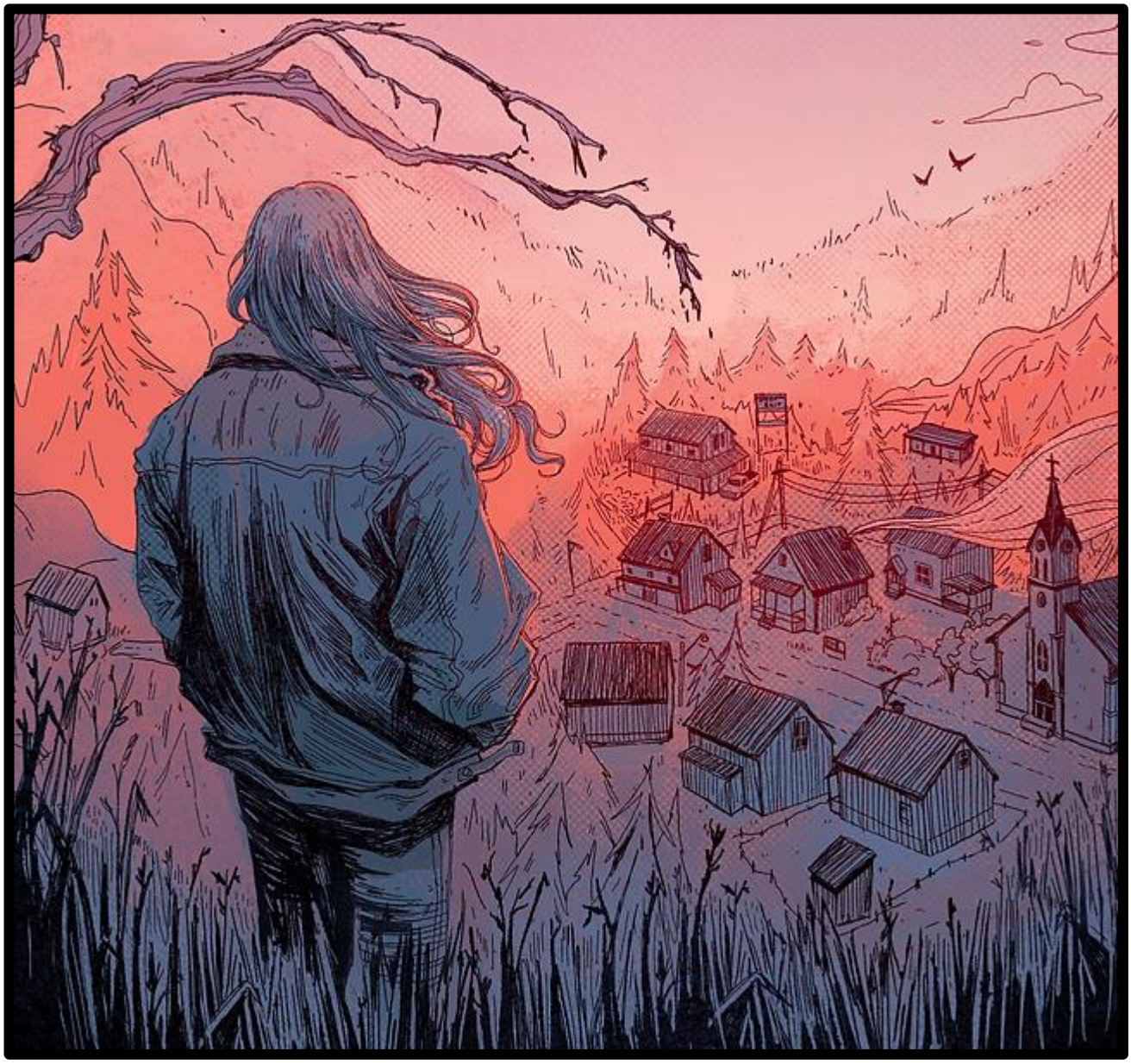
The "Alice is Missing" School Project

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"**

Regreso a Silent Falls

Ambientado en los años 80.



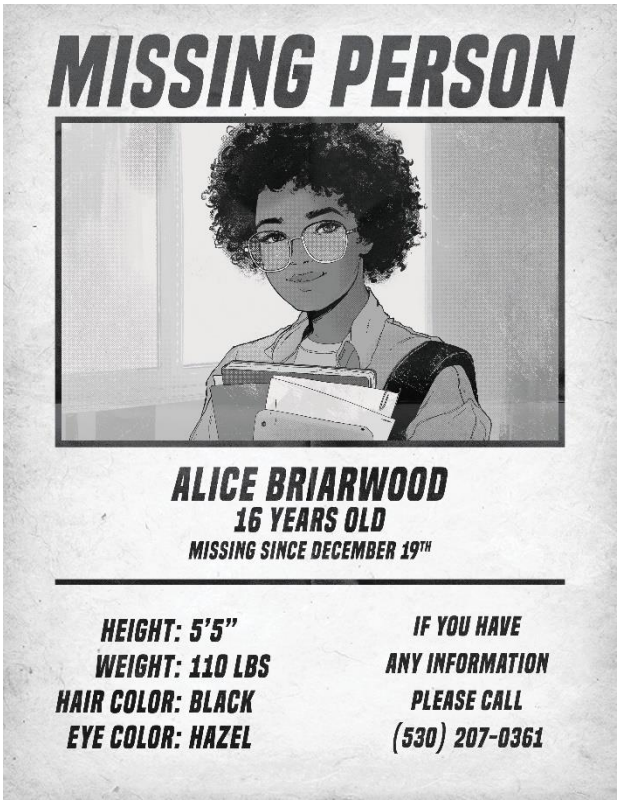
Para ser utilizada en la adaptación del juego "***Alice is Missing***" de Spenser Starke (https://www.huntersentertainment.com/alice-is-missing) **publicado en España por Devir** (https://devir.es/alice-ha-desaparecido) para proyectos de #RolEnLasAulas en combinación con **Tether** el juego publicado 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: ÓscarRecio 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.

Introducción y Justificación.



En esta apuesta didáctica por la inclusión de los juegos de rol en el aula como herramienta de dinamización de contenidos curriculares queremos, mediante el misterio de la desaparición de Alice Briarwood, hacer un salto en el tiempo a la época de los años 80 y poder presentar una realidad que trasladará a nuestros protagonistas a un momento de la historia en el que la tecnología no estaba en el grado de desarrollo tal y como lo conocemos.

Una época que pretende servir como contrapunto al ahora y poder ofrecer un punto de referencia y análisis para ver e intentar entender cómo ha cambiado el mundo en todos los sentidos.

Didáctica y curricularmente vinculado al desarrollo de las competencias clave y específicas tal y como detalla la LOMLOE y vinculado "*a metodologías activas que enfoquen la resolución de problemas de manera cooperativa, individual, diseño de estrategias, análisis de situaciones-problema y la inclusión y desarrollo de los saberes básicos*" también se inspira y nutre del Anexo 2 de la derogada Orden ECD 65/2015 que tiene en su haber sugerencias para el trabajo por competencias así como su vinculación con los criterios de evaluación desde Ed.Primaria hasta Bachillerato. **El proyecto se fundamenta en presentar situaciones en las que haya un para qué y un por qué saber, aprender, hacer y entender algo**.

El paraguas narrativo que presenta la reunión de exalumnos/as del instituto Franklin va a hacer que se abra la oportunidad a descubrir Silent Falls como enclave en el que se desarrolla la acción y poder evidenciar la presencia de todos los elementos que tienen relación con Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemáticas, Lengua Castellana, Lengua Extranjera, Ed.Artística y explorar la realidad y contexto del pueblo en los años 80 de manera práctica y contextualizada.

Este contexto ficticio nos ayudará a comparar dos realidades y dos momentos históricos desde múltiples puntos de vista

Pero para todo ello es necesario que seas parte de alguna manera de esta historia y la mejor forma es que seas protagonista de ella: **¿quiénes son y qué han hecho desde que dejaron el instituto Franklin hace 10 años esas personas?** En este pequeño dossier se detallan los pasos a seguir para descubrir qué pretende el proyecto, darle profundidad, potenciar tu creatividad, coherencia, sentido de la imaginación y aceptar potencialidades y limitaciones de tu alumnado…

Con este primer paso empieza tu viaje a Silent Falls y a todos los misterios, aventuras y desafíos que encontrarás. ¿Te atreves?

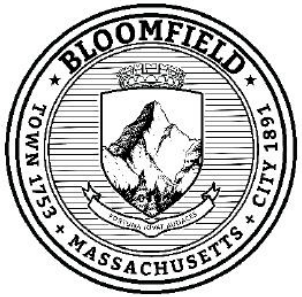
El Instituto Franklin se complace en invitar a:

A la reunión y cena de gala de exalumnos/as de la promoción de 1975 y a la apertura de la Cápsula del Tiempo que se realizará tras la inauguración de la exposición dedicada a nuestra ciudad y al 30º aniversario de nuestra institución educativa.

