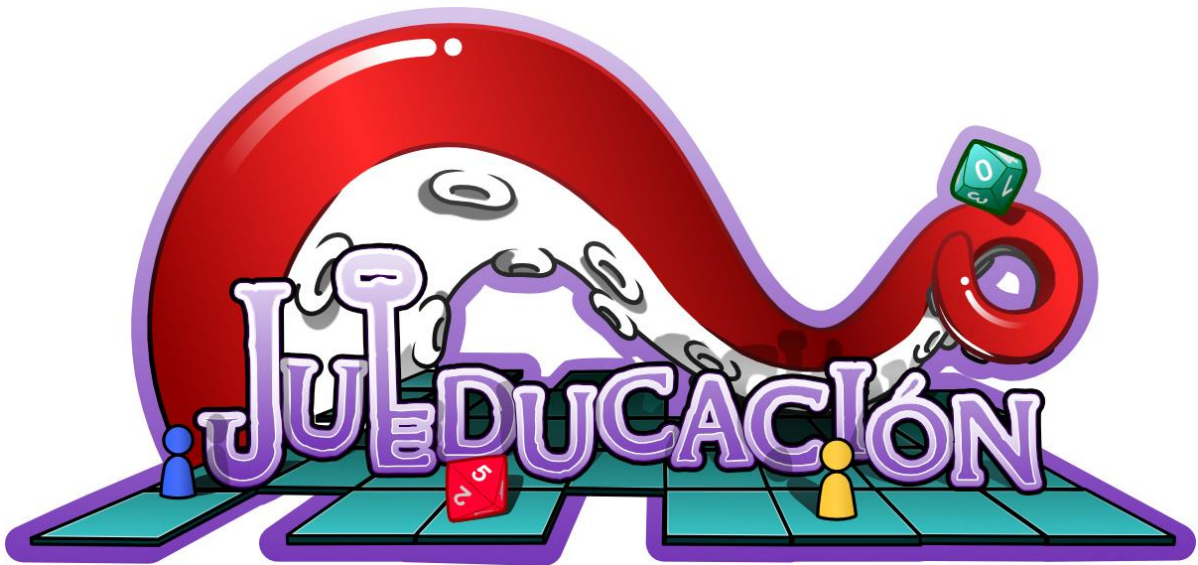




## Proyectos



[#PlayAndLearn](#)

[#ProyectoSherlock](#)

[#ProyectoHolmes](#)

[#CthulhuBasedLearning](#)

[#TheOrientExpressChronicles](#)

[#CthulhuBasedTeaching](#)

[#RiseOfTheGolem](#)

[#HorrorOnTheOrientExpress](#)

[#LosMisteriosDeBloomfield](#)

[#TheWerewolfProject](#)

[#TheMonkeyIslandSchoolProject](#)

[#ClassRoyaleMonkeyIslandEdition](#)

[#ChroniclesOfACrimeSchoolProject](#)

[#ProjectMystery](#)

[#WelcomeToRedviewSchoolProject](#)

[#rolenlasaulas](#)

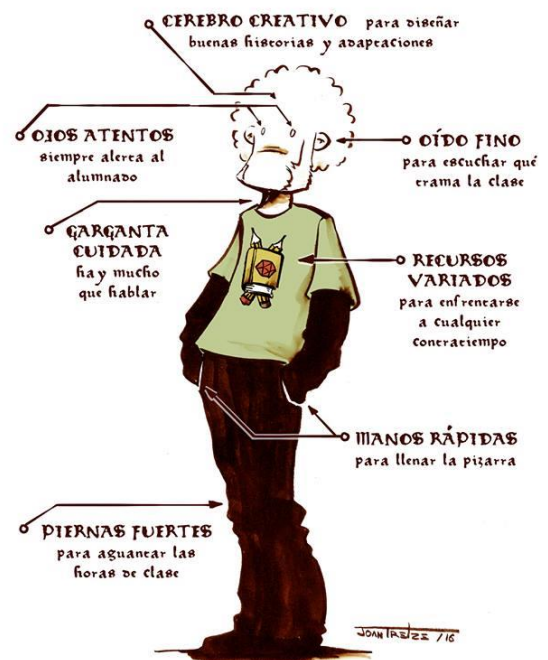




## Proyectos didácticos y Unidades didácticas realizadas y llevadas a la práctica

1. **Proyecto Sherlock:** El mundo de los detectives. Destrezas detectivescas, investigación, Literatura, Grandes Detectives, etc... **Co-autoría con Graciela Suárez.** Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo.
2. **Proyecto Pergamino, el hijo del Cazador de Libros:** El mundo de las Bibliotecas a través de un viaje contra el tiempo para salvar al Biliotecario de An. **Co-autoría con Graciela Suárez.**
3. **Horror on the Orient Express: a "Call of Cthulhu roleplaying Game Campaign" for Primary Education:** Juegos de rol en el aula. Geografía física y política Europea. Narrativa interactiva. Competencia Lingüística. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo.
4. **The Orient Express Chronicles: a "Call of Cthulhu roleplaying Game Campaign" for Primary Education:** Juegos de rol en el aula. Geografía física y política Europea. Narrativa interactiva. Competencia Lingüística. Las máquinas, fuerzas y energías. Los transportes. El siglo XX: sociedad, cultura e historia. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. **Trabajo cooperativo y colaborativo. PROGRAMACIÓN DE OPOSICIONES**

