



# Robo de pinturas en el museo



## Concepción del escenario e instalación



### Índice de objetos

---

#### Fase A

- Objeto 1: uniforme con botas
- Objeto 2: cuatro pinturas
- Objeto 3: maleta con candado de 4 cifras
- Objeto 4: seis pinturas
- Objeto 5: libreto de descripciones con páginas arrancadas

#### Fase B

- Objeto 6: Leyendas escritas de las obras (título, artista, ...)
- Objeto 7: Leyendas de las obras con sonido (audio)

#### Fase C

- Objeto 8: código QR y Smartphone

#### Elementos decorativos adicionales (opcional)

- Estilo minimalista de tipo museo en el aula
- Falsas obras de arte complementarias
- Un sofá en medio del aula



## Concepción detallada

---

Los objetos necesarios para este escenario se enumeran en esta sección, con una descripción de la concepción de dichos objetos. Consulte el diagrama completo del escenario para ver la correspondencia con los objetos "Ox".

Cuando cree los objetos, organícelos de forma lógica para que le resulte más fácil cuando tenga que preparar la sala para el escape room. Por ejemplo, use notas adhesivas para escribir la identificación de un objeto (O1, O2, ...).

### **O1 – uniforme con botas**

#### Material necesario

- Un uniforme de color caqui, negro o azul marino
- Botas o botines negros

#### Explicación

El uniforme será usado para esconder cuatro de las diez pinturas (O2) que los ladrones querían robar. Escóndalas en los bolsillos, dentro de las botas, en la pierna de un pantalón...

### **O2 – cuatro pinturas**

#### Material necesario

- Cuatro pinturas impresas (formato A4)
- Masilla adhesiva



## Explicación

Las cuatro primeras pinturas elegidas en este Escape Room pueden cambiar según sus preferencias. Lo único que hay que hacer es imprimirlas y pegar un poco de masilla adhesiva en los muros para poder pegarlas correctamente. Las que proponemos son:

- Vista de Toledo – El Greco

Descargable en Wikipedia:

[https://en.wikipedia.org/wiki/File:El\\_Greco\\_View\\_of\\_Toledo.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:El_Greco_View_of_Toledo.jpg)

- Retrato de Jovellanos en el arenal de San Lorenzo – Francisco de Goya

Descargable en Wikimedia Commons:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gaspar\\_Melchor\\_de\\_Jovellanos\\_by\\_Goya.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gaspar_Melchor_de_Jovellanos_by_Goya.jpg)

- Las Meninas – Diego Velázquez

Descargable en Wikimedia Commons:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Las\\_Meninas\\_01.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Las_Meninas_01.jpg)

- Paseo a orillas del mar – Joaquín Sorolla

Descargable en Wikimedia Commons:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Museo\\_Sorolla\\_-\\_00834\\_-\\_Paseo\\_a\\_orillas\\_del\\_mar.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Museo_Sorolla_-_00834_-_Paseo_a_orillas_del_mar.jpg)

## O3 – maleta con candado de 4 cifras

### Material necesario

- Una maleta con cerradura con código de 4 cifras
- Si no tiene cerradura con código, use un candado de 4 cifras



### Explicación

La maleta contendrá las seis otras pinturas que los alumnos deberán colocar en sus sitio en el aula. Cierre la maleta con un código de 4 cifras. En este caso introduzca el código 6249.

