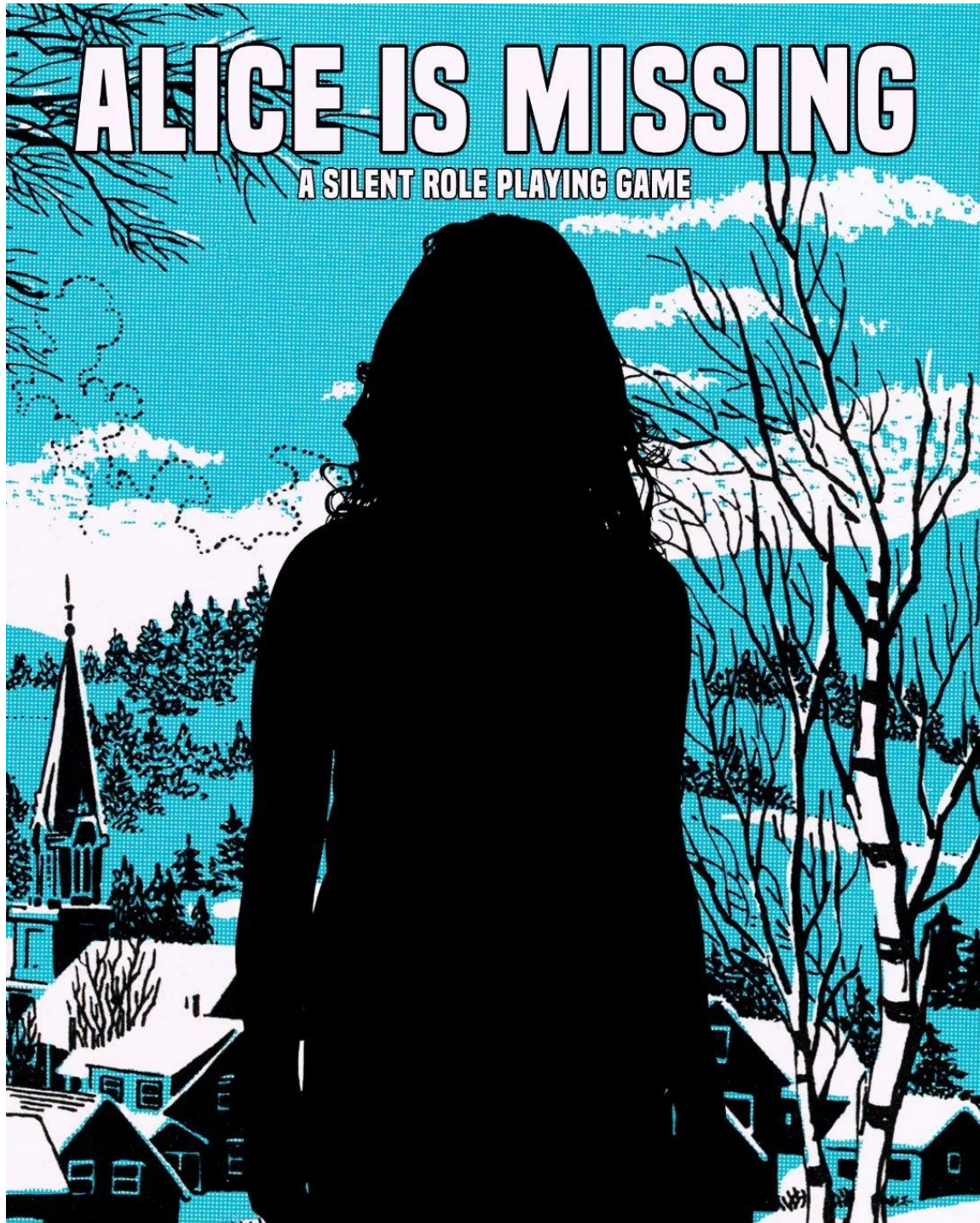


# The “Alice is Missing” School Project

Una propuesta didáctica para el juego “*Alice is Missing*” de Spenser Starke

para su uso en las aulas de Primaria y Secundaria en combinación con el sistema de juego de rol “*La Llamada de Cthulhu*”

## Propuestas de Aula



Para ser utilizada en la adaptación del juego “*Alice is Missing*” de Spenser Starke (<https://www.huntersentertainment.com/alice-is-missing>) publicado en España por Devir (<https://devir.es/alice-ha-desaparecido>) para proyectos de #RolEnLasAulas en combinación con *Tether* el juego publicado por El Refugio de Ryhope (<https://www.elrefugioeditorial.com/tether>) y de “*La Sombra de Saros*”, campaña escrita por Xabier Ugalde, para su uso en las aulas de Primaria/Secundaria dinamizando las áreas de Lengua Castellana, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y aplicaciones en Ed. Artística. Modelo Adaptado para Educación Primaria por: Óscar Recio Coll <https://jueducacion.com/>