Colaboran

Universidad de Miskatonic

Excmo Ayuntamiento de Silent Falls



Excmo Ayuntamiento de Bloomfield

Organizan

Instituto Franklin

Asociación de Exalumnos/as del Instituto Franklin

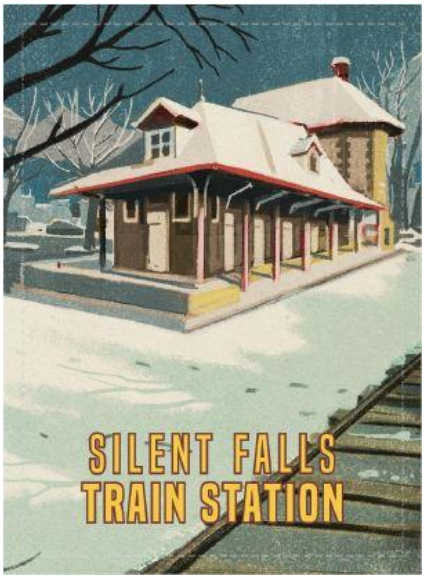
¿Qué necesito para ponerlo en marcha

Necesitas <u>haber jugado/participado al menos una vez</u> 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 <u>ALICE HA DESAPARECIDO publicado en España por DEVIR</u>
- 1 copia del Juego <u>Tether, publicado en España por El Refugio de Ryhope</u>
- 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 <u>La Feria de las tinieblas de Ray Bradbury</u> y/o <u>It de Stephen King</u>.

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

El proyecto Alice is Missing es la aplicación al aula del juego del mismo nombre que adapta principalmente su narrativa para educación Primaria y Secundaria como eje vertebrador y dinamizador de aspectos saberes básicos/contenidos curriculares de diversas áreas.

¿Qué es "Alice ha desaparecido"?

Es un juego de rol mudo sobre la desaparición de Alice Briarwood, una estudiante de instituto en la tranquila y pequeña ciudad de Silent Falls en el norte de California. ***Durante la partida, los jugadores usan sus teléfonos móviles para enviarse mensajes de texto mientras descubren pistas sobre lo que le sucedió a Alice.*** *La partida sigue las conversaciones de los personajes por mensaje de texto mientras descubren el destino de Alice.*

¿De qué va?

Silent Falls es una pequeña ciudad forestal costera en el corazón del norte de California. Aquí se vive tranquilo y, desde la recesión de hace unos años, la gente no es tan amigable como solía ser. Han sido unos años difíciles para todos.

El instituto más importante de la ciudad, la Academia Franklin, se encuentra enclavado en las boscosas colinas del lado oriental.

Es el último día antes de las vacaciones de navidad y los estudiantes arrastran los pies por los pasillos, sacudiéndose un ligero polvo de nieve de las chaquetas.

Hoy hace frío.

Por el pasillo principal, más allá de la árida vitrina de trofeos y de la pegatina de la Academia Franklin pegada a la pared, cuelga un tablón de anuncios.

Un grupo de estudiantes está reunido en frente de él, y por los bordes, esparcidos como ratoneras, vemos viejos carteles para las elecciones del alumnado, inscripciones para el fútbol americano del curso que viene y recordatorios sobre el próximo baile de para el alumnado de último curso.

Pero cuando los estudiantes se separan, llegamos al cartel donde se apiñaban todos y puede verse el cartel que avisa de que Alice Briarwood ha desaparecido"

El juego originalmente sitúa la acción en **Silent Falls**, una ciudad ficticia ubicada en algún lugar de la costa norte del estado de California en Estados Unidos, justo tras la llegada de una antigua amiga que vive fuera y que regresa al pueblo durante las vacaciones navideñas y quiere ver a su antigua pandilla de la que Alice es parte…y es cuando se entera que lleva 3 días desaparecida.

En nuestra apuesta en las aulas lo hemos transportado a los años 80. Queremos presentar un momento completamente ajeno a las vivencias de nuestro alumnado y que tiene que ver con la falta de elementos tecnológicos a los que están acostumbrados y que gracias a la serie *Stranger Things* vamos a poder referenciar de una manera u otra.

Usando "Alice ha desaparecido" en el proyecto

Usar el juego en clase puede hacerse desde 3 puntos de vista:

- **Las cartas** de pistas, sospechosos y lugares que el juego pone a tu alcance.
- **La mecánica** del propio juego en el que se van "activando" las cartas cada cierto tiempo.
- **La narrativa** del juego que enmarca cómo van a ser usados los elementos anteriores.

Además de, obviamente, jugar una partida de alguna manera con un grupo tan numeroso como el que muy probablemente tengamos en nuestras aulas, pero, personalmente, veo complejo poder reproducir la experiencia de una partida de "ALICE HA DESAPARECIDO" en un grupo tan grande, aunque podrían distribuirse los personajes implicados en pequeños grupos y tomar el control de los personajes de manera rotativa…pero bueno, ese tipo de aplicaciones ya son parte de otro enfoque que ahora no vamos a detallar.

En lo referente a este proyecto nos estamos apoyando principalmente en la historia que cuenta y que crea el corazón de todo lo que se vaya a desarrollar a partir de la misma.

Eres libre de utilizar los diferentes componentes y elementos que lo forman para sacarles el provecho que mejor pueda ayudarte a dinamizar los contenidos/saberes/competencias que creas más necesarios para tu grupo/alumnado y en la profundidad que creas conveniente.

Como verás en los documentos que forman parte de la propuesta didáctica y de la invitación que reciben los/las participantes **es importante que definan quiénes son y qué ha sido de ellos desde que abandonaron el Instituto Franklin en el año 1975**.

También es importante que, tal y como pone la hoja de personaje, se deje claro el lugar de residencia. Es probable que mucha gente ya no resida en la pequeña localidad de Silent Falls y tan solo acudan en fechas señaladas (*Día de Acción de Gracias, Navidad, Pascua…*) o incluso en menos ocasiones dependiendo de los lazos que le unan a la ciudad.

También es posible que algunos personajes no se hayan ido o que hayan vuelto y se hayan instalado de manera permanente en esta pequeña ciudad o que tengan una segunda residencia en sus inmediaciones.

Explora esas opciones con tu alumnado, haz que creen ese trasfondo y que investiguen sobre la década de 1975 a 1985, que piensen y se "vean" como personas de 26 a 32 años.

Un momento, si has dicho que acabaron el instituto y han pasado 10 años… ¿no debería la edad estar sobre los 27-28 años? Pues sí y no.

Nunca se sabe si hubo repetidores y si los hubo también ayudará a trabajar el concepto como simplemente parte del camino de las personas, una persona que repite un curso no es una perdedora y pueden haber conseguido grandes metas profesionales y personales más allá de las académicas. Es un punto importante sobre el que poder trabajar.

Pueden ser compañeros de clase de Alice o conocerla de cualquier otro lugar o actividad, hay que establecer un lazo de alguna manera, incluso podrían ser el hermano/hermana pequeña o mayor de alguien que se graduaba ese año y que acompañó en todo lo que rodeó a la desaparición de la joven Briarwood durante el tiempo en el que duraron las investigaciones.

En el momento de la reunión podrían representar a esa persona que va en nombre un exalumno/a ausente y que por cualquier razón no ha podido asistir al reencuentro de exalumnos y o quizá va de acompañante a la reunión ya que la persona invitada no quiere asistir en solitario, siendo una situación habitual que no le resultaría extraña a nadie.

Como verás en los documentos de apoyo también hemos aprovechado los personajes y lugares que presenta el juego como elementos de la trama y te ayudará a encontrar una serie de elementos, pistas y preguntas sobre las consecuencias de la desaparición de Alice que también hará que puedas personalizar aspectos de Silent Falls, de lo sucedido tras un suceso así y sus consecuencias en el entorno cercano tanto a nivel familiar, de amistades y de la propia ciudad tras algo así. El juego es una experiencia de narración compartida y colaborativa y aunque en su aplicación al aula no va a desarrollarse de la misma manera encontrarás en EL EXPEDIENTE BRIARWOOD algunas preguntas que harán que Silent Falls y sus secretos o rumores cobren vida gracias a tu propia inventiva y a la de tu alumnado.

Regreso a Silent Falls

"Año 1975, final de curso del instituto Franklin.

Ha sido un año difícil por muchos motivos y la promoción de ese curso espera la fiesta de graduación con muchas ganas, el ambiente festivo contrasta con el de la ciudad y sus tribulaciones. La desaparición de Alice quiebra la tensa calma que reinaba en el ambiente…la graduación se celebra con una atmósfera que dista mucho de ser de alegría y el recuerdo de ese final de curso queda para siempre grabado en el alumnado del instituto Franklin.

Año 1985, mediados de Diciembre.

10 años después, esos exalumnos y exalumnas van a reunirse durante las fiestas Navideñas para abrir la Cápsula del Tiempo que cerraron el año de su marcha del instituto y que ahora van a abrir para ver cómo han cambiado y qué ha sido de aquellos sueños, esperanzas y metas que querían alcanzar… pero cuando se abra una persona va a recibir un paquete a su nombre con un casete que cambiará todos los planes que hubiera tenido para tan señaladas fechas.

Una grabación inesperada, un extraño diario, una ciudad con oscuros secretos y una carrera contra el tiempo pondrán en contacto el pasado con el presente…

Se irán revelando poco a poco pistas que nos sugerirán qué le pasó a Alice Briarwood, porqué desapareció y quizá pueda significar salvarla de su aciago destino…"

Año 1975. Silent Falls.

La familia Briarwood regenta una de las 2 ferreterías de la ciudad; son un matrimonio con sus más y con sus menos pero bien avenido, como cualquier familia, y tienen dos hijos: Jack y Alice.

Jack tiene 3 años más que Alice y aunque riñen y se pelean desde niños se quieren muchísimo.

Jack siempre ha sido un chico atlético que disfrutaba en el bosque trepando a los árboles, nadando y aunque nunca fue un alumno que destacara en términos académicos sacó sus estudios sin demasiados problemas, era moderadamente conocido en su etapa de instituto por ser parte del equipo de los *Reckless Ravens* con el que obtuvo una beca para cursar estudios superiores.

