

ESQUEMA ESCAPE ROOM LITERATURA CATALANA

¿Quienes participan?

Alumnos de cuarto de la ESO (15-16 años). Es un grupo heterogéneo de 19 alumnos, y se llevará a cabo en el área de Lengua y literatura catalanas, la asignatura que imparto. En general, es un grupo participativo, muy interesado en los videojuegos y la lectura. Es un grupo cohesionado que no tiene experiencia previa en actividades de escape. En el grupo tenemos una alumna NESE por IT que todavía no tiene el dominio lingüístico suficiente para seguir algunas de las actividades propuestas, pero que con ayuda es capaz de superar el reto.

Objetivos de aprendizaje:

Usaremos la actividad para repasar los contenidos de literatura aprendidos a lo largo del curso, como puesta en práctica de lo aprendido.

- Consolidar los conocimientos adquiridos sobre movimientos literarios desde el s.XVIII hasta la actualidad.
- Repasar obras y autores de los movimientos literarios estudiados (Renaixença, Modernisme, Escola Mallorquina, Avantguardes)
- Despertar la curiosidad y el sentido crítico del alumnado.
- Trabajar en equipo.
- Fomentar la autonomía del alumnado.
- Participar y disfrutar de la actividad.

Presentación:

Los alumnos al entrar en el aula encontrarán un recorte de periódico con la noticia de la desaparición de la documentación relacionada con la [literatura catalana](#). En dicho recorte habrá marcadas unas letras, que les servirán para hacer los grupos de trabajo y deberán encontrar una pista, escrita con tinta invisible, sobre dónde encontrar la llave para salir del aula.

A partir de ahí se inicia el gran reto de encontrar al culpable y recuperar la valiosa documentación para que los estudiantes del futuro puedan estudiar la literatura catalana y sus autores y obras más destacados.

Temática:

La experiencia se desarrollará en el IES Port d'Alcúdia, el centro educativo al que pertenece el grupo de alumnos. Inicialmente, los alumnos deberán conseguir salir de su aula para poder iniciar su investigación en equipos de 3-4 personas. Encontrarán pistas en la biblioteca, el hall, la cafetería y la zona ajardinada, para acabar de nuevo en su clase con la solución final.

Narrativa:

Los alumnos son investigadores que deben descubrir qué ha pasado con la tradición literaria catalana puesto que ésta ha sido borrada de todos los archivos, ha desaparecido. Los alumnos deberán descubrir quién la ha hecho desaparecer y con qué fines. Para ello, deberán resolver pistas, pruebas y enigmas. Deben restaurar el orden de las cosas, recuperar toda esa cultura perdida y ponerla nuevamente en valor para que pueda ser estudiada por los estudiantes del futuro.

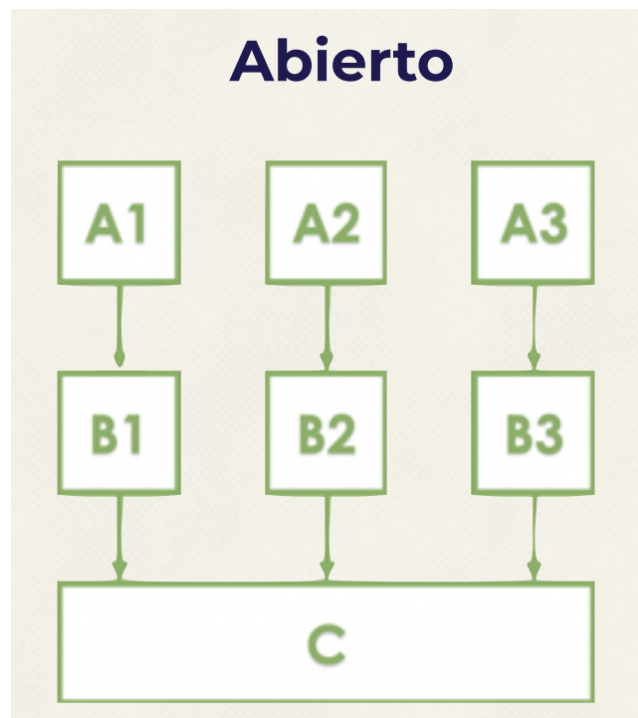
Material:

- Recorte de periódico
- Bolígrafo de tinta invisible
- Linterna de luz ultravioleta
- Candado numérico de 3 dígitos
- Candado con llave
- Candado digital
- Códigos QR
- Cajas
- Puzzle casa Batlló
- Fotografías
- Código Pigpen
- Jeroglífico
- Ordenadores
- Móviles de los alumnos

Descripción:

El Escape room será de tipo mixto, algunos retos serán en físico y otros en digital. Es un escape de grupos simultáneos en el que confluyen en gran grupo para las pruebas inicial y final.