El Copyright de las ilustraciones de *La Llamada de Cthulhu*, *Alice is Missing*, *Tether* y de *La Sombra de Saros* además de otras presentes en el material de este proyecto así como la propiedad intelectual/comercial/empresarial y derechos de las mismas son exclusiva de sus autores y/o de las compañías y editoriales que sean propietarias o hayan comprado los citados derechos sobre las obras y posean sobre ellas el derecho a que se las elimine de esta publicación de tal manera que sus derechos no queden vulnerados en ninguna forma o modo que pudiera contravenir su autoría para particulares y/o empresas que las hayan utilizado con fines comerciales y/o empresariales.

Esta compilación no tiene ningún uso comercial ni ánimo de lucro y está destinada exclusivamente a su utilización dentro del ámbito escolar y su finalidad es completamente didáctica como material de desarrollo y apoyo para la dinamización de contenidos/saberes básicos/competencias clave y competencias específicas así como material que pudiera inspirarse y/o derivarse para enlazarlo con los criterios de evaluación correspondientes en las diferentes áreas que componen la Educación Primaria y Secundaria.

“NOISE CREATES ILLUSION.  
SILENCE BRINGS TRUTH.”

-MAXIME LAGACE





## ¿Qué necesito para ponerlo en marcha?

**Necesitas haber jugado/participado al menos una vez** de la experiencia narrativa de ALICE HA DESAPARECIDO antes de poner en marcha este proyecto y haber tenido experiencia como jugador/a o narrador/a de juegos de rol.

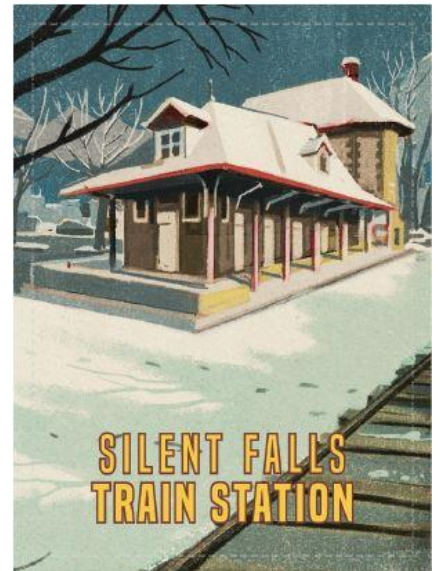
Seguro que en tu lugar de residencia hay alguna asociación de juegos de mesa o rol que puede ayudarte para que juegues o veas cómo se juega. Hay numerosos vídeos en internet donde se ven partidas, pero nada sustituye ni ejemplifica mejor una partida que ser parte de ella.

Hay maneras de jugar online si no tienes la posibilidad de jugar de manera presencial por lo que recomiendo encarecidamente que participes en alguna partida.

Esa experiencia previa te ayudará a entender qué propone el juego y de qué manera podemos aprovecharlo en las aulas.

Ninguna experiencia de ludificación o de Aprendizaje basado en Juegos (ABJ) puede partir de la nada. La experiencia previa va a marcar hasta dónde vas a poder llevar lo que esta apuesta didáctica pone a tu alcance, pero **necesitas una mínima experiencia previa en juegos narrativos/rol para poder desarrollar todo el potencial que ofrece este dossier.**

Tu bagaje como lector/escritor/narrador va a ayudarte a aprovechar/ampliar/adaptar/modificar cualquiera de las sugerencias y/o propuestas que a lo largo de las siguientes páginas vas a encontrar.



Los materiales necesarios son:

- 1 copia del juego [ALICE HA DESAPARECIDO](#) publicado en España por DEVIR
- 1 copia del Juego [Tether](#), publicado en España por El Refugio de Ryhope
- 1 copia por cada alumno/a del Dossier de creación de personajes y de la hoja de personaje del proyecto.
- 1 copia personalizada para tu alumnado de la Invitación a la reunión de exalumnos/as del Instituto Franklin.
- 1 copia de “La Gaceta de Silent Falls: breve guía sobre la ciudad” y del documento “Quién es quién: información sobre sospechosos” para cada 3-4 alumnos/as.
- 1 copia del documento “El Expediente Briarwood” y copias del Ticket del *Cooger and Dark’s Pandemonium Shadow Show*
- Haber leído o visto [La Feria de las tinieblas de Ray Bradbury](#) y/o [It de Stephen King](#).