### ANATOMÍA DE UN PROFE ROLERO



5. **Proyecto Fábula:** introducción a los juegos de rol y a la narrativa interactiva. Competencia Lingüística. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo.
6. **Proyecto Dragonology:** Geografía física y política a través del mundo de los Dragones. Transversalidad con Ciencias Naturales
7. **Storycubes and Beyond:** Uso de los Storycubes más allá de la narrativa tradicional. Creación de un Diccionario visual.
8. **"Érase una vez / Once Upon a Time".** La competencia Lingüística desde el campo narrativo. finales Abiertos, cerrados y cambiantes.
9. **Piedra, Papel, Hechizo:** adaptación para Lengua Extranjera del juego "Rock, Paper, Wizard". Gramática Inglesa; estructuración de frases. Práctica de Listening y Speaking de manera dinámica. **Herramienta de evaluación.**
10. **Timeline en el aula:** una apuesta dinámica por el estudio de la Historia. Transversalidad con Matemáticas y Lengua Extranjera. **Herramienta de evaluación.**
11. **La Isla Prohibida+El desierto Prohibido:** narración en 1º y 3º persona. Trabajo cooperativo. Fortalezas y debilidades. Gestión de recursos. Competencia Matemática. Los transportes y el relieve.





Las profesiones. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo.

12. **Catan Junior**: el Ayuntamiento. Organización Municipal y Territorial. Análisis de los sectores productivos tanto vertical como horizontalmente. Las profesiones y su necesidad social.

---

13. **FanstamaBlitz**: atención, discriminación y competencia lingüística.

14. **The Island**: Cartografía aplicada desde un punto interactivo. Análisis de los elementos del relieve y paisaje. Transferencia con el estudio de los Ecosistemas. Los desastres Naturales. **Herramienta de evaluación.**

---

15. **Cthulhu Dados**: abordaje de la competencia Lingüística en Lengua Extranjera desde la Comp. AA. **Herramienta de evaluación.**

16. **CastleCards**: inicio al trabajo de fracciones. Uso de la Lengua extranjera.

17. **Mysterium**: aplicación de mecánicas de deducción para elaborar hipótesis. Evaluación de la Competencia Lingüística. Las Profesiones. Vocabulario. Desarrollo de la Competencia Lingüística y las destrezas comunicativas. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo

18. **Incómodos Invitados**: aplicación de mecánicas de deducción para elaborar hipótesis. Las habilidades de l@s detectives. Desarrollo de la competencia Matemática y Lingüística.

19. **Monkey Island School Project**: uso de los juegos "The Secret of Moneky Island" y "Monkey Island: Lechuck'sRevenge" para dinamizar el aprendizaje de la lengua Inglesa. Geografía física y política en vertiente comparativa. Los videojuegos como herramienta educativa. Juego de rol: 7º Mar.

---

20. **"Class Royale Monkey Island Edition" Boardgame** como herramienta de evaluación de los contenidos de estructuración gramática en lengua inglesa *Co-autoría con Carlos Chiva. Herramienta de evaluación.*

21. **Pocket Madness**: tablas de multiplicar del 6 al 12. Competencia Lingüística en Lengua Inglesa. Descripciones.

22. **Sugi**: iniciación a la programación. Transferencia con Scratch. Uso de la lengua Extranjera. Los ecosistemas y la fauna y flora.

23. **Haunt The House**: desarrollo de la Competencia Lingüística en Lengua Castellana e inglesa.

---

24. **Game of Trains**: competencia matemática: las seriaciones. Mayor y menor. Secuencias. Cálculo. Uso de la lengua Inglesa. **Herramienta de evaluación.**

### Proyectos didácticos y Unidades didácticas en desarrollo

1-**Dark SoulsBoardgame**: trabajo cooperativo, cálculo matemático, pensamiento estratégico, narrativa secuencial y estructuración. El *Cliff-hanger* y cómo usarlo en la narrativa. Némesis y qué significa en una narrativa. El viaje del héroe. Matemáticas. Biología aplicada al mundo de los combates con armadura o presentados en el juego. Diseño de armas y armaduras para *Soft-combat* y su inclusión en el área de Ed.Física . Efectos del entrenamiento físico y la fatiga. El Gasto energético. Biología aplicada. La orquestación y ambientación musical en los videojuegos: importancia y peso de los aspectos sonoros en la experiencia de juego. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo





2-**Rise of Moloch, the boardgame:** Qué es el Steam-Punk. Los clásicos de la literatura Inglesa. Londres y su desarrollo urbano. La revolución industrial. El mundo de los detectives. El colonialismo: las colonias británicas y su desarrollo. Herramienta de evaluación de los contenidos de estructuración gramática en lengua inglesa. Proyecto multidisciplinar. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo

3-**ThornWatch, the boardgame:** proyecto antibullying y de mediación en centros, el cómic, narrativa, diseño de personajes, competencia lingüística, webcómic. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo

4-**Mythic BattlesPantheon, the Boardgame:** cultura clásica, investigación de personajes, Historia del mediterráneo, matemáticas, narrativa. Geografía física y política desde la Antigüedad hasta nuestros días. Mitología Greco-latina.

5-**Trudvang Chronicles:** Juegos de rol en el aula las sagas Celtas; Sagas Vikingas y sus influencias. Mitología nórdica y su impacto y presencia. Narrativa: diseña una saga. El viaje del héroe. Atlas de las incursiones vikingas: el mundo de los primeros exploradores. Música tradicional. Geografía europea: los territorios conquistados y las incursiones bárbaras. Narrativa interactiva asociada e integrada en los juegos de rol. Evaluación de las destrezas lingüísticas. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo

6-**Coriolis, the Third Horizon roleplaying game:** Juegos de rol en el aula, *Firefly* como ejemplo de estructura narrativa, exploración, colonizar nuevos mundos, trabajo en equipo, política, viajes, Geografía, Astronomía, Matemáticas, Interculturalidad. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo

7-**Shadows of Esteren, roleplaying game:** Juegos de rol en el aula, El Nombre de la Rosa, la Edad Media, narrativa, misterio, clases sociales, política, importancia del conocimiento: Bibliotecas. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo

8-**The Werewolf Project:** uso de los juegos de rol como herramienta de socialización en 5º-6º de Primaria y ESO y eje vertebrador de otras dinámicas. Propuesta Multidisciplinar. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo

9-**Vampiro Edad Oscura, el juego de rol:** un acercamiento diferente a la historia de la Europa y de la realidad de la Península Ibérica de 1242 en adelante. Enfocado a la ESO. Juegos de rol en el aula.

10-**Chronicles of a Crime:** Los códigos QR. Juegos con realidad Aumentada. Narrativa. Ciencias Forenses. El método científico. Geografía. Desarrollo Urbano. Psicología y comportamiento. Biología. Informática y Tecnología. Lenguas. Para 6º de Primaria y E.S.O. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo

11-**La Sombra de Saros:** aventura para el juego de rol “*La Llamada de Cthulhu*” adaptada para Ed.Primaria y Secundaria.: Juegos de rol en el aula. Narrativa interactiva. Competencia Lingüística. Geografía física y política Americana. Narrativa interactiva. Competencia Comunicativa en Lengua extranjera. Sistemas de Gobierno. Historia. Vida Laboral: las necesidades de trabajo y vivienda y su impacto en las relaciones sociales. [#TheBloomfieldMysteries](#) [#LosMisteriosDeBloomfield](#) Contenidos





transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo

12-**The Star on the Shore**: a “Call of Cthulhu roleplaying Game Campaign” for Primary Education: Juegos de rol en el aula. Geografía física y política Americana. Narrativa interactiva. Competencia Lingüística. Sistemas de Gobierno. Historia. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo

13-**New Tales of Miskatonic Valley 2ed**: a “Call of Cthulhu roleplaying Game Campaign” for Primary Education: Juegos de rol en el aula. Geografía física y política Americana. Narrativa interactiva. Competencia Lingüística. Sistemas de Gobierno. Historia. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo

14-**Asturies Medievalia**: expansión del juego de Rol Aquelarre. Cultura Asturiana. Historia, mitología, usos y costumbres de la época. Geografía Asturiana y de la Península Ibérica. La Sociedad Medieval. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo

15-**The Grimm Forest**: narrativa y competencia Lingüística. Matemáticas. Sectores productivos. Influencia de la construcción en el tejido económico. Historia del siglo XX. La recesión económica. Las Profesiones y su influencia. El Desarrollo gremial. Desarrollo sostenible. El impacto humano en el medio ambiente.

16- **Rise of the Golem board game**: Los clásicos de la literatura Inglesa. Londres y su desarrollo urbano. La revolución industrial. El mundo de los detectives. Herramienta de evaluación de los contenidos de estructuración gramática en lengua inglesa. **Co-autoría con** Carlos Chiva.

**Más información y Contacto en:**

**Email:**

[jueducacion@gmail.com](mailto:jueducacion@gmail.com)

[gameducationspain@gmail.com](mailto:gameducationspain@gmail.com)

**Web:**

<https://jueducacion.com/>

**Facebook:** Óscar Recio-Coll Docente

**Twitter:** @OscarRecioColl

**Instagram:** @mrwolfteacher.