Jack y Alice eran como uña y carne y en el colegio y luego en el instituto Jack ejercía de hermano mayor aunque a Alice no le gustara en ciertos momentos su comportamiento protector y paternalista…en el fondo Jack no quería que hicieran daño a su hermana…y aunque en ocasiones fuera algo borde con ella siempre era para que no se metiera en lo que él consideraba "líos" o para que no se juntara con "gente poco adecuada".

Todo parecía ir bien hasta que la recesión golpeó el pueblo y la ferretería estuvo a punto de cerrar. La familia sufrió las tensiones de esa situación estando a punto de divorciarse, las facturas eran muchas y los ingresos escasos, así que Jack decidió aparcar su beca un año para poder ayudar en la ferretería.

Su humor nunca había sido muy bueno y después de tener que “renunciar” a sus sueños de esa manera no le convirtieron en la mejor compañía.

Si ya era una persona reservada no muy hecha a expresar sus emociones esa situación le volvió bastante huraño y taciturno y-como en la mayoría de ocasiones- “pagaba” su mal humor con los más cercanos: su familia y en especial su hermana pequeña. Muchas de las discusiones con su hermana venían de la frustración que sentía por no conseguir lo que había deseado desde siempre: irse de Silent Falls.

Alice siempre fue dicharachera, atrevida y con un cierto punto “gamberrete”, no es que se metiera en líos o creara problemas a los demás, pero siempre acababa en el lugar menos adecuado, con la gente menos adecuada haciendo cosas que quizá no fueran las mejores…o al menos la gente lo creía. Alice no solía tener “pelos en la lengua” para decir lo que pensaba o sentía y era muy amiga de sus amigos. Era una persona muy independiente que parecía que no le importara lo más mínimo lo que otras personas pudieran pensaran de ella. La cantidad de rumores que circularon sobre Alice a lo largo de su periplo escolar fueron de lo más variopinto.

En ocasiones su padre y su madre tuvieron alguna discusión seria con ella al respecto de su tendencia a “saltarse las normas”, y aunque académicamente nunca tuvieron quejas por parte del colegio o el instituto en más de una ocasión tuvieron que acudir a hablar con algún profesor o profesora que les hacía saber que Alice…bueno, era una alumna con mucho carácter.

Alice era una gran melómana, aficionada a la música, y llegó a tocar el violonchelo con un virtuosismo impropio de alguien que casi fue autodidacta ya que su familia solamente pudo pagar parte de sus clases particulares en cuanto empezó a destacar en esa faceta…lo que pasa es que el espíritu inquieto de Alice hacía que una vez conseguida una meta se aburriera pronto y cayera en la apatía hasta que un nuevo reto se le pusiera delante…

Alice tocó el violonchelo, hizo gimnasia deportiva, baile, algo de judo, baseball en el equipo femenino escolar y llegó a estar en el equipo de animadoras entre otros muchos intereses de lo más dispares.

Todo era bastante normal hasta que, en el último año de instituto, su tutora les propuso que hicieran un proyecto de investigación sobre algún tema referido a su país.

Alice escogió uno de los temas propuestos en clase: las personas desaparecidas.

Y ahí empezó el camino que llevaría a que desapareciera sin dejar rastro…

Lo que las sombras esconden

Alice empezó a investigar, primero de manera muy casual y casi sin interés, pero poco a poco con su habitual tenacidad y obstinación Alice empezó a involucrarse más y más en el tema. La cantidad de personas desaparecidas en su país era abrumadora, muchas de esas personas no volvían a aparecer nunca más…y empezó a obsesionarse con el tema hasta el punto de empezar a investigar si en su zona había pasado algo parecido…y sus pesquisas tuvieron éxito.

Esa curiosidad le llevó a darse cuenta que lo que creía que era o había sido algo esporádico o anecdótico era mucho más que un caso aislado.

La joven Briarwood descubrió que cada 20 años desaparecía alguien en la Zona de Silent Falls/Bloomfield en fechas comprendidas entre el final de octubre y el primer día de Enero...

Su tenacidad y motivación, rasgo que muchos profesores alababan cuando conseguían que se involucrara en una tarea, le llevaron a entrevistarse con personas de edad avanzada en varias residencias de la ciudad y de los alrededores además de a lugareños de la ciudad o de la vecina ciudad de Bloomfield, consultar archivos, hablar con propios y extraños y a medida que su investigación avanzaba más datos siniestros iban apareciendo.

Todos esos datos le llevaron a sospechar que tenía algo que ver con la llegada de una peculiar feria a la zona:

El ***Cooger and Dark's Pandemonium Shadow Show***...

Alice fue investigando, investigando...y empezó a establecer una conexión entre la llegada de los feriantes en fechas cercanas a Halloween y su marcha durante el primer día de Enero con ciertas desapariciones que se han ido sucediendo cada 20 años. Corría mediados de Octubre de 1975.

Sabía que la feria volvería en breve a Silent Falls y a Bloomfield para "cobrar su peaje"...

Así que quiso intentar impedir que hubiera una nueva desaparición de la que nadie se diera cuenta o cayera en el olvido…

La feria llegó a Silent Falls el 23 de Octubre de 1975. Alice empezó a investigar más y más, llegando a ser increpada por el Sheriff cuando la pillaron a punto de colarse en el recinto de la feria y tras las denuncias de algunos trabajadores que le habían dicho que se fuera de las instalaciones una vez cerraban.

Desgraciadamente sus pesquisas no habían pasado desapercibidas y es entonces cuando **desaparece sin dejar rastro el 30 de Noviembre de 1975...durante los días que llevaron hasta el 30 de enero de 1976 las investigaciones siguieron abiertas a nivel local y estatal para posteriormente declararse "caso sin resolver"…todo parecía indicar que se había evaporado sin dejar ninguna pista concluyente o que pudiera sugerir qué había sido de la joven Alice Briarwood a partir de la tarde del 30 de Noviembre…**

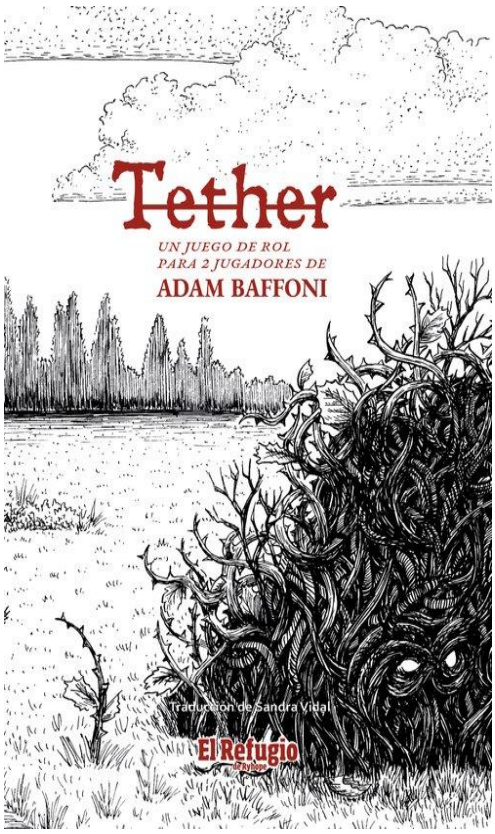
o al menos parecía no haber dejado rastro hasta que se abre la cápsula del tiempo en 1985.

Inspirado en "It" y "La Feria de las tinieblas" también el juego Tether, *publicado en España por "El Refugio de Ryhope",* tendrá una importante presencia por un diario muy "especial".

¿Qué es Tether?

fuente: https://www.elrefugioeditorial.com/tether

"Es un juego de rol para dos jugadores que se desarrolla a través de la escritura de entradas en un diario**. **Cada jugador asume el papel de un personaje que vive en el mismo pueblo, pero en épocas distintas, conectados por un diario conocido como Tether** (el Vínculo) **que les permite intercambiarse notas a través del tiempo.



El pueblo es presa de una oscura y malévola entidad, conocida en el juego como el horror. Este mal que azota al pueblo tiene tres características universales:

- *Se manifiesta de forma periódica. Reaparece en el pueblo, aproximadamente, una vez por generación. Y, entre sus cortos períodos de actividad, permanece latente.*
- *Su objetivo es causar el pánico en el pueblo.*
- *Tiene una debilidad.*

El objetivo de los jugadores y sus personajes es trabajar juntos para descubrir los secretos que atormentan al pueblo.

Antes de empezar a escribir entradas en el diario, tendréis que crear juntos el pequeño pueblo que habitáis y los personajes a los que interpretáis, todo en base a una serie de preguntas.

Por último, prepararéis la baraja de la providencia, un mazo de 16 cartas de eventos del que iréis robando por turnos y que servirá de motor para el desarrollo de la partida.

LA SECUENCIA DE JUEGO

Por turnos, cada jugador saca una carta y consulta el evento correspondiente en la tabla de los diferentes palos, según la carta revelada sea de corazones, diamantes, tréboles o picas.

Tras comprobar lo que plantea el evento, tendrá que escribir su entrada en el diario.

Cuando termine, entrega el diario al otro jugador, este lee la entrada, saca su propia carta y escribe su entrada. Siguen así, sucesivamente, hasta que roban la última carta (el as de picas). Entonces, la partida estará llegando a su fin. Cada jugador tendrá que escribir una última entrada en el diario, detallando el enfrentamiento final con el horror."

Usando Tether en el proyecto

"Alice viajó a la cercana Bloomfield y visitó la tienda de Antigüedades Saint Margaret regentada por la familia Farnon desde hace generaciones, allí se hizo con un diario muy peculiar."

