



CARTA DE AUTORIZACIÓN

CÓDIGO AP-BIB-FO-06

1 VIGENCIA 2014 PÁGINA 1 de 1

Neiva, 25 de agosto de 2023

Señores

CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

Ciudad de Neiva

El (Los) suscrito(s):

Cristian Alexander Olaya Olaya , con C.C. No. 1075242894

Autor(es) de la tesis y/o trabajo de grado Titulado

CALABOZOS Y PALABRAS, EL LIBRO PRISIONERO. LOS JUEGOS DE ROL DE FANTASÍA HEROICA COMO ESTRATEGIA PARA LA PROMOCIÓN DE LA APRECIACIÓN ARTÍSTICA LITERARIA EN EL AULA presentado y aprobado en el año ___2023___ como requisito para optar al título de ___**Magister en Educación por el Arte**___

Autorizo (amos) al CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN de la Universidad Surcolombiana para que, con fines académicos, muestre al país y el exterior la producción intelectual de la Universidad Surcolombiana, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo de grado en los sitios web que administra la Universidad, en bases de datos, repositorio digital, catálogos y en otros sitios web, redes y sistemas de información nacionales e internacionales “open access” y en las redes de información con las cuales tenga convenio la Institución.

Permita la consulta, la reproducción y préstamo a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato Cd-Rom o digital desde internet, intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer, dentro de los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia.

Continúo conservando los correspondientes derechos sin modificación o restricción alguna; puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación del derecho de autor y sus conexos.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores”, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

EL AUTOR/ESTUDIANTE: EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma:  Firma: _____

Vigilada Mineducación



TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO: ***CALABOZOS Y PALABRAS, EL LIBRO PRISIONERO LOS JUEGOS DE ROL DE FANTASÍA HEROICA COMO ESTRATEGIA PARA LA PROMOCIÓN DE LA APRECIACIÓN ARTÍSTICA LITERARIA EN EL AULA***

AUTOR O AUTORES:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
OLAYA OLAYA	CRISTIAN ALEXANDER

DIRECTOR Y CODIRECTOR TESIS:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
MORA	FLORENCIA

ASESOR (ES):

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
MORA	FLORENCIA

PARA OPTAR AL TÍTULO DE: MAGISTER EN EDUCACIÓN POR EL ARTE.

FACULTAD: EDUCACIÓN

PROGRAMA O POSGRADO: EDUCACIÓN ARTÍSTICA

CIUDAD: NEIVA **AÑO DE PRESENTACIÓN:** 2023 **NÚMERO DE PÁGINAS:** 105

TIPO DE ILUSTRACIONES (Marcar con una **X**):



Diagramas__ Fotografías_x__ Grabaciones en discos__ Ilustraciones en general__x__ Grabados__
Láminas__ Litografías__ Mapas__ Música impresa__ Planos__ Retratos__ Sin ilustraciones__ Tablas
o Cuadros__x

SOFTWARE requerido y/o especializado para la lectura del documento:

MATERIAL ANEXO: DIARIO DE AVENTURAS

PREMIO O DISTINCIÓN (*En caso de ser LAUREADAS o Meritoria*):

PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:

Español Inglés _____

1. Juegos de rol role-playing games
2. sensibilidad artística literaria literary artistic sensibility
3. manual del jugador the player's handbook
4. ficción fiction

RESUMEN DEL CONTENIDO: (Máximo 250 palabras)

“Calabozos y palabras, el libro prisionero. Los juegos de rol de fantasía heroica como estrategia para la promoción de la apreciación artística literaria en el aula”, se propone crear una propuesta metodológica lúdica que permita el desarrollo de una sensibilidad artística literaria por medio de los juegos de rol de fantasía heroica en la institución educativa La Ulloa del municipio de Rivera del Departamento del Huila para hacer una contribución al sistema educativo del Departamento.

El trabajo de grado está organizado en dos partes; la primera, da cuenta de manera literaria, del proceso investigativo y de la implicación en el mismo. Y la segunda parte se centra en el desarrollo metodológico y la aplicación en el aula del juego de roles. En relación con la primera parte relata, como en un juego de rol, las diferentes etapas del proceso investigativo, pero simultáneamente también incluye una reflexión sobre el quehacer docente a través de la creación de un universo de ficción. La segunda parte, corresponde al apartado metodológico, titulado: El manual del jugador, que da cuenta del enfoque metodológico (el juego de roles), el diseño investigativo que corresponde a la creación de las partidas, su relación con el proceso educativo de los estudiantes de grado octavo del colegio La Ulloa y los recursos requeridos para llevar a cabo



el proceso.

ABSTRACT: (Máximo 250 palabras)

"Dungeons and Words, the Prisoner's Book. Heroic Fantasy Role-Playing Games as a Strategy to Promote Literary Artistic Appreciation in the Classroom" aims to create a playful methodological proposal that allows the development of a literary artistic sensibility through heroic fantasy role-playing games in the Educational Institute of "La Ulloa", in the municipality of Rivera, in the Department of Huila, in order to contribute to its educational system.

This thesis is divided into two parts: the first is a literary account of the research process and its implications; the second focuses on the methodological development and implementation of role-playing games in the classroom. As in a role-playing game, the first part describes the steps of the research process and at the same time includes a reflection on the teaching endeavor through the creation of a fictional universe. The second part is the methodological part entitled "The Player's Handbook". It presents the methodological approach (role-play), the research design involved in the creation of the games, their relation to the educational process of the 8th grade students of "La Ulloa" school, and the resources needed to carry it out.

APROBACION DE LA TESIS

Nombre Presidente Jurado: Jaime Ruiz Solorzano

Firma:

Nombre Jurado: Miriam Ruth Posada

Firma:

Nombre Jurado: Tatiana Saavedra Flórez

Firma:

CALABOZOS Y PALABRAS

El Libro Prisionero

PRIMERA EDICIÓN



Ilustrado por Camila Pardo

CALABOZOS Y PALABRAS, EL LIBRO PRISIONERO
LOS JUEGOS DE ROL DE FANTASÍA HEROICA COMO ESTRATEGIA PARA LA
PROMOCIÓN DE LA APRECIACIÓN ARTÍSTICA LITERARIA EN EL AULA

Elaborado por:
Cristian Alexander Olaya Olaya
para optar al título de Magister en Educación por el Arte.

Orientado por Florencia Mora

PROGRAMA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA
Neiva, Huila
30 de junio de 2023

A todas las personas que a lo largo
de la vida me contaron una historia...

Tabla de Contenido

PRIMER LIBRO: Calabozos y Palabras El Libro Prisionero	
Capítulo 1: con los dados sobre la mesa (Justificación).....	6
Capítulo 2: historia de un prisionero (Introducción).....	8
Capítulo 3: la gran incógnita (Planteamiento del problema)	10
Capítulo 4: una biblioteca arcana (Antecedentes de investigación)	12
Capítulo 5: tablero de misiones (Objetivos)	17
Capítulo 6: la Llamada del Maestro, Reclutando Aventureros (Marco contextual) ...	20
Capítulo 7: problemas con la guardia (Marco legal)	23
Capítulo 8: una carreta de fantasía (un apartado sobre lo fantástico)	27
Capítulo 9: que comience el juego (un apartado sobre el juego)	31
Capítulo 10: el carcelero y el arte (un apartado sobre el arte literario)	35
Capítulo 11: bajo un cielo nocturno en el desierto (un apartado sobre lo sensible)	39
Manual del Jugador: Metodología.....	44
El Juego de rol: Enfoque metodológico de la investigación	44
Cómo crear una partida de rol en un universo literario: Diseño de la investigación	45
Fase 1 Creatividad.....	46
Pensamiento creativo.....	47
Improvisación	48
Fase 2 Universos literarios	49
Un maestro contador de historias.....	49
El Dungeon Master.....	51
Taller de Dungeon Masters.....	52
Creación de personajes (personajes)	53
Las mesas de rol.....	56
Fase 3 Puesta en marcha.....	58
Sistema de juego.....	58
Acciones.....	58
Puntos de atributos.....	58

Habilidades especiales.....	58
Fracasos	58
Gran éxito.....	58
Daños.....	58
Inconsciente.....	59
Muerte.....	59
Puntos de experiencia.....	59
Objetos mágicos.....	59
Adversarios.....	59
Accesorios	59
Tablero de juego.....	60
Torre de dados.....	60
Miniaturas de personaje.....	60
Diarios de aventuras (evaluación)	61
Notas finales.....	65

A MODO DE ADVERTENCIA

Este documento se ha construido bajo la estructura de una crónica de fantasía en el marco de un Manual de juego de rol, los capítulos formales se han cambiado por títulos que contribuyen al desarrollo de la historia.

El presente trabajo de investigación para optar al título de Magíster en Educación por el Arte, tiene como sujeto, medio y objeto el arte en su expresión literaria y debe ser leída como tal.

Capítulo 1

Con los dados sobre la mesa: Justificación

No hay nada más emocionante en el mundo que ver rodar un dado y más aún si este dado tiene múltiples caras; tantas posibilidades... así comienza esta idea, con un dado; un dado y una historia de vampiros para evadir la clase de epistemología.



Fue en la universidad donde surgió este gusto por jugar a vivir en el mundo imaginario de otra persona, era tan emocionante recorrer los pasillos oscuros e identificar referencias de literatura, películas o series, traídas al diálogo con cada jugador.

Yo creo que más que de mi carrera (lengua castellana) estaba enamorado de las historias; sí, esas que me contaba mi madre cambiando de voces cuando el malo hablaba (yo creo que ella fue mi primera maestra de mazmorras), alimentó mi imaginación lo que me permitió ser niño, incluso en la seriedad de la vida adulta.

Es la suma de situaciones, experiencias y gustos lo que me llevó a crear mi empresa, un negocio cuyo propósito gira en torno a generar espacios que nos permitan seguir siendo niños apasionados por las historias y los juegos, un "Hobby Center"

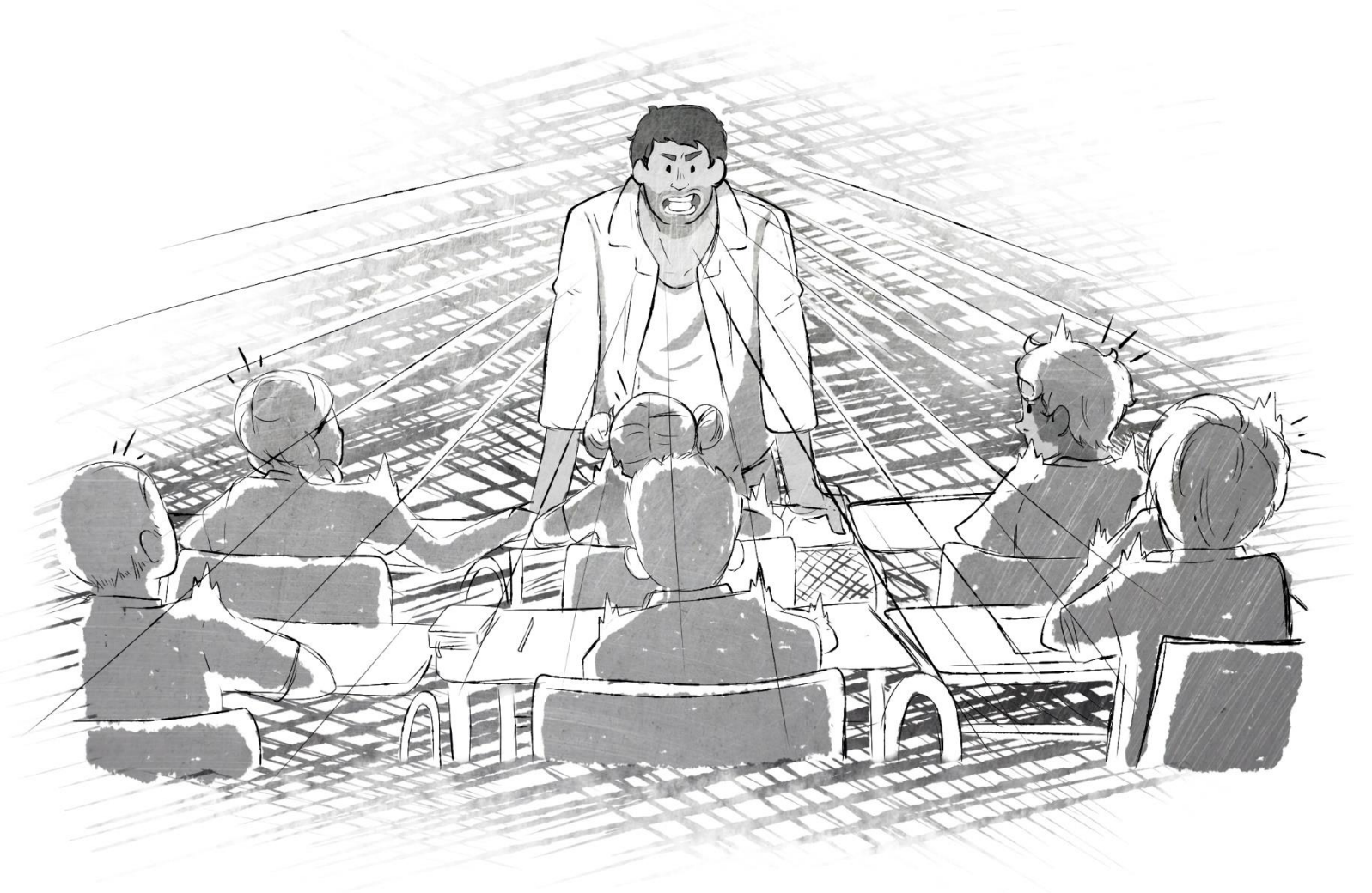
Siempre rechacé la idea de estudiar algo más allá de un pregrado, nunca fui bueno concentrándome en algo y las formalidades me agobian, pero vi en esta Maestría la oportunidad de burlar la rigidez y ¿por qué no? Hablar de algo que habita en mí, desde el quehacer docente hasta la cotidianidad de mi vida... jugar historias.

De eso se trata esta investigación, de enseñarle a mis estudiantes a contar y a escuchar historias y si alguien más aprende algo en estas páginas entonces me sentiré feliz de convertirme en el maestro de mazmorras que los guiará en el ojear y hojear de este texto.

Capítulo 2

Historia de un prisionero: Introducción

Estaba yo sentado en ese escritorio, un puesto de control en el aula 803, en el que custodiaba celosamente el libro de lectura que había elegido para la clase. Por un momento sentí que las páginas me hablaban, me pedían de mil formas que las dejara libres: fueron románticas, altaneras, picarescas y hasta épicas... se convirtieron en verso, prosa, tragedia y comedia. Para mí, eran una herramienta, el látigo de la lengua que me imponía el señor currículo para controlar a veintiséis prisioneros que me observaban atentamente.



Debo reconocer que asumí con rigurosidad el trabajo que me fue encomendado. Bajo mi guardia no se permitió discutir, analizar o criticar, yo simplemente difundía información, controlaba los tiempos y evaluaba. Yo conocía bien esos libros que hablaban de educación, ya había leído mil veces esas opiniones sobre cómo la sociedad se comporta bajo unos regímenes que ejercen control. Estos planteamientos han de ser repensados para poder hablar de una educación en la cual la sensibilidad literaria tenga una posición fuerte¹, pero no me importaban, no estaba dispuesto a perder el tiempo intentando caer bien, hablando con delicadeza.

En ese proceso de reflexión me di cuenta de que yo era el carcelero y que al igual que muchos maestros, había tomado a la literatura como mi prisionera. Creatividad, libertad, crear lo impensado, inimaginado, color, preguntas. Un bombardeo de palabras golpeó abruptamente mi cuerpo, cada una con más fuerza que la otra, me derribaron de la silla y rodé, rodé por la madriguera de conejo que se abrió justo por debajo de donde estaba el tablero. Cual novela de ficción pasaron frente a mí diversos universos y todos los conocía, todos los había recorrido en la universidad, en el colegio, en la voz de mi madre. Rodé y cuando levanté la cabeza me encontré frente a una taberna (parecerá gracioso, pero es así como empiezan las historias en un juego de rol; en una taberna frente al tablero de misiones)

¹ Ana Mae Barbosa (2022) Arte/Educación. Textos seleccionados.

Capítulo 3

La gran incógnita: Planteamiento del problema

En una taberna y sin tener mayor idea de lo que me había sucedido decidí entregarme al momento, a la desorientación y me senté a beber una pinta de cerveza. Traté mil veces de recorrer en mi cabeza lo sucedido, paso a paso fui pensando en todo lo que hice y no hice ese día. Recordé que mis estudiantes estaban disgustados porque los obligué a leer ese libro, estaba clara en mi mente la imagen de sus rostros hastiados de mis palabras e imposiciones.



El libro que nada tenía que ver en el problema se convirtió en la herramienta de represión, representada en la insensible escala del uno al cinco.

Parecerá tonto, pero hace unos días me había inscrito en una Maestría, todos mis ahorros (porque no fue económica) se iban a perder; ser adulto implica pensar en pesos aún en situaciones inexplicables. Otro sorbo de cerveza, un profundo respiro y un poco de entendimiento llegó a mi cabeza; estaba aquí para corregir algo. Giré la cabeza en dirección a la ventana que era un vitral con muchos colores, pensé que se parecía a uno de esos dados que usaba en la universidad para jugar rol, eran como pequeñas gemas con números pintados ¡Claro! La Maestría era la oportunidad de cambiar todo lo que estaba haciendo mal, daría rienda suelta al joven que fui en la universidad y jugaría a escribir una tesis.

La pregunta, aunque acartonada, es fundamental para darle sentido a mi aventura *¿Cómo fortalecer la apreciación artística de las obras literarias en los estudiantes del grado octavo de la institución educativa La Ulloa, experimentando procesos lúdicos en torno a los juegos de rol de fantasía heroica?*

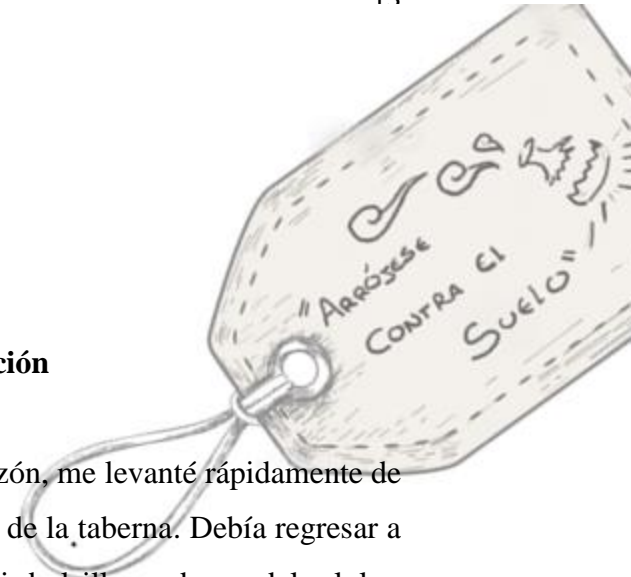
Ya todo adquirió sentido a partir de este gran interrogante.

