



Robo de pinturas en el museo



Fichas para el Game Master



Descripción del papel del Game Master

Para entender su **papel como Game Master** (GM), consulte las fichas “**Herramienta – Hoja de ruta**” y “**Herramienta – Formulario de supervisión**” en nuestra [caja de creación](#). El **capítulo 4** de nuestra guía “[Animación de Escape Rooms pedagógicos para la educación de idiomas](#)” es un recurso que también le puede interesar.

Como Game Master en este juego, puede optar por dos papeles distintos:

1. Puede decidir desempeñar el papel del guardia que se encuentra con los alumnos en la sala de exposición y así ver cómo se desenvuelven y asegurarse de que hablan español entre ellos.
2. La otra opción es pedir a alguna persona externa que sea el guardia y les dé el código final. Entonces, como Game Master, podrá ser el director o la directora de seguridad del museo, que les ayuda por walkie-talkie cuando surge algún problema.



Pistas y soluciones

Etapas A.1 – Registrando el uniforme de guardia

Pista(s)

- Si los alumnos no registran el uniforme y sus botas, dígales que el servicio de seguridad vio a alguien vestido de guardia entrar en el museo

Solución(es)

- Cuatro de las obras están escondidas en el uniforme de guardia
- El código para abrir la maleta está escrito en un papel

Etapas A.2 – Registrando la maleta

Pista(s)

- Si los alumnos no encuentran el código para abrir la maleta, dígales que miren si los ladrones tenían buena memoria o si el código está escrito en algún lugar

Solución(es)

- El código para abrir la maleta es el 6249
- En la maleta encontrarán las seis obras que quedan y un libretto de descripciones

Etapas B.1 – Lectura de las descripciones

Pista(s)

- Si los alumnos no entienden el vínculo entre las descripciones, las obras y las leyendas en los muros, déles explicaciones como jefe(a)/agente de seguridad, diciéndoles que parece que las descripciones les pueden ayudar a colocar las obras en su sitio.



Solución(es)

- Cada obra cuya descripción está escrita en el libreto deberá ser colocada al lado de su leyenda en el muro.

Etapas B.2 – Escucha de las descripciones

Pista(s)

- Si los alumnos no entienden que tienen que pulsar un botón para oír las descripciones de las obras que quedan, dígales que algunas obras tienen una descripción en audio.

Solución(es)

- Cada obra cuya descripción está descrita en un audio deberá ser colocada al lado de su leyenda en la pared.

Etapas C.1 – Verificación

Pista(s)

- Si no saben cómo rellenar el formulario, dígales que es un test de seguridad para comprobar que todas las pinturas están colocadas en su sitio antes de volver a abrir las puertas del museo.

Solución(es)

- La solución depende de las pinturas que elija y del orden en el que estén puestas en el formulario.



Etapa C.2 – Fin del estado de alerta

Pista(s)

- Si no consiguen rellenar el formulario correctamente y se encuentran bloqueados, ayúdeles a encontrar las pinturas que no están colocadas en su sitio.

Solución(es)

- Cuando rellenen el formulario correctamente, las puertas se abrirán y el estado de alerta llegará a su fin.



Briefing

Como Game Master, es importante que organice una sesión informativa con sus alumnos antes de empezar el juego. Consulte nuestras fichas prácticas **“Herramienta - reglas – juego y seguridad”** y **“Herramienta - Perfil de los alumnos”** en nuestra [caja de creación](#).

Empiece por explicar a los alumnos quiénes son y lo que ha ocurrido en el museo. Antes de entrar, recuérdelos las normas de seguridad de la escuela y dígaes que lo que ya está en las paredes no se puede mover de sitio. También recuérdelos que no deben romper ninguno de los objetos y que en caso de que surgiera algún problema, pueden dirigirse al guardia o al/a la jefe(a) de seguridad.



Debriefing

Es muy importante hacer un debriefing con los jugadores al final del juego, para tener un **feedback** sobre la **dificultad** del escenario, la **diversión** de los jugadores, lo que creen que se puede **mejorar**, ...

Tome nota de los comentarios de sus jugadores y escriba sus propias ideas sobre cómo ha ido el juego. Así, la próxima vez que prepare este escenario, podrá mejorar la experiencia.

Consulte nuestra guía “Animación de Escape Rooms pedagógicos para la educación de idiomas”. El **capítulo 6** le ayudará a preparar la sesión de debriefing.

También encontrará recursos útiles en nuestra [caja de creación](#), en las fichas prácticas “**Recurso – Cómo organizar el debriefing**”, “**Herramienta – Hoja de ruta clásica para el feedback**”, “**Herramienta – Hoja de ruta**”, “**Herramienta – Formulario de supervisión**” y “**Herramienta – Lista de problemas no exhaustiva**”.

Aquí tiene algunos ejemplos de preguntas:

- “¿Qué te ha parecido la configuración del juego?”
- “Si pudieras añadir/cambiar algo de la configuración del juego, ¿qué sería?”
- “¿Cómo te sentiste a lo largo del juego?”
- ...





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/>