Aquí es donde empezaremos a usar Tether en el proyecto. Por lo que necesitaremos un cuaderno en blanco para que sirva de vínculo entre Alice en 1975 y el grupo que en 1985 va a intentar salvar al pueblo de Silent Falls y a ella antes de que algo vuelva a pasar.

Cuando abran la cápsula del tiempo habrá un paquete con el nombre de uno/a de los presentes y con una indicación expresa de abrirlo en privado. En su interior habrá un *casette* con una grabación que es el pistoletazo de salida a la búsqueda da Alice así como su primera misión: encontrar su diario.

La grabación la podréis encontrar en la sección de Materiales Descargables de la web: https://jueducacion.com/materiales-descargables/

Dónde está el diario, qué hay que hacer para encontrarlo o cualquier otra cosa que se te ocurra para ello queda a tu entera discreción.

El objetivo es conseguir el diario, pero el camino para ello queda en tus manos y en función de las características y motivaciones de tu alumnado.

Una vez hayan cumplido con los prerrequisitos para su obtención tendrás la herramienta que conectará 1975 con 1985 y podrás poner en marcha todo este proyecto…aunque una vez escuchada la grabación seguro que tu grupo ya habrá empezado a hacerte preguntas…y espero que sean muchas.

El diario perdido de Alice Briarwood

Cuándo consiguió el diario, a cambio de qué, de qué habló con la familia Farnon, cómo es ese cuaderno, su formato y tamaño es algo que queda a bajo la entera libertad de la persona que dinamice el proyecto o las sesiones de uso del diario.

La condición principal de su utilización es que para "hablar" con Alice deberán hacerlo por escrito y en el formato adecuado de un diario por lo que será imprescindible indicar la fecha y lugar desde el que se escribe y-aunque sea un diario- el tono epistolar hará que la comunicación sea más fácil y fluya con mejor ritmo.

Hay múltiples opciones para "hablar" con ella: que toda la clase escriba de manera colaborativa, por grupos y se vota la más adecuada, de manera individual y votando posteriormente, de manera rotatoria…da igual el modo.

Ese pequeño cuaderno tiene una singular característica: **el diario solamente puede leerlo alguien que esté en peligro o relacionado de manera directa con alguien que esté en peligro**.

Por tanto, la persona que reciba el diario en tu clase y lea el diario sabrá que acaba de entrar en una carrera contra el tiempo.

Se supone que nadie más que esa persona es capaz de leer lo que en 1975 Alice le escriba, aunque puedes hacer que todos los personajes pudieran leerlo acentuando el nivel de stress ya que significaría que todo el grupo estará en peligro.

Una vez hayan encontrado el diario la primera entrada que se podrá leer es la que sigue.

Puedes copiarla con tu letra, imprimirla y pegarla…lo que quieras pero debe ser la primera lectura.

"Silent Falls, 29 de Octubre de 1975

Si has encontrado este diario quizá lo veas como un mal presagio. No obstante, para ti o para alguien cercano puede convertirse en una manera de salvarte. Algo siniestro está a punto de atormentar este lugar. Cuando leas estas palabras es probable que haya desaparecido y espero que no haya sucedido algo peor…pero espero que me ayudes a no convertirme en un recuerdo trágico como tantos otros antes que yo.

La amenaza que se avecina solamente sucede cada cierto tiempo, exactamente cada 20 años, y aparece para alimentarse del miedo y desesperanza de la gente. Creo que significa que también tiene una debilidad, pero todavía no sé cuál es, aunque quizá podamos encontrar una manera de detenerla.

Sin embargo, al aparecer durante un breve espacio de tiempo, se presenta siempre disfrazada de manera inocente y hace que no lo parezca o hace algo que provoca que se preste atención a cualquier otra cosa. He conseguido este diario en la tienda de la familia Farnon en la ciudad de Bloomfield y he dejado una carta allí por si alguien preguntara por mi en caso de que yo…

Una sola persona no puede detener ese mal en pocos días, pero quizá si lo hacemos juntos podamos conseguirlo.

Este diario, lo creas o no, te conectará conmigo en el año 1975…sí, no pongas esa cara. Aunque sé que ahora no me crees quizá pronto lo hagas. Debo imaginar que eres la persona que ha abierto el paquete que dejé en la cápsula del tiempo. Me avisaron que este diario solamente podría leerlo alguien que estuviera en peligro o que estuviera relacionada directamente con alguien en peligro…si es así no podemos perder mucho tiempo…algo malo pronto sucederá.

Ahora todo queda en tus manos…escríbeme, habla conmigo…no quiero que me suceda lo que a los otros"

Tod@s somos Alice Briarwood

Según el Centro Nacional de Desaparecidos **durante el año 2021 se han interpuesto un total de 22.285 denuncias por desaparición, de las cuales un 66% corresponden a menores de edad.** (podéis ver el informe aquí: https://www.interior.gob.es/opencms/pdf/prensa/balances-e-informes/2022/Informe-Personas-Desaparecidas-en-Espana-2022.pdf)

Más datos:

> *"**Más de 600,000 personas desaparecen en los Estados Unidos cada año**. Afortunadamente, muchos niños y adultos desaparecidos se encuentran rápidamente, vivos y sanos. Sin embargo**, decenas de miles de personas siguen desaparecidas durante más de un año**, lo que muchas agencias consideran "casos fríos".*
>
> ***Se estima que se recuperan 4,400 cuerpos no identificados cada año, y aproximadamente 1,000 de esos cuerpos permanecen sin identificar después de un año.** "*
>
> *(FUENTE National Missing and Unidentified Persons System (NamUs): https://namus.nij.ojp.gov/es)*

También recomiendo visitar la web de SOS Desaparecidos: https://sosdesaparecidos.es/como-actuar/

> *"Una media de 2.100 niños o jóvenes menores de 17 años los que desaparecen cada día en Estados Unidos. Estos son los datos de la Oficina Federal de Investigaciones (FBI)."*
>
> *(Fuente: https://www.nuevatribuna.es/articulo/global/secuestro-miles-menores-desaparecen-eeuu/20210805100533190061.html)*

Sí, tod@s somo esa persona desaparecida.

Todos podríamos ser Alice Briarwood o podría serlo alguien a quien conocemos o hemos conocido.

La tragedia que suponen esas desapariciones a nivel emocional en todos los aspectos y entornos que rodean a la persona desaparecida son incuantificables en tanto en cuanto siga sin resolver.

Y cuando se resuelven hay otro proceso que transitar, más aún si la resolución ha tenido como resultado un fatal desenlace.

Simplemente pensemos en qué pasaría si nuestro mejor amigo/a desapareciera sin dejar rastro, si nuestro hermano o hermana un día no regresara a casa o si a una persona a quien apreciamos le pasara algo así.

Ahora imaginemos un suceso de ese calado en nuestro entorno escolar con todo lo que ello supone.

No hay palabras para realmente plasmar por escrito lo que supondría.

¿Cómo gestionaríamos algo así en clase?

Si repasamos situaciones similares acaecidas en los últimos años en nuestro país podemos intentar imaginar la angustia, frustración y tragedia que el entorno de cualquier persona desaparecida puede llegar a sentir. No voy a incluir ejemplo de ningún tipo, están ahí y los datos son más que evidentes.

La realidad supera a la ficción,

la ficción ayuda a superar la realidad.

Alice is Missing es un juego "incómodo" por varias razones: explora temas incómodos que hay que saber gestionar y preparar si vamos a usar los temas que propone en toda su profundidad.

Nada te prepara para un suceso del calado que propone este juego, pero mediante la ficción se ha demostrado que pueden abordarse, tratarse e incluso ayudar a superar ciertos sucesos siempre con la ayuda de los profesionales adecuados. **En ningún caso esta propuesta pretende o sugiere bajo ninguna circunstancia que sea una herramienta para superar o tratar un tema tan delicado como la desaparición de un ser querido.** Pretende abrir una puerta a la reflexión de igual modo que una película o una serie haría.

Para Primaria y Secundaria he querido añadir ese trasfondo sobrenatural, del que hablaré más tarde, para aligerar la carga emocional que supone algo tan grave y serio como la desaparición de una persona y cómo afecta a su entorno.

> **El objetivo principal del proyecto es, además de cualquier desarrollo de saberes básicos que se integren en las diferentes tareas, la concienciación, desarrollo de la empatía y capacidad de enfrentar sucesos que puedan escapar a nuestro control y en especial el acoso, conductas de riesgo, cuidado emocional y atención de nosotros mismos y nuestros seres queridos. Abordará también la acción e inacción ante ciertos sucesos, así como sus consecuencias a corto, medio y largo plazo. En una situación así todos podemos sumar.**

Reproduzco aquí unos extractos del manual del juego:

"ALICE HA DESAPARECIDO trata sobre supuestos muy del mundo real, aunque es un juego de ficción. Las circunstancias que rodean a las mujeres desaparecidas a menudo implican violencia, agresión sexual, violación, relaciones entre adolescentes y adultos, maltrato a la pareja, problemas en el hogar, culpabilización de la víctima y muerte. Algunos de estos temas pueden tocar experiencias vividas por los jugadores por lo que establecer expectativas y límites es quizás la parte más importante de la preparación de la partida.

(…) este juego trata por naturaleza de una adolescente desaparecida en una pequeña ciudad y todos los temas que pueden surgir cuando eso pasa. (…)

Debido a esto, temas como dinámicas familiares tensas, el dolor, la muerte, la violencia, los celos y la impotencia pueden surgir y a menudo lo harán durante la partida.

