

## **PROPUESTA DIDÁCTICA 12 (PROFESOR). ESCAPANDO DEL MUSEO: UN RECORRIDO DIDÁCTICO**

### **Presentación**

Esta propuesta está pensada para realizarse en el Museo etnográfico provincial de León, con alumnos de cualquier curso de Secundaria, durante una sesión de entre 50 y 100 minutos, dependiendo de la habilidad de los estudiantes. Con ella se pretende usar el entorno como espacio educativo, de manera que el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene lugar fuera del aula, en un entorno distinto con el que el alumno creará un nuevo vínculo y tomará contacto con los orígenes de la cultura y lengua que lo rodean, al tiempo que se revaloriza el mundo rural.

En su desarrollo se integran distintos conocimientos y competencias (lengua, latín, historia, cultura, sociedad, pero también matemáticas, lógica o psicología), lo que la convierte en una actividad interdepartamental.

En concreto, se propone un recorrido no convencional del Museo etnográfico provincial de León (Mansilla de las Mulas), ofreciendo nuevas posibilidades lúdicas de visita cultural y prestando atención, aunque no de forma exclusiva, a aspectos etnográficos y lingüísticos, que en él se ofrecen.

La actividad se integra en una dinámica de juego (gamificación) popular en los últimos años: las salas de escape. En ellas, los jugadores (estudiantes) deben resolver un misterio, al tiempo que superan un número establecido de pruebas durante un tiempo limitado y, generalmente, en un espacio cerrado.

Partimos de una concepción de aprendizaje cooperativo, puesto que el trabajo se desarrolla en grupos que han de colaborar para llegar a la meta, organizando el material y planificando cada decisión. Esta metodología supone un reto y una motivación para el alumno, ya que el objetivo no es superar un examen, sino un desafío para el que han de buscar conjuntamente una solución.

Se desarrollan, además, habilidades como el pensamiento lateral, ya que la creatividad en la resolución de problemas pasa necesariamente por un proceso diferente al pensamiento normal, lineal o recto. Asimismo, se incentiva el uso de la lógica en las distintas pruebas que se proponen.

### **Desarrollo de la actividad**

La meta del reto consiste en descifrar la identidad de un preso fugado de Villahierro –centro penitenciario situado en las inmediaciones de Mansilla de las Mulas, localidad en la que se encuentra el museo–. Cada grupo descubrirá un nombre y apellido diferentes, compuestos en total por 15 letras, que obtendrán al resolver otras tantas pruebas.

Se recomienda realizar la actividad una vez que se haya efectuado una breve visita guiada al museo.

El material que se suministra se organiza en cuatro recorridos (uno por grupo), que comparten una misma estructura y presentan un nivel de complejidad similar en las 15 pruebas que los componen. Hay pruebas que proporcionan directamente una letra del nombre, mientras que otras dan paso a una pista para acceder a otra prueba. Cada grupo cuenta, por tanto, con un nombre diferente para cada recorrido y con una solución diferente, pero el tiempo, limitado según criterio del profesor (entre 50 y 100 minutos), será el mismo para todos. Ganará, por tanto, el primer grupo en resolver todas las pruebas y obtener el nombre completo del preso fugado. Las pruebas implican un recorrido en orden por las salas del museo, si bien no todas las salas proporcionan pistas. Con la visita guiada previa, los alumnos podrán reconocer la información y dirigirse a la sala adecuada.

Al cargo del cada grupo se recomienda nombrar un “maestro” (profesor o alumno que haya realizado antes la actividad). Este, que conoce la historia, verifica la correcta resolución de las pruebas, proporciona claves (letras) al superar algunas pruebas y ayuda a los participantes en caso de dificultades.

La mayoría de las pruebas requieren obtener información contenida en el museo, pero su presentación es variada: anagramas, crucigramas, retos que implican conocer las relaciones semánticas (sinonimia), dominar el alfabeto, la fraseología (refranes) o el léxico leonés. No obstante, otras pruebas se centran en juegos de pensamiento lateral, independientes del contenido del museo, tales como series numéricas, series de letras, resolución de problemas lógico-matemáticos o criptografía (jeroglíficos y códigos tradicionales –Morse y César– o inventados para esta actividad –código “San Martín”–).