Todos estos elementos generan el banco inicial de recursos que tendrás a tu alcance para poner en marcha el proyecto en tu aula/centro.

## Relación de algunas tareas propuestas y su vinculación con las diferentes áreas y saberes básicos/contenidos

	Lengua Castellana	Lengua Inglesa	Matemáticas	Educación Artística	Ciencias Sociales
<u>Creación de Personajes 1</u> : trasfondo, características físicas y personales, trasfondo, conocimientos, origen, etc..	✓	✓		✓ <i>(uso de la app Heroforge.com)</i>	✓
<u>Creación de Personajes 2</u> : Distribución de puntuación en características y habilidades	✓		✓		✓
<u>Redacción, lectura y escucha en la Descripción de Personajes</u> , comparación de personajes, reconocimiento y adecuación al contexto cronológico y narrativo, así como a las condiciones de redacción	✓	✓			✓
<u>Rumores de Bloomfield/Silent Falls</u> : qué son las fake news, comprobación, adecuación al contexto y el entorno, significación e influencia. Creación literaria y narrativa.	✓	✓			✓
<u>Mi llegada a Bloomfield/Silent Falls</u> : redacción y desarrollo de un texto en función de unas pautas. Adecuación de la redacción a la información previa y al contexto narrativo presentado. Coherencia con el trasfondo y el registro de redacción a nivel léxico y sintáctico-discursivo.	✓	✓			✓
<u>Redacción de Telegramas, Diarios Anuncios publicitarios</u> : los tiempos verbales, el registro lingüístico, adecuación en la concordancia y uso de las estructuras léxicas y sintáctico-discursivas.	✓	✓			
<u>Audio Telegramas y Audio diarios. Anuncios publicitarios radiofónicos</u> : los tiempos verbales, el registro lingüístico, adecuación en la concordancia y uso de las estructuras léxicas y sintáctico-discursivas. Grabación de audio.	✓	✓	✓		✓
<u>Autobuses Donaldson</u> : geometría, escala, perímetro y área. Mediatriz, bisectriz, vértice y cálculos asociados. El espacio urbano y su distribución en barrios para el aprovechamiento de servicios de transporte. Diseño de líneas de autobuses y su diseño en función de formas geométricas regulares e irregulares.  El m.c.m. en aplicación relacionada con la frecuencia de paso de los autobuses.			✓	✓	✓

	Lengua Castellana	Lengua Inglesa	Matemáticas	Educación Artística	Ciencias Sociales
<u>Creación de empresas en Bloomfield/Silent Falls</u> : el %, fracciones, concepto de deuda, números enteros positivos y negativos, el crédito y el interés.			✓		✓
<u>Diseño de viviendas en Bloomfield/Silent Falls</u> : línea, plano, representación gráfica, grosor, color y materiales.	✓		✓	✓	✓
<u>Profesión, Salario y vivienda</u> : relación y coherencia entre los diferentes elementos a nivel práctico.			✓	✓	✓
<u>El juicio de Warren Cobb/Briana Brown</u> : registro lingüístico, toma de apuntes, adecuación en el uso de las formas sintáctico-discursivas (tiempos, modos, vocabulario y registro)	✓	✓			✓
<u>NFB, Radio Bloomfield:/ NSF Radio Station</u> : creación de un podcast ambientado en 1924/1975/1985.  Adecuación contextual, de registro y de contenido al lenguaje periodístico.	✓	✓	✓		✓
<u>La casa Pembroke</u> : escala, perímetro, división de espacios, formas geométricas. Regla de 3 directa.			✓		✓
<u>Sastrería Woodrow</u> : eje de simetría, ángulos y tipos de ángulos, líneas y tipos de líneas, cálculo y geometría aplicada.	✓	✓	✓		✓
<u>La nueva fachada del Ayuntamiento</u> : líneas y su aplicación. Ángulos y su impacto en las construcciones.  Cálculo y geometría aplicada.			✓	✓	✓
<u>La persecución de los Black Cats</u> : ampliación y reducción de radio, medición de ángulos, tipología de los ángulos, convergencia de líneas curvas y rectas.			✓	✓	
<u>Maqueta de Silent Falls/Bloomfield</u> : personalización de edificios a 1924/1985 y sus recortables junto al plano de la ciudad, revisión de servicios municipales, distribución urbana, uso de la línea, la escala, simetría y medidas derivadas.  Uso y aplicación de la geometría en el diseño urbano.			✓	✓	✓

