

RPG Playground:

crea tu propio videojuego educativo



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Julio 2021

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176_OTEpdf56_2020_847-19-134-3

RPG Playground: crea tu propio videojuego educativo.

Por Víctor G. Muñiz para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: recursos.educativos@educacion.gob.es



El autor de este artículo

Víctor G. Muñiz (Burgos, 1987). Licenciado en Historia del Arte por la Universidad de Valladolid y Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas por la Universidad de Burgos. Vivencias profesionales en Perugia (Italia) y en Kinsale (Co. Cork, Irlanda). Actualmente trabaja como docente en Educación Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional Básica en el Centro Educativo La Merced y San Francisco Javier (Burgos) y es doctorando en Didáctica de las Ciencias Sociales en la Universidad de Burgos.

Creador de la web Cuadernos de Heródoto, un espacio dedicado a la difusión de la Historia, Geografía e Historia del Arte, con recursos y materiales para la innovación educativa y nuevas metodologías como gamificación, *Flipped Classroom*, aprendizaje colaborativo (ABP) y tecnologías educativas.

 [cuadernos.de.herodoto](https://www.instagram.com/cuadernos.de.herodoto)

 [CdeHerodoto](https://twitter.com/CdeHerodoto)

 [Cuadernos de Heródoto](https://www.youtube.com/CuadernosdeHerodoto)

 [cuadernosdeherodoto.com](https://www.cuadernosdeherodoto.com)



Introducción

Este artículo está dedicado a la herramienta web gratuita *RPG Playground*, un instrumento que permite al docente generar de manera rápida y sencilla videojuegos con estética 32 bits para crear sus propias aventuras, adaptar contenidos y realizar pequeñas gamificaciones.

Esta herramienta se puede aplicar desde una doble vertiente, ya que el producto puede ser creado bien por el docente o bien por el alumnado, de manera que se hace posible trabajar diferentes competencias y habilidades, desde el rol de creador o de receptor.

Los videojuegos pueden ser una forma lúdica de acercar contenido a nuestras aulas. *RPG Playground* permite, con una mecánica muy visual y atractiva, motivar al alumnado a trabajar con las tecnologías, entender que a través del videojuego se puede aprender y dejar volar su imaginación a la hora de crear sus propias aventuras narrativas.



La Herramienta

RPG Playground es una herramienta web gratuita de creación de videojuegos estética 32 bits de fácil adaptación al ámbito educativo. Permite tanto a docentes como a alumnado generar pequeños videojuegos educativos con los que trabajar contenidos o crear diferentes narrativas. La herramienta web puede ser usada para presentar diferentes pruebas y materiales de las distintas asignaturas o para la creación de historias propias, englobándolas en una gamificación o como retos propios de juego.

Con un interfaz muy sencillo, visual e intuitivo, es una herramienta versátil y completa para generar en torno a ella numerosas actividades evaluables y que puedan reforzar ciertos conocimientos o implicar al alumnado en habilidades narrativas y competencias creativas. Desde estructu-



Logo *RPG Playground*

ras medievales a diferentes animales fantásticos, los recursos de *RPG Playground* son muy amplios a la hora de inventar escenarios de juego.

El videojuego, como elemento educativo, resulta enormemente motivador para el alumnado, y esta herramienta puede ser utilizada para la creación de un ABJ o incluso para generar pequeños retos o pruebas. Incluso, se pueden preparar vídeos de secuencias cinemáticas que sirvan para la introducción de otros proyectos.

Si has llegado hasta aquí es que te interesa, ¡sigue leyendo y pronto crearás tus propios videojuegos!



