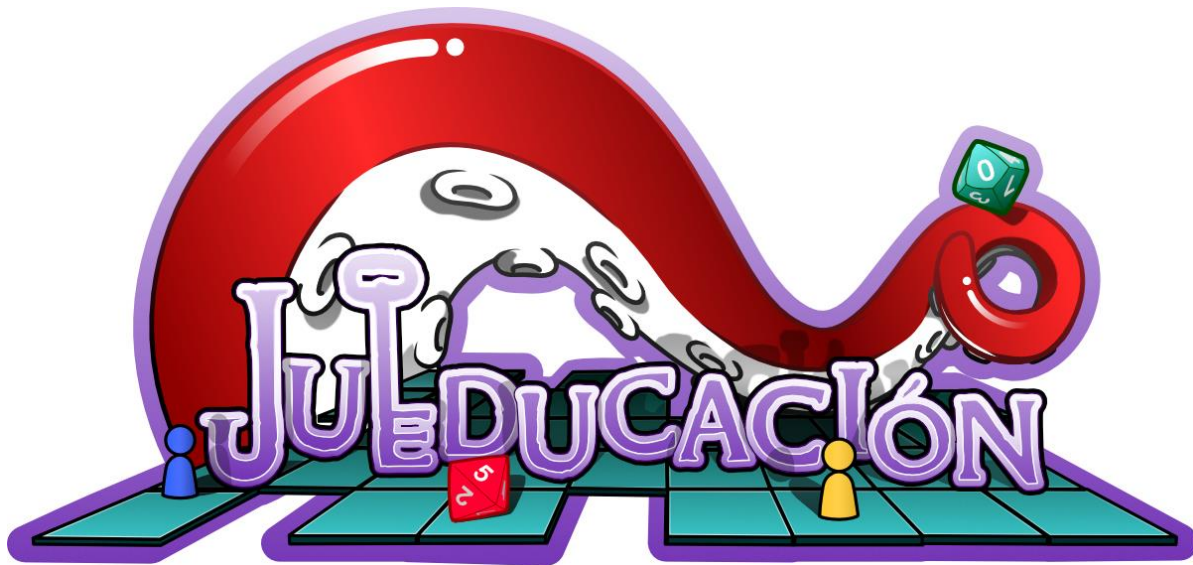




Proyectos



[#PlayAndLearn](#)

[#CthulhuBasedLearning](#)

[#RiseOfTheGolem](#)

[#TheWerewolfProject](#)

[#ChroniclesOfAcrimeSchoolProject](#)

[#ProyectoSherlock](#)

[#TheOrientExpressChronicles](#)

[#HorrorOnTheOrientExpress](#)

[#TheMonkeyIslandSchoolProject](#)

[#ProjectMystery](#)

[#rolenlasaulas](#)

[#ProyectoHolmes](#)

[#CthulhuBasedTeaching](#)

[#LosMisteriosDeBloomfield](#)

[#ClassRoyaleMonkeyIslandEdition](#)

[#TheAliceIsMissingSchoolProject](#)



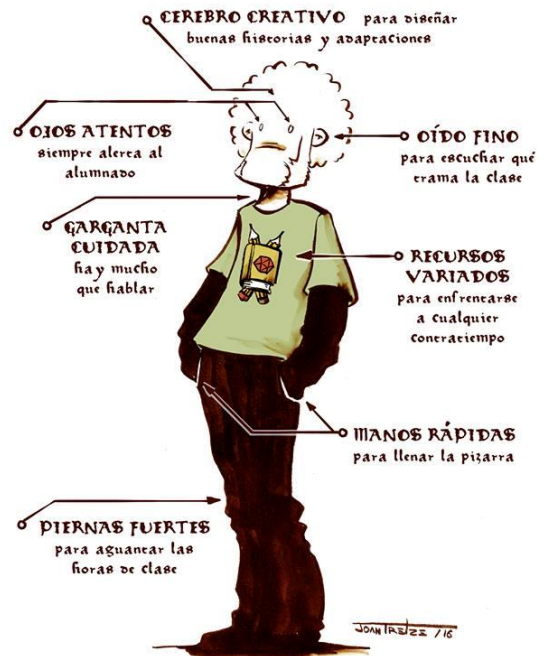


Proyectos didácticos y Unidades didácticas realizadas y llevadas a la práctica

1. The Alice is Missing School project: basado en e juego de rol

“Alice is Missing”/ “Alice ha desaparecido”: el paso del tiempo, personas desaparecidas, las profesiones, el entorno urbano y rural, servicios municipales en poblaciones rurales, series de televisión: Stranger Things, adolescencia y las inquietudes asociadas: amistades, familia y entorno. Acoso escolar, tolerancia y respeto. Literatura: Ray Bradbury y Stephen King, profesiones e impacto social y personal. Cápsulas del tiempo: qué son, cómo reflejan el ayer frente al hoy. El mundo en 1975 y 1985: sociedad, cultura y economía. Análisis cronológico: el ayer y el hoy. Medios de comunicación actuales: ¿Cómo eran en 1975 y en 1985?. La estructura narrativa en flashbacks; el método científico; Fake news: rumores y cómo analizarlos; el análisis forense: qué es y cómo usarlo. **Áreas implicadas:** Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Educación Artística: Plástica y Música: las bandas sonoras.

ANATOMÍA DE UN PROFE ROLERO



2. 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. **Áreas implicadas:** Lengua Castellana e Inglesa.

3. 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**. **Áreas implicadas:** Lengua Castellana e Inglesa.

4. 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. **Competencia Lingüística en Lengua Inglesa**. **Áreas implicadas:** Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas, Ciencias Sociales, Educación Artística: Plástica.