### **Conclusiones y sugerencias de explotación**

Una vez concluida la actividad, se puede hacer una puesta en común en el aula de los aspectos más destacados: palabras nuevas, datos, curiosidades, organización de los grupos para resolver las pruebas, dificultades... Asimismo, se pueden realizar una o varias actividades de la sala de escape en el aula o adaptar el recorrido en función de sus intereses (información lingüística, cultural, etc.). Evidentemente, queda a criterio del profesor adaptar el grado de dificultad de las pruebas según el grupo de alumnos.

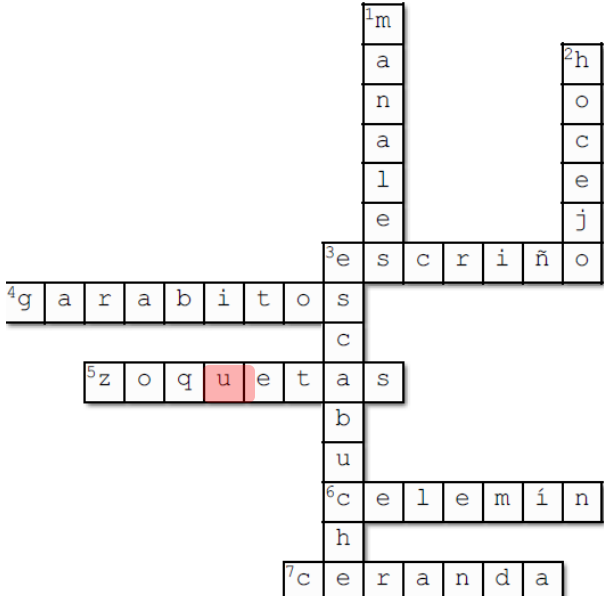
### **Contenido**

En esta ficha se adjuntan las soluciones de las cuatro propuestas de recorrido para el profesor y los “maestros”. Asimismo, todos los grupos comparten una prueba, la del sobre misterioso, que se adjunta al principio de la ficha del alumno, junto con los cuadernillos para los estudiantes.

# Escapando del museo

## GRUPO 1

B	A	L	D	O	M	E	R	O		P	E	D	R	Ú	N
---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---

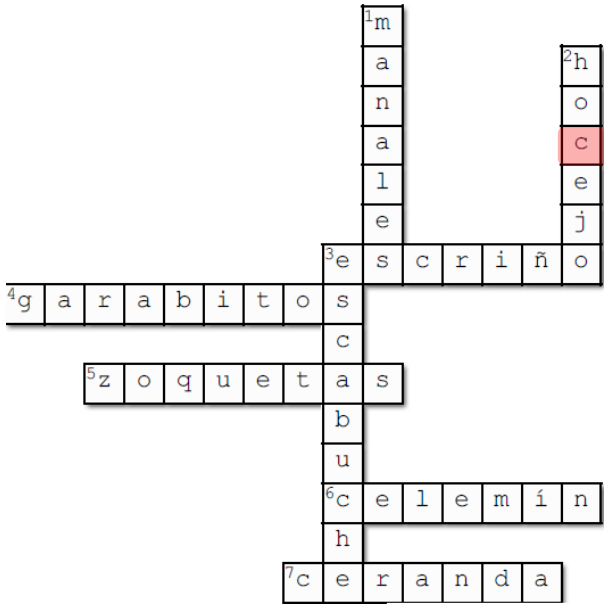
PISTAS	SOLUCIÓN				
<p>1. El código para obtener la primera letra es la fecha del año en que Alfonso V concede el fuero.</p>	<table border="1" style="margin: 0 auto;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;">1</td> <td style="width: 20px; height: 20px;">0</td> <td style="width: 20px; height: 20px;">1</td> <td style="width: 20px; height: 20px;">7</td> </tr> </table> <p>La 2ª letra del apellido es la <b>E</b>.</p>	1	0	1	7
1	0	1	7		
<p>2. Sigue la serie para obtener directamente una letra. No pienses solo en números: 2, 10, 12, 16, 17, 18, 19...</p>	<p><b>D</b></p> <p>(Todos los números de la serie empiezan por d-)</p> <p>La 4ª letra del nombre es la <b>D</b>.</p>				
<p>3. La 6ª letra del nombre es la letra por la que empieza el nombre del tipo morfológico que según Caro Dobón suele tener los cabellos negros y los ojos azules.</p>	<p><b>Montañés</b></p>				
<p>4. <b>Crucigrama</b> con nombres de la sala de agricultura.</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  </div> <p style="text-align: right;">5ª letra apellido (<b>U</b>)</p>					
<p>5. Código de cuatro números del panel en el que se explica en qué momento del año se realiza cada labor agrícola: asucar + siembran trigo y centeno + se acondicionan las presas.</p>	<p>6102</p>				