Comenzamos con RPG Playground



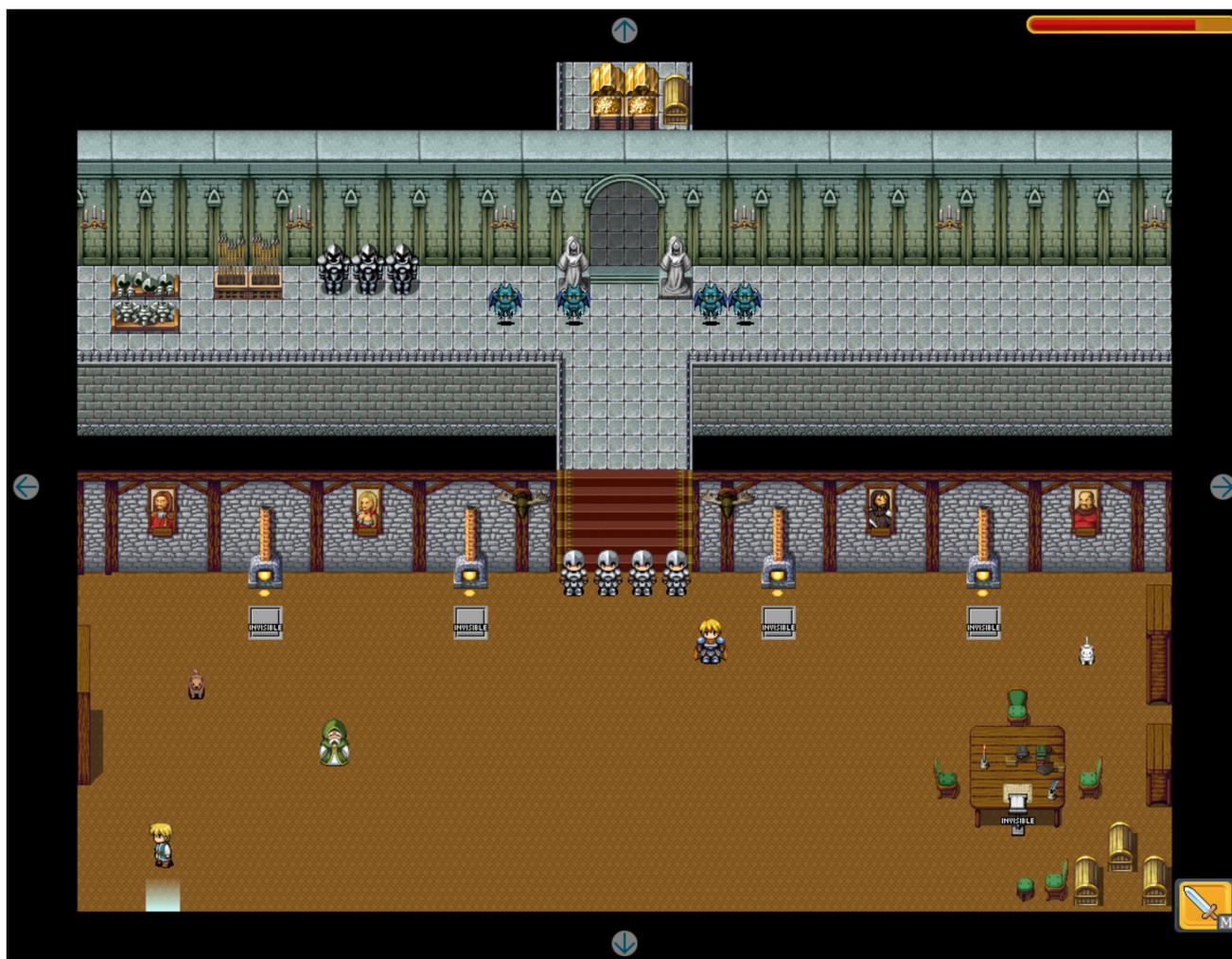
Explicación del uso en el ámbito educativo

Los videojuegos RPG son un elemento muy motivador para trabajar diferentes contenidos en clase. Tienen gran potencial, son versátiles, fácilmente adaptables y sencillos de crear a través de herramientas como la que aquí exponemos. *RPG Playground* es totalmente gratuito, actualmente no tiene versión de pago, y solamente requiere de un pequeño proceso de registro para crear nuestra cuenta dentro la web. Esta cuenta nos permitirá generar nuestros propios videojuegos, jugar con los de otros usuarios y también poder compartir experiencias, pedir ayuda y trabajar en equipo a través del foro de la propia web.

Esta herramienta se puede jugar y editar en los diferentes sistemas operativos y desde cualquier dispositivo móvil. No es necesaria ninguna instalación ni descarga de software, todo queda registrado en nuestra cuenta y esto da una facilidad enorme para trabajar en las aulas.

El trabajo puede llevarse a cabo en pequeños grupos o de manera individual, invitando al alumnado a generar sus propios videojuegos o pequeños retos o con material creado por el docente y llevado a la práctica por los discentes. El tiempo de creación puede variar dependiendo de la amplitud del videojuego que se intente crear. En el caso de pequeñas escenas bastaría con una sesión, pero también es factible un proyecto más a largo plazo, quizás trimestral, con un producto final jugable por el resto de grupos.