Capítulo 4

Una biblioteca arcana: Antecedentes de la Investigación

Después de navegar en mis recuerdos y encontrar mi razón, me levanté rápidamente de la mesa, eché de nuevo un vistazo al tablero de misiones y salí de la taberna. Debía regresar a mi mundo, eso era algo claro. Fue entonces que decidí revisar mis bolsillos en busca del celular, pero lo había dejado sobre el escritorio antes de caer en esta locura. Mientras buscaba sentí un objeto y al sacarlo resultó ser un pequeño frasco con una etiqueta “arrójese contra el suelo.”

Qué más da, ya estaba en esto, con fuerza arrojé el frasco que se reventó en un sin número de cristales prismáticos, seguidos de una tormenta de humo que se desató bajo mis pies cubriendo mi cuerpo casi sin dejarme respirar, intenté correr, pero mis piernas parecían flotar en el espacio sin nada para impulsarse. Después de unos minutos el humo desapareció y frente a mí se encontraba un edificio de techos en punta y gárgolas que custodiaban la entrada.



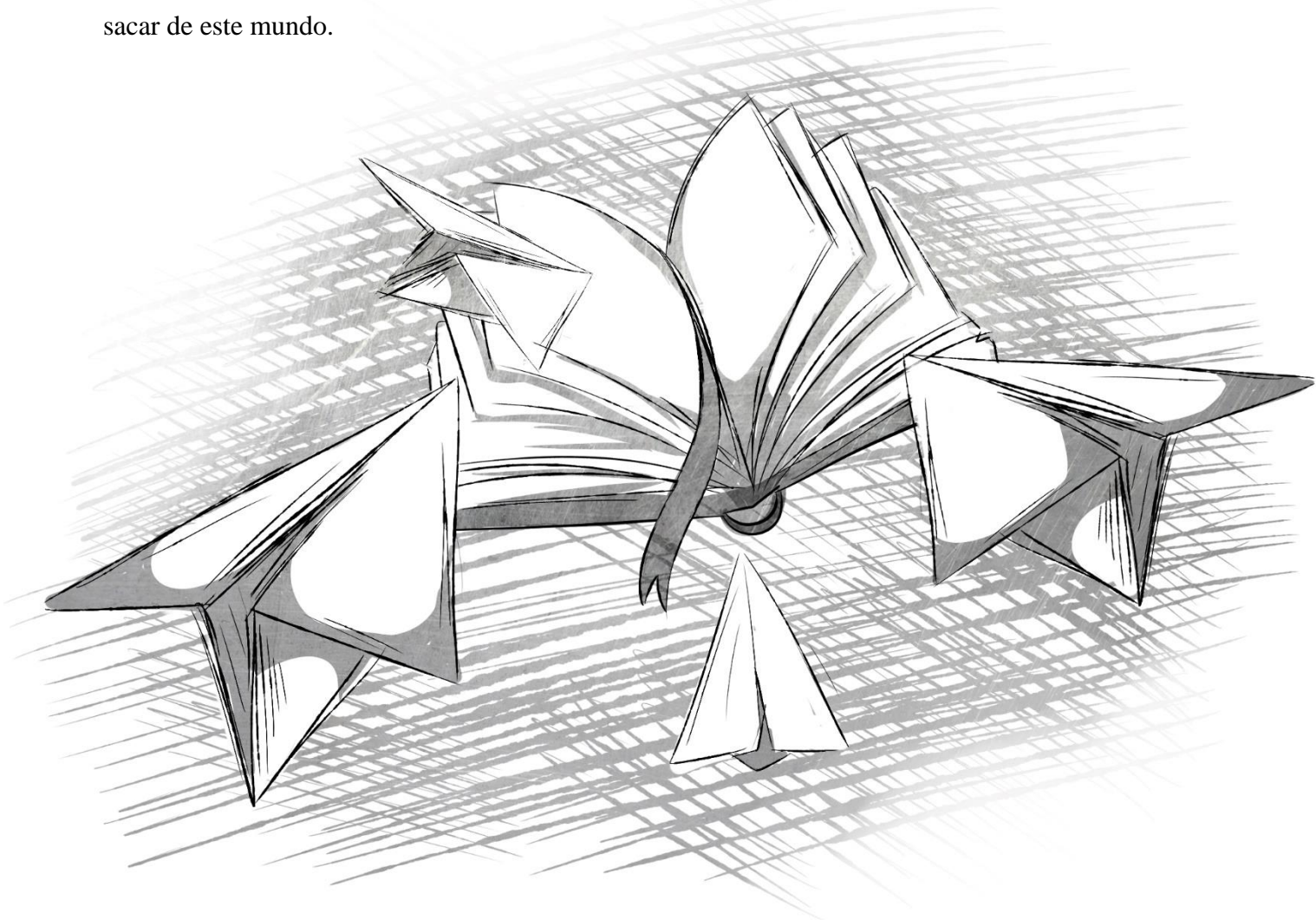
Avancé decidido hacia la puerta (tendría mis respuestas), sin tocar el aldabón empujé las grandes láminas de madera, aunque pesadas se abrieron sin oponer resistencia para encontrarme en un pasillo de aspecto interminable con estantes llenos de libros a lado y lado. Observé lo que pude, encuadernados que parecían una obra de arte por sí solos. Seguí avanzando y a lo lejos, en el final del pasillo se podía ver una pequeña silueta. Aceleré el paso ¿quién o qué era? Bajo una tenue luz y con una sonrisa apacible, con la tranquilidad que entregan los años estaba ella, una mujer que mientras reía amablemente dijo -por fin llegaste-.

Le pregunté qué era esto, qué es lo que había pasado – todo a su tiempo, todo a su tiempo ¿quieres un poco de café? –me dijo mientras ajustaba sus gafas. Nunca me había gustado el café, pero acepté esa propuesta, ella podía darme lo que necesitaba, así que debía seguir sus reglas; una taza se acercó flotando y comenzó a dar pequeños empujones a mi mano, como pidiendo que la tomara, una vez la sujeté por la oreja, se acercó la mujer y sosteniendo la cafetera me decía – tú vas a hacer un trabajo importante y yo seré tu consejera en este transitar - ¿Qué trabajo? – pensé que ese interrogante ya lo habías resuelto en la taberna – contestó y dejó salir otra risa, mientras levantaba la cafetera y dejaba que ésta se fuera flotando.

-Ya sabes qué es lo que has estado haciendo mal, ya te preguntaste cómo corregirlo, pero no eres el único que ha llegado aquí por culpa de este pequeño juguetón – de nuevo esbozó una sonrisa y señaló al libro que comenzó todo, mi libro de lectura, que agitaba sus páginas cual si fueran alas –déjame guiarte, soy Florencia – dio un golpe con su bastón al estante de madera y el eco retumbó por todo el lugar – art vocatus- pronunció con voz clara y una tapa de cuero llegó a sus manos. Seguidamente, una bandada de aviones de papel voló velozmente atravesando el pasillo y se depositaron uno a uno hasta completar el libro.

Dados Letrados era el título de aquel libro que se formó inexplicablemente en sus manos -léelo y me dices si esa historia te parece familiar- ¿un libro sobre juegos de rol? No, era una llamativa propuesta en la cual los jugadores pasan de escuchar una historia a crearla, en un

proceso en el que el narrador y el jugador trabajan juntos en una divertida creación Colectiva.² Sí, esto era algo referente a lo que pensé que debía hacer con la Maestría, pero eso no me iba a sacar de este mundo.



-No estás viendo más a fondo- se escuchó el eco de Florencia

-ludere vocatus-

Y sobre un río de papel navegaba una tapa de cuero rojo que se posó en mis manos y otro libro de la nada se formó.

² Enciso, Jhon Stiven; Pardo Sánchez, Anyela María (2018). *Dados Letrados. El juego de rol como estrategia para desarrollar escritura creativa*. Editorial Univalle. Cali, Colombia. <http://hdl.handle.net/10893/17876>

"¡Muerte al rey!" En letras doradas se grabó este nombre en su pasta y aunque pareciera un grito de rebelión, no era más que una invitación abierta a imaginar. La imaginación como un puente entre las personas y los conflictos que se presentan.³

Está bien, está bien, el trabajo de grado, mi Maestría, mis estudiantes, ya entendí.

-Pero qué torpe eres muchacho, tantos años de enseñar mal te han hecho daño- otra risa, otro comando y otro libro.

-litterae vocatus-

Y una tapa llegó siendo tirada por un burro y un caballo de papel. Se posaron sobre mis zapatos y una estampida de animales de origami llegó, dando forma a otro libro que me afané en leer.

"Juego de rol en las aulas" eliminar el prejuicio, dignificando la labor de los juegos de rol como maestros en la preparación y desarrollo de la imaginación y creatividad en todas las personas.⁴

Es verdad, siempre que jugaba me miraban como un niño raro, decían que estábamos apostando, los "tuqui tuqui" que estaban invocando algo.

-Ya vas entendiendo- una carcajada y un comando más

-schola vocatus-

Y sin más, un libro cayó del estante y me golpeó en la cabeza. En su portada se podía leer "Juego y Educación", la dupla que marca el fin de este cartograma. Nos habla del juego como el vehículo y el fin en el transitar de cada ser humano.⁵

¿No me dejarás ir hasta que encuentre la forma de responder mi pregunta verdad?

-De este mundo no, de mi biblioteca ya puedes marcharte-. De nuevo esa risa encantadora y como si estuviera prendido de una goma elástica, fui tirado a las puertas de la taberna.

³ Laura Melissa Velázquez - Francely López Arroy (2019). *¡Muerte al rey!: juegos de rol e imaginación histórica en la escuela*. En:

https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/13689/1/VelasquezLaura_2019_JuegosRolImaginacion.pdf

⁴ Mario Grande de Prado y Víctor Abella García (2010). *Los juegos de rol en el aula. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la sociedad de la Información*, vol. 11, núm. 3, 2010, pp. 56-84. Universidad de Salamanca. Salamanca, España. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093004>

⁵ Ada Julia Latorre (2003) *Juego y educación: Aplicación de la construcción y uso de juegos educativos a los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Comunidad de Madrid. España.

Capítulo 5

El tablero de misiones: Objetivos

Siempre termino en este lugar, algo estaba pasando por alto que siempre me traía aquí. Limpié el polvo de mis pantalones y avancé, ingresé por el arco principal de la taberna, todos estaban bebiendo, contando sus propias historias. Pero ese tablero con papeles siempre había estado ahí, esta vez tenía un cartel adicional -me acerqué a la barra y le pregunté al tabernero para qué era esa tabla llena de papeles -jajaja, eres nuevo por aquí muchacho-, contestó el hombre mientras acariciaba su desastrosa barba, me dio una fuerte palmada y dijo -ve acércate y toma una misión, aquí empiezan todas las aventuras-. Increíble, di dos o tres pasos hasta quedar frente al tablero y después de verlo, entendí que ese nuevo cartel estaba ahí para mí. Debo decir que había misiones emocionantemente familiares, pero aún no estaba preparado para ellas.

MISIONES

SE BUSCA



Pandilla
Cronopios

SE BUSCA

OBJETIVOS

- Efectuar una contribución al sistema educativo del departamento del Huila por medio de la creación de una propuesta metodológica lúdica para el desarrollo de una sensibilidad artística literaria por medio de los juegos de rol de fantasía heroica en la Institución Educativa La Villa del municipio de Rivera del departamento del Huila
- Indagar el conocimiento literario, situado en el contexto específico mediante la caracterización de obras literarias leídas y el gusto lector que poseen los estudiantes del grado octavo.
- Experimentar una propuesta metodológica basada en los juegos de rol de fantasía heroica para el desarrollo de una apreciación artística literaria.
- Sistematizar los procesos y la producción artística obtenida con el fin de mejorar las prácticas de aula y lograr una sustentación teórico-práctica de las mismas

SE BUSCA



Brujo
Payé

SE BI



SE BUSCA

SE BUSCA

SE BI

SE



Caballero
de la triste
figura

SCA

SE BUSCA



Principe
bb02



Objetivos

General: Contribuir al sistema educativo del departamento del Huila con la creación de una propuesta metodológica lúdica, para el desarrollo de la sensibilidad y creación artística literaria en la institución educativa La Ulloa, municipio de Rivera, departamento del Huila

Específicos

- Indagar el conocimiento literario y el gusto lector de los estudiantes de grado octavo, mediante la caracterización lúdica de obras literarias leídas.
- Experimentar una propuesta metodológica basada en los juegos de rol de fantasía heroica, para el desarrollo de la apreciación artística literaria.
- Sistematizar los procesos y la producción artística obtenidos, para mejorar las prácticas de aula.
- Lograr sustentación teórico-práctica del resultado de las prácticas

Capítulo 6

La llamada del maestro, reclutando aventureros: Marco contextual

Con la misión en la mano y la meta clara, fue evidente para mí que no sería algo que podría lograr solo y que debería reunir un equipo con la capacidad de enfrentar las duras pruebas que nos esperaban. Pensé en buscar aventureros de aquellos que estaban sentados en la taberna bebiendo sus pintas de cerveza, pero... ¿Qué sabían ellos de letras, cuentos e historias? Una sonrisa se dibujó en mi rostro mientras imaginaba a uno de esos bárbaros barbados, con un hacha en una mano y algo de poesía en la otra.

Una risa me llevó a otra, no sé por qué, pero me recordó a Dylan el chico loco del salón, que sólo hablaba de carros y ocurrencias. Fue ahí en ese preciso momento que vinieron a mi cabeza las imágenes de Jessica, Emanuel, Sebastián, Juliana, María, todos mis estudiantes. Entendí que no eran molestos, no eran torpes y probablemente no necesitaban de mí y mis imposiciones, pero yo, hoy, yo necesitaba de ellos, siempre fueron mis compañeros de aventuras, ahora todo lo veía más claro.

Me senté en un pequeño tronco a la orilla del camino (parecía que hace poco había llovido) suspiré y al mirar un charco frente a mí, como en un cuento de hadas, vi claramente La Ulloa, las personas, las calles, sus paisajes, todo. ¡Cómo! Grité y me agaché, casi arrastrándome en el lodo, ¿estás bien? Me preguntó una mujer de rizados rojos que pasaba por el lugar -acércate, ¿no ves? Es mi mundo ahí- La joven se acercó y quedó tan impresionada como yo, me miró y sin despegar la vista de mis ojos, con la voz toda temblorosa, preguntó ¿de dónde vienes? -del Huila, respondí sin titubear, de una pequeña vereda en el municipio de Rivera... una villa, supongo que le llaman en este lugar. -

Cómo hablarle a esa mujer de mi tierra, una tierra amañadora, fresca y buena para vivir, donde la uva madurita es la que le da buen sabor al vino (este vino que venden en la taberna no es ni de cerca tan bueno como el de las uvas de La Ulloa, trece mil ochocientas personas trabajando en la falda de la montaña, un paraíso ubicado al sur del Valle de las Tristezas, con vista perfecta del río Magdalena que se esconde en el atardecer rojizo que lo pinta.

Ahí trabajaba yo, en la escuelita del pueblo, llena de frondosos mandarinos, limones y mangos con sus setecientos veinte estudiantes entrando por el gran portón.

Yo daba clases en el grado 803, veintiséis estudiantes todos con la mirada fija en lo que tenía que decir, excepto Dylan. No sé lo que le sucedía a ese muchacho, pero todo el tiempo molestaba y hablaba del Rayo McQueen, en su extraña obsesión por los autos.

Sebas que siempre estaba dibujando cosas hermosas en lugar de prestar atención... cuántos unos no le puse a ese muchacho por eso, en lugar de ver más allá.

Recuerdo a Juliana, siempre con su peine pasándolo más de 10 veces por minuto por su larguísimo cabello negro, cuando no la miraba ella sacaba su espejo y estiraba la trompa como quien quiere que el reflejo le diga que es bello.

Jessica, la más pequeña y atenta de todos, nada se le escapaba, siempre corriendo de primera a la mesa a preguntar si su trabajo estaba bien hecho y siempre robándose los cincos con su disciplina y esfuerzo.

No puedo seguir hablando de mis estudiantes y sus cualidades porque nunca podría terminar de mencionarlas, sólo ahora que pienso en ellos es que entiendo lo especiales que eran cada uno a su manera.

¡Un hechicero! grité, tomé a la mujer por los hombros sacudiéndolos con afán. Necesito traerlos, dime dónde puedo encontrar a alguien que use magia y pueda llamarlos conmigo a mi

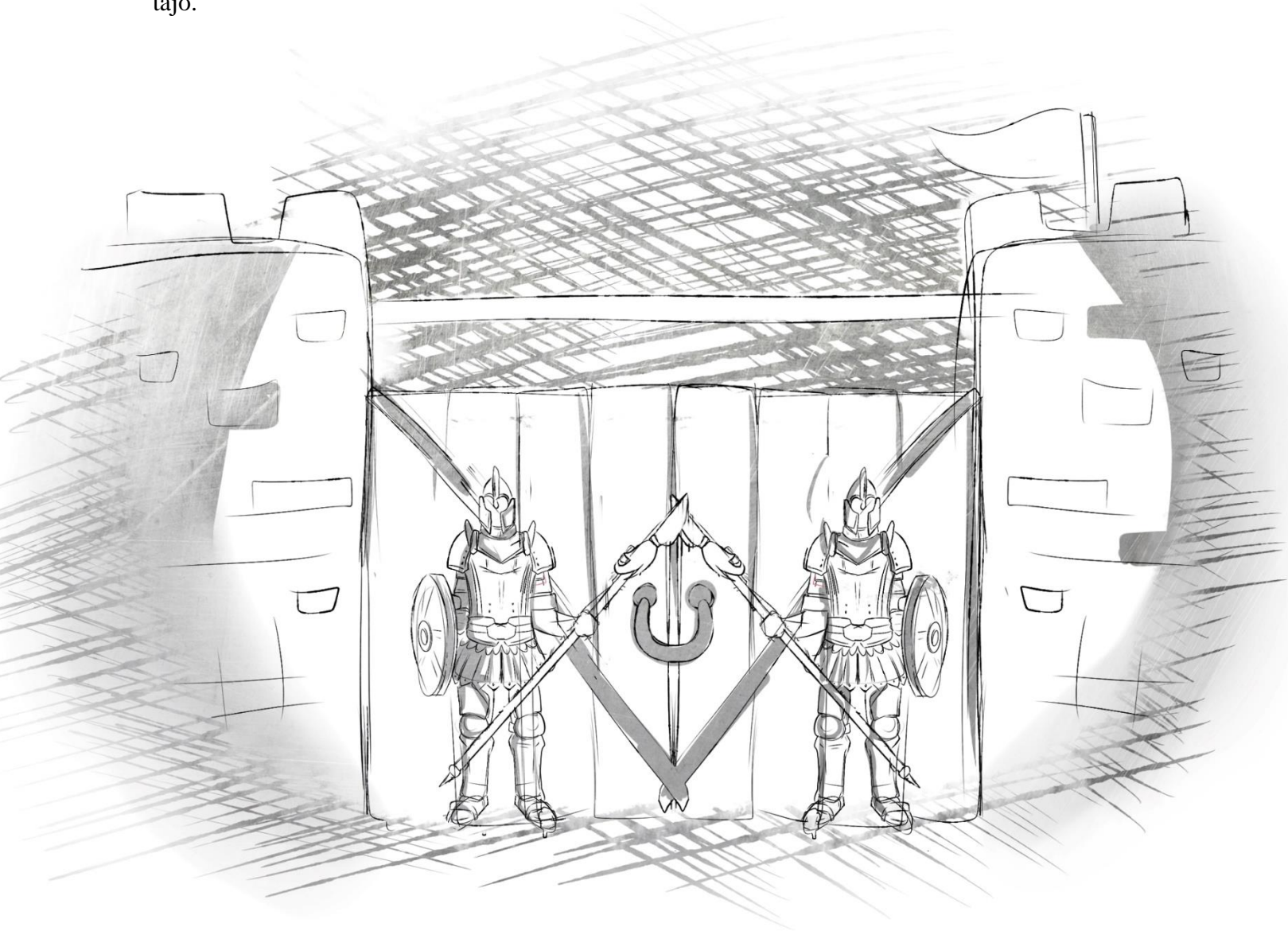
aventura. La mujer, asustada por mi reacción, me señaló al Occidente y suavemente pronunció el faro. Me limpié el lodo de la cara, y emprendí mi viaje resuelto a conseguir a mis aventureros.