En la ficción, las historias de mujeres desaparecidas a menudo reducen a una persona vulnerable a una herramienta bidimensional que explora el dolor que sienten quienes la conoce. ALICE HA DESAPARECIDO utiliza la creación de personajes y sus mecánicas para mitigar los temas que reducirían a Alice a una herramienta de la trama. Se centra en las relaciones en torno a Alice y el impacto de su desaparición en la comunidad más amplia, investigando las realidades de una persona desaparecida en una ciudad pequeña. (…)

Finalmente, este juego incluye personajes queer conectados a Alice que pueden o no "estar fuera del armario". Los personajes pueden discutir y decidir la sexualidad de sus personajes y la franqueza que tienen con este tema durante la creación de personajes. Sin embargo, también se debe hablar sobre la comodidad del grupo con respecto a la homofobia y a "sacar del armario" a otras personas sin su consentimiento.

Y es que ALICE HA DESAPARECIDO no establece ni la raza ni la apariencia de la desaparecida, como podréis ver en los materiales que pone a vuestra disposición la editorial (CARTELES DE ALICE), de ahí que quiero que quede claro que **TOD@S PODEMOS SER ALICE BRIARWOOD** y es de vital importancia tener esa imagen en la mente.

No importa quién es o cómo es esa "Alice" imaginaria, cada día en algún lugar del mundo hay una "Alice" que desaparece y todo un entorno que se ve afectado por esa ausencia.

¿Hasta qué nivel? Pues es complejo entenderlo o hacerse a la idea, pero es parte de la intención de este proyecto que reflexionemos sobre ello.

No es algo que debamos usar a la ligera y debemos meditar seriamente qué nos va a aportar usar esta apuesta didáctica en nuestras aulas en función de la etapa y el momento en que queramos usarla.

Temas como el bullying y cyberbullying, la exclusión social, presión del grupo, autoestima y autoconcepto, expectativas familiares, presión por resultados académicos, situaciones familiares conflictivas, las redes sociales, uso de la mensajería instantánea y otros temas derivados de la realidad social de nuestro alumnado impregnan este proyecto y debemos tenerlos muy en cuenta.

- **En PRIMARIA** la idea es centrarlo en la aventura y el misterio de descubrir qué le ha pasado a Alice Briarwood, cómo está relacionada la Feria y sus integrantes en su desaparición y de qué manera el Diario de Alice nos ayuda a contactar con ella.

  Apuntar a un ***Stranger Things y a la feria de las Tinieblas de Bradbury.*** Esa interacción pone ese elemento mágico/sobrenatural para intentar "suavizar" el drama y tragedia que una hija, hermana y amiga desapareciera sin dejar rastro además de abrir una oportunidad de salvarla. Puede abrir la puerta a tratar temas que afectan a nuestro alumnado como parte de la sociedad en la que viven y ofrecer espacios seguros de reflexión individual, grupal incluso de centro para concienciar sobre el tema en concreto o sobre alguno de los que puedan presentarse a medida que el proyecto avance.
- **En SECUNDARIA** la idea es muy parecida a la anterior, pero centrándonos más en lo que rodea a la aventura y al misterio que supone la desaparición de la joven Briarwood. La aproximación se centraría más en "construir" los recuerdos de la vida en el instituto de aquellos años, verlos con distancia y ver qué son capaces de "ver" los personajes encarnados por nuestro alumnado abriendo una oportunidad a analizar qué pasa en las aulas y fuera de ellas y cómo nos marcan las experiencias vividas durante nuestra etapa escolar para bien o para mal.

  Apuntar a la obra It de Stephen King y a una narrativa más "oscura" pero sin que haya una desesperanza abrumadora y fatalista, abrir la puerta a encontrar a Alice sin dejar de lado un punto trágico.

El trasfondo sobrenatural que se propone es justamente eso: un velo translúcido que pretende desenfocar un poco la realidad de lo trágico de un suceso de este calado y de todos los aspectos sórdidos y cruelmente reales que lo rodean.

Poco a poco el devenir de lo que propone la aventura hará que la tragedia y el drama que acompaña la historia de este caso sin esclarecer sobrevuelen los pasos que vayan dándose a medida que las investigaciones avancen.

Los temas que comprende ALICE HA DESAPARECIDO son de calado individual, grupal y social. Suponen y requieren tener la capacidad de abordarlos con seguridad, con respeto y acompañamiento y especialmente con la mirada puesta en las diferentes capas que abarca algo así.

It y La Feria de las Tinieblas en el proyecto

La presencia de la Feria en la ciudad hace aparecer el elemento sobrenatural de igual modo que podría hacerse si quisieras incorporar a Pennywise en el desarrollo narrativo.

Obviamente es solamente una sugerencia y puedes hacer que la desaparición de Alice se haya producido por cualquier otra razón.

Ambas obras dan el trasfondo sobrenatural perfecto para explicar la desaparición de Alice y enfocan claramente toda una serie de sucesos que bien podrían explicar lo que le hubiera podido suceder. Aunque parezca que su temática principal sea el miedo realmente ambas obras tratan sobre otro tema: el poder de la esperanza, de la alegría y de la unión como herramienta y fuerza contra la adversidad.

El miedo y la desesperanza son “monstruos” que nos devoran y nos separan, los anhelos más profundos pueden llevarnos a recorrer caminos oscuros y a pagar precios que jamás desearíamos pagar por conseguir “aquello que más deseamos” o que creemos que deseamos más que nada en el mundo.

-Si optas por aprovechar el trasfondo de la obra de Bradbury la desaparición de Alice se habrá debido a las maquinaciones del siniestro Mr Dark y ahora es una anciana muda que está "encadenada" a trabajar en la feria en alguna de las casetas o accionando el mágico carrousel que aparece en la obra con las consecuencias que se derivan de él en horas convenidas.

Quizá durante la visita de la Feria a Silent Falls en 1985 pueda "ayudar" de alguna manera indirecta a resolver lo sucedido en aquel aciago Noviembre de 1975 y liberarse de la maldición que pesa sobre ella y que hace que no pueda abandonar a sus siniestros captores ni hablar ya que si no se dirigen a ella por su nombre y apellidos la anciana "Maggie" como se la conoce en la feria hará caso omiso a cualquier interacción.

No todos los que trabajan en la feria lo hacen por propia voluntad o por los mismos motivos. Deambular durante los días que está instalada en la ciudad, investigar sobre su origen, utilizar el diario de Alice Briarwood para establecer una "línea del tiempo" entre las desapariciones y la feria y un larguísimo etcétera te ayudará a crear las suficientes referencias para poder extraer elementos de la narración que aprovechar en tus sesiones de rol además de ofrecerte mil detalles para relacionarlos con aspectos curriculares.

El único detalle que podría hacer sospechar sobre su verdadera identidad está en la mirada: los ojos de Alice no han cambiado y algún detalle extra que hayáis descrito gracias al Expediente Briarwood.

-Si por el contrario optas por aprovechar de alguna manera lo que la obra de Stephen King propone la desaparición de la joven Briarwood puede haber tenido un desenlace mucho más oscuro y trágico y lo que se revele durante el periodo en el que los exalumnos del instituto Franklin pasen en Silent Falls les puede llevar a enfrentarse a un grotesco y siniestro mal que ha ido asolando la zona durante mucho pero que mucho tiempo…quizá puedan erradicarlo y vengar a la joven Briarwood si cuentan con un corazón valiente y la ayuda de sus amigos y amigas…

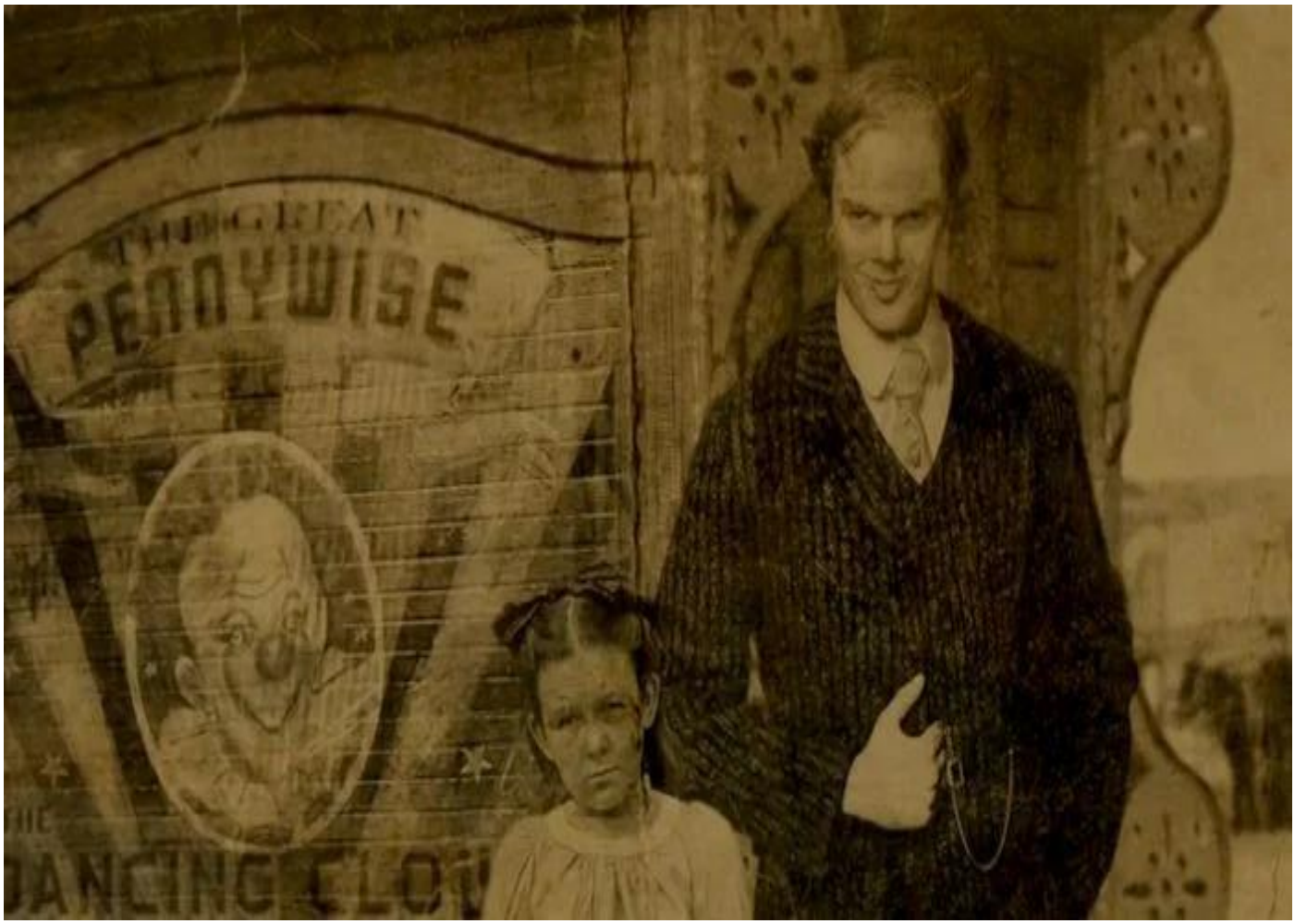
Además, esta opción abre la vía de explorar todos esos aspectos que hemos comentado que ALICE HA DESAPARECIDO incluye en referencia a que no todos los recuerdos de nuestra etapa estudiantil/adolescente tienen que ser buenos.