De cara a la utilidad para el docente, *RPG Playground* no sirve simplemente para la creación de videojuegos, sino que con él se pueden realizar escenas cinemáticas para la introducción de proyectos o de gamificaciones



Escena interior con una prueba de contraseñas y gárgolas enemigas

propias. Más allá de la jugabilidad, estéticamente sirve para programar escenas sin necesidad de interacción por parte del docente o del alumnado y puede ser grabado y mostrado en vídeo, incluyendo contenidos de las materias que se trabajan.

La creación de este tipo de videojuegos requiere de unos mínimos conocimientos de lenguaje de programación. Sin embargo, este tipo de lenguaje es fácilmente comprensible en la herramienta y se puede desarrollar de manera sencilla con nuestro alumnado. Se trata de lenguaje en inglés, con un código sencillo y con bastantes posibilidades de movimientos, interacciones y acciones.

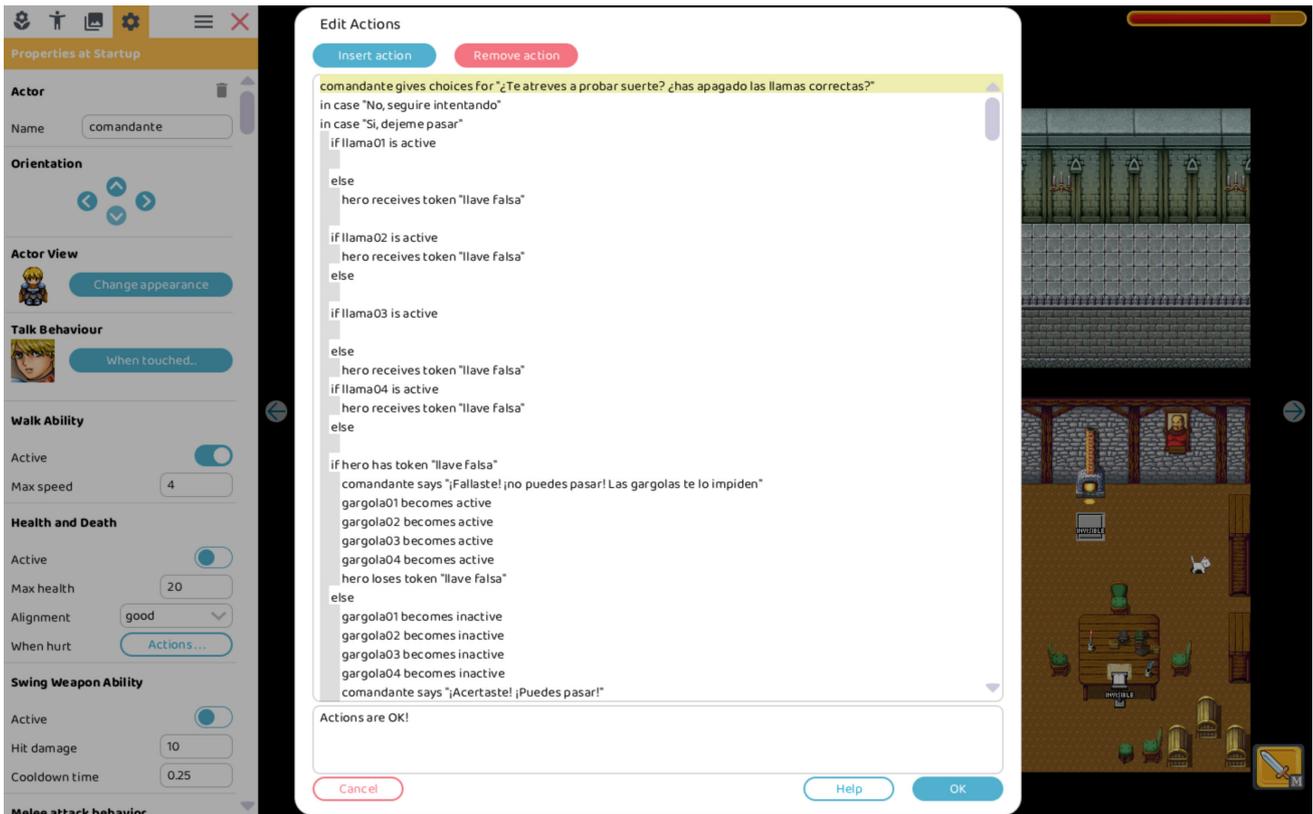
La creación de la narrativa, obviamente con una guía o instrucciones del docente, ayuda al afianzamiento de conocimientos si se recrea un episodio real, la vida de un personaje histórico o una obra literaria. Entran en juego el conocimiento, la creatividad, y destreza en el manejo de la herramienta web. Por otro lado, si la actividad es de creación de una narrativa original y propia o *storytelling*, se ponen en práctica también, aparte de las ya citadas, la escritura creativa, la imaginación, la capacidad de síntesis y las competencias lingüísticas.