Capítulo 7

Problemas con la guardia: Marco legal

Con la vista fija en reclutar mi equipo de aventureros, apresuré el paso hasta llegar a una gran muralla de troncos apilados que marcaba y protegía el límite de esa pequeña villa. Ingenuo, continué caminando con la intención de cruzar el gigantesco portón custodiado por dos guardias acorazados. Sus armaduras algo oxidadas no permitían distinguir sus rostros, pero no era necesario, ya bastante intimidaban con su sola presencia. Justo cuando puse el pie en la puerta, el brillo del metal pasó frente a mis ojos, creo que hasta un par de cabellos me cortó de un solo tajo.



- A dónde se dirige -preguntó el guardia con una voz muy aguda.

Yo, tratando de contener la risa por su forma de hablar (que no era acorde con su aspecto), le dije que iba al faro en busca del hechicero y él soltó una carcajada con su diminuto tono.

- Jajajaja ¿crees que puedes ir y venir sin un permiso? Debes solicitar uno con el gobernador.

¿Permiso? ¿gobernador? A este ritmo no iba a salir de aquí nunca y si los permisos se gestionan igual que en mi mundo, voy a tardar toda una vida en volver.

No fue difícil dar con el edificio en cuestión, adornos extravagantes, grandes gárgolas, columnas romanas, y al cruzar la puerta una mujer de aspecto estrafalario, con gafas y un sello en la mano (por un momento pensé que era como estar en casa)

- Sí, sí, sí, un permiso de movilidad, ya sé. Todos vienen por lo mismo, llene este formato y vuelva después.

Nombre, edad, lugar a dónde viaja, motivo del desplazamiento... no podía creer que estuviera perdiendo mi tiempo aquí. Sumergí la pluma en el tintero y me dispuse a escribir (tiempos de antaño en los que las personas dejaban ir sus ideas volando sobre una pluma).

Me sentí como uno de esos grandes literatos. Cuando puse la punta sobre el papel, un pensamiento invadió mi cabeza ¿Yo les he permitido a mis estudiantes sentirse como artistas? Cada cosa que hacía en este mundo, por engorrosa que pareciera, me abría un nuevo interrogante, una oportunidad para reflexionar y entender que mis estudiantes quieren que yo sea más sensible a sus formas de vida, intereses y necesidades. Menos estricto, para pensar en sus realidades más allá del colegio, permitirles ser más auténticos para que puedan ver la literatura como algo que hace parte de sus vidas.⁶

⁶ Ministerio de Educación Nacional (2019) *Orientaciones curriculares para la educación artística y cultural en educación básica y media*. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411706_recurso_2.pdf

El sonido de una delicada bota de cuero zapateando bajo el escritorio, me volvió a traer a la realidad que estaba viviendo, proseguí a escribir mi nombre -Cristian Ola...- ¿soy yo el protagonista de esta historia? ¿este es mi rol? De golpe, otras preguntas irrumpieron en mi cabeza. tal vez yo solo soy el vehículo para traer a los verdaderos héroes, a mis estudiantes. ¿pero qué rol juegan ellos en esta aventura? Un carraspeo agudo interrumpió mis pensamientos y la mujer de gafas frente a mí, las acomodó y levantó una ceja. De inmediato, me dispuse a continuar con el formato. Al llegar al momento de rellenar la casilla de motivo del desplazamiento recordé mi incógnita anterior -los estoy buscando a ellos- ese es mi motivo, pero para qué; mis estudiantes deben ser los protagonistas de los procesos, convertirse en espectadores, creadores y promotores, deben disfrutar y reflexionar conmigo sobre esta experiencia para compararla con la aventura de sus propias vidas.⁷

- ¡Ayy, ya, señor, si no quiere llenar el formato, por favor muévase que hay gente esperando!

De nuevo la ruidosa voz de esa mujer me sacó de mis pensamientos, giré avergonzado de pensar que había personas esperándome, pero nadie estaba parado detrás de mí. (qué mujer tan irritante) -ya, ya, solo me falta el último espacio, a dónde me dirijo... -Me dirijo hacia una transformación simbólica de mis experiencias, una metáfora estética para aprender a ser sensible y comunicarlo a esos jóvenes que me esperan todas las mañanas.⁸ Sin pensarlo, mi mente se apoderó de mi mano y escribió mis divagaciones en el papel. La mujer, muy grosera al ver que había terminado lo tomó rápidamente. Yo traté de detenerla para corregir lo que había garabateado en el papel -sí, sí, sí, tome su permiso- y sin siquiera leer sacó un sello gigante y lo estampó sobre un pequeño papel, tan fuerte, que el eco retumbó por minutos dentro del gran salón.

⁷ Ministerio de Educación Nacional (2019) *Orientaciones curriculares para la educación artística y cultural en educación básica y media*. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411706_recurso_2.pdf

⁸ Ministerio de Educación Nacional (2019) *Orientaciones curriculares para la educación artística y cultural en educación básica y media*. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411706_recurso_2.pdf

Una vez afuera y con el papel en la mano, me encaminé de nuevo a la salida. Ese momento de burocracia despertó en mí un extraño interés en la forma en la que mis estudiantes perciben lo que les enseño ¡la literatura! Esa es la clave, un arte para mostrar otros mundos posibles, pero ¿qué universos quieren visitar ellos? No me he tomado el tiempo suficiente para saber qué quieren, cómo aprenden, sus intereses. Siempre primó mi palabra sobre todas las cosas, la letra con sangre entra, decían los viejos, en qué momento me convertí en un viejo de pensamiento tradicional. Nuevos mundos, nuevas formas de pensar.⁹

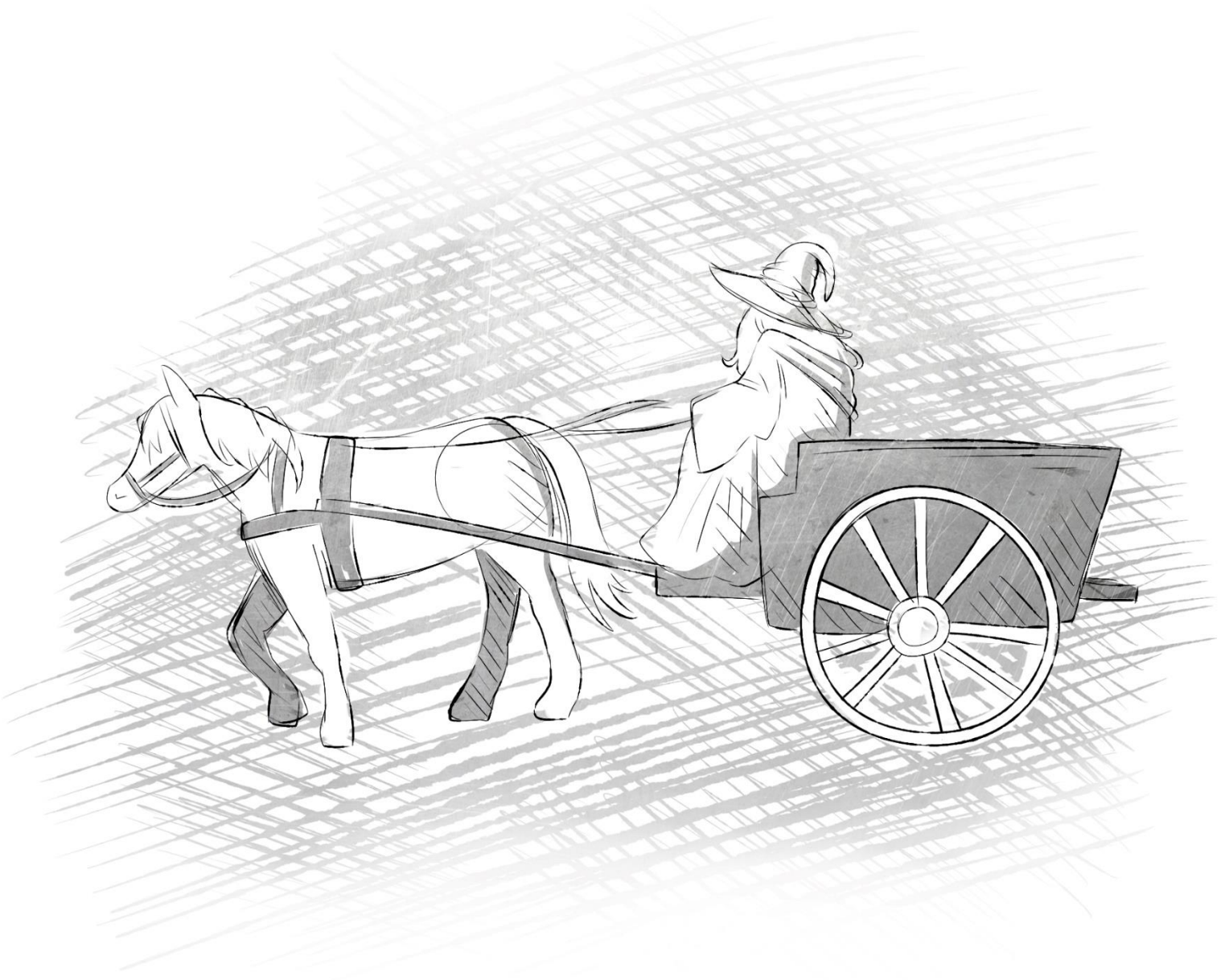
⁹ Ministerio de Educación Nacional (2019) Orientaciones curriculares para la educación artística y cultural en educación básica y media. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411706_recurso_2.pdf

Capítulo 8

Una carreta de fantasía: Acerca de lo fantástico

Ya habían pasado dos horas y seguía caminando por el único sendero que se marcaba desde la salida de la ciudad, cuando un sonido comenzó a retumbar en la distancia y se hacía más fuerte en cada paso que daba. Miré atrás, era un caballo tirando de una descuidada carreta de madera conducida por un delgado señor de ropa humilde y sombrero de paja.

¡Oh, oh! qué ropa más extraña tiene el caballero ¿a dónde va?



Cómo responder a esa pregunta si ni yo sabía -con el hechicero, respondí (dice mi madre que preguntando se llega a Roma) ¿sabe qué dirección debo tomar? -suba, suba- me dio la mano y de un tirón caí sentado en la carreta.

¿Qué le trae a estas fantásticas tierras? dijo el hombre esbozando una sonrisa entre los dientes que le faltaban. -eso es lo que pienso averiguar- me agarré de una tabla del costado y echamos a andar. El movimiento de la carreta, la situación, todo parecía tan real ¿qué pasa muchacho, no piensas hablar en todo el camino? -Es que aún me cuesta entender este lugar, solo puedo ver el paisaje y tratar de decidir si es un tonto sueño mío o la realidad- El viejo, con la sabiduría que otorga una vida me dijo -muchacho, muchacho, qué son los sueños sino el modelo de la realidad, una realidad vivida- que aburrido sería un mundo donde todo fuera explicable ¿dónde queda lo fantástico? ¿la aventura de descubrir? -Nada como un buen viaje en carreta para salir del cotidiano vivir y así encontrar un acontecimiento más allá de lo que ofrece el mundo normal.¹⁰

Algo extraño se atravesó en el camino, hizo que la carreta se detuviera bruscamente y la débil tabla a la que estaba aferrado se desprendió y me mandó a volar cayendo frente a una criatura que nunca en la vida había visto, un inmenso cerdo con caparazón de tortuga, que a paso lento y sin importarle mi presencia seguía avanzando para cruzar el camino. No podía dejar de pensar en esos sucesos, mi mente intentó mil veces explicarlo de forma racional. Me sentía confundido hasta que un tirón me puso de pie, mientras me sacudía, el hombre de la carreta, decía -muchacho, muchacho a veces las cosas no tienen lógica, solo es una cerduda, no te va a hacer nada, levántate que este es el mundo real-.¹¹

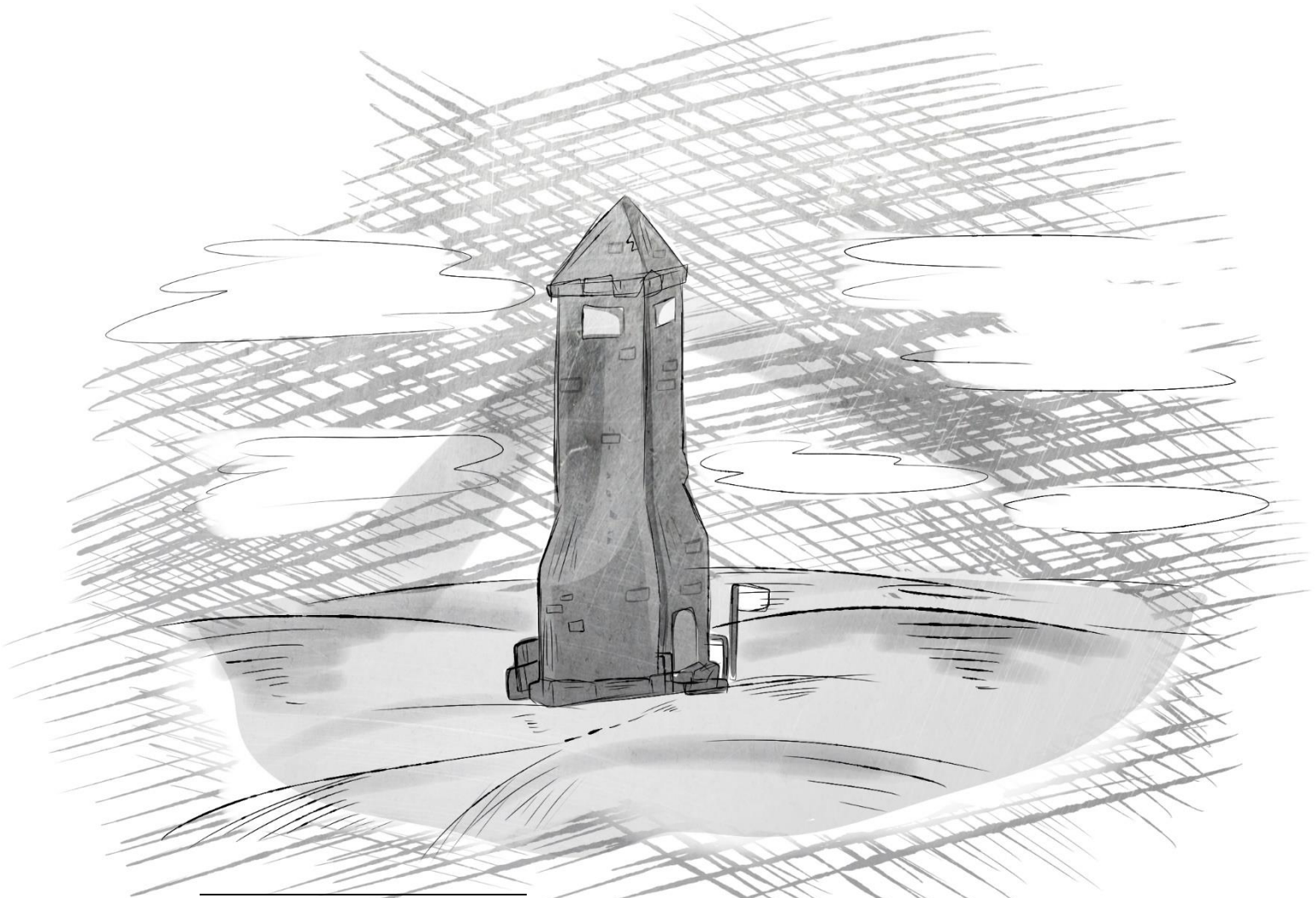
El crujir de la carreta, el viento que al pasar las horas se tornaba más frío, el caballo a trote lento seguía avanzando, y el día dorado dejaba caer su oscura cabellera de broches estrellados. Un sin fin de sensaciones y emociones llegaban a mi cuerpo por todos los sentidos;

¹⁰ Ariza Trinidad, E. (2021). *Mundos posibles de lo fantástico. una aproximación a la estructura de mundo*. Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica, 30, 363–390 <https://doi.org/10.5944/signa.vol30.2021.26399>

¹¹ Alfonso de Toro (2013) *Breves reflexiones sobre el concepto de lo fantástico de Bioy Casares en "La invención de Morel" y "Plan de evasión"*. Hacia la literatura medial-virtual. <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmczs4j3>

cada vez que me preguntaba si era real, mi mente se silenciaba como asimilando lo fantástico, la posible normalidad de esta realidad, pidiéndome construir un mundo en eterno diálogo con mi noción de mundo, una noción que todos damos por edificada, pero que aquí en mi posición no tiene sentido.¹²

A la distancia, en lo alto de un faro se alzaba una luz, no de una llama, era similar al brillo de una estrella. El camino se hizo claro y el anciano, con el brillo fue cambiando ¿así que buscabas al hechicero? pues te doy la bienvenida a mi torre, el faro de luna llena, una guía para los hombres perdidos en el pensamiento, acércate. El anciano le susurró al viento y este como alma huracanada empujó la puerta -eres bienvenido, muchacho-



¹² Ariza Trinidad, E. (2021). *Mundos posibles de lo fantástico. una aproximación a la estructura de mundo*. Signa: Revista De La Asociación Española de Semiótica, 30, 363–390 <https://doi.org/10.5944/signa.vol30.2021.26399>

Apenas pude cruzar la puerta cuando me di cuenta de que la delgada torre albergaba un inmenso salón, adornado con libros, armaduras y cuadros. El anciano, antes con apariencia descuidada, ahora estaba adornado por una túnica blanca y un cayado que pareciera la raíz de un árbol hecho de mármol. -La mesa está servida- dijo una imagen espectral, que atravesó la pared.