## O4 – seis pinturas

### Material necesario

- Seis pinturas impresas (formato A4)
- Masilla adhesiva

### Explicación

Estas seis pinturas pueden cambiar según sus preferencias. Lo único que hay que hacer es imprimirlas y pegar un poco de masilla adhesiva en los muros para poder pegarlas correctamente. Las que proponemos son:

- Autorretrato – Lluïsa Vidal

Descargable en Wikimedia Commons:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Autoretrat\\_de\\_Llu%C3%AFsa\\_Vidal.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Autoretrat_de_Llu%C3%AFsa_Vidal.png)

- Santa Margarita - Francisco de Zurbarán

Descargable en Wikimedia Commons:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Francisco\\_de\\_Zurbar%C3%A1n\\_047.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Francisco_de_Zurbar%C3%A1n_047.jpg)

- Sagrada Familia del pajarito - Bartolomé Esteban Murillo



Descargable en Wikimedia Commons:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sagrada\\_Familia\\_del\\_pajarito\\_\(Murillo\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sagrada_Familia_del_pajarito_(Murillo).jpg)

- Autorretrato – Claudio Coello

Descargable en Wikimedia Commons:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Claudio\\_Coello\\_-\\_self-portrait\\_1680s.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Claudio_Coello_-_self-portrait_1680s.jpg)

- Autorretrato – Diego Velázquez

Descargable en Wikimedia Commons:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diego\\_Vel%C3%A1zquez\\_Autorretrato\\_45\\_x\\_38\\_cm\\_-\\_Colecci%C3%B3n\\_Real\\_Academia\\_de\\_Bellas\\_Artes\\_de\\_San\\_Carlos\\_-\\_Museo\\_de\\_Bellas\\_Artes\\_de\\_Valencia.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diego_Vel%C3%A1zquez_Autorretrato_45_x_38_cm_-_Colecci%C3%B3n_Real_Academia_de_Bellas_Artes_de_San_Carlos_-_Museo_de_Bellas_Artes_de_Valencia.jpg)

- El guitarrista - Antonia de Bañuelos Thorndike

Descargable en Wikimedia Commons:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Antonia\\_de\\_Ba%C3%B1uelos-Thorndike\\_-\\_The\\_Guitar\\_Player.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Antonia_de_Ba%C3%B1uelos-Thorndike_-_The_Guitar_Player.png)

## **05 – libreto de descripciones con páginas arrancadas**

### **Material necesario**

- Libreto con descripciones de algunas obras

### **Explicación**

En un libreto, arranque algunas páginas y rellene las demás con una descripción de las obras elegidas para la exposición. Use vocabulario conocido sobre temas vistos en clase y estructuras gramaticales que quiera hacerles practicar.

En el anexo encontrará un ejemplo de libreto con descripciones.



## **O6 – Leyendas escritas de las obras (título, artista, ...)**

### **Material necesario**

- Cartón
- Fichas impresas con la leyenda de las obras

### **Explicación**

Para crear las leyendas que estarán en las paredes del aula, deberá imprimir unas fichas que presenten los datos de cada obra y pegarlas sobre un trozo de cartón para que se parezcan a las leyendas de las pinturas que se ven en los museos. A continuación, péguelas en la pared usando masilla adhesiva u otro método de su elección.

## **O7 – Leyendas de las obras con sonido (audio)**

### **Material necesario**

- O6
- Chip RFID
- microcontrolador

### **Explicación**

Para crear este segundo tipo de leyendas para las obras cuya descripción escrita no figura en el libreto (O5), puede usar un microcontrolador que, al apretar en un lugar específico, lanzará una descripción en audio de las obras. También puede decidir lanzar el audio usted mismo o misma si no desea usar microcontroladores.



## O8 – código QR y Smartphone

### Material necesario

- Smartphone
- Un código QR creado en un generador de códigos
- Un Google Form u otro tipo de cuestionario en línea