Metodología y Didáctica Aplicada

RPG Playground puede ser utilizada dentro de una estrategia de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), con una estructura clara de *game building* con las etapas de investigación, diseño y creación. Creando nuestro propio juego podemos incluir todos los contenidos que deseemos de nuestras materias para presentar un resultado final completo y realmente motivador al alumnado.

De cara al trabajo docente, las escenas cinemáticas, como ya he comentado, pueden ser de gran utilidad para varias metodologías: introducción de escenas cinemáticas en vídeos para *flipped classroom* o de una gamificación con un estilo retro y de videojuego.

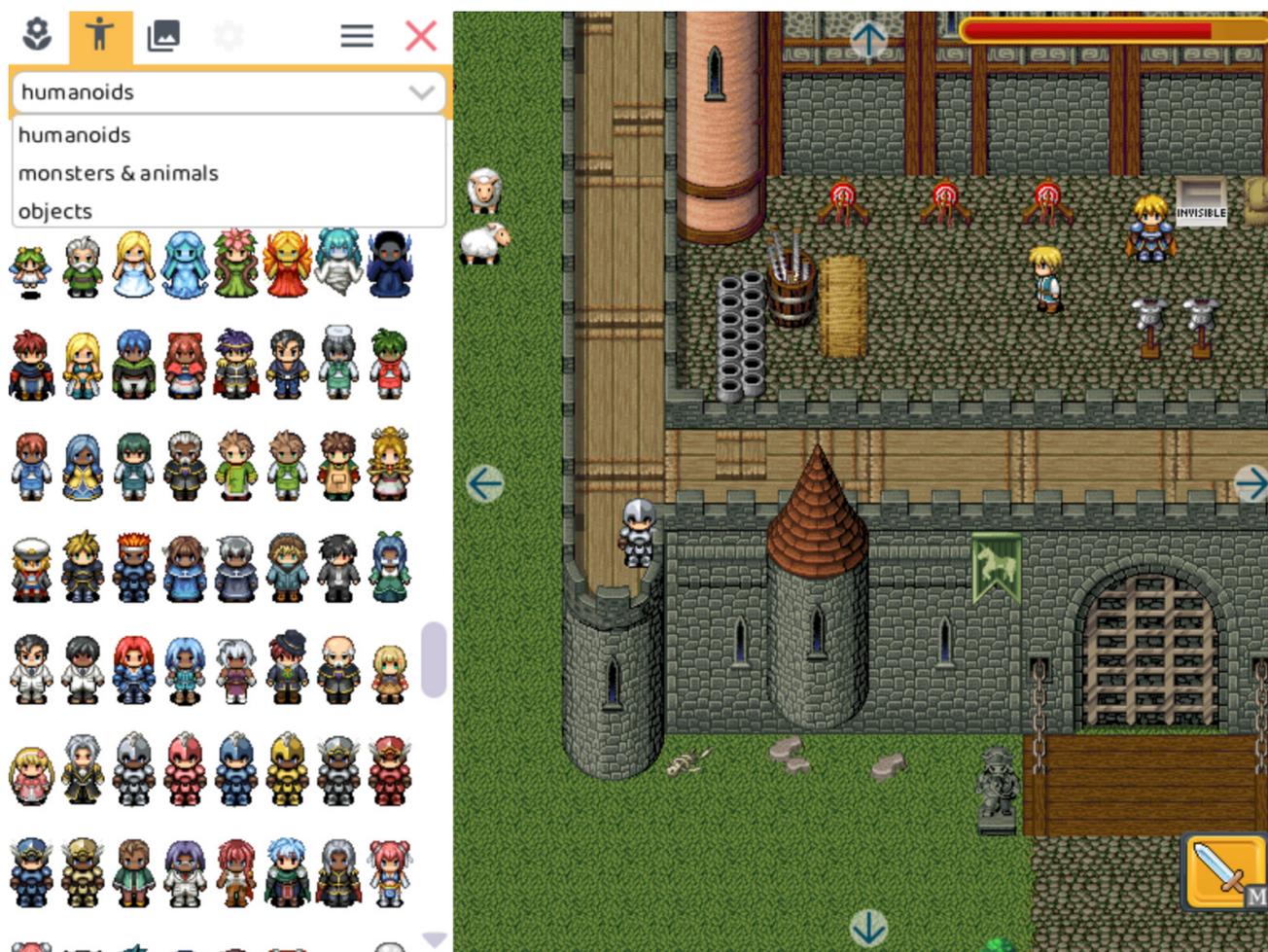


Lenguaje de programación de *RPG Playground*

A través de la creación del videojuego fomentamos el trabajo cooperativo, dado que es una tarea que el alumnado puede realizar en pequeños grupos. Se fomenta también la creatividad mediante la creación de una historia o ficción con la que el alumnado es capaz de organizar una tarea, llevar a cabo la inclusión de elementos de varias materias al mismo tiempo, entrenar sus habilidades comunicativas y desarrollar la competencia digital ideando su propio lenguaje de programación.

Didácticamente, nos ofrece un proyecto completo de ABJ con el que podremos desarrollar todos los elementos de la narrativa. Los discentes deberán inventar una ambientación, definir una temática y crear un marco simbólico en el que envolver su historia. Asimismo, idearán sus propios personajes, generarán los protagonistas y los antagonistas y les darán roles. Obviamente, deben desarrollar un argumento y una trama, y, en este sentido, *RPG Playground* les permitirá hacer *flashbacks* o diferentes linealidades. Por último, es posible proponer al grupo un desafío, un componente final en forma de reto o batalla.

En definitiva, se trata de una herramienta que, dada su versatilidad, puede ser llevada al aula en la modalidad de enseñanza presencial o puede trabajarse en *e-learning* o enseñanza a distancia.