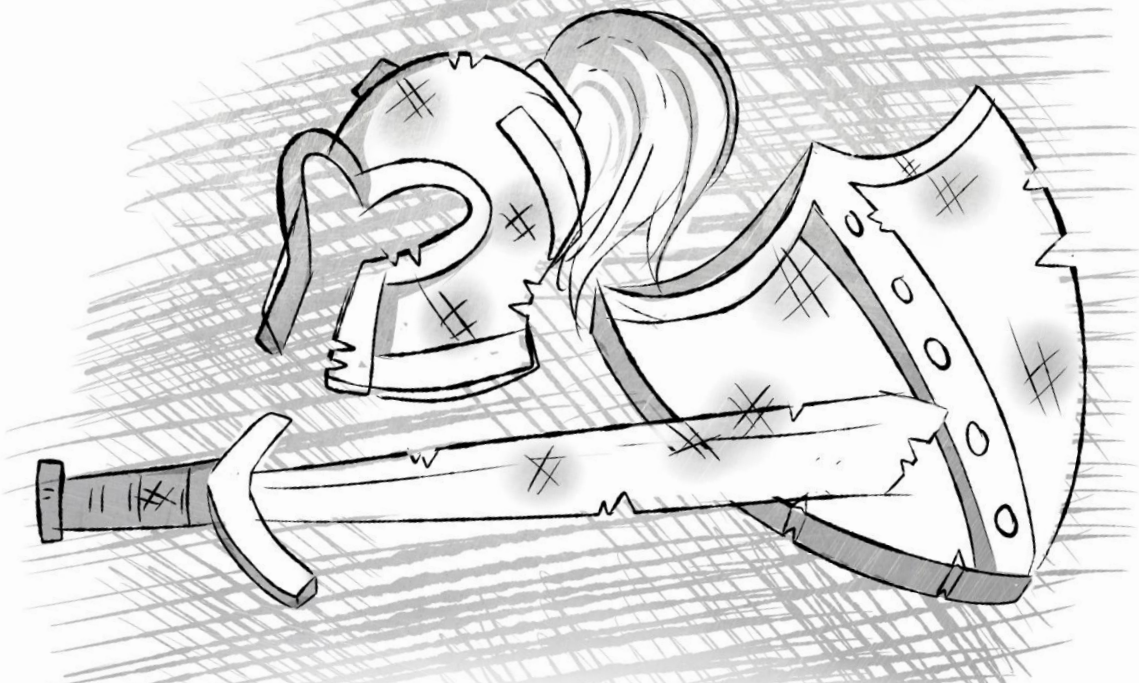
Seguí avanzando a la par del anciano, que se sentó en la cabecera del comedor, tomó un trozo de pan, algo de vino y se dispuso a morder mientras las migajas caían en su larga barba. Yo me fui sentando, pensé que era una invitación abierta, pero no fue así. Un grito ensordecedor atravesó la torre hasta el último piso ¡es mi comida! dijo el hechicero con el pan en la mano -tú viniste por mi ayuda, pues demuestra que eres digno de mi conocimiento- el piso se abrió y mientras alzaba su cayado, el anciano dejó salir una frase ¡que comience el juego!
Y yo caí, caí de nuevo en el vórtice de lo desconocido.

Capítulo 9

Que comience el juego, la primera prueba: Acerca del juego

Caí y aunque parezca extraño, me encontraba justo en la cima de la torre iluminada. Pude observar que esa reconfortante luz era emitida por una extraña piedra porosa (ahora tiene sentido el nombre) pues realmente parecía la textura de la luna vista desde la tierra. Frente a mí, a un costado de esta gran terraza, se encontraba una oxidada armadura, una espada mellada y un pequeño escudo de madera, no había nada más, ni una escalera, ni una puerta, nada, solo eso, así que procedí a sujetarme la armadura que me ajustaba perfectamente, tomé la espada y aseguré el escudo en mi antebrazo. En ese momento, justo cuando terminé de alistarme, se desplegó un pasaje frente a mí, como invitándome a comenzar el descenso. El traje era pesado e incómodo, el óxido en las articulaciones no me permitía doblar bien los brazos o las piernas. Cuando por fin pude llegar al siguiente piso, vi cómo, lentamente, las escaleras se replegaron de nuevo, volver no era una opción, seguí avanzando y ya le iba encontrando el chiste al peso, al balanceo.

Comencé a sentirme a gusto y me metí en el papel de un caballero (cuando jugaba rol en la universidad esta era la clase que nunca escogía) ahora no, lo estaba imaginando, antes, no tenía dados para definir mis acciones, ahora era real, ahora era un caballero, en mal estado, lento y descuidado, pero un caballero y estaba dispuesto a todo por buscarle una salida a este universo.



Como un dado de rol, comencé a descender por la torre, asumiendo el papel de un personaje en una historia, no muy distinta a una obra teatral o una película, que se desarrolla simultáneamente en las mentes de todos los que juegan (me pregunto si hay alguien observándome). Jugando con mis amigos usábamos medios muy reducidos (papel, lápices, borradores, algunos dados) y corríamos aventuras en mundos que van desde los libros de fantasía heroica (el mejor ejemplo, El Señor de los anillos) hasta el lejano futuro (La Guerra de las Galaxias), pasando por toda la historia de la Humanidad y sus diversos episodios. Que no es poco.¹³



¹³ Valenzuela Jara, F. (2019). *El juego de rol de mesa: la persona y su relación con el personaje el Self narrativo en las personas que juegan juegos de rol de mesa con relación al personaje que crean dentro del juego.* <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/173955>

Pequeños ojos rojos comenzaron a aparecer en las sombras de las paredes, luego un zumbido se escuchó y por reflejo, mi brazo posó el escudo frente a mi cara, para encontrarme con una pequeña flecha incrustada en él. Corrí hacia las criaturas para acortar distancia, con la espada derribé una antorcha para alumbrar el lugar y la escena fue sorprendente; un grupo de tres pequeños hombrecillos rata se encontraba frente a mí, los tres congelados y temblorosos. Blandí la espada y di un fuerte golpe contra el suelo con el fin de intimidarlos, estos rompieron a correr y se perdieron entre las grietas de las paredes. ¿Cuánta experiencia me habrían dado estas criaturas si las hubiera matado? Recuerdo que cuando jugábamos, todos esperábamos ansiosos el momento de repartir los puntos de experiencia, tesoros, objetos mágicos y demás cosas obtenidas, para registrarlo en nuestras hojas de personajes, todo para mejorar nuestras habilidades y subir al siguiente nivel, haciéndonos más fuertes para enfrentar a oponentes difíciles.¹⁴

Seguí a buen ritmo espantando criaturas, resolviendo acertijos, cruzando pasajes y evitando trampas mortales, pero no podía dejar de pensar en los juegos, y si mi experiencia no me traicionaba, no estaba lejos del Boss final (el jefe de jefes). A mi parecer, llevaba horas en esta travesía descendiendo y recogiendo equipo más útil. Comenzaba a sentirme cansado y ya no podía seguirle el ritmo (si fuera un juego de mesa a las cuatro horas de haber iniciado la partida ya me habría parado con dolor en las nalgas, pidiendo un descanso para ir por una bebida y un paquete de frituras)¹⁵. Pero, no era un juego y la puerta exageradamente grande con inscripciones doradas, indicaban que este era mi último reto en la torre.

¹⁴ Arriaga Rangel; Alain Michel (2017). Memorias del segundo coloquio de estudios sobre juegos de rol. <http://dccc.cua.uam.mx/repositorio/libros.php?libro=coloquio-juegosderol>

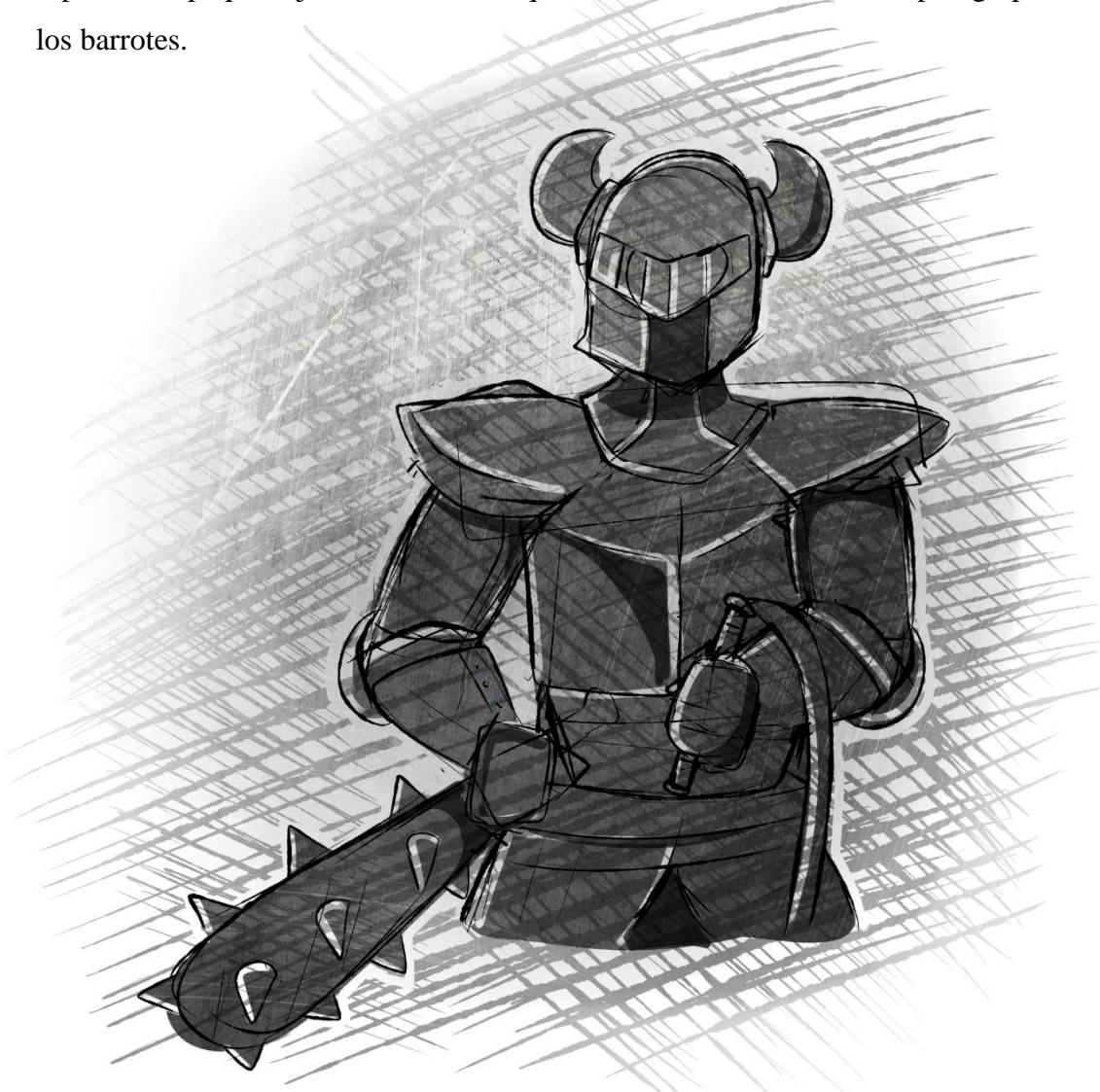
¹⁵ Guía del juego de rol (1992). <http://www.sineriaderol.com/revistasfanzines/guiasdezinco.html>



Capítulo 10

El arte del caballero: Apartado acerca del arte literario

Empujé la puerta, solo un esfuerzo más era lo que necesitaba. No sé por qué no lo pensé desde el principio, pero ahí en el centro del salón estaba el odioso hechicero que no quiso compartir su comida -¡muchacho! me sorprende que hayas llegado- Sin dejarlo continuar la siguiente frase, cargué contra él, sosteniendo la espada en alto, estaba dispuesto a acabar todo de un tajo, me encontraba cansado, no quería más charlas, solo quería volver. La espada atravesó la imagen del anciano como si fuera un fantasma, claro que no podía ser tan sencillo -no te equivoques muchacho, yo no soy tu adversario- tan pronto pronunció estas palabras unas rejas del costado del salón se levantaron y de ellas con paso firme salió un hombre con una armadura negra como la obsidiana, con un látigo en una mano, un garrote en la otra y en la espalda una pequeña jaula con un libro que revoloteaba intentando escapar, golpeándose contra los barrotes.



Un golpe impactó directamente el escudo, a tal punto que sentí como si el brazo se me hubiera hecho pedazos, seguidamente el látigo se enrolló en mi pie derecho y en un abrir y cerrar de ojos me encontraba de espaldas contra el piso. Cada movimiento de aquel caballero era ejecutado con precisión, el hombre era un experto en el arte del combate. Giré en el piso para evitar el siguiente ataque, me puse de pie y respiré profundo (ficticio o no, este universo intrincado es una realidad paralela y cuando se escriban libros, los lectores van a reconstruir este encuentro del modo en que llegue a sus ojos, aunque no sea exactamente igual)¹⁶ dejé escapar el aire lentamente -¡es mi historia y se contará como un encuentro épico!-.

Debía pensar diferente, un enfrentamiento directo solo me dejaría maltrecho si no es que muerto, comencé a rodearlo, cual si fuera una coreografía mis pies se movían, un paso, dos pasos, un giro y ataco, repetía la secuencia y seguía el baile, llevaba el conteo en mi mente, esa era la melodía y hubiera seguido igual de no ser porque en uno de mis ataques golpeé la cerradura de la jaula que el hombre cargaba en su espalda, se escuchó el chirrido de una puerta que no fue aceiteada y el libro que era prisionero se echó a volar. Me quedé tan absorto en el aleteo de sus páginas que no vi el garrote dirigiéndose sin piedad a mi cabeza y justo en ese momento en el que daba todo por terminado, el libro se interpuso entre mi rostro y el inevitable final. Una onda expansiva nos expulsó contra las paredes.

Fue una revelación, cada página del libro hizo eco en mi cabeza, resonando, pidiéndome experimentar nuevas opciones, el arte y la literatura me habían enseñado la posibilidad de establecer nuevos modos, rutas o caminos.¹⁷ ¿qué hacer? ¿cómo salir bien librado de esta situación? Todo se resumía en lo que había aprendido de esta experiencia, yo, todo un versado en literatura me estaba dejando ganar de esta historia.

Entonces, ¿cuál es mi lugar como caballero, como profe y por qué no, como artista? No puedo seguir extrañado -recobra la conciencia- me decía mientras seguía divagando en

¹⁶ Nelson Enrique Flórez Huertas (2019) *Los juegos de rol, como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico y competencias comunicativas de interpretación y argumentación, en estudiantes de grado noveno del Colegio Prado Veraniego*. IED: Pensar, Actuar Para Sobrevivir (Un Juego De Roles).

¹⁷ John Echavarría Cañas (2020) *Investigar-crear: por unos modos de acontecer en la investigación con arte y literatura*. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/c14/article/view/18307/17343>

pensamientos -recobra la conciencia- me decía mientras mi cabeza buscaba cómo experimentar nuevas opciones y de alguna forma instalarme en el futuro, o, mejor, en un tiempo propio,acrónico, anacrónico, y desde ese lugar extemporáneo trabajar el presente con los espectros de lo que todavía no es, conduciéndome más allá de esta situación.¹⁸ Comencé a entreabrir los ojos que por la explosión aun me mostraban todo borroso -enfoca la mirada Cristian reacciona- me decía mientras rápidamente mis ojos trataban de ubicar a mi adversario.



¹⁸ John Echavarría Cañas (2020) *Investigar-crear: por unos modos de acontecer en la investigación con arte y literatura*. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/c14/article/view/18307/17343>

Fue ahí cuando lo vi, su yelmo agrietado por la explosión comenzó a desmoronarse. Pedazo a pedazo, observé con horror cómo el rostro que se dibujaba bajo el oscuro hierro era el mío, todo este viaje para entender que al final del día yo siempre fui el villano de la historia, pero después de mis reflexiones yo estaba dispuesto a darle fin a esa versión de mí, que, aunque retorcida, era el yo que veían mis estudiantes cada mañana. Este es un viaje que nunca voy a poder explicar: solo se vive. Aquí nada necesita ser explicado: ni el viajero, ni el paisaje, ni el camino, ni la meta. Lo que interesa no son las peripecias de la aventura, sino el suceder interior de un profesor que ve las cosas con una visión diferente, original.”¹⁹

El caballero me miró con sus ojos ardientes de odio, corrió hacia mí, corrió despojándose de su armadura, corrió dejando atrás su garrote, corrió, pero yo estaba equivocado, no era odio, eran lágrimas que cayeron sobre mi rostro cuando él por voluntad propia corrió y quedó atravesado por mi espada. Una sonrisa, y mi otro yo se desvaneció en el espacio, junto con él todo el escenario, las paredes, los pisos, la torre, todo se desvaneció en el espacio y quedé solo en medio de un desierto, cansado y con el dolor que tiene en el pecho alguien que acaba de perder un poco de sí.

¹⁹ Arango, Gonzalo. (1967) “Presentación” *Viaje a pie*.

Capítulo 11

Bajo un cielo nocturno en el desierto: Acerca de lo sensible

Ya cansado de caminar y divagar entre espejismos y suelos agrietados bajo el sol, me fui quedando sin fuerza a la sombra de una duna de barro rojo y cardos prendidos. Fue entonces cuando miré al cielo y el naranja se tornó oscuro, una luz, dos luces, tres luces, mil luces y mi dedo de forma instintiva comenzó a dibujar, a unir puntos en el firmamento.

Mi conocimiento en astronomía era nulo, yo fui creando mis constelaciones les di nombres, eran mías, producto de mis afectos, de mis experiencias.²⁰ Luego, recordé mis clases en la USCO (es cómico que en situaciones adversas las cosas que necesitamos van llegando a nuestra cabeza).

