiarización directa con el entorno urbano y monumental.
- Vivenciar nuevas experiencias y ser capaz de comunicárselas al resto de compañeros.
- Conocer nuevas formas de turismo rural-deportivo y de educación y aprendizaje en valores, actitudes y normas, mediante la realización de un juego de rol en vivo.

## **4 JUEGO DE ROL**

### **4.1 OBJETIVOS**

#### **4.1.1 Conceptuales**

- Conocer las características de un juego de rol en vivo.
- Conocer la Ciudad Monumental, historias y leyendas de la misma.
- Aprender a representar la historia de un personaje.
- Conocer nuevos métodos de orientación y de turismo rural en las ciudades (en este caso Cáceres).

#### **4.1.2 Procedimentales:**

- Representar la historia de un personaje a través de la propia imaginación y las pautas del juego.
- Realizar un recorrido mediante la interpretación de un plano y de diferentes pistas y pruebas encontradas por el camino.
- Interaccionar con los diferentes personajes para conseguir ayudas válidas para la finalización del juego.
- Realizar una nueva forma de orientación, mediante la interpretación de un personaje.

#### **4.1.3 Actitudinales:**

- Colaborar con el resto de compañeros en la toma de decisiones al igual que saber respetar todas las opiniones dadas.
- Participar de forma activa.
- Respetar las pautas del juego.
- Respetar el medio ambiente y el entorno cercano.
- Fomentar las relaciones interpersonales.
- Vivenciar nuevas experiencias a través de un juego de rol en vivo.
- Desarrollar la creación, la interpretación y la improvisación en diferentes aspectos del juego.
- Desarrollar la imaginación en los participantes para comprender el estilo de vida de otras épocas.
- Participar en el juego considerando su valor educativo, funcional, recreativo, superando los estereotipos.
- Valorar la actividad recreativa y educativa del juego en sí, con independencia del resultado.
- Estimular un espíritu de superación.
- Desarrollar la capacidad crítica de los participantes, evaluando y opinando sobre los diferentes aspectos del juego.
- Educar, mediante conocimientos, valores y normas a través de un juego de rol en vivo.

### **4.2 Descripción**

Se basa en realizar una aventura imaginaria en la cual los participantes desempeñan papeles propios de la época medieval: mediante la investigación, el descubrimiento, la

representación, la interacción con otros personajes no jugadores y la superación de enigmas propios de la época en la que nos hemos transportado, llena de misterio y emoción.

Participantes: de 20 a 150 personas.

## 5 BIBLIOGRAFÍA

- Rubio Rojas, A. 1989. “*Cáceres, Ciudad Histórico-Artística (Patrimonio Mundial)*”. Cáceres. Editado por Caja de Extremadura.
- Luceño Rubio, M. A. 1998. “*Cáceres: El susurro de tus piedras (leyendas y otros relatos)*”. Cáceres.
- Publio Hurtado. 1989. “*Supersticiones extremeñas*”. Cáceres.
- Rubio Rojas, A. 1986. “*Cáceres, Resumen de Historia Local I*”. Cáceres.
- Sendín Blázquez, J. 1992. “*Tradiciones Extremeñas*”. León.
- Román Corrales Gaitán, A. J.. 1992. “*Cáceres: Sus construcciones ocultas*”. Cáceres. Editado por Caja de Extremadura.
- Sellers de Paz, G.. 1981. “*Cáceres visto por un periodista*”. Cáceres. Editado por Caja de Extremadura.
- Sendín Blázquez, J.. 1992. “*Leyendas Extremeñas*”. Ed. Everest.
- Muñoz de San Pedro, M. (Conde de Canilleros). “*Extremadura (la tierra donde nacían los dioses)*”. Cáceres.
- Alcalá Caldera, J.; Barcia Mendo, E.; Romero Machacón, J.. 1998. “*La leyenda de San Jorge. Cáceres*”. Cáceres. Editado por el Ayuntamiento de Cáceres.
- Curiel Merchán, M. “*Cuentos extremeños*”.
- Floriano Cumbreño, A. “*Cáceres monumental visto en 1 hora*”. Cáceres. Editado por Caja de Extremadura.
- Lumbreras Valiente, P.. “*La reconquista de Cáceres por Alfonso IX de León*”.
- De Mirabal. 1904. “*Ciudades de Leyenda*”. Cáceres. Biblioteca Patria.
- Cortijo, E. 1998. “*Los misterios de Cáceres*”. Cáceres. Editado por la Cámara de Comercio.
- Martín Díaz, M. 1990. “*Breve Opúsculo sobre el Cáceres Monumental*”. Mérida.
- Ruíz Lacasa, A.; Ruíz Lacasa, U.. 1995. “*Espada y Brujería: Juego de rol en vivo de fantasía medieval*”. Bilbao. Central de Jocs, S.L.
- Coleman Charlton, S. 1992. “*El Señor de los Anillos: el juego de rol de la Tierra Media*”. Barcelona. Joc Internacional S.A.
- Parra Boyero, M. 1997/98. “*Apuntes de la asignatura Deportes de Turismo Rural*”. Cáceres. Facultad de Ciencias del Deporte.
- Parra Boyero, M. 1996/97. “*Apuntes de la asignatura Actividades Físicas y Deportivas en la Naturaleza*”. Cáceres. Facultad de Ciencias del Deporte.