Algunas de las posibilidades de personajes en RPG Playground



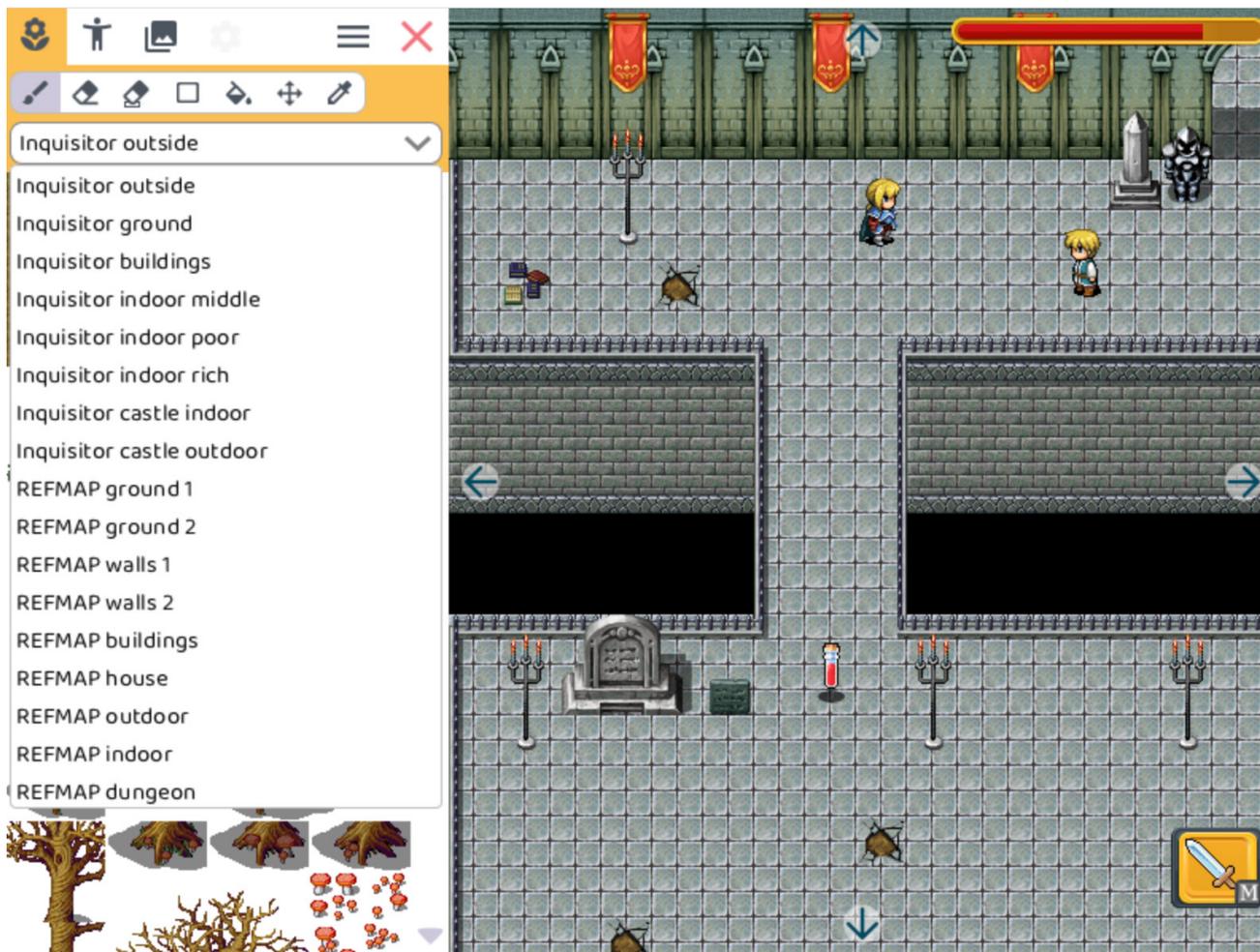
Valoración Personal

Si te gustan los videojuegos, los juegos de rol y la educación, *RPG Playground* te permite unir todo ello en una actividad didáctica, y también generar material gamificado para tus asignaturas. En mi caso, se ha convertido en una gran ayuda para el módulo sociolingüístico y el tratamiento de diferentes contenidos como la Edad Media, las ficciones o la narrativa.

RPG Playground es una herramienta perfecta para adaptar el continente de diversos temas y acercar el contenido de manera lúdica a nuestro alumnado. El videojuego es un fenómeno de masas y una de las principales formas de socialización de la juventud actual. A través de los videojuegos, el alumnado lee, juega y entablan una serie de relaciones que podemos usar a nuestro favor como elemento motivador. Estas formas de socialización las vemos en entornos virtuales como *Minecraft* o *Fortnite*, pero también de forma presencial como ocurre con *Pokemon GO*. Es una apuesta interesante hacerles ver que pueden generar sus propios videojuegos, sus retos, sus historias y competir y jugar con sus compañeros y compañeras de aula a través de ellos.

La valoración es realmente positiva y bidireccional, ya que ambas partes disfrutan, hay una continua evaluación del aprendizaje, de la creación de un contenido propio y una profunda coevaluación por grupos al completar el producto final.

Personalmente, me parece una herramienta completa, visual, atractiva y tremendamente versátil.



Posibilidades de creación de escenarios en RPG Playground



Recomendación final