Alguien dijo en algún momento, que lo estético es la suma de experiencias que pueden verse enriquecidas o empobrecidas por el tipo de reflexión que se dedique al objeto; hoy, el objeto es el firmamento, y es lo que me hace pensar y repensar ¿entonces, mi cielo hoy es arte? o ¿ese carácter estético sólo puede ser apreciado en el producto de la creación humana? Es algo que no está atado meramente a lo perceptible de lo material, sino que se complementa con nuestras convenciones aprendidas y vivencias acumuladas. Sigo mirando los puntos brillantes en el cielo, sigo trazando mis constelaciones afectivas.²¹

Qué grande habría sido si hubiera enseñado a mis estudiantes el alfabeto grafiando las letras unidas de estrella a estrella.²² Debí prestar más atención a mi didáctica. Solo hasta ahora entiendo que debía defender la escritura como un dibujo, un elemento de creación, el alfabeto

²⁰ Daniel Omar Scheck (2020) *Cognición, afectividad, temporalidad: la experiencia estética en Jean-Marie Schaeffer* <https://boletindeestetica.com.ar/index.php/boletin/article/view/185/121>

²¹ Daniel Omar Scheck (2020) *Cognición, afectividad, temporalidad: la experiencia estética en Jean-Marie Schaeffer* <https://boletindeestetica.com.ar/index.php/boletin/article/view/185/121>

²² Ricard Huerta (2020) *Educación la sensibilidad artística*. <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/78088/143551.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

más que el alfabeto, una imagen de la palabra. Creo que ya es tarde para dejar ese patrimonio a los niños y niñas que dedican años de aprendizaje a leer y escribir.

Cada pestañeo se intensifica con la brisa del desierto en la noche, y el agotamiento hace que reciba los estímulos externos e internos de una forma más fuerte; esta es la sensibilidad, entregarse a la experiencia desde todos los sentidos.²³ Yo me había entregado a sentir ese final, pero en ese justo momento un portal se abrió y ahí, sentados en el aula estaban mis pequeños aventureros con la misión de salvarme.

-Este es el comienzo, y el fin de tu aventura muchacho- dijo el hechicero parado sobre una duna de arena mientras lentamente se iba transformando en Florencia. Su cálida risa inundó el desierto -te dije que sería tu guía, ahora vuelve muchacho, es tu turno de guiar-. Crucé el portal y desde entonces mi misión sería la de orientarlos en la increíble historia de sus vidas.

²³ Richard Huerta (2020). *Educación la sensibilidad artística*

MANUAL DEL JUGADOR



Manual del Jugador: Metodología

El juego de rol

Un juego de rol es un juego de mesa que se distingue de los demás en que, por lo general, no hay tablero ni fichas, ni se sigue una mecánica repetitiva. Otro punto diferenciador es que los jugadores no sólo no juegan los unos contra los otros, sino que han de colaborar para alcanzar sus objetivos. Por último, existe un jugador al que se denomina árbitro (director de juego, máster, u otro tipo de títulos), que tampoco va contra los jugadores, ni tiene como misión impedir que éstos alcancen sus objetivos, sino que se limita a interpretar el reglamento y a controlar el flujo de la acción. Un juego de rol no es sino un conjunto de reglas, usualmente reunidas en uno o varios volúmenes, que permiten interpretar el papel («rol» significa exactamente eso, «papel») de un personaje en una historia.²⁴

La creatividad es un componente esencial en la vida del ser humano, contribuye a la percepción del entorno, al desarrollo de la personalidad y por ende a cómo comunicar ideas e inquietudes dentro de la comunidad en la que se desempeña; es por ello que se hace necesaria la inclusión de la literatura como motor fundamental en el desarrollo de esta propuesta, puesto que estimula los procesos cognitivos, el pensamiento crítico y fortalece los diversos canales de la expresión humana; canales que no se encuentran presentes en la institución educativa La Ulloa, debido a la educación en la que prevalece la adquisición tradicional y colectiva del conocimiento, por encima de la expresión y el sentir individual de los jóvenes; sentir que evidencia la importancia de este proyecto en el aula, como experiencia significativa transformadora.

El libro que tienen entre las manos es el Manual básico de Calabozos y Palabras, un juego narrativo resultado de la investigación de carácter cualitativa participativa, realizada para aspirar al título de Magíster en Educación por el Arte. Con las reglas contenidas aquí, tú, tus amigos y tus estudiantes

²⁴ Fabián Valenzuela Jara (2019) *El juego de rol de mesa: la persona y su relación con el personaje el ser narrativo en las personas que juegan juegos de rol de mesa en relación con el personaje que crean dentro del juego* <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/173955/El%20juego%20de%20rol%20de%20mesa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

podrán asumir el papel de personajes característicos de diversos universos literarios. En este texto encontrarán una secuencia didáctica puesta en práctica usando como ejemplo el libro *Las Brujas* del escritor Roald Dahl.

Cómo crear una partida de rol en un universo literario

Para lograr una adecuada articulación de las estrategias educativas fundamentadas en la promoción de la apreciación artística literaria a través de los juegos de rol en los jóvenes, se plantean tres fases.

<p>Fase 1 Pedagógica: creatividad</p>	<p>La fase pedagógica busca realizar talleres que ayuden al desarrollo de la creatividad con el fin de facilitar la toma de decisiones y la improvisación en situaciones reales o ficticias, teniendo en cuenta el contexto del lugar donde se desarrolle el juego, garantizando así la comunicación del conocimiento y la participación activa, en la promoción y el desarrollo de la literatura mediante el juego de rol. Para realizar esta fase se hace necesario reestructurar el Plan de acción del área de lengua castellana desde su metodología hasta sus indicadores de gestión, logrando coherencia interna, que permita evidenciar el impacto que tendrá el desarrollo de esta Fase en la región y en los diversos actores que intervienen.</p>
<p>Fase 2 Investigativa: universos literarios</p>	<p>La investigación es el elemento fundamental que permite consolidar cualquier proyecto de educación, ya que contiene las herramientas necesarias para transversalizar todas las áreas del conocimiento en pro de la construcción de nuevos conceptos, que fortalecerán la identidad y el pensamiento crítico en la región.</p>
<p>Fase 3 Gestión de aula: jugando rol</p>	<p>La última fase, enfocada en la gestión de aula, es la puesta en marcha de la metodología planteada y estructurada bajo las reglas y el sistema de acciones en un juego de rol. De esta forma, se analizarán las metas, se evaluarán los alcances y se observarán los resultados, involucrando directamente el desarrollo de cada jugador, desde la perspectiva de sus personajes y las notas registradas en los diarios de aventuras.</p>

Fase 1

Creatividad

En esta fase pedagógica, se busca preparar a los jugadores para sumergirse en un mundo de fantasía, es por ello por lo que se plantea una serie de talleres para desarrollar en los participantes una respuesta rápida a situaciones hipotéticas que puedan encontrarse alejadas de la realidad.

Se proponen dos talleres iniciales, el primero en torno al pensamiento creativo y el segundo enfocado en la improvisación.

Pensamiento creativo

Lluvia de palabras		
Momento	Actividad	Tiempo
Primer momento	El docente pide a cada estudiante que en un pequeño papel escriban una palabra, la palabra que más les llame la atención, que doblen el papel y lo depositen dentro de un bolsa aterciopelada.	10 min
Segundo momento	Seguidamente, el docente se dispone a explicar la actividad, que consiste en que cada participante comience a escribir una historia y pasados 30 segundos se sacará un papelito y se leerá en voz alta la palabra escrita, tan pronto como esta palabra sea leída deberá ser escrita dentro de la historia de tal forma que vaya de acuerdo con la narración. Esta acción se repetirá cada 30 segundos hasta acabar con las palabras escritas. Antes de comenzar a escribir, el docente sacará tres palabras y cada estudiante deberá inventar un título que incluya esas tres palabras.	30 min
Tercer momento	El profesor pedirá que el estudiante que considere que tiene la historia más loca, la lea en voz alta a todos sus compañeros, motivando a que todos participen de esta lectura compartida.	40 min

Improvisación

Este taller se fundamenta en un juego de cartas desarrollado por Edge Studio, un equipo de trabajo que se disolvió en el año 2022 ¡Larga vida a Edge Studio!

Érase una vez		
Momento	Actividad	Tiempo
Primer momento	El orientador socializa con los participantes el juego de cartas, las reglas, los tipos de cartas, las ilustraciones y los finales felices.	30 min
Segundo momento	Se divide el grupo de participantes en equipos de cinco personas y se reparten las tarjetas según lo establecido en el momento anterior. Se entrega a cada equipo una libreta de apuntes y se nombra a un relator que tome nota rápida de lo que se está diciendo. se da inicio al juego.	60 min
Tercer momento	Los ganadores de cada equipo leen frente a todas las notas que se tomaron y comentan su experiencia en el juego. Se nombra a un monitor y se le entrega el set de cartas para que todos tengan acceso durante el tiempo libre.	30 min

Fase 2

Universos literarios

La literatura nos abre una puerta a la imaginación propia de cada escritor, presentándonos así creaciones cada vez más elaboradas y narrativas con profundidad y el mejor desarrollo de personajes, hilando tramas y subtramas para alimentar el universo literario que está creando el autor. A diario surgen nuevos autores y con ellos nuevas formas de expresión que nos revelan pasajes a nuevos mundos ficticios, con sus personajes, costumbres y problemas.

Un claro ejemplo de dichos imaginarios son los escritos de J.R.R Tolkien, que presenta todo un compendio de universos, historias y sucesos. Aunque su obra más conocida es el *Señor de los Anillos*, cabe recalcar que este solo refleja una pequeña parte de toda su narrativa, puesto que hay diversos textos que lo alimentan y se desarrollan bajo el mismo concepto. Es tanta la influencia de su creación, que en la actualidad hay una serie de seres mitológicos y lenguajes que tienen su punto de origen en Tolkien.

Hablar de universos de ficción, según la Real Academia Española, es referirse a toda clase de obra literario o cinematográfica, generalmente narrativa, que trata de sucesos y personajes imaginarios; dicho esto, se debe resaltar que la literatura, al igual que otras artes, se expresa mediante el uso de un instrumento, una técnica, un medio que permita comunicar los imaginarios del autor; es por ello por lo que la pluma y la narrativa se consideran herramientas del artista literario.

Para continuar al siguiente apartado, es necesario adentrarnos en el universo literario de Roald Dahl, “*un autor con un talento especial para contar historias. Eligiendo temas interesantes para los niños, creando personajes afines a ellos con los que se pueden identificar, envolviéndolos en atmósferas de magia y misterio, sin dejar que pase una sola página de sus libros sin que el lector haya esbozado una sonrisa, se rebela contra el mundo adulto, el sistema y sus instituciones y contra las injusticias, se solidarizan con el niño solitario, maltratado o incomprendido*”²⁵

²⁵ Patricia Martín Ortiz (2001). *La literatura infantil en Roald Dahl. el significado de los espacios*
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=205312>

Adentrarnos en esta fase investigativa implica elegir un universo literario al que se desee ingresar, es por ello que, para la puesta en práctica de esta propuesta, decidimos explorar la obra *Las Brujas*, del escritor Roald Dahl, para lo cual se plantean dos talleres.

Un maestro contador de historias		
Momentos	Actividad	Tiempo
Momento 1: Una nota sobre <i>Las brujas</i>	<p>El primer paso para lograr despertar el interés de un joven hacia una obra literaria es contar con un guía, un narrador apasionado que se apropie de la historia y que les permita a sus oyentes sumergirse en el universo del autor.</p> <p>Leer el primer capítulo de <i>Las brujas</i> es un acercamiento frontal de la obra con los jóvenes, jugar con el autor, con el maestro, con el texto y con los mismos personajes.</p> <p>Es de suma importancia que el orientador aproveche su entonación para darle matices a los personajes y asumir los roles que se representan.</p>	<p>Todo este trabajo se realizó durante tres horas a la semana, durante un mes</p>
Momento 2: ¿y dónde están las brujas?	<p>Teniendo en cuenta el pequeño vistazo del universo de <i>Las Brujas</i>, el orientador sugiere a los jóvenes que elaboren una lista de todos los adultos que se encuentran en el colegio y que traten de definir quiénes podrían ser brujas.</p>	<p>Todo este trabajo se realizó durante tres horas a la semana, durante un mes</p>
Momento 3: ¿Cuál es el plan?	<p>Este momento se enfoca en identificar aspectos contextuales de la obra, entender por qué los personajes actúan como actúan, qué los motiva, y de esta forma establecer las leyes que rigen este universo literario.</p> <p>Aquí se identifican dos grandes facciones: las brujas y los niños, entendiendo sus características y por qué no,</p>	<p>Todo este trabajo se realizó durante tres horas a la semana, durante un mes</p>

	encontrando similitudes entre los personajes y los lectores que están trabajando en la investigación del universo literario de la obra.	
--	---	--

El Dungeon Master

El Dungeon Master (DM, Señor de la Mazmorra en español, *Dungeon Master*, abreviado comúnmente como *DM*, fue uno de los primeros videojuegos de rol de acción en tiempo real en tres dimensiones cuadrículas. Fue desarrollado y lanzado por FTL Games para el Atari ST en 1987). Es la fuerza creadora en la que se apoya cualquier partida de rol. El DM da vida a un mundo que el resto de los jugadores podrán explorar. Además, también crea y dirige las aventuras sobre las que se estructura la historia.

Una aventura suele articularse en torno a una misión, que los personajes deberán resolver con éxito. Y habitualmente se desarrolla durante una única sesión de juego. También hay aventuras más largas, en las que los personajes se ven envueltos en grandes conflictos, que necesitarán varias sesiones para resolver. Una campaña se construye a base de encadenar una aventura tras otra. En el rol, las campañas pueden estar compuestas de decenas de aventuras y durar meses, incluso años.

El Dungeon Master tiene que asumir muchos papeles distintos. Como arquitecto de la campaña, creará aventuras a base de ubicar monstruos, trampas y tesoros para que los personajes del resto de jugadores, los aventureros, los descubran. Como narrador, el DM ayudará a los demás jugadores a visualizarlo acerca de qué está sucediendo a su alrededor, improvisando cuando los aventureros hagan algo o se dirijan a algún lugar inesperado. Como actor, el DM interpretará el rol de los monstruos y personajes secundarios, infundiéndoles vida. Como árbitro, el DM hará de juez en lo que a las reglas respecta, decidiendo cuándo obedecerlas y cuándo modificarlas. Inventar, escribir, narrar, improvisar, actuar, arbitrar... El DM se encarga de cada una de estas tareas de forma distinta, y probablemente haya algunas que disfrutes más que otras. Siempre ayuda, recordar que los juegos de rol son una afición, por lo que hacer de DM debería ser divertido.

Concéntrate en aquellos aspectos que te agraden más y relega el resto a un papel secundario. Así, si no te gusta elaborar tus propias aventuras, puedes utilizar las publicadas. De forma similar, también puedes apoyarte en otros jugadores para que te ayuden a interpretar las reglas o crear el mundo. Las reglas te ayudan, tanto a ti como al resto de jugadores, a pasarlo bien. Pero no son las que mandan. Tú, el DM, eres el que está al mando. Dicho esto, tu labor no es masacrar a los aventureros, sino crear un mundo y una campaña que gire en torno a sus actos y decisiones. ¡Y lograr que tus jugadores quieran volver a por más! Si tienes suerte, los sucesos de tu campaña permanecerán en el recuerdo de tus jugadores mucho después de que terminéis la última sesión de juego.²⁶

Taller de Dungeon Master

Para poder llevar al aula de clase esta propuesta es necesario identificar y preparar a un grupo de cinco estudiantes que asumirán el papel del Dungeon Master, quienes dirigirán pequeñas mesas de aventuras con sus compañeros. Se plantea un taller de preparación para estos narradores. Todo se realiza con acompañamiento permanente del tutor, con el fin de atender a las dudas que se presenten.

Taller de Dungeon Master		
Momento	Actividad	Tiempo
Momento 1: Clasificados	Esta primera actividad consiste en realizar una lluvia de ideas, para alimentar el imaginario narrativo de nuestros futuros Dungeon Masters. Para ello se propone que cada uno de los aspirantes a DM elaboren un cartel gigante con el título “SE SOLICITA” debajo de este título pondrán uno de los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none"> • Un lugar adecuado para ambientar una historia sobre brujas. • Los medios de transporte que se usaron en ese lugar. 	120 min

²⁶ Jeremy Crawford, Christopher Perkins. James Wyatt (2018) *Dungeon master's guide leads*.
<https://dnd.wizards.com/>

	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar a qué se pueden dedicar los habitantes de ese lugar. • Qué objetos perdidos importantes se pueden encontrar en ese lugar. <p>Luego de ubicar estos carteles, los demás compañeros pasan escribiendo sus opiniones para atender a esas solicitudes.</p>	
Momento 2: Selección de ofertas	<p>Cada uno de los aspirantes a Dungeon Master deberá elegir las propuestas más llamativas y con la orientación del tutor crearán una historia, siempre rigiéndose bajo las normas del universo literario a trabajar, en este caso <i>Las Brujas</i> del escritor Roald Dhal.</p> <p>No hay necesidad de que sean historias muy detalladas, ya que durante el juego debe abrirse espacio a la improvisación por parte de los jugadores y del Dungeon Master.</p>	120 min
Momento 3: Reclutando aventureros	<p>En esta etapa, los DM elaborarán un cartel y lo pegarán en el tablero de misiones, con espacio para escribir cuatro nombres. Seguidamente, cada jugador, dentro del salón, elegirá la misión a su parecer más llamativa hasta llenar todos los espacios.</p>	60 min

Creación de personajes

Lo primero que necesitas para empezar a crear a tu Personaje de Calabozos y Palabras es una Hoja de Personaje. Aquí te proponemos un modelo. Recuerda que es de muy mala educación escribir con boli en una Hoja de Personaje.