El juego se iniciará con una pista común en la que tienen que conseguir descubrir los grupos y salir del aula para poder llevar a cabo su investigación por todo el centro. Después, tendrá una estructura abierta, el alumnado formará 4 pequeños grupos simultáneos de 3-4 jugadores que irán descubriendo pistas en paralelo para concluir en una solución final en la que se necesitará la colaboración de todos los grupos. El grupo de 4 jugadores incluirá a una alumna NESE por IT que todavía no tiene el dominio lingüístico suficiente para seguir la actividad sin ayuda. La profesora formará los grupos, previamente, para que sean heterogéneos y los alumnos puedan dar lo mejor de sí mismos en el juego.



Así pues, el juego tendrá una estructura abierta que combinará los grupos simultáneos con actividades de colaboración puntual en gran grupo (inicial y final). Los retos propuestos serán variados en forma y contenido, para mantener el flow y la atención del alumnado, así como para atender las diferentes habilidades que tienen cada uno de ellos. Las pistas de los distintos retos se encadenan, puesto que en cada una de ellas, en la parte posterior, hay una indicación de dónde encontrar la pista del siguiente reto.

Inicialmente, los grupos irán encontrando pistas y enigmas mediante la estructura *Desafío-solución-recompensa*, para concluir todos juntos en una pista final que les llevará a solucionar el problema y descubrir al autor de tal fechoría. Cada grupo dispondrá de una ficha dónde ir apuntando los resultados de las pruebas, puesto que al final habrá que ponerlas en común para poder abrir la caja.

Reto inicial en gran grupo: formar los grupos y salir del aula.

Para iniciar el juego, los alumnos encontrarán una caja cerrada y un recorte de periódico en el que aparece la desoladora noticia de la desaparición de toda la documentación relacionada con la literatura catalana. A partir de las **letras marcadas en el recorte de prensa**, podrán formar los grupos de trabajo (tipo de reto: buscar y encontrar).

Pero hay otro problema, están encerrados. Los alumnos deberán buscar la forma de salir por el aula, para ello deberán localizar un **mensaje con tinta invisible** (y encontrar la linterna) que les dirá dónde está la llave (tipo de reto: buscar y encontrar).

Una vez hayan conseguido salir del aula, los grupos se separan hasta la pista final. Para ello, el grupo 1 deberá buscar las pistas en la Biblioteca, el grupo 2 en los hall del centro, el grupo 3 en la cafetería y el grupo en la zona ajardinada del centro.

Prueba 1 (Renaixença): En esta prueba, su misión es restaurar la documentación sobre La Renaixença. Para ello, cada grupo se encontrará con un enigma distinto para que al juntarlos en la pista final tengan toda la información que necesitan.

Parece ser que en el siglo XIX hubo un movimiento literario exclusivo de la literatura catalana, pero ya no se sabe cuál es ni qué lo originó...

- GRUPO 1: deberán conseguir ver un **vídeo** en el ordenador de la biblioteca. Sólo hay un problema, **el ordenador está bloqueado**. Para desbloquearlo necesitarán saber en qué siglo se ubica el movimiento. Una vez desbloqueado les aparecerá el vídeo dónde se recita el poema que da origen a este movimiento y deberán recordar/descubrir el nombre del poema, del autor y el año exacto de publicación. (*Oda a la pàtria*, B. C. Aribau, 1833).
- GRUPO 2: deben encontrar **8 imágenes** en los hall del centro (mar, cielo, montaña, ciudad, mestizo, Sta. Cruz de Tenerife, teatro, premio). Cuando las encuentren deberán **emparejarlas y asociarlas** a un autor de los estudiados en este movimiento (Ángel Guimerà) y el nombre de dos de sus obras (*Mar i cel*, *Terra baixa*).
- GRUPO 3: deben **descifrar un texto (codificación Pigpen)**, que encontraran en la cafetería, para descubrir unos versos de uno de los poemas más emblemáticos de este movimiento. Una vez descodificados los versos deberán relacionarlos con la obra y con su autor. (*Canigó*, Jacint Verdaguer).
- GRUPO 4: deben encontrar y descifrar un **jeroglífico** por la zona de jardines

del centro que les dará el nombre del narrador más representativo del movimiento y su obra más destacada.