Obviamente, recomiendo el uso de *RPG Playground* a todo el profesorado que quiera motivar a su alumnado a través de la introducción de videojuegos en el aula. El uso de esta herramienta es sencillo y eso hace que sea de fácil adaptación tanto para el docente como para el alumnado.

Un ordenador o dispositivo móvil, imaginación y confianza en el alumnado es lo único que recomiendo para trabajar con esta utilidad web.

Para finalizar, decir que la mayor dificultad para comenzar a usar esta herramienta es dar el primer paso. Una vez decidido, trabajar con ella y comenzar a generar nuestras propias historias es sencillo. Aprendiendo a manejar *RPG Playground*, se abrirá ante cualquier docente un mundo de posibilidades didácticas.



Información y materiales complementarios

Enlaces para acceder a la herramienta

<https://rpgplayground.com/>

Vídeos para conocer la herramienta

- § Comenzar a crear un juego en RPG Playground – Cuadernos de Heródoto: https://youtu.be/Z-44h_lwq9o
- § Crear castillo medieval en RPG Playground – Cuadernos de Heródoto: <https://youtu.be/FPF6QZ79jdY>
- § Personajes, monstruos y objetos en RPG Playground – Cuadernos de Heródoto: https://youtu.be/8OC-MfZ_t9LU
- § Crea INTRO en RPG Playground – Cuadernos de Heródoto: https://youtu.be/FWZs3etQ_5A
- § Crea una prueba con password para tu juego RPG – Cuadernos de Heródoto: <https://youtu.be/d4e-NUWAXiuw>

Ejemplos de juegos creados con RPG

- § EL CID 1: <https://rpgplayground.com/game/el-cid-1/?mode=play>
- § Escenas con contraseñas y cinemáticas: <https://rpgplayground.com/game/prueba-10/?mode=edit>
- § The adventure of hero: <https://rpgplayground.com/game/the-adventure-of-hero/>

Derechos de uso

- § Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- § Las imágenes han sido proporcionadas por el autor. Corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.
- § El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.