	<b>SOBRE MISTERIOSO</b> (Aparcamiento)	<b>87</b> La 4ª letra del apellido es la <b>R</b> .
6.	Sala de empedrado que recuerda al dios grecolatino. Nombre romano. Su 3ª letra es la inicial del apellido.	<b>CUPIDO</b>
7.	Código de iconos.	<b>PREGANCIAS</b> 7ª letra del nombre = 3ª de la palabra cifrada
8.	Carnaval. Nombre del pueblo vinculado al nombre que te dará tu maestro (pista 10). Código "San Martín" (MATANZA). Ganchos carniceros x especiero =	<b>4x8= 32</b> <b>JURRU</b>
9.	Nombre del pueblo.	<b>ALIJA DEL INFANTADO</b> Su 2ª letra es la 3ª del nombre ( <b>L</b> )
10.	Código César. Vocal que menos se repite = O Para descifrar la palabra, deben restar en el alfabeto tantas posiciones como indica el código (R5, R3...).	Ni entró ni entrará: torreznaque, ñiquiñaque, triqui traque La 5ª letra del nombre. ( <b>O</b> )
11.	Código morse → Última vocal que aparece está en el nombre (indicar posición).	<b>GALOCHAS</b> La 2ª letra del nombre.
12.	Anagrama: BEJARANOS; ENROJABAS; JABONARES; JABONERAS; SOBAJAREN.	<b>BARAJONES</b> La inicial es la misma letra que la inicial del nombre.
13.	Juego (número 1 en una de las vitrinas).	<b>ZANCOS</b> 3ª letra = consonante final del apellido.
14.	Juego tradicional de 6 letras. La inicial. La penúltima letra del nombre es la que está en el abecedario 2 posiciones antes que esa letra.	<b>TARUSA →R</b>
15.	2 últimas letras → Se repiten en la siguiente serie: roderón; odres; poda; meruéndano; sabadiego; entrepechado; miedro; filandón; seruendo; abondo; rodo; Castropodame; sardonal.	<b>OD</b>

# Escapando del museo

## GRUPO 2

U	B	A	L	D	O		A	R	G	A	N	C	I	N	A
---	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---

