

# ESCAPE GAME “DÍA DE LOS MUERTOS”

## INTRODUCCIÓN

Un “escape game” o juego de escape, es un juego de aventura físico y mental que consiste en que un grupo de jugadores trabajando en equipo, deberán solucionar enigmas y rompecabezas de todo tipo (sin emplear en ningún caso la fuerza) para ir desenlazando una historia y conseguir el objetivo final. Ya sea salir de una habitación, encontrar algo o resolver un enigma, antes de que finalice el tiempo disponible.

## TEMÁTICA DEL JUEGO

La sala de juego está ambientada en la celebración del Día de Muertos en México.

La fiesta de los muertos es una fiesta popular y característica de México que coincide en fechas similares con las celebraciones de muchos países del Día de todos los Santos, Halloween o la Noche de Brujas.

Tiene un origen prehispánico, y es una celebración que busca honrar a los ancestros. Durante el 1 y 2 de noviembre, su objetivo es invitar a los muertos a que regresen al mundo de los vivos, siempre desde un ambiente festivo y colorido, lleno de respeto y cariño.

Algunos de los símbolos característicos de esta celebración son:

- Las calaveras
- Las flores de Cempazuchitl
- El altar de muertos
- Las catrinas
- El papel picado
- El pan de muertos

Es por ello, que para dar vida al juego de escape, creamos una escena propicia para la imaginación y la inmersión, en toda la BCD (arriba y abajo) decorándola con un altar de muertos, banderines, flores, calaveras...

## COMPETENCIAS TRABAJADAS

- Trabajar la comprensión oral y comprensión escrita en la lengua española.
- Descubrir un hecho cultural de México, la festividad del Día de los Muertos.
- Utilizar las diferentes herramientas de información adaptadas a su investigación.
- Usar los medios y la información de forma independiente.
- Adoptar un enfoque razonado en la búsqueda de información.
- Emplear el Ipad como soporte tecnológico para descifrar enigmas (Lectura de códigos QR, Qwant...)
- Utilizar la BCD y los códigos de búsqueda aprendidos para buscar diferentes tipos de libros y soportes.
- Cooperar y trabajar en equipo.

## **TRABAJO PREVIO AL DESARROLLO DEL JUEGO**

- Lectura Libro Frida Kahlo (para niños)
- Búsqueda de información sobre la celebración y su relación con Frida Kahlo y puesta en común.
- Visionado película de “Coco”
- Visionado tráiler “El libro de la vida”
- Intervención en clase de varias mamás mexicanas explicando la festividad.
- Trabajo en BCD sobre la festividad.
- Trabajo en artes para decorar y ambientar la BCD.

## **FASE DE JUEGO**

### **ORGANIZACIÓN:**

- La clase está dividida en cinco equipos heterogéneos realizados por el profesor. Cada equipo tiene asignado un color como nombre del equipo (azul, rojo, verde, amarillo y rosa).
- El juego se realizará durante la sesión de español (1h. 30’), dedicando los 15 primeros minutos a la colocación de los equipos y explicación previa. El tiempo de juego será de 50 minutos. El tiempo restante se dedicará a comentar la actividad una vez terminada.
- Cada equipo cuenta con una mesa en la que tiene todo su material necesario.
- Material proporcionado a cada equipo:
  - 1 caja cerrada con un candado de 4 dígitos.
  - 1 linterna ultravioleta
  - 1 Ipad
  - 1 bolígrafo
  - 1 rotulador Weleda
  - Varios folios blancos
  - Unos cascos
  - Una plantilla de símbolos
  - 1 tarjeta con una ingrediente
  - 1 tarjeta “pista”

## GUIÓN ESCAPE

Chicos, chicas, tenéis la suerte de teletransportaos a México, concretamente al día 1 de noviembre y su fiesta del Día de los Muertos.

Cómo sabéis, en esta celebración, las personas muertas vuelven al mundo de los vivos, peeeeero... siempre y cuando en el mundo de los vivos se acuerden de ellos. De lo contrario, jamás podrán regresar y caerán en el olvido.

A partir de nuestra señal, dispondréis de 50 minutos para resolver todos los enigmas, y quien sabe... quizás podáis ayudar a alguien muy importante a volver al mundo de los vivos.

Recordad, es muy importante trabajar en equipo.

Buena suerte, el tiempo comienza... ¡YA!

### DESARROLLO DEL JUEGO

El objetivo del juego es que los estudiantes deben liberar a Frida, que está encerrada en el mundo de los muertos. Para ello, deberán ir resolviendo una serie de acertijos y con cada uno de ellos resuelto, los estudiantes recibirán una etiqueta con el dibujo de un ingrediente del pan de los muertos. Estas etiquetas serán necesarias para acceder a la última pista donde se oculta la el retrato de Frida. El cuál deberán colocar en el altar para poderla traer al mundo de los vivos.