Much@s de nosotro@s tenemos marcadas a fuego experiencias muy desagradables, personas a las que no querríamos volver a ver y cicatrices que ojalá no formaran parte de quienes somos, ¿Verdad?

En la obra de King se habla de personas así, de familias desestructuradas, de vivencias que marcan a las personas y que pueden llevarlas a lugares oscuros de los que es difícil regresar, habla de consecuencias y responsabilidades, del "precio" de nuestras acciones e inacciones y de cómo vemos el mundo en diferentes momentos de nuestra vida ...

Aunque también habla del poder de la esperanza, de la capacidad de enfrentarse a los miedos y de ser capaz de combatir a nuestros monstruos más aterradores y reducirlos a una sombra a la que no temer jamás pues hemos aprendido qué le da poder sobre nosotros y qué hacer para que no pueda ejercerlo.

¿Serán capaces de dejar de lado sus rencillas y rencores pasados y hacer frente común antes de que lo que le sucedió a Alice vuelva a suceder?



¿Qué és el rol?

"Un juego de rol es un entretenimiento en el cual participan dos o más personas que interpretan a uno o varios personajes creando un espacio imaginado compartido, narrando lo que sucede y creando entre todos los participantes una historia.
En un juego de rol los jugadores representan un papel acorde con su personaje y se enfrentarán, usando la imaginación y sus artes escénicas, a un sinfín de desafíos planteados por uno, parte o todos los jugadores".

¿Qué ofrecen los juegos de rol en las aulas?

Los valores pedagógicos, didácticos y educativos inherentes a los juegos de rol **basan sus raíces en los contenidos transversales del curriculum y que son los que la Sociedad en su conjunto reconoce como esenciales:** *autonomía, responsabilidad, iniciativa, pensamiento crítico, aprender de los errores, puesta en práctica de conocimientos-destrezas-actitudes, cooperación, aceptación de límites-normas así como responsabilidades y consecuencias, resolución de problemas, elaboración de estrategias, asignación de tareas, trabajo colaborativo y cooperativo, empatía, solidaridad, tolerancia, identificación de obstáculos, pensamiento lateral, creatividad y adaptación al entorno de una situación dada…*

Además de en todos los «contenidos/saberes básicos» que he podido ir presentando a lo largo de las diferentes tareas que he llevado al aula a lo largo de los años.

Casualmente a ninguno de estos puntos se le otorga una calificación o una nota en los curriculums educativos y/o académicos en ninguna de las etapas en las que el alumnado de este país va a tener que recorrer a lo largo de su periplo académico.

Es curioso que la única que sí contempla de manera nuclear estos aspectos como identificativos de su evaluación sea la denostada Educación Física que todavía hoy tiene que luchar contra la imagen de "actividad física" de manera exclusiva y no en su dimensión de "educación a través del movimiento" con todo lo que ello conlleva.

Cualquiera de nosotros puede recordar que lo que más le afectaba o "pesaba" en su etapa escolar no eran solamente las calificaciones…era la dimensión social:

ser elegido el último en un juego, en el tiempo de patio o ver resoplar a un grupo de compañeros/as porque íbamos a ser parte de su “equipo” dolía mucho más que un suspenso.

Sin embargo, a todo ello no se le “pone nota”.

Siendo descarnado, y obviando otros aspectos humanos, y reduciendo al absurdo lo que las empresas y orientaciones laborales piden es que **esas destrezas sociales-de las que no se pone nota-serán las más importantes y vitales a la hora de una selección de personal.**

Curioso, ¿Verdad? Y a la vez son las que definen a la persona como persona y no como un mero individuo.

Los juegos de rol ofrecen la posibilidad de manera activa, participativa e interactiva de conocer, reconocer, desarrollar y evaluar todas esas destrezas, habilidades y competencias en conexión con la introducción, dinamización, revisión y evaluación de los contenidos/saberes señalados por la legislación educativa a nivel estatal y de las diferentes comunidades autónomas.

Todos esos aspectos son de los que beben y se nutren las Competencias Clave que vertebran todo el sistema educativo, así como todos los bloques de contenidos presentes en la LOMCE (y por tanto vinculándose a los criterios de evaluación pertinentes) así como a los Saberes Básicos/Competencias Específicas/Criterios de Evaluación adheridos en el caso de la LOMLOE.

Creo que ha quedado suficientemente demostrado a lo largo del trabajo que nutre esta presentación.

A **nivel sintáctico-discursivo la aplicación de roleplaying/dramatizaciones en el entorno de aula es algo que se viene haciendo en las áreas lingüísticas desde hace muchísimo tiempo como así lo refleja el propio curriculum de lengua extranjera y el de lengua castellana.**

Confiere al cambio de registro, estructuración sintáctico-discursiva, léxica y de uso adecuado o inadecuado de las fórmulas comunicativas de un cariz y profundidad innegables, así como de una dimensión práctica de valor incalculable que refuerza y ejemplifica la aplicación de elementos que de manera abstracta no se comprenderían de manera completa o en la que aspectos más sutiles pudieran verse evidenciados.

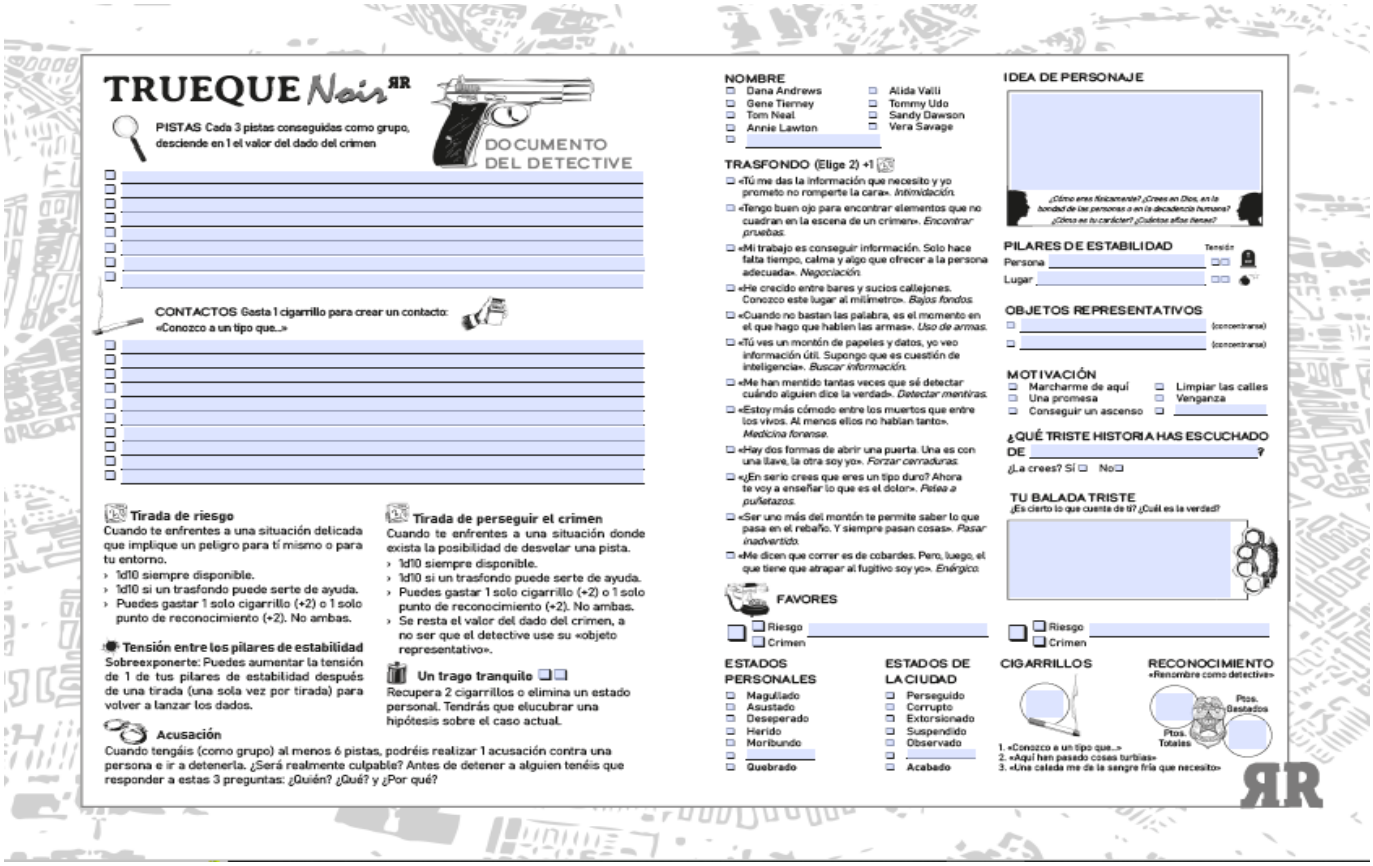
El valor comunicativo, de interacción y mediación entre hablantes en una situación en la que interpretar a un personaje inmerso en una situación concreta y adecuar todos los elementos comunicativos a ese contexto valida el desarrollo de la competencia lingüística de una manera activa y participativa que mejora con la práctica.