CALABOZOS Y PALABRAS

cronica:

NOMBRE:

puntos de vida



atributos

fuerza



inteligencia



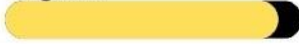
agilidad



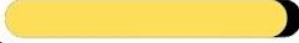
sigilo



engaño



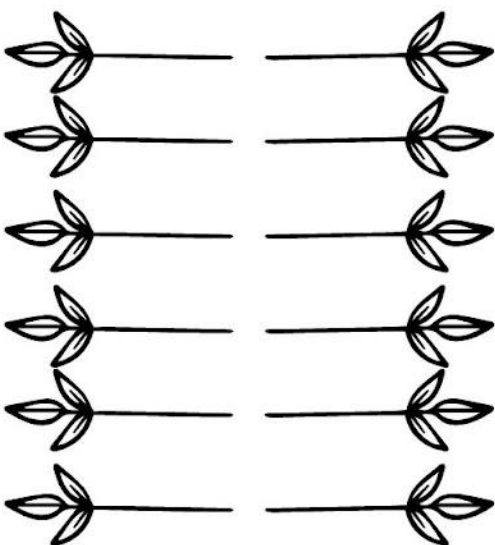
resistencia



habilidad especial



objetos



notas de la partida

Te explicamos paso a paso cómo llenar la hoja de personaje:

- **Crónica:** hace referencia al universo literario en el cual vamos a sumergirnos. En nuestro caso, sería *Las Brujas* del escritor Rohad Dhal.
- **Nombre:** aquí debes dejar volar tu imaginación y recordar que no hay límites a la hora de pensar quién queremos ser. Con este nombre te conocerán todos los aventureros.
- **Facción:** si estás implementando este juego en un universo literario diferente, te aconsejamos que identifiques una serie de facciones, que puedan intervenir, en nuestro caso los jugadores deben elegir entre brujas y niños, pero solo las niñas pueden elegir la facción de las brujas.
- **Puntos de vida:** esta característica indica cuánto daño puede recibir un personaje. Para ello, cada jugador deberá tirar 5 dados de 6 caras, su resultado sumado será la cantidad de puntos de vida.
- **Atributos:** los atributos nos ayudan a definir para qué cosas somos buenos. En nuestra hoja de personaje los simplificamos en seis: fuerza, inteligencia, resistencia, sigilo, agilidad y encanto. Para poder llenar estos espacios los jugadores dispondrán de 12 puntos que repartirán a su elección entre los atributos anteriores, pero no pueden otorgar más de cinco puntos en cada atributo.
- **Habilidades especiales:** cada Dungeon Master tendrá libertad de elegir las habilidades especiales que puede tener cada facción del universo literario. En nuestro caso, las brujas cuentan con dos habilidades; creadora de pócimas y excelente olfato. Los niños cuentan con dos habilidades: veloz y experto en camuflaje. Al elegir una de estas habilidades podrán gozar de una ventaja durante el juego cuando estén en situaciones que requieran dicha habilidad.
- **Cuadro retrato:** en este espacio cada jugador podrá incluir un dibujo de cómo se perciben o pueden pegar una foto o imagen de referencia.
- **Cuadro de objetos:** es un espacio para escribir o dibujar objetos importantes que vayamos encontrando en el camino.
- **Cuadro de notas:** es un espacio en el cual podemos tomar nota de datos importantes que podamos usar a futuro en la partida.

Las mesas de rol

A continuación, se registrará las mesas de rol presentes durante la jornada. Es importante resaltar que el número ideal de personas jugando en una misma mesa es de cinco personas incluyendo al Dungeon Master, ya que si se cuentan muchos jugadores, la atención se puede dispersar y va a ser más difícil por parte del DM mantener el control y la narrativa de la partida.

Mesa 1

DUNGEON MASTER	MARIA ALEJANDRA GONZÁLEZ RAMOS	14 AÑOS
JUGADOR 1	NARVÁEZ TRUJILLO MELANY MICHELLE	13 AÑOS
JUGADOR 2	CANACUE LEAL DANY MAURICIO	14 AÑOS
JUGADOR 3	CARVAJAL PERDOMO MARIA JULIANA	15 AÑOS
JUGADOR 4	CERQUERA HERRERA NICOLÁS	13 AÑOS

Mesa 2

DUNGEON MASTER	GARCÍA RAMÍREZ JESSICA LORENA	13 AÑOS
JUGADOR 1	COMETA SÁNCHEZ DIEGO ALEJANDRO	14 AÑOS
JUGADOR 2	FERNÁNDEZ CASTRO JUAN JOSÉ	14 AÑOS
JUGADOR 3	COAJÍ LASSO MAYRA VALENTINA	14 AÑOS
JUGADOR 4	GARZÓN MOSQUERA MARIA PAULA	13 AÑOS

Mesa 3

DUNGEON MASTER	AVILÉS GARCÉS JUAN SEBASTIAN	15 AÑOS
JUGADOR 1	MUÑOZ GARCÍA KEVIN CAMILO	15 AÑOS
JUGADOR 2	NARVÁEZ ORTIZ JUAN CAMILO	14 AÑOS
JUGADOR 3	LEGUÍZAMO VERA JUAN DAVID	13 AÑOS
JUGADOR 4	NINCO HERNÁNDEZ DIEGO ALEJANDRO	13 AÑOS

Mesa 4

DUNGEON MASTER	OSORIO RÍOS DILAN ALEXANDER	14 AÑOS
JUGADOR 1	PERDOMO MEJÍA MICHEL DAYANI	14 AÑOS
JUGADOR 2	RODRIGUEZ GARCÍA EMANUEL FELIPE	13 AÑOS
JUGADOR 3	ROBIRA RAMÍREZ ANDRÉS FELIPE	13 AÑOS
JUGADOR 4	ROJAS NEREO ANDRÉS MAURICIO	13 AÑOS

Mesa 5

DUNGEON MASTER	SANTOS VERA MICHAEL STIVEN	15 AÑOS
JUGADOR 1	SIERRA MONTENEGRO JUAN DIEGO	13 AÑOS
JUGADOR 2	VALDERRAMA VALDERRAMA BREINER	13 AÑOS
JUGADOR 3	VERA SANTOS PILAR ANDREA	13 AÑOS
JUGADOR 4	ZAMBRANO JHON STEVEN	14 AÑOS
JUGADOR 5	ROJAS PERDOMO DULCE MARÍA	13 AÑOS

Fase 3

Puesta en marcha

Sistema de juego

El sistema de juego hace referencia a las reglas básicas que no son de obligatorio cumplimiento, pero que ayudan al DM a orientar mejor el curso de una partida.

- **Acciones:** a lo largo de la partida los jugadores querrán realizar diferentes acciones, algunas sencillas que no requieren de mayor atención y otras un tanto complejas que deben ser definidas por medio de un sistema de dados. Para ello, nuestro dado favorito será el de 20 caras; siempre que el DM considere que una acción amerita el lanzamiento de este dado para definir una acción, dependiendo de la dificultad, el Dungeon Master dirá cuál es el número mínimo que debe caer en ese dado para ser realizada (si un jugador desea conducir un auto, pero su personaje nunca ha conducido uno entonces la dificultad para que esta acción salga bien sería un 19 o 20 en el dado de 20 caras. Si el personaje supiera manejar un carro entonces si dificultad podría variar de 10 en adelante en el dado de 20 caras.
- **Puntos de atributos:** cuando un jugador tira un dado para resolver alguna acción puede aprovechar sus puntos de atributos para sumarlos al resultado final y así lograr alcanzar el mínimo requerido para realizarlo (si el jugador hace una tirada para empujar un automóvil pesado y la dificultad para moverlo era 15, pero el sacó 12, puede sumar los tres puntos que ubicó en la casilla de fuerza para así sumar 15 y lograr realizar la acción.
- **Habilidades especiales:** si un jugador realiza una acción relacionada con su habilidad especial, este jugador hace una tirada con ventaja para desarrollarlo, es decir va a tirar dos veces el dado y elegirá el resultado que más le favorece.
- **Fracasos:** los fracasos son acciones que no se pueden realizar porque el dado dio como resultado un Uno (a discreción del DM puede elegir una penalización por ese fallo).
- **Gran éxito:** es un éxito cuando el dado en cualquier acción cae en el número 20 haciendo que lo que se proponía el jugador se logre de una forma increíblemente perfecta.

- **Daños:** los daños son heridas que se pueden presentar durante toda la partida. A discreción del DM pueden ser aplicados, dependiendo la gravedad del golpe el Dungeon Master podrá decidir si se usa uno o más dados de cuatro caras para definir cuántos puntos de vida restar. Puedes usar tus puntos de resistencia para disminuir el daño en el número que hayas puesto en este atributo.
- **Inconsciente:** se considera inconsciente a un personaje que ya no tiene más puntos de vida.
- **Muerte:** se considera muerto a un personaje que recibe 10 puntos de daño adicionales después de estar inconsciente.

Puntos de experiencia

Después de cada partida a discreción del DM podrá asignar puntos de experiencia a cada jugador dependiendo de su desempeño en el juego. Estos puntos podrán servir para mejorar los atributos del personaje, teniendo en cuenta que para subir un punto de atributo deben gastarse 20 puntos de experiencia.

Objetos mágicos

A discreción del DM, los jugadores pueden encontrar objetos mágicos que bonifiquen sus atributos o habilidades.

Adversarios

El DM puede asumir el papel de un adversario y dotarlo de herramientas y atributos necesarios para realizar una acción.

Accesorios

Los accesorios son elementos que contribuyen al buen desarrollo de la partida, pero que no son de uso obligatorio. Entre ellos podemos encontrar: el tablero de juego, las torres de dados y las miniaturas de personaje.

Tablero de juego

Muchas veces en un juego de rol no es necesario, pero este ayuda a entender mejor los lugares y las dimensiones en las que se mueve nuestro personaje. Se recomienda una lámina de acetato para contar con una superficie borrable que le permita al DM realizar los esquemas necesarios para llevar a buen término la partida.

Torre de dados

Es una estructura generalmente construida en madera en forma de torre que permite que el dado ruede de una forma más aleatoria y ayuda a ambientar la sesión de rol.

Miniaturas de personaje

Son pequeñas figuras que nos ayudan a representar de forma física nuestros personajes y ubicarlos dentro de un espacio como sobre el tablero de juego.



Figure 1 jornada de creación de miniaturas

Los diarios de aventura

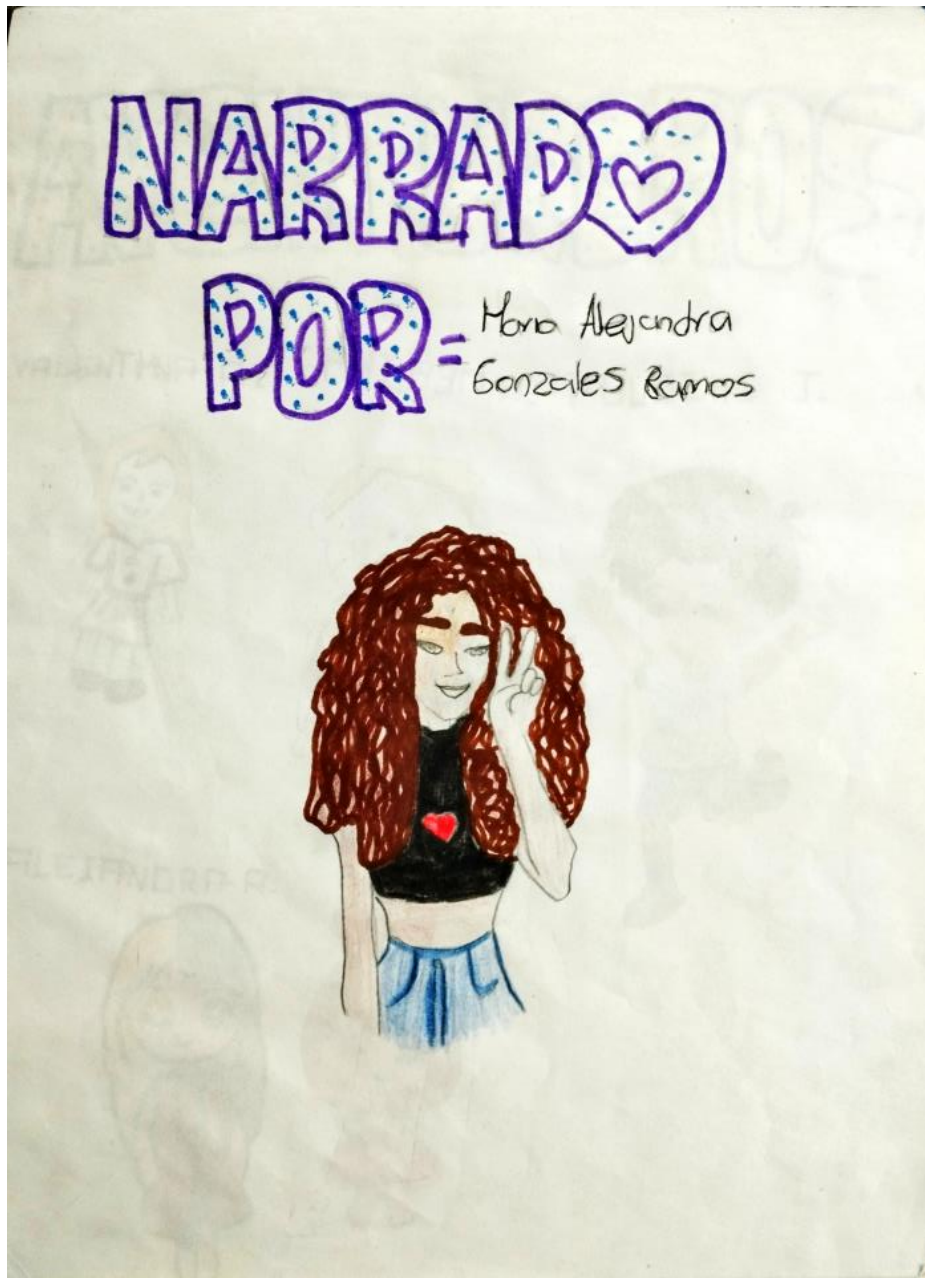
(evaluación)

Si bien nos estamos adentrando en un universo literario ya establecido, no significa que vayamos a vivir las mismas aventuras que el personaje principal de la obra, nosotros vamos a vivir nuestras propias aventuras, con recompensas y desafíos, es por ello, que se hace sumamente necesario crear un diario de aventuras para toda la mesa de rol, el cual se irá rotando de jugador en jugador con el propósito de que registre el avance de la historia. El jugador designado será el bardo de la jornada y su misión será tomar nota de lo sucedido y contarlo en la siguiente sesión.

Lo primero que se debe hacer, es crear con nuestras propias manos este maravilloso texto, que nos acompañará en todas las partidas, debemos hacerlo nuestro para quererlo más.



En el diario de aventuras podemos encontrar información básica sobre los jugadores que integran esa mesa de rol: nombre del Dungeon Master, nombre de los personajes, dibujos que los representan, mapas en los que se desarrollan sus aventuras y por supuesto, una recopilación de toda la aventura vivida en el universo literario que se planteó para la jornada.



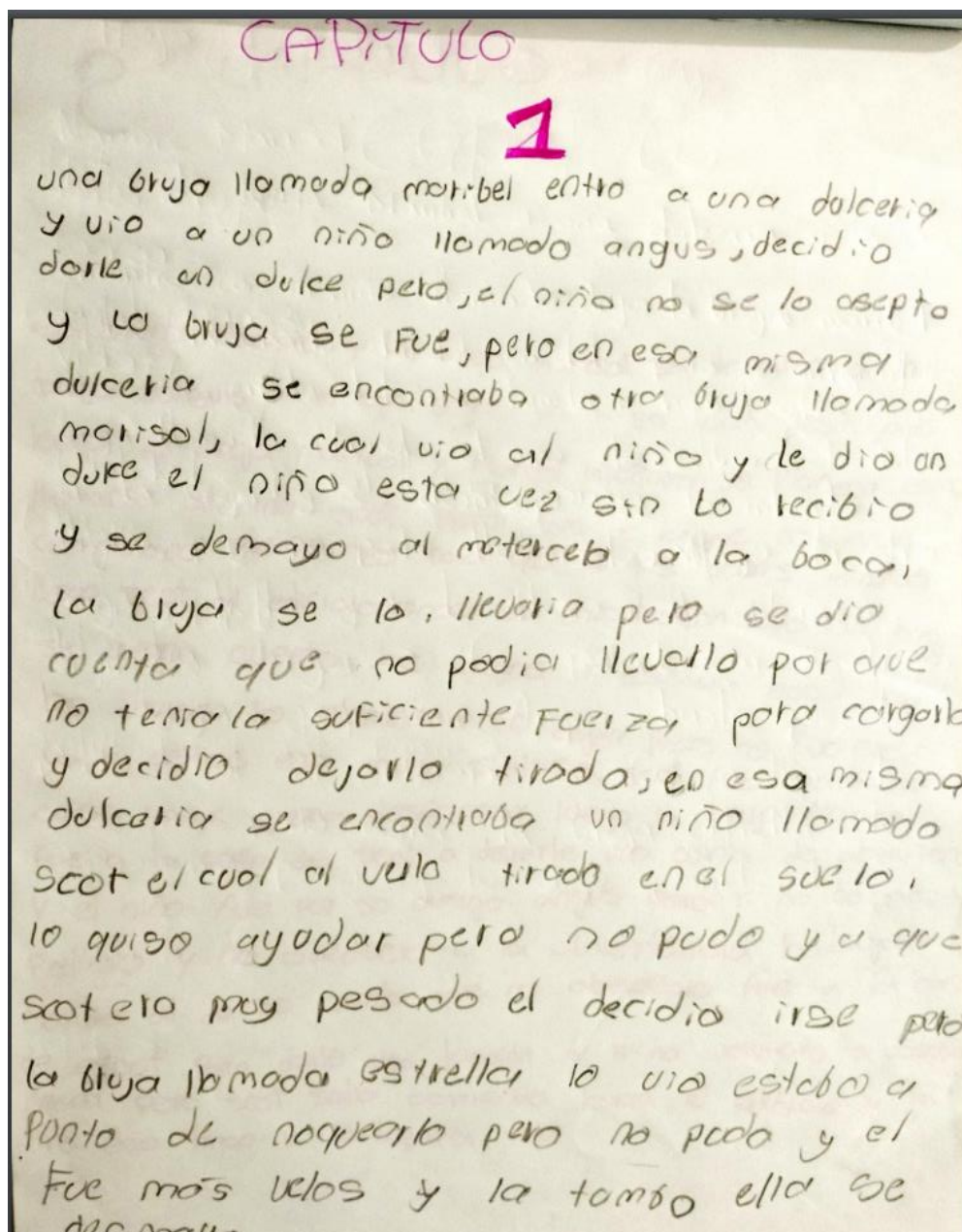
Este material, resultado del paso y el juego dentro de los universos literarios, servirá como un objeto tangible del interés de los jugadores en la obra; ya que contará con diferentes formas de escribir, que corresponden a los diferentes actores que intervienen en la narración y nos permiten evaluar qué tantos elementos de la obra quedaron presentes en la cabeza de los jugadores.



En esta creación literaria de carácter colectivo se evidencia el acercamiento de los jugadores a la obra artística que sirve como base para el desarrollo del juego de rol. Hay dos perspectivas desde las cuales se puede observar el acercamiento de los jóvenes a la obra; la primera es la del Dungeon Master quien reúne los conocimientos generales del universo literario

en el cual desea sumergir a sus jugadores y el segundo es el de los aventureros que se valen de estrategias y recursos registrados en la obra para así poder lograr sus objetivos.

Esta propuesta y sus resultados dentro del aula de clases dejan entrever la necesidad de un cambio en el sistema educativo regional, uno que apunte hacia el desarrollo de una sensibilidad artística literaria por medio de los juegos de rol de fantasía heroica, permitiendo así a los estudiantes involucrarse de una forma lúdica con los universos literarios que plantean los autores y así despertar la curiosidad por conocer otros mundos, curiosidad alimentada por el deseo de avanzar y cumplir las metas planteadas en la partida de rol.