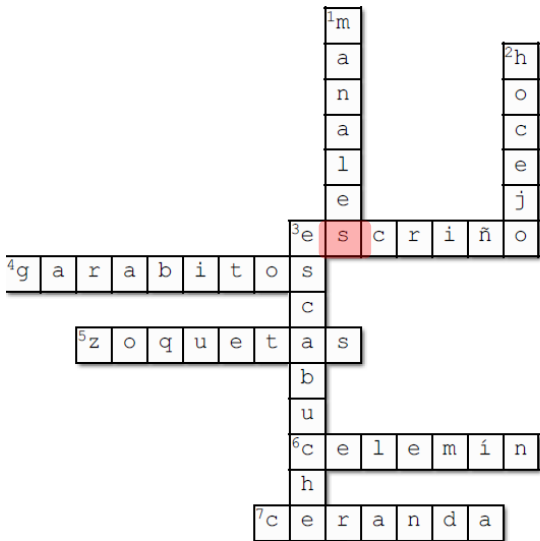
PISTAS	SOLUCIÓN				
<p>1. El código para obtener la primera letra es la fecha del año en que Alfonso IX convoca las primeras Cortes.</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">8</td> <td style="width: 20px;">8</td> </tr> </table> <p>La inicial del apellido es la <b>A</b></p>	1	1	8	8
1	1	8	8		
<p>2. Sigue la serie para obtener directamente una letra. No pienses solo en números: 2, 10, 12, 16, 17, 18, 19...</p>	<p>(Todos los números de la serie empiezan por d-)</p> <p>La 5ª letra del nombre es la <b>D</b>.</p>				
<p>3. La 2ª letra del apellido es la 3ª letra del nombre del tipo morfológico que según Caro Dobón suele tener ojos azules o grises claros y el cabello castaño oscuro.</p>	<p>MARAGATO</p>				
<p>4. <b>Crucigrama</b> con nombres de la sala de agricultura.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: right;">6ª letra apellido (<b>C</b>).</p>					
<p>5. Código de cuatro números del panel en el que se explica en qué momento del año se realiza cada labor agrícola: Trilla el cereal + siembran avena y berza + Abre periodo Descanso.</p>	<p>8412</p>				

	<b>SOBRE MISTERIOSO</b> (Aparcamiento)	<b>87</b> La 4ª letra del nombre es la <b>L</b>
6.	Última letra del apellido = 2ª letra del artefacto colocado alrededor del cuello de los mastines para protegerlos del ataque del lobo.	<b>CARRANACAS</b>
7.	Código de iconos.	<b>PREGANCIAS</b> 3ª letra del apellido = 4ª de la palabra cifrada
8.	Carnaval. Nombre del pueblo vinculado al nombre que te dará tu maestro (pista 10). Código "San Martín" (MATANZA). Estizador + cuchara de mondongo =	5+6= <b>11</b> <b>ARRUMACOS</b>
9.	Nombre del pueblo.	<b>CASTROCALBÓN</b> Última letra =5ª del apellido
10.	Código César. Vocal que menos se repite = O Para descifrar la palabra, deben restar en el alfabeto tantas posiciones como indica el código (R5, R3...).	Ni entró ni entrará: torreznaque, ñiquiñaque, triqui traque Última letra del nombre. ( <b>O</b> )
11.	Código morse → Última vocal que aparece está en el nombre (indicar posición).	<b>GALOCHAS</b> La 3ª letra del nombre.
12.	Anagrama: BEJARANOS; ENROJABAS; JABONARES; JABONERAS; SOBAJAREN.	<b>BARAJONES</b> La 2ª letra que la 4ª del apellido.
13.	Juego (número 1 en una de las vitrinas).	<b>ZANCOS</b> 3ª letra = penúltima del apellido.
14.	Juego tradicional de 6 letras. La inicial. La inicial del nombre es la que está en el abecedario una posición después que esa letra.	<b>TARUSA → U</b>
15.	2 últimas letras → Se repiten en la siguiente serie: roderón; odres; poda; Bierzo; emburriar; cambiza; lambión; cambizo; bacillo; babiano; Bembire; pillabán; bigarda; cembrio; abregancias; borrina; escobio; Órbigo.	<b>BI</b>

# Escapando del museo

## GRUPO 3

E	V	A		C	A	S	T	R	O	C	A	L	B	Ó	N
---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