	Lengua Castellana	Lengua Inglesa	Matemáticas	Educación Artística	Ciencias Sociales
<u>Desapariciones en Bloomfield/Silent Falls:</u> verificación de información, tomar apuntes, formular hipótesis, elaborar respuestas en función de la información obtenida	✓	✓			
<u>El catálogo de la tienda de Antiquedades Saint Margaret:</u> diseño y descripción de un objeto maldito según las categorías del suplemento <a href="#">“Malditos” de Santiago Eximeno publicado por “El Refugio de Ryhope</a> . Adecuación de los espacios a los contenidos, márgenes, distribución espacial. Contenido VS Continente. Grafía, puntuación y redacción. Uso del color, la perspectiva y la luz. Materiales, precios, oferta-demanda. Tasación y valor histórico.	✓	✓	✓	✓	✓
<u>La Mansión Belasco:</u> el plano y la escala, perspectiva, tridimensionalidad, convergencia de líneas, la descripción de lugares y objetos, usos lingüísticos. Edificaciones y su momento cronológico. Distribución del espacio. Luminosidad en interiores.	✓	✓	✓	✓	✓
<u>El Diario de Alice Briarwood:</u> aplicación del juego <a href="#">Tether publicado por El Refugio de Ryhope</a> los tiempos verbales, el registro lingüístico, adecuación en la concordancia y uso de las estructuras léxicas y sintáctico-discursivas.	✓	✓		✓	
<u>Relieve y transporte en Bloomfield/Silent Falls:</u> accidentes geográficos en su más amplio término y su influencia en los medios de transporte y acceso a servicios. Tiempos de entrega y envío de productos. El relieve y el desarrollo económico de una zona/población. Profesiones y el relieve: influencia en demanda de ciertas ocupaciones. Planes de empresa en función de la localización. El tiempo y el clima. Tipos de vestimenta en función de la zona y época del año. Los sectores productivos y su dependencia o independencia en función de su lugar en el mundo. Comparativa cronológica de Silent Falls/Bloomfield/Actualidad.	✓	✓	✓		✓
<u>El Expediente Briarwood:</u> el documento comprende desde un posible informe forense una vez encontrado el cuerpo de Alice, pasando por un análisis de posibles pruebas encontradas y la localización de las mismas, las impresiones del Agente David Cooper del FBI que colaboró con el departamento de policía de Silent Falls durante la investigación, una batería de preguntas para dar profundidad a la ciudad ( <i>desde rumores, leyendas urbanas, datos concretos sobre cómo tratar ciertos aspectos presentados en otros documentos y una breve guía sobre cómo usar los personajes que se presentan en “La Gaceta de Silent Falls” y “Quién en quién: información sobre sospechosos”</i> ) además de sugerencias acerca de Bandas Sonoras, aplicaciones digitales para dinamizar algunas propuestas didácticas en particular y otras sugerencias así como sugerencias que giran en torno a cómo crear “Ayudas de juego” en forma de recortes de periódico, fotografías, testimonios y un largo etcétera					

Sirva este breve resumen como introducción de algunas de las tareas a nivel de aula que se han ido llevando a cabo a lo largo de los años en los que he ido implementando este tipo de enfoque/metodología en las aulas hasta la elaboración y firma del presente documento en diferentes aplicaciones del rol en las aulas en los diferentes centros escolares en los que he trabajado.

El proyecto tiene mucho material de apoyo que no es necesario reseñar aquí y que está a disposición de quien lo necesite en mi web o contactando por alguna de mis RRSS o correo electrónico además de los que las editoriales de los dos juegos que conforman el esqueleto de este proyecto tienen a disposición de los usuarios.

**Espero que este documento sirva para contextualizar qué, porqué y de qué manera el uso, implementación y adecuación al contexto legislativo y pedagógico confiere coherencia y aplicabilidad dentro de las aulas sin obviar la necesaria experiencia previa sobre los juegos de rol, sus elementos constitutivos y el reconocimiento a nivel formal de sus potencialidades y limitaciones.**

Es vital reconocer que la persona que lleve al aula una aplicación de este tipo ha hecho un trabajo previo sobre las ventajas, desventajas e idoneidad de su puesta en práctica. Que algo sea cómodo o guste a un docente no quiere decir que sea lo adecuado o lo mejor para su aula.

Como bien se le dijo a Peter Parker: *“Un gran poder conlleva una gran responsabilidad”*. En las aulas es especialmente importante recordarlo.

Óscar Recio Coll.

Oviedo, Septiembre de 2021-Diciembre de 2022