En la aplicación de esta propuesta metodológica fue necesario identificar qué tipo de literatura es más atractiva para los jóvenes de La Institución Educativa La Ulloa, dando como resultado que debido al bajo nivel de lectura presentado en esta zona rural del municipio de Rivera; los jóvenes prefieren obras que presenten un alto grado de fantasía, lo cual contribuye perfectamente al desarrollo de esta propuesta metodológica, dejando en claro que puede plantearse en cualquier universo literario, desde el realismo mismo hasta la ciencia ficción.

La sistematización de la puesta en práctica de esta propuesta se resume en los diarios de aventura, que reúnen de una manera altamente cargada de imaginación el transitar del joven por la obra permitiéndose sentir, autor, protagonista y por qué no el villano de una historia que cambia con cada decisión pero que sigue las leyes del universo en que se juega.



Figure 2 elaboración de diarios de aventura

Notas finales

Después de la aplicación de esta propuesta en la cual el juego de rol sirvió como mediador entre los lectores y las obras literarias, se logró comprobar que los jóvenes muestran más interés en conocer la literatura a través del juego, pero no cualquier juego sino un juego mediado por ellos mismos y con una mínima intervención del docente en sus decisiones. De esta forma disfrutaban su exploración caminando dentro del universo literario sugerido, pero en la dirección que ellos deseen tomar.

Se evidencia que los juegos de rol funcionan como una subtrama dentro de cada universo literario, permitiéndole al Dungeon Master sentirse a la par del mismo escritor, lo cual plantea un reto al joven, que consiste en usar los recursos y la narrativa del artista, para crear una obra de arte dentro de la misma obra, es el *mise en abyme*.

Por medio del juego y el sistema de mesas de rol se logra llegar a esos estudiantes que tienen aversión hacia los libros, alimentada por años y años de mala enseñanza, permitiéndoles ser más que lectores, partícipes y oyentes de una historia creada por ellos mismos.

Los sistemas de juegos aquí establecidos son el producto de una serie de propuestas realizadas por los mismos estudiantes, propuestas que se solidificaron antes, durante y después de implementar el juego de rol como proceso para sumergirse en los universos literarios de los diversos autores.

Esta investigación tuvo como ejes fundamentales la literatura y el juego, trabajando con didácticas entrelazadas. Es de suma importancia recalcar el papel de los diversos textos propios de los juegos de rol que desde sus inicios han trabajado y plasmado sus sistemas de juego, de la mano con producción literaria.

Durante esta propuesta se logró la retención de diversos aspectos relacionados con la obra de Roald Dahl, a tal punto que después de un año de su aplicación, los jóvenes aún recuerdan aspectos relacionados con la historia, tales como características, fórmulas y personajes.

Esta propuesta, si bien se centró en acercar los jóvenes a la literatura, tuvo otros alcances significativos; entre estos, podemos destacar el interés de algunos participantes por escribir y contar sus propias historias, un trabajo de educación por el arte en toda su expresión.

Esta investigación es una propuesta abierta a todos los profesores y entidades a participar activamente en el desarrollo de la sensibilidad como aspecto fundamental para recibir, desarrollar y expresar el conocimiento a través del arte.

Referencias

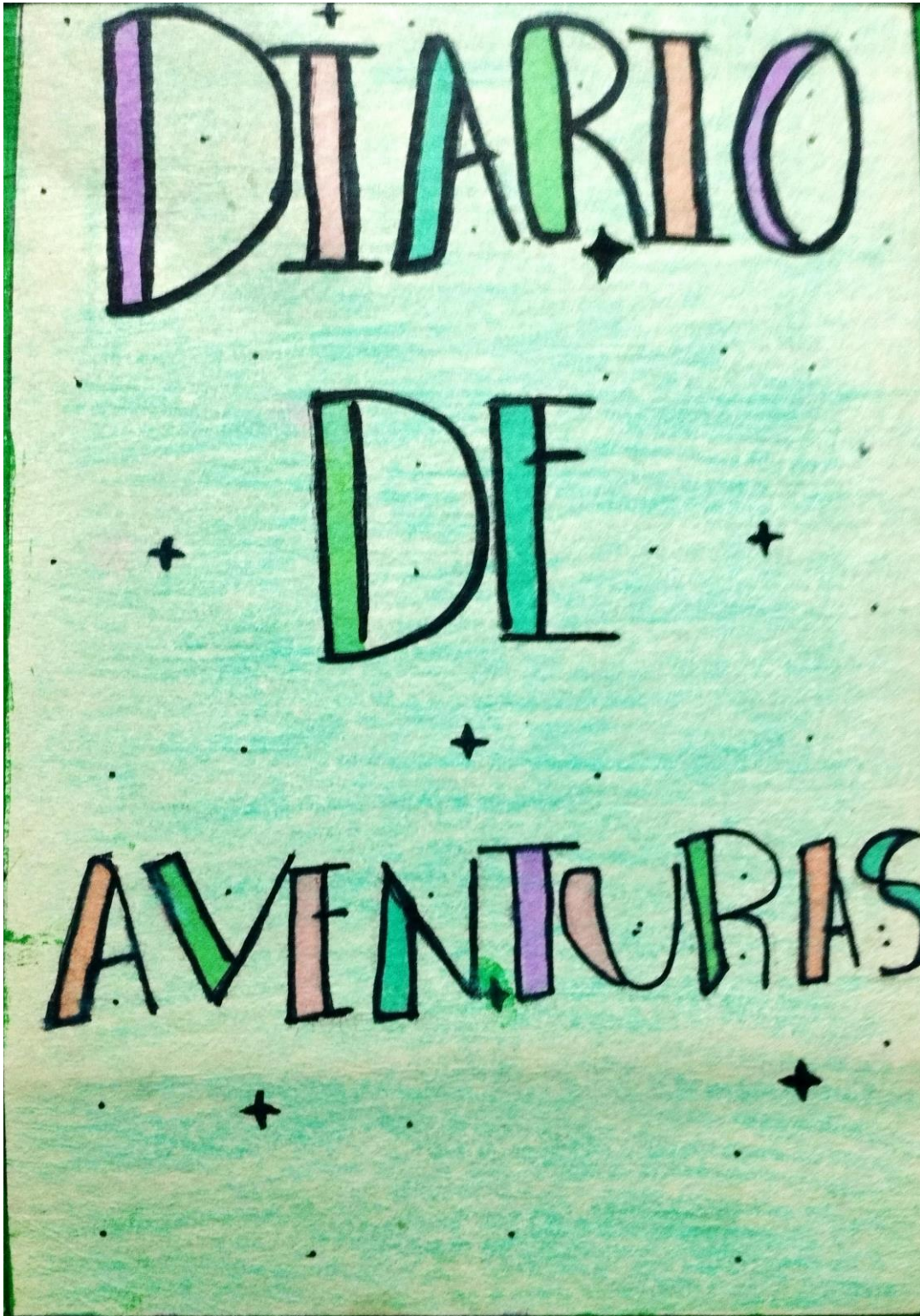
- Arriaga Rangel, A. M. (2017). *memorias del segundo coloquio de estudios sobre juegos de rol* . México: Universidad de Oriente.
- Barbosa, A. M. (2022). *Arte/Educación. textos seleccionados*. Buenos Aires: Universidad Nacional de las Artes.
- Cañas, J. E. (2021). *por unos modos de acontecer en la investigación con arte y literatura*. Revista de investigación en el campo del arte.
- González, F. (s.f.). *“Presentación” Viaje a pie* . Bogotá: tercer mundo, segunda edición.
- Guía del juego de rol* . (1992). Barcelona España: Zinco S.A.
- Huerta, R. (2020). *Educación la sensibilidad artística*. Revista gráfica.
- Huertas, N. E. (2019). *Los juegos de rol, como estrategia para el desarrollo del pensamiento crítico y competencias comunicativas de interpretación y argumentación, en estudiantes de grado noveno del Colegio Prado Veraniego IED: Pensar, Actuar Para Sobrevivir (Un Juego De Roles*. Fundación universitaria los Libertadores.
- Jeremy Crawford, C. P. (2018). *dungeon master’s guide leads*. Dungeons & Dragons.
- Jhon Stiven Encio Arguelles, A. M. (2018). *Dados Letrados. El Juego de rol como estrategia para desarrollar escritura creativa*. Santiago de Cali: Universidad del Valle.
- Latorre, A. J. (2003). *juego y educación Aplicación de la construcción y uso de juegos educativos a los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Madrid, España: Comunidad de Madrid Consejería de Educación Dirección General de Promoción Educativa.
- Laura Melissa Velazquez, F. L. (2019). *¡Muerte al Rey!* medellin: universidad de Antioquia .
- Mario Grande de prado, V. G. (2010). *los juegos de rol en el aula*. Salamanca, España: Universidad de Salamanca.
- Nacional, M. d. (2019). *orientaciones curriculares para la educación artística y cultural en educación básica y media*. Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional.
- Ortiz, P. M. (2001). *la literatura infantil en roald dahl. el significado de los espacios* . universidad de Extremadur.
- Scheck, D. O. (2020). *Cognición, afectividad, temporalidad: la experiencia estética en Jean-Marie Schaeffer DOI*. Comahue: Universidad Nacional del Comahue.

Toro, A. (2013). *Breves reflexiones sobre el concepto de lo fantástico de Bioy Casares en "La invención de Morel" y "Plan de evasión". Hacia la literatura medial-virtual / Alfonso de Toro (. Alicante: Biblioteca .*

Toro, A. d. (2013). *Breves reflexiones sobre el concepto de lo fantástico de Bioy Casares en "La invención de Morel" y "Plan de evasión". Hacia la literatura medial-virtual / Alfonso de Toro (. alicante: Biblioteca virtual Miguel de Cervantes.*

Trinidad, E. A. (2021). *mundos posibles de lo fantástico. una aproximación a la estructura de mundo uned. Madrid, España: Revista Signa, Universidad Complutense de Madrid .*

Anexos



NARRADO

POR:

Jessica Louena



AVENTUREROS

MICHEL
esmeralda



DULCE
violeta



Andrés
Arthur



Nicolás
Flash







hoja de vida del Personaje

Nombre: esmeralda

Raza: Bruja

Fuerza - inteligencia - vida
1 3 2

habilidad especial:

excelente olfato

sigiloso - buen actor - agil:
3 1 2

Hoja de vida del personaje

Nombre: Arthur

Raza: Niño

Fuerza - inteligencia - Vida
2 3 1

Habilidad especial:

Camuflaje

Sigiloso - buen actor - ágil
3 1 2

♥
10

Capitulo 1

Érase una vez dos niños que eran amigos, que a la cual ellos se encontraron en la casa de Flash para hacer una tarea, pero lo que ellos no sabían era que una bruja estaba en la puerta de la casa para dentro y matarlos, ella tocó la puerta y el niño Arthur le abrió, pero Esmeral con su agilidad le cogió el brazo y su otro amigo vio que le cogió el brazo y su reacción fue salir de la ventana, pero la bruja le mandó una pedrada y desgraciadamente la piedra no le dio, entonces Arthur se salió de la casa, pero en la esquina de la calle había otra bruja que a la cual era violeta, ella vio que ese niño se le había escapado y Esmeralda, entonces

regarla en el suelo para que el niño se resbalara y lo pudiera coger, pero lo más es que ella no había hechado su posima en el bolsillo, entonces Arthur se le escapó, pero antes de todo eso la bruja dejó inconsciente a Flash y Arthur saltó y se fue para el bosque a mirar si la señora se había llevado a Flash para el bosque.

Capítulo 2

Después Arthur decidió ir a mirar que le habían hecho esas señoras cuando vio detrás de un árbol que a Flash lo tenían atado la bruja esmeralda se dio cuenta que había otro niño en el bosque ya que lo olfateó y se dirigió hacia el niño Arthur el niño utilizó su ultra camuflaje y se fue trepando los árboles pero el niño se descuido y se cayó la bruja violeta se dio cuenta y le tiro una posima de resbalarse y el niño acaba tendido en el piso

a arthur, flash salio corriendo con todas sus
 fuerzas y se escapo esmeralda, giro la cabeza
 hacia donde se habia ido flash y lo alfito
 y en esa corrida que se pego flash se escapo
 Arthur pero la bruja esmeralda le dijo a violeta
 que se calmara ya que habian trampas por todo
 el bosque arthur llego muy lejos y piso una trampa
 y quedo pies arriba mientras tanto flash como
 lila corriendo tan rapido llego hasta arthur y
 lo desato y se fueron para el pueblo los dos
 al otro dia arthur y flash se fueron para el
 Parque ya que habian quedado traumatizados y tenia
 mucha desconfianza ya que pasaba una persona y pen-
 saban que era una bruja, mientras las brujas habian
 creado un plan que era disfrazarse de otras personas
 como unas muchachas bonitas y se acercaron a flash
 y a arthur, flash le dijo a arthur que de pronto
 eran las brujas pero arthur le dijo que no eran
 brujas, las chicas bonitas llegaron hacia ellos 2 y le
 dijeron que si querian comer helado ellos asedieron des-
 puas muchachas le dijeron que si las acompañaban a la
 casa y ellos dijeron que si y de camino hacia la casa
 se encontraron a la mamá de arthur y el le dijo que
 iba para la casa de unas amigas ella le dijo que bueno, ya
 que estaba muy ocupada, cuando iban en camino
 vieron que se estaban entrando mucho al
 bosque flash ya se queria ir pero cuando



NARRADO POR:
JULIANA



AVENTURERAS

PAULA



SOFIA

Maria A.

luna



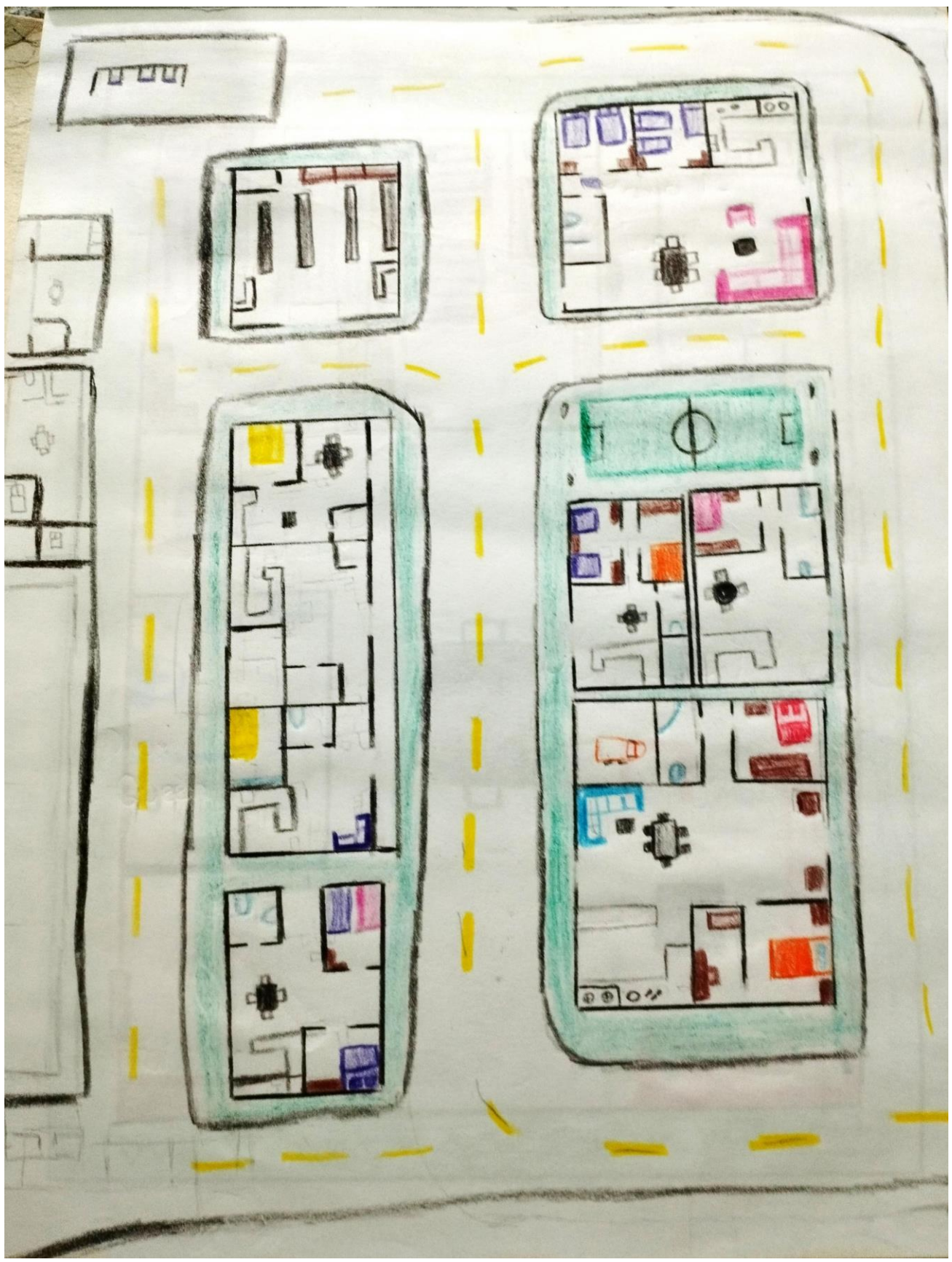
KELLY USEY

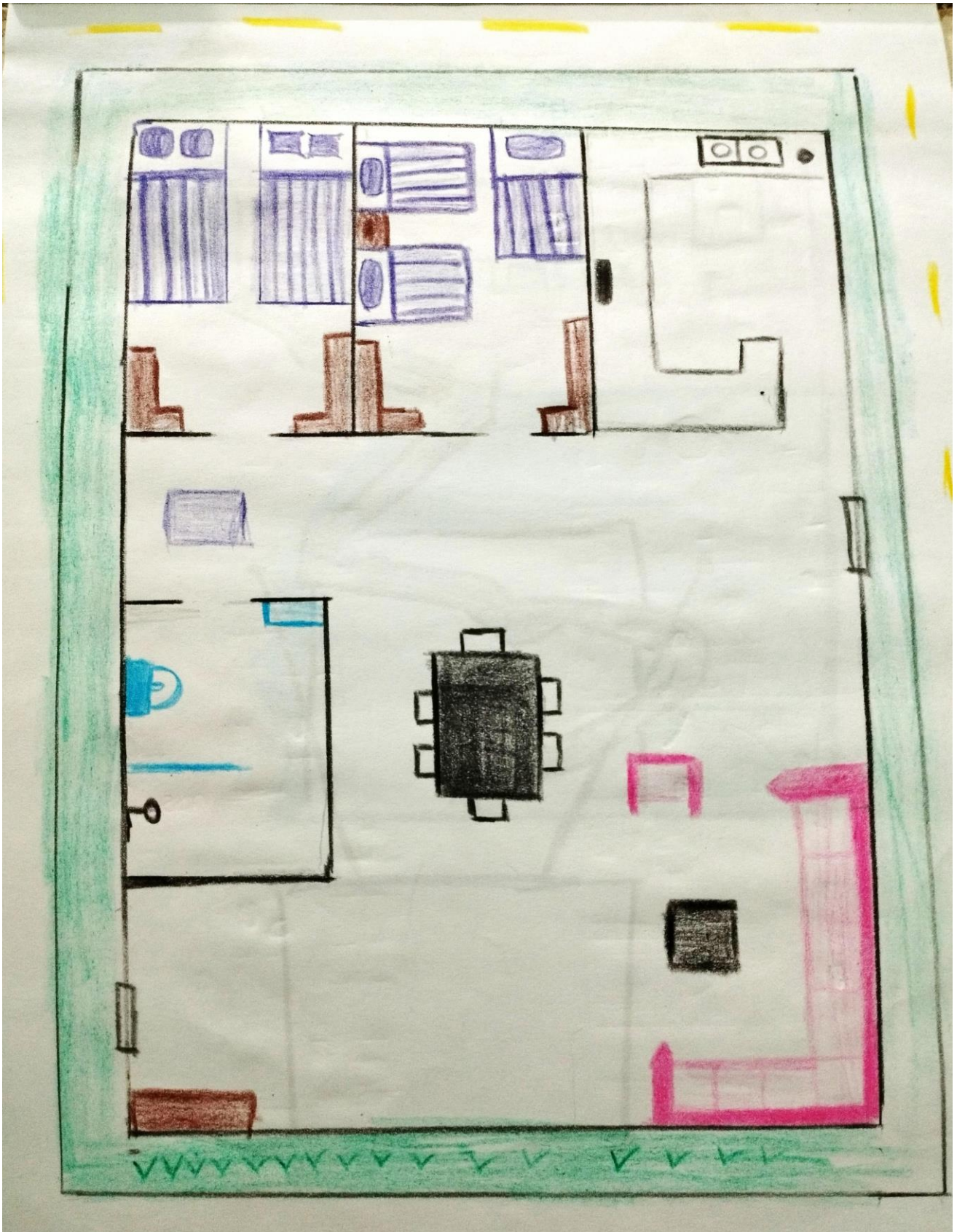
Diana
Queen



mia







HOJA DE VIDA DEL PERSONAJE

Nombre: LUNA (Angeles)
Raza: NIÑA (bruja)

Fuerza, Inteligencia y vida
3 2 1-717.