Además, y basándonos en la **teoría de Krashen (***Affective Filter Hypothesis***) sobre la ansiedad en el desempeño de la comunicación**, establecemos un marco de uso, feedback y adecuación en el que el error no impide la comunicación y establecemos un entorno en el que el error pueda ser vivenciado y utilizado como referente de mejora sin que obstaculice la situación comunicativa.

La LOMLOE en la concreción autonómica del decreto que regula y establece el currículo para Educación Primaria para el principado de Asturias en detalla en su página 112 dentro del área de lengua extranjera lo siguiente:

> ***El uso de estrategias o metodologías de aprendizaje en las que el intercambio comunicativo dinámico favorezca la aplicación de las destrezas lingüísticas parte de sumergir al alumnado en situaciones donde la utilización de los diferentes recursos lingüísticos que están incorporando se vean como necesarios: el roleplaying o la gamificación son dos ejemplos de metodología que favorecen la aparición y participación interactiva y continuada en un entorno de experimentación en el que aprender del error permite al alumnado «Aprender a Aprender»***

De igual modo el *roleplaying* ayuda en la gestión de la ansiedad de test ya que en el momento de éxito o fracaso es el Personaje el protagonista de ese logro ofreciendo una oportunidad de gestionar potencialidades y/o limitaciones que no tienen por qué coincidir con la de nuestro alumnado.



Ese entorno de simulación otorga al alumnado la distancia suficiente para la gestión del error o del acierto como un paso más en su proceso de aprendizaje tanto a nivel específico (conocimientos o destrezas) como a nivel competencial.

A nivel pedagógico ofrece una coherencia, que, si bien requiere del trabajo previo y concienzudo del docente/s implicado/s en su puesta en práctica, ejemplifica la realidad de aplicación de contenidos de manera significativa al dotar a cualquier propuesta de aula de un marco en el que desarrollarse y que posteriormente ejemplificaré de manera concreta.

APLICACIÓN EN LAS AULAS

Sobre todo, y como verás en la relación de propuestas de aula en esta sección del documento, lo importante es que tantas cuantas tareas/ejercicios/propuestas de aula quieras usar en clase puedan estar relacionadas de una manera u otra con Silent Falls.

También **recomiendo que una sesión a la semana se dedique a jugar a rol**, una sesión en la que encarnen a sus personajes y puedan hacer que la historia avance con sus decisiones, acciones, investigaciones y consecuencias derivadas.

Como has visto a lo largo de este documento jugar a rol abarca, o puede abarcar, tantas capas como quieras darle y como estés dispuesto a absorber en función de las reacciones de las personas implicadas en las sesiones de rol propiamente dichas.

Hay un sinfín de posibles aplicaciones de los juegos de rol en las aulas mediante el uso o aprovechamiento de sus 3 elementos fundamentales:

- Componentes: todos los materiales que estén ligados al propio juego. Hojas de personajes, "handouts" que acompañan a la narración, "props" que pueda utilizarse para dar mayor realismo a las escenas, dados, etc.
- Mecánicas: el hecho de interpretar a un personaje es una mecánica además de las relativas a la resolución de desafíos, habilidades y sucesos que los protagonistas tengan que enfrentar.
- Narrativa: la ambientación y propuesta de la aventura.

El poder apoyarnos en cualquiera de esos 3 elementos o en la combinación de 2 o de los 3 van a propiciar una cantidad de aplicaciones de aula llenas de posibilidades para nuestro alumnado. Veamos algunos en el ámbito lingüístico:

Los PNJs *(personajes no-jugadores)* dan la oportunidad de trabajar todos los contenidos relacionados con las estructuras descriptivas y del vocabulario de la personalidad y emociones, del cuerpo y la ropa (y ahora pensemos en Lengua Extranjera y en el despliegue relacionado con los verbos *To Wear, To Have, To Be* y posteriormente añadir *To Like)* hablar de aficiones además de poder conectarlo con el uso de comparativos en su más amplio término más allá de los personajes que vayan apareciendo en la historia o entre los/las propias protagonistas.

Si nos apoyamos en la hoja de PJ también podremos introducir las capacidades con "poder hacer" y los condicionales (en lengua extranjera estaríamos evidenciando el verbo Can) para hablar de lo que puede o no puede hacer en función de sus habilidades y cuando describamos lugares (aquí aparece el uso del *There Is/There Isn't* y el *There Are/There Aren't*) ya sea en el pasado, en el presente o en el futuro se derivarán otro tipo de usos que nos llevarán a que adquiera un sentido práctico e innegable el uso de los mapas de las diferentes localizaciones.

Añadiremos los comparativos en todos sus grados y el uso adecuado de los tiempos verbales y el conjunto a nivel curricular es homogéneo, coherente y curricularmente justificable.

Por si todo esto fuera poco hay que entender que podremos trabajar las 4 destrezas en inglés (*Speaking, Listening, Reading y Writing*), aumentar la profundidad expresiva dentro del área de Lengua Castellana y abordar contenidos de paisaje, empresas, profesiones, órganos de Gobierno y descubrir diferencias entre los años 20 y la actualidad que están viviendo cada un@ de ell@s en pleno siglo XXI.

En cuanto hablemos de los transportes estaremos dentro de los contenidos de Sociales, pero también de las horas al hablar de frecuencias y de cuándo llegan o salen trenes, autobuses o vuelos en las ciudades cercanas.

Por no hablar de ordenación urbana, sistemas de gobierno, servicios municipales, economía y un largo etcétera.

Hay un trabajo de fondo muy grande, ya que todo lo que hagamos debe estar basado en los contenidos del curso y vinculado con los criterios de evaluación de cada área concretados en los indicadores de logro para el curso en cuestión.

SOBRE EL USO DE LIBROS DE TEXTO:

Básicamente agilizan mucho más rápidamente muchas cosas…no usar libros u orientarlos de manera que sean herramientas en lugar de objetivos es un cambio de mentalidad y de aplicación de las herramientas tradicionales a las que estamos acostumbrados.

Los libros de texto no son el Mal ni son perjudiciales…de igual manera que un coche o un cuchillo no son «peligrosos» si no se usan de manera inadecuada.

Supongo que se entiende la analogía.

Tener libros y usar los libros no es lo mismo que convertir el libro de texto en el objetivo de las sesiones.

El «problema» *(por llamarlo de alguna manera)* es convertir una herramienta didáctica en el objetivo del proceso de aprendizaje.

Acabar un libro de texto no asegura en lo más mínimo que se haya aprendido y ni tan siquiera que se hayan cubierto con unas garantías mínimas los contenidos/saberes básicos que se supone que deberían tratarse sen el curso en cuestión.

Así de sencillo.