5. **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 en Lengua Inglesa.** 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 Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas, Ciencias Sociales, Educación Artística: Plástica.*
6. **Los Misterios de Bloomfield, adaptación al aula de la campaña “La Sombra de Saros” escrita por Xabier Ugalde para el juego de rol “La Llamada de Cthulhu”:** Juegos de rol en el aula. Geografía física y política de EEUU. **Economía y factores sociales. Distribución y crecimiento urbano. Sectores Productivos.** Factores climáticos y su efecto. Narrativa interactiva. **Competencia Lingüística en Lengua Castellana e Inglesa.** Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo. **Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas, Ciencias Sociales, Educación Artística: Plástica.*
7. **NFBB Radio Bloomfield: Proyecto Covid19:** Competencia Lingüística en Lengua Castellana, transversalidad a Ciencias Sociales y Lengua Inglesa. Proyecto de Investigación y aplicación de contenidos de estructuración de textos, nuevas tecnologías e Historia. Ambientado en la narrativa de la campaña “La Sombra de Saros” escrita por Xabier Ugalde para el juego de rol “La Llamada de Cthulhu”. **Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas, Ciencias Sociales, Educación Artística: Plástica.*
8. **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. **Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa Educación Artística: Plástica.*
9. **Proyecto Dragonology:** Geografía física y política a través del mundo de los Dragones. Transversalidad con Ciencias Naturales. **Competencia Lingüística en Lengua Inglesa. Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales.*
10. **Storycubes and Beyond:** Uso de los Storycubes más allá de la narrativa tradicional. Creación de un Diccionario visual. **Competencia Lingüística en Lengua Inglesa. Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa.*
11. **“Érase una vez / Once Upon a Time”.** La competencia Lingüística desde el campo narrativo. finales Abiertos, cerrados y cambiantes. **Competencia Lingüística en Lengua Inglesa. Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa, Educación Artística: Plástica.*





- 12. 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.**
Áreas implicadas: *Lengua Inglesa.*
- 13. Timeline en el aula:** una apuesta dinámica por el estudio de la Historia. Transversalidad con Matemáticas y Lengua Extranjera. **Herramienta de evaluación.** **Áreas implicadas:** *Lengua Inglesa Matemáticas, Ciencias Sociales.*
- 14. 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. **Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales.*
- 15. Catan Junior:** el Ayuntamiento. Organización Municipal y Territorial. Análisis de los sectores productivos tanto vertical como horizontalmente. Las profesiones y su necesidad social. **Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas, Ciencias Sociales.*
- 16. FanstamaBlitz:** atención, discriminación y competencia lingüística. Competencia Lingüística en Lengua Inglesa.
Áreas implicadas: *Lengua Inglesa.*
- 17. 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. Competencia Lingüística en Lengua Inglesa **Áreas implicadas:** *Lengua Inglesa, Matemáticas, Ciencias Sociales.*
- 18. Cthulhu Dados:** abordaje de la **competencia Lingüística en Lengua Extranjera** desde la Comp. AA. **Herramienta de evaluación.** **Áreas implicadas:** *Lengua Inglesa*
- 19. CastleCards:** inicio al trabajo de fracciones. Uso de la Lengua extranjera. **Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas*
- 20. 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 **Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas, Ciencias Sociales, Educación Artística: Plástica.*





- 21. Incómodos Invitados:** aplicación de mecánicas de deducción para elaborar hipótesis. Las habilidades de I@s detectives. Desarrollo de la competencia Matemática y Lingüística. **Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas, Ciencias Sociales.*
- 22. 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. Competencia Lingüística en Lengua Inglesa. Geografía física y política en vertiente comparativa. Los videojuegos como herramienta educativa. Juego de rol: 7º Mar. **Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas, Ciencias Sociales, Educación Artística: Plástica.*
- 23. "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.** **Áreas implicadas:** *Lengua InglesaEducación Artística: Plástica*
- 24. Pocket Madness:** tablas de multiplicar del 6 al 12. Competencia Lingüística en Lengua Inglesa. Descripciones. **Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas.*
- 25. Sugi:** iniciación a la programación. Transferencia con Scratch. Uso de la lengua Extranjera. Los ecosistemas y la fauna y flora. **Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Educación Artística: Plástica.*
- 26. Haunt The House:** desarrollo de la Competencia Lingüística en Lengua Castellana e inglesa. **Áreas implicadas:** *Lengua Inglesa, Matemáticas, Ciencias Sociales, Educación Artística: Plástica.*
- 27. Game of Trains:** competencia matemática: las seriaciones. Mayor y menor. Secuencias. Cálculo. Uso de la lengua Inglesa. **Herramienta de evaluación.** **Áreas implicadas:** *Lengua Castellana e Inglesa, Matemáticas*





Proyectos didácticos en desarrollo

1-**Dark Souls Boardgame**: 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. **Competencia Lingüística en Lengua Inglesa**

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 Battles Pantheon, 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. **Competencia Lingüística en Lengua Inglesa**





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. **Competencia Lingüística en Lengua Inglesa**

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. **Competencia Lingüística en Lengua Inglesa**

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. **Competencia Lingüística en Lengua Inglesa**. 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. **Competencia Lingüística en Lengua Inglesa**. Contenidos transversales: trabajo en equipo, valores sociales y humanos. Aceptar límites y capacidades. Trabajo cooperativo y colaborativo

11-**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

12-**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. **Competencia Lingüística en Lengua Inglesa**

13-**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

14-**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.

Competencia Lingüística en Lengua Inglesa

15- **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. **Competencia Lingüística en Lengua Inglesa**

Más información y Contacto en:

Email:

jueducacion@gmail.com

gameducationspain@gmail.com

Web:

<https://jueducacion.com/>

Facebook: Óscar Recio-Coll Docente

Twitter: @OscarRecioColl

Instagram: @mrwolfteacher.