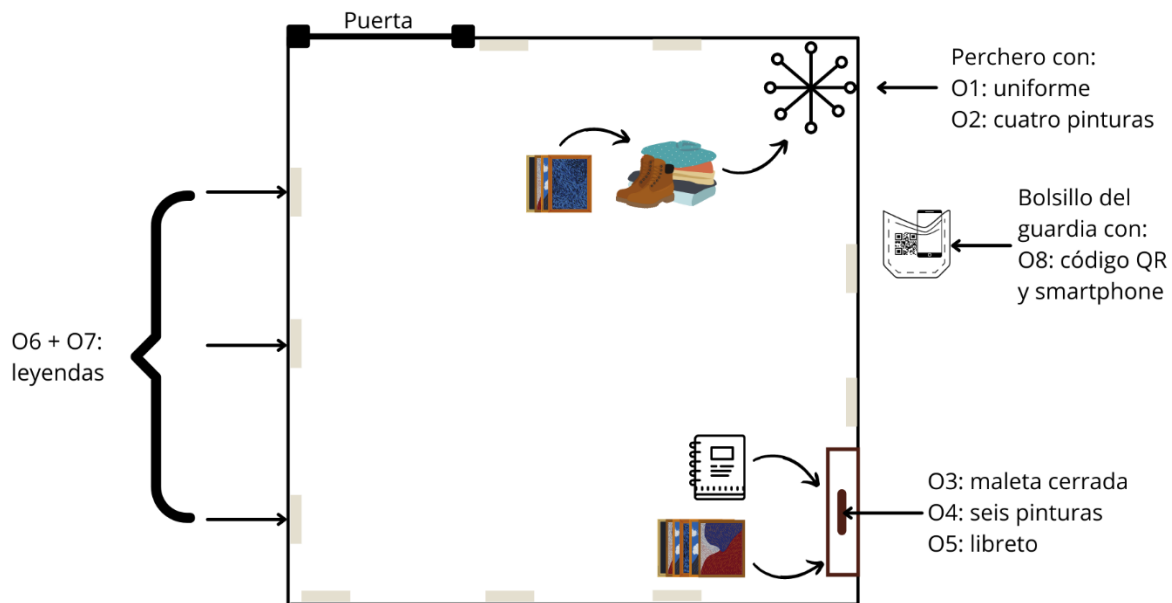
### Explicación

En el formulario, muestre la foto de cada pintura y pida a los alumnos que escriban el título o artista de cada obra. Inserte el enlace del formulario en un generador de código QR. Imprima dicho código y d  selo al guardia para usarlo al final del juego, como se ha explicado en el plan de este Escape Room.



## Instalación

La siguiente imagen le ayudará a visualizar cómo se podría presentar la habitación del juego. Esta imagen también se encuentra en la carpeta anexa en una resolución más alta.



No dude en añadir elementos decorativos y elegir música para mejorar la inmersión de sus jugadores.

Puede consultar el capítulo 3 de nuestra guía "Animación de una escape room pedagógica para la enseñanza de idiomas" ([en nuestra página web](#)) para saber más sobre cómo organizar un juego más inmersivo.

### Instalación para la Fase A

1. Coloque cuatro obras y el post-it en el uniforme de guardia
2. Coloque seis obras y el libreto de descripciones en la maleta
3. Cierre la maleta con el código 6249





### | Instalación para la Fase B

1. Coloque las leyendas (O6 y O7) de las obras en los muros, con espacio suficiente para pegar las obras al lado
2. Pegue un poco de masilla adhesiva en los lugares en los que los alumnos deberán colocar las obras

### | Instalación para la Fase C

1. Dé el Código QR y el smartphone al guardia



## Reiniciar el juego

---

### | Reiniciar la Fase A

1. Vuelva a colocar cuatro obras y el post-it en el uniforme de guardia
2. Vuelva a colocar seis obras y el libretto de descripciones en la maleta
3. Cierre la maleta con el código 6249

### | Reiniciar la Fase B

3. Vuelva a pegar un poco de masilla adhesiva en los lugares en los que los alumnos deberán colocar las obras

### | Reiniciar la Fase C

4. Dé el Código QR y el smartphone al guardia





## Erasmus+

Este proyecto ha sido financiado con ayuda de la Comisión Europea. Esta publicación refleja el punto de vista de los autores solamente, y la Comisión no se hace responsable del uso que se haga de la información que contenga.

**Código del proyecto:** 2020-1-FR01-KA201-080646



Este trabajo tiene licencia Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de la licencia, visite el enlace

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>