Prueba 2 (Modernisme): En esta prueba, su misión es restaurar la documentación sobre el Modernisme. Para ello, cada grupo se encontrará con un enigma distinto para que al juntarlos en la pista final tengan toda la información que necesitan. Si se fijan en las pistas anteriores, verán que detrás de cada una de ellas hay una indicación para encontrar la pistas de esta prueba.

- GRUPO 1: deberán descubrir palabras en una sopa de letras que les dará el nombre del autor destacado del teatro modernista y de sus obras emblemáticas.
- GRUPO 2: deberán localizar un código QR que les llevará a un audio de un poema recitado (*La vaca cega*, de Joan Maragall). Deberán deducir de qué género, autor i poema es.
- GRUPO 3: deberán localizar un código QR que les llevará a un audio en código morse que deberán descifrar. El audio les dará la pista sobre la autora que nos ocupa (Víctor Català) y su obra más destacada (*Solitud*).
- GRUPO 4: mediante un puzzle de la Casa Batlló de Gaudí deberán descubrir ante qué movimiento literario, pero también pictórico y arquitectónico, nos encontramos.

Prueba 3 (Avantguardes):

- GRUPO 1: deberán encontrar los elementos sobrantes en una imagen para descubrir así que movimiento de vanguardia nos aborda (Futurismo) y recordar/descubrir quién fue su impulsor (Marinetti).
- GRUPO 2: deberán descubrir palabras en una sopa de letras que les dará el nombre de un movimiento de vanguardia (Surrealismo) y su impulsor (Breton).
- GRUPO 3: deberán resolver un puzzle sobre un movimiento de vanguardia (Cubismo) y recordar/descubrir quién fue su impulsor (Apollinaire).
- GRUPO 4: encontrarán un código QR que les llevará a un mensaje cifrado para descubrir el último movimiento de vanguardia (Dadaísmo) y su impulsor (Tzara).

Prueba 4 (Escola mallorquina):

- GRUPO 1: Deberán buscar un libro emblemático de Joan Alcover en la biblioteca, al hacerlo, encontrarán dentro una llave con un número 4 (deben llevarla al grupo 4 para que puedan abrir la caja).
- GRUPO 2: Se encontrarán, en uno de los halls del centro, un ordenador abierto con la pantalla bloqueada con un candado digital. Al desbloquearla con el nombre de su isla accederán a un vídeo de un poema que deben identificar (*Lo pi de Formentor*, de Miquel Costa i Llobera).
- GRUPO 3: Se encontrarán con un poema, con letras marcadas, del que podrán obtener el nombre del último movimiento literario a descubrir (Escola

- mallorquina).
- GRUPO 4: se encontrarán con una **caja cerrada con candado de llave, al abrirla descubrirán imágenes** que les llevarán a uno de los autores destacados de este movimiento (Miquel Costa i Llobera).

Reto final:

De vuelta a la clase con todos los resultados de los retos, cada grupo, en una puesta en común en voz alta, introducirá los resultados en un formulario, si los resultados son correctos les dará la pista final para abrir la caja.

Resultados a introducir: movimiento, autores y obras. Al introducirlo todo correctamente el formulario generará un número para cada concepto para que puedan **obtener los 3 dígitos del candado y abrir así la caja entre todos**. En la caja encontrarán una confesión del autor de los hechos y una recompensa.

Reflexión:

Una vez conseguido el objetivo y terminado el juego, haremos una reflexión en asamblea sobre nuestra impresiones. *¿Qué nos ha parecido? ¿Qué hemos aprendido? ¿Cómo lo hemos pasado? ¿Ha sido asequible o demasiado complicado?* Para finalizar la reflexión, una vez los alumnos hayan incorporado sus impresiones y opiniones, haremos la dinámica “Deseos y estrellas”. Es una dinámica de reflexión usada sobre todo en rol para ver qué destacaríamos de la experiencia (estrellas) y qué mejoraríamos en futuros juegos (deseos).

Por mi parte, como docente, reflexionaré sobre el éxito de la actividad, los resultados de aprendizaje y el grado de dificultad de la misma. Para ello, me fijaré (mediante una rúbrica de observación) en los siguientes indicadores:

- El alumnado ha sido capaz de superar el reto.
- Los conocimientos del alumnado han sido suficientes para superar los puzzles.
- El alumnado han participado de forma activa.
- El alumnado se han mostrado motivados ante las actividades propuestas.
- El alumnado se lo ha pasado bien con la actividad.
- Se han repasado y consolidado los contenidos curriculares.