### ENIGMAS DEL JUEGO

Empezamos todos en clase. Como ya saben a qué equipo pertenece cada se agrupan por su color. Les explicamos que en el pasillo cada equipo tiene su mesa con el material necesario para resolver los enigmas y que solo se pueden resolver los enigmas en la mesa del equipo.

Nos ponemos en fila y cada equipo va a su mesa que se encuentra en el pasillo.

### ENIGMA 1:

Coger el iPad y leer el código QR que aparece en el cuestionario que tienen encima de su mesa de equipo. Descubren el vídeo de Frida Kahlo. Hacen el cuestionario de preguntas y consiguen con las respuestas el nombre de una revista. Que deben buscar en la BCD.

### ENIGMA 2 (sobre 1):

Dentro de la revista encuentran un sobre con el Enigma 2. Dentro del sobre hay un texto y 2 tarjetas de ingredientes.

Deben buscar en la BCD la plantilla que superponer a ese texto. Solo así conseguirán leer cuales son las instrucciones para llegar al enigma 3.

### ENIGMA 3:

Una vez de superponer la plantilla al texto, en los huecos aparecen varias palabras. Una vez que las relacionan y descifran lo que quiere decir, les manda a resolver un enigma al ordenador de la BCD.

Hacen el juego donde tienen que ir clasificando unos libros en función de su género. Al finalizar obtienen un código. El cual corresponde a un libro de la BCD que deben encontrar.

### ENIGMA 4 (sobre 2):

Dentro del libro hay un sobre con un cuestionario de verdadero/falso y con ello consiguen un código de cuatro cifras para abrir el candado de la caja.

### ENIGMA 5:

Una vez abierto el candado de la caja, encuentran el puzzle y dos ingredientes más. Esa caja es la que tienen ellos encima de su mesa. Con el código tenido ya serán capaces de abrirla.

Una vez que realizan el puzzle, y completan por detrás de este una serie de palabras, obtienen la palabra "MÉXICO", la cual deben buscar en la BCD.

### ENIGMA 6:

Tienen que buscar dentro de la BCD una foto de México que por detrás está escrita con tinta invisible iPAP QWANT VIDEO ESQUELETOS.

### ENIGMA 7 (sobre 3):

Buscarán el enlace que les envía al Video de los esqueletos y les daremos el tercer sobre donde aparece un texto a completar con las rimas de la canción del video y otro ingrediente. Cuando vean el vídeo irá a los coletos a buscar el sobre de su color.

### ENIGMA 8 (sobre 4):

Cuando nos enseñan que han completado la hoja de las rimas y estas son correctas, les entregaremos el último sobre en donde se encontrará el crucigrama final. Tendrán que resolverlo con los ingredientes de las tarjetas que les hemos ido dando y encontrarán la palabra “pan de muertos”. Cuando nos digan cual era la palabra oculta a nosotras, les diremos que lo tienen que buscar.

### ENIGMA FINAL:

Deberán buscar en la BCD el Pan de muertos de verdad y debajo está oculta la foto de Frida Kahlo que deberán colocar en su marco para poder así liberarla y dejarle regresar al mundo de los vivos.

De este modo, el primer equipo que coloque el retrato de Frida en su marco, será el ganador del juego. Y en ese momento se paralizará el tiempo del contador.

## **ANÁLISIS TRAS LA PUESTA EN PRÁCTICA CON LOS PROFESORES**

Una vez hecha la prueba con varios compañeros del centro para comprobar el desarrollo del juego. Algunas anotaciones y mejoras que hemos realizado han sido las siguientes:

- Iluminar más la zona de los equipos, ya que no se veía bien.
- Separar los equipos para evitar que se escuchen y molesten entre ellos.
- Duplicar algunas de las pistas comunes que deben encontrar para que no se solapen y bloqueen los equipos al jugar.
- Rectificar un par de pistas.

## **ANÁLISIS DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LOS ESTUDIANTES**

- Los estudiantes disfrutaban de jugar para aprender o aprender jugando. Y les gustaría que fuera más regular este tipo de actividades. Señalan que les ha gustado mucho trabajar en equipo y que era fundamental para el juego.
- Los estudiantes apreciaron especialmente la búsqueda de objetos, el hecho de que hay mensajes codificados, la caja fuerte cerrada por un candado, tinta invisible.
- Se les ha hecho corto el periodo de juego.
- Han aprendido muchas cosas sobre esta festividad mexicana.