HABILIDAD:

Excelente olfato, Creadora de Posimas y Cripto aterrador

Sigilosa Buen Actor Agil
3 1 2

Hoja De Vida Del Personaje

Nombre: Mia

Raza: Niña (bruja)

Fuerza: 3 Inteligencia: 1 y Vida: 2 -718

Aabilidad:

Excelente Olfato, Creadora de poemas, grito aterrador

Sigilosa y Buen actor y agil

2 3 1

Hoja De Vida Del Personaje

Nombre: Sofia

Raza: Niña (bruja)

Fuerza, Inteligencia y Vida

2	2	2	2	2	=	6
						19

HABILIDAD:

EXLENTE OLFATO, Creadora de Posimas y Grito aterrador

Sigpiosa, bon actor y agpi

3	1	2
---	---	---

Iba caminando tranquila por el parque de un nuevo pueblo al que mis amigos y yo nos íbamos a mudar.

Luego de un rato vi un niño el se encontraba solo jugando en el deslizador pense, y decidí disfrazarme de niña para acercarme y hablarle para caerle bien y así poderlo raptar. mas facilmente pero al final decidí no disfrazarme ya que me podría traer consecuencias, entonces pense, y de pronto decidí ir normal como una Señora.

Me acerque al niño y le pregunte por sus padres y el me dijo que le estaban comprando un helado, y le dije si queria ir conmigo a buccarlos y que luego fueramos a una casita del árbol, le dije y el niño acepto. aunque seguia preocupado y triste ya que no sabia quien era yo.

Al irse conmigo en el camino me pregunto por sus padres y de repente los vio y corrió hacia ellos, yo desconcertada decidí marcharme.

Luego llegué a la casa a la que nos íbamos a trasladar mis hermanas y yo. Llegué y supervisé el lugar, allí estaba la dueña de la casa con su hija e inmediatamente me enfadé mucho ya que odio los niños enseguida ideé un plan para deshacerme de la mocosa inmediatamente acudí a mis hermanas y ellas me dijeron: "Nuestra nueva misión será deshacernos de todos y cada uno de los mocosos que invaden ese pueblo, empezando por la hija de la dueña de la casa en donde iremos a vivir."

Desde ese momento comenzamos a idear el plan y una de ellas propuso que ideáramos una poción que consistiera en eliminar niños.

Después de pensar un largo tiempo decidí
crear una poción la cual convertiría a los niños
del pueblo en hormigas colonas, y mis hermanas
no estuvieron de acuerdo para nada ya que
debíamos hacer un plan más elaborado.

Entonces les pregunté cuáles eran sus propuestas
para terminar con la plaga de moscos.
Sofía propuso organizar un evento de Halloween
en el cual asistirían todos los moscos del
pueblo y allí darles dulces los cuales los harían
convertirse en sapos a media noche y quedarse
así por siempre.

Luna propuso montar una dulcería en la
cual a cada niño que fuese a comprar
se le diera un dulce especial el cual
llevaría una sustancia la cual los hiciesen
diminutos.

Mia propuso llevar a cabo una de las
dos propuestas de nuestras hermanas, ya que
a ella no le importaba, lo único que quería
era acabar de una vez por todas con esa plaga.

Soy luna y esto es todo lo que
 necesitamos para hacer la pocima que
 -acavara con esas cosas asquerosas
 ¡miren!

Reseta:

Ingredientes:

- El Colmillo de una Serpiente de río
- Una livelula machacada
- Sangre de sapo mojado
- Petalos de girasol
- Agua oxigenada
- dos dientes de ajo

Preparación:

Mezclar agua oxigenada con los
 dientes de ajo luego de eso se
 echa la sangre del sapo y se mezclan
 los petalos del girasol y para el sabor
 se machacan los colmillos de serpiente con
 la livelula.

¡Si! y eso es todo lo que
 necesitamos para nuestra receta.

Luego de escuchar la opinion de la receta de mi hermana todos decidimos que nos quedariamos con esoi para escribir de una vez con la paga de mocosos, en ese momento ya estabamos instaladas en la casa de ese pueblo. y decidimos empezar desde ese momento con el plan, al dia siguiente abrimos la dulceria y desde ahi empezamos con el plan en ese momento pero frente a la dulceria pasaron unos supervisores de comida y se pararon y nos mostraron unos permisos para revisar que los alimentos y dulces del local estuvieran en orden automaticamente nos asustamos pero no lo demostro y revisamos que los permisos estuvieran en orden para dejarlos pasar. Los permisos estaban en orden asi que los dejamos pasar.

Despues de ellos revisar los productos nos dijeron que tenian unas sustancias toxicas y nos dijeron que teniamos que cerrar el local. En ese momento decidimos aplicar el plan de Sofia el cual era hacer un evento de Halloween



NIARRADO

POR = Maria Alejandra
Gonzales Ramos



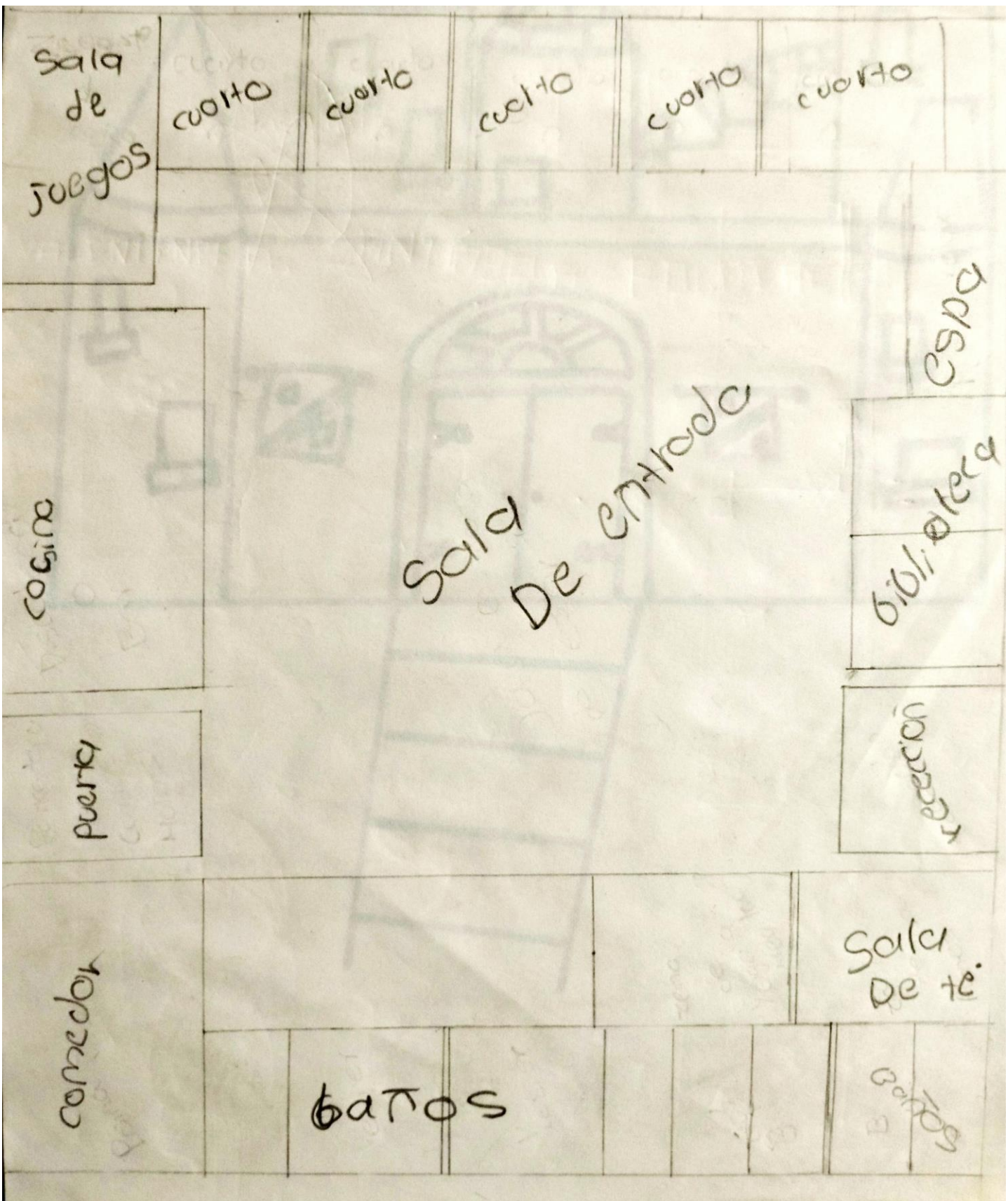
AVENTUREROS

VALENTINA A. SANTIAGO A. POLOCHE J.



ALEJANDRA R. AYLEEN Y.







HOJA DE VIDA DEL PERSONAJE

NOMBRE: SCOT

RAZA: RATÓN

FUERZA: 2

INTELIGENCIA: 2

VIDA: 2

8

5

9

4

HABILIDAD ESPECIAL: VELOCIDAD.

BUEN ACTOR: 2

AGIL: 2

SIBILOSO: 2

HOJA DE VIDA DEL PERSONAJE

NOMBRE: Estrella.

Raza: Bruja

FUERZA: 3 ¹³

INTELIGENCIA: 2

VIDA: 1 ¹⁷

CUALIDAD ESPECIAL: Buen olfato

SIGILOSO: 2

BUEN ACTOR: 1

AGIL: 3

HQJA DE VIDA DEL PERSONAJE ...!

Nombre: Angus

Raza: Ratón

Fuerza: 3

Inteligencia: 1

Vida: 2 y X

Cualidad especial: Fuerza.

Sigiloso: 2 especial Angus

Buen actor: 2

Agil: 2

Hoja de vida del personaje.

nombre = Maribel

raza = bruja

Fuerza = 2

inteligencia = 2

Vida = 20

habilidad especial = posimas

Sigilosa = 2

buen actor = 1

agil = 3

CAPITULO

1

una bruja llamada matribel entro a una dulceria
 y vio a un niño llamado angus, decidio
 darle un dulce pero, el niño no se lo acepto
 y la bruja se fue, pero en esa misma
 dulceria se encontraba otra bruja llamada
 marisol, la cual vio al niño y le dio un
 dulce el niño esta vez si lo recibio
 y se demayo al metercelo a la boca,
 la bruja se lo llevaria pero se dio
 cuenta que no podia llevarlo por que
 no tenia la suficiente fuerza, para cargarlo
 y decidio dejarlo tirado, en esa misma
 dulceria se encontraba un niño llamado
 scot el cual al verlo tirado en el suelo,
 lo quiso ayudar pero no pudo y a que
 scot era muy pesado el decidio irse pero
 la bruja llamada estrella lo vio estubo a
 punto de noquearlo pero no pudo y el
 fue más veloz y la tampo ella se
 desmayo...

2 CAPÍTULO

• La bruja Maribel y la bruja Marisol se llevarán a la bruja estrella a un lugar seguro ya que se había desmayado luego la bruja Maribel y Marisol intentaron de planeear como llevarse al niño Scot pero las 2 brujas no eran demasiado inteligentes hasta que ~~en~~ los pocos minutos llegó Scot al edificio donde se encontraban todas las brujas se dieron cuenta las brujas que estaba escot hoy las brujas lo intentaron de cojer pero no pudieron ya que escot era muy sigiloso, Scot fue para su casa ya que quería descansar luego la bruja Marisol fue a la casa de Scot a dejarle una carta de advertencia y el niño fue por su amigo Angus para que no corriera peligro y no obedeció a la advertencia la bruja Maribel al darse cuenta que no obedeció fue a la casa de escot para darle una lección y que no volviera a desobedecer pero Scot salió corriendo hacia el edificio y la tiro eso hizo que le bajara vida

3 CAPITULO

Estrella revivio y no sabia nada salio del edificio para defender a la bruja mansol y le tiro una silla a scot y cuando desmayo la bruja estrella intenta de despertar a la bruja maribel, despierto y le conto a estrella, se fueron a la casa de escot se prendio en llamas, luego miraron a una persona o sombra negra en llamas y ellas por curiosidad fueron a ver aquella sombra pero se dieron cuenta q aquella sombra no era nada, decidieron seguir derecho a otro continente quedando scot con vista a ver como se destruyo su casa pero antes las brujas Maribel y Mari Sol

CUARTO CAPITULO

Marisol quiere ir a ayudar a Maribel pero no puede y la deja tirada angus se queda con las dos brujas y Maribel se quedo en el fuego, la bruja Marisol le dijo a angus le propuso que si podia alzar a Maribel a llevarla la bruja y angus dijo que si entonces se fueron Marisol, angus, estrella para hacer una posima y ayudar a Maribel y estrella no se le ocurrio nada para hacer la posima entonces angus se le ocurrio algo y funciona a posima y se despierto Maribel pero ella estaba muy delicada por el fuego, angus intento levantar a Maribel y no pudo y la dejaron tirada, a bruja Marisol se fue donde esta scot, angus desidio acompañarla pero no le dijo a scot de que abia ayudado a una bruja, a la bruja estrella le pregunta a angus a si lo llevara con el amigo y angus dijo que si pero lo que las brujas no sabian que era que angus queria Herir a las brujas entonces las brujas entraron al edificio con angus y se separaron por dos caminos las brujas uno y angus el otro, angus se encontro con scot y le conto todo lo que sabia y le dijo que se escondiera pero scot se le ocurrio una idea de cojer sabanas y cuerdas para atar a la bruja y dejaron las sabanas en la mesa, las brujas supieron que angus las abia traigo, onaron y estrella se le ocurrio un plan de crear una posion de convertirse a la mama de scot y Maribel pudo hacer la posion de estrella se estaba convirtiendo en la mama y estrella iso una posima para Maribel de convertirse en su animal de un gato negro, la bruja estrella entro a un lugar donde esta scot y le dijo a su supuesto hijo que nos fuéramos y scot se niega y la bruja estrella se enoja porque la posion no era permanente y scot empieza a sospechar de que no era su madre fue mas astuto y le siguió la corriente pero esta sabia que no tenia un gato negro, sabia que su mama iba de viaje y no llevaria animales, estrella abia preparado una bebida para scot cuando salió a darbela vio que scot no estaba se abis ido pa un parque con abis ya que en esos momentos eran fiestas entonces estrella se fue a buscarlo pero no los encontro y Maribel queria ayudar y se convirtio en un pajaro, entonces los empeso a espia entonces angus se habia perdido porque no sabia de memoria

las calles entonces Scot decidió ir a comprar algo y lo dejó solo
 ahí es cuando aparece Maribel, Maribel se convierte en bruja
 lo atrapa a Angus y lo trata de desmayar pero no pudo entonces
 le puso una poción que lo dejó mareado se lo llevó al sótano,
 la bruja estrella intentó desmayar a Scot pero no pudo entonces
 lo llevó por el mismo sótano y estrella se convirtió en bruja, la bruja
 estrella estaba con Marisol no pudo apagar las luces no sabía
 en donde estaba el interruptor luego Marisol y estrella los encerraron
 en el sótano ellas querían hacer una poción pero no pudo y estrella
 tuvo una idea para quedarse Angus y Scot la bruja echó agua
 hasta que se quedaron dormidos dejaron que el gas pasara y entraron
 para luego charlas charlas una majeta y llevarlos a donde
 estaba la bruja Maribel para hacer una poción sacándole un chorro
 de sangre a cada uno, luego prepararon la comida con la sangre
 de ellos dos para dársela a Maribel pero la bruja Marisol no pudo
 dársela pero estrella después intentó dársela y ella sí puede
 dársela a su amiga.....Continuare



CAPITULO 5

Estrella solo y Angus y Scot salieron y la bruja no se dio de cuenta como era días de las fiestas a como era días de las fiestas a las brujas se le ocurrió una maravillosa idea q era darle dulce envenenados a los niños pero Scot y Angus se dieron de cuenta de lo q estaban haciendo y decidieron intercambiar los dulces por otros, las brujas se dieron cuenta y decidieron poner un circo para poder robarse a los niños facilmente llevandolos a un atajo distinto a de sus padres, luego desde lo alto Angus ~~era~~ con una flecha q tenia la posima q estaba en el dulce le lanza una flecha a la bruja Maribel matandola inmediatamente...