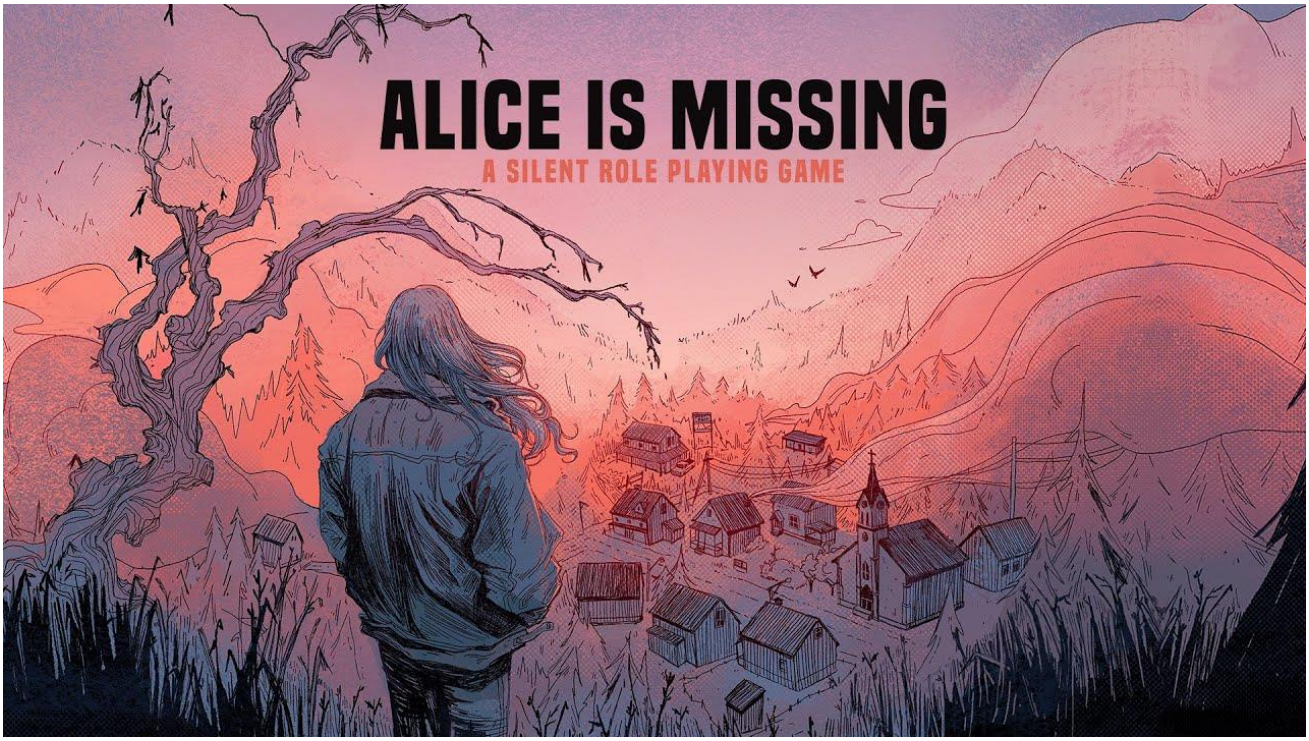
Ya oigo voces diciendo **«*entonces no estás programando bien»*** …pues nada, programar o temporalizar cuando no has tenido a tu grupo nunca *(cosa que pasa cuando llegas a un cole nuevo o estás en un nivel y te hacen el «traspaso» de alumnado» que pasa del anterior)* y cuando te pones a trabajar con esa nueva clase haces evaluaciones iniciales, intentas personalizar para que todo el mundo llegue y entonces…el libro de texto tiene tantas cosas que no hay manera.

¿Cuántas veces hemos podido aprovechar al 100% todo lo que ofrece un material didáctico, en este caso un libro de texto?

Por poner un ejemplo: cada lectura sugerida en un libro de Lengua es independiente y tiene diferentes orientaciones ya que hay que cubrir diferentes tipos de texto por unidad y se supone que el alumnado tiene que integrarlo y ya no os hablo de los contenidos de ortografía y gramática…

> **Lo que ofrecen los juegos de rol es una oportunidad de trabajar con un hilo coherente, igual para todos, que puede generar motivación y totalmente adaptable a casi cualquier nivel sin que nadie se sienta excluido por trabajar de manera diferente, con niveles diferentes o a un ritmo diferente porque la narrativa es la misma, y se siente partícipe y no ve que no esté haciendo lo mismo que los demás.**

Por la experiencia que he tenido en aulas multinivel y en Centros Rurales Agrupados (C.R.A.) el uso de diferentes materiales de diferentes niveles en las mismas sesiones/franjas horarias dificulta mucho nuestra labor docente. El material didáctico tiene que dinamizar nuestra labor y no encadenarla y convertirla en "tengo que acabar el libro" por lo que elegir materiales adecuados con la suficiente antelación y con el preceptivo análisis se torna en algo vital. Sí, lo sé. En muchos casos no es posible ya que la interinidad lastra la probabilidad de poder tener esa elección.



Este tipo de propuestas/proyectos abre las puertas a poder introducir contenidos que están contemplados en el curriculum y seguir las **orientaciones didácticas que el Anexo 2 de la Orden ECD 65/2015**, que explicita y-pese a estar derogada-tiene en su desarrollo aspectos de una relevancia en el diseño e implementación en el aula de estrategias y enfoques didácticos que apuntan a la inclusión del trabajo por competencias además de construir situaciones de aprendizaje que tengan una dimensión significativa en la que el alumnado no solamente sea partícipe de las mismas sino que estén ligadas con sus intereses, motivaciones o entornos.

Además del nivel competencial que, de manera innegable, los juegos de rol y su dimensión narrativa abre en el ámbito de la aplicación didáctica dentro de las aulas y con su transferencia, en este caso concreto, a analizar el momento cronológico de ese momento concreto y poder ofrecer la comparativa con el actual a casi cualquier nivel.

Usando los materiales: Dossier de creación y Hoja de personajes

Como habrás visto en los materiales que acompañan a este proyecto he optado por una hoja de personaje que desglosa de manera muy concienzuda tanto los aspectos físicos como los personales de cada personaje. Verás en el dossier que he aprovechado la hoja del juego "La Llamada de Cthulhu" y que también las profesiones están acotadas para promover que haya una diversidad profesional que propicie interacciones variadas entre los/las participantes y lo que la aventura propone.

Si tienes experiencia previa en otros sistemas de rol y de creación de personajes y crees que serán más adecuados para tu grupo no dudes en adaptarlos para ello, tanto en el catálogo de rol de Devir como en la lista de juegos de rol de El Refugio de Ryhope tienen en sus catálogos numerosos juegos que pueden servirte de inspiración o como fuente para usarlos en tu propia versión del proyecto.

Recuerda que el proyecto plantea un desarrollo completo con una historia concreta, pero sin un desenlace claro, lo que quiere poner de manifiesto es que la historia no puede avanzar sin la interacción de los/las participantes y es ahí donde eres tú como docente quien deberá valorar qué y cuándo introducir sesiones en las que haya interacción entre la historia y tu alumnado…o mejor dicho: sus personajes.

A continuación, presento una serie de tareas que he llevado a cabo en proyectos de aplicación de juegos de rol en las aulas y que pueden servirte como inspiración además de introducir algunas específicas para esta ambientación.

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
Creación de Personajes 1: trasfondo, características físicas y personales, trasfondo, conocimientos, origen, etc..	✓	✓		✓ *(uso de la app Heroforge.com)*	✓
Creación de Personajes 2: Distribución de puntuación en características y habilidades	✓		✓		✓
Redacción, lectura y escucha en la Descripción de Personajes, comparación de personajes, reconocimiento y adecuación al contexto cronológico y narrativo, así como a las condiciones de redacción	✓	✓			✓
Rumores de Bloomfield/Silent Falls: qué son las fake news, comprobación, adecuación al contexto y el entorno, significación e influencia. Creación literaria y narrativa.	✓	✓			✓
Mi llegada a Bloomfield/Silent Falls: 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.	✓	✓			✓
Redacción de Telegramas, Diarios Anuncios publicitarios: los tiempos verbales, el registro lingüístico, adecuación en la concordancia y uso de las estructuras léxicas y sintáctico-discursivas.	✓	✓			
Audio Telegramas y Audio diarios. Anuncios publicitarios radiofónicos: los tiempos verbales, el registro lingüístico, adecuación en la concordancia y uso de las estructuras léxicas y sintáctico-discursivas. Grabación de audio.	✓	✓	✓		✓
Autobuses Donaldson: 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
Creación de empresas en Bloomfield/Silent Falls: el %, fracciones, concepto de deuda, números enteros positivos y negativos, el crédito y el interés.			✓		✓
Diseño de viviendas en Bloomfield/Silent Falls: línea, plano, representación gráfica, grosor, color y materiales.	✓		✓	✓	✓
Profesión, Salario y vivienda: relación y coherencia entre los diferentes elementos a nivel práctico.			✓	✓	✓
El juicio de Warren Cobb/Briana Brown: registro lingüístico, toma de apuntes, adecuación en el uso de las formas sintáctico-discursivas (tiempos, modos, vocabulario y registro)	✓	✓			✓
NFBB Radio Bloomfield:/ NSF Radio Station: creación de un podcast ambientado en 1924/1975/1985. Adecuación contextual, de registro y de contenido al lenguaje periodístico.	✓	✓	✓		✓
La casa Pembroke: escala, perímetro, división de espacios, formas geométricas. Regla de 3 directa.			✓		✓
Sastrería Woodrow: eje de simetría, ángulos y tipos de ángulos, líneas y tipos de líneas, cálculo y geometría aplicada.	✓	✓	✓		✓
La nueva fachada del Ayuntamiento: líneas y su aplicación. Ángulos y su impacto en las construcciones. Cálculo y geometría aplicada.			✓	✓	✓
La persecución de los Black Cats: ampliación y reducción de radio, medición de ángulos, tipología de los ángulos, convergencia de líneas curvas y rectas.			✓	✓	
Maqueta de Silent Falls/Bloomfield: 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
Desapariciones en Bloomfield/Silent Falls: verificación de información, tomar apuntes, formular hipótesis, elaborar respuestas en función de la información obtenida	✓	✓			
El catálogo de la tienda de Antigüedades Saint Margaret: diseño y descripción de un objeto maldito según las categorías del suplemento "Malditos" de Santiago Eximeno publicado por "El Refugio de Ryhope. 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.	✓	✓	✓	✓	✓
La Mansión Belasco: 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.	✓	✓	✓	✓	✓
El Diario de Alice Briarwood: aplicación del juego Tether publicado por El Refugio de Ryhope los tiempos verbales, el registro lingüístico, adecuación en la concordancia y uso de las estructuras léxicas y sintáctico-discursivas.	✓	✓		✓	
Relieve y transporte en Bloomfield/Silent Falls: 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.	✓	✓	✓		✓
El Expediente Briarwood: 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 (*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 "Quien en quién: información sobre sospechosos"*) 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