PISTAS	SOLUCIÓN				
<p>1. El código para obtener la primera letra es la fecha del año en que los reinos de Castilla y de León se integran bajo el reinado de Fernando III.</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;">1</td> <td style="width: 20px; height: 20px;">2</td> <td style="width: 20px; height: 20px;">3</td> <td style="width: 20px; height: 20px;">0</td> </tr> </table> <p>La última letra del nombre es la <b>A</b>.</p>	1	2	3	0
1	2	3	0		
<p>2. Sigue la serie para obtener directamente una letra: XAYBZCAD...</p>	<p><b>B</b></p> <p>La 10ª letra del apellido es la <b>B</b>.</p>				
<p>3. La inicial del apellido es la inicial del nombre del tipo morfológico que según Caro Dobón suele tener ojos negros o pardos y el cabello oscuro o negro.</p>	<p><b>CABREIRÉS</b></p>				
<p>4. Crucigrama con nombres de la sala de agricultura.</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  </div> <p style="text-align: right;">3ª letra apellido (<b>S</b>).</p>					
<p>5. Código de cuatro números del panel en el que se explica en qué momento del año se realiza cada labor agrícola: Arranca remolacha + reparan aperos + empieza a ralbar.</p>	<p>1113</p>				

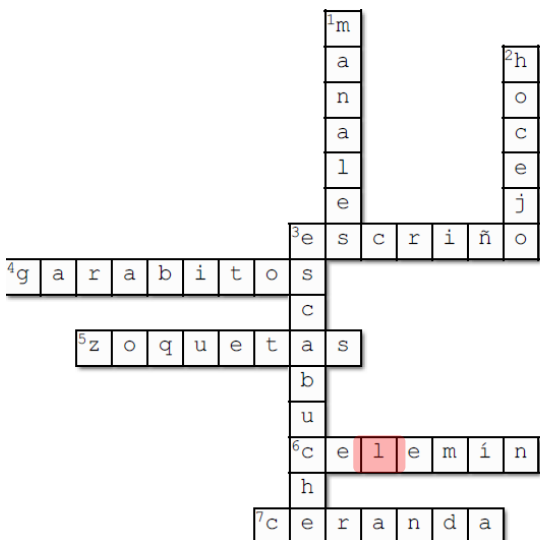
	<b>SOBRE MISTERIOSO</b> (Aparcamiento)	<b>87</b> La 7ª letra del apellido es la <b>C</b> .
<b>6.</b>	4ª letra del apellido = 3ª letra de sinónimo de <i>narigones</i> , palabra vinculada con los bueyes.	<b>ARTULLOS</b>
<b>7.</b>	Código de iconos.	<b>PREGANCIAS</b> 5ª letra del apellido = 2ª de la palabra cifrada
<b>8.</b>	Carnaval. Nombre del pueblo vinculado al nombre que te dará tu maestro (pista 10). Código "San Martín" (MATANZA). Barreño madera/roldana =	12/3= <b>4</b> <b>ZAFARRÓN</b>
<b>9.</b>	Nombre del pueblo.	<b>RIELLO</b> Última letra = Penúltima del apellido
<b>10.</b>	Código César. Vocal que menos se repite = O Para descifrar la palabra, deben restar en el alfabeto tantas posiciones como indica el código (R5, R3...).	Ni entró ni entrará: torreznaque, ñiquiñaque, triqui traque Sexta letra del apellido. ( <b>O</b> )
<b>11.</b>	Código morse → Última vocal que aparece está en el nombre (indicar posición).	<b>GALOCHAS</b> La 8ª letra del apellido.
<b>12.</b>	Anagrama: BEJARANOS; ENROJABAS; JABONARES; JABONERAS; SOBAJAREN.	<b>BARAJONES</b> La penúltima letra es la inicial del nombre.
<b>13.</b>	Juego (número 1 en una de las vitrinas).	<b>ZANCOS</b> 3ª letra = última del apellido.
<b>14.</b>	Juego tradicional de 6 letras. La inicial. La segunda letra del nombre es la que está en el abecedario dos posiciones después que esa letra.	<b>TARUSA → V</b>
<b>15.</b>	2 últimas letras → Se repiten en la siguiente serie: filandón; alombar; galfarro; pernales; entelar; columbiar; acallantar; sardonal; encalcar; zagala; mostellar; Alija (del Infantado); Balboa; Balouta.	<b>AL</b>



# Escapando del museo

## GRUPO 4

C	L	E	O	F	É		V	A	L	D	E	P	O	L	O
---	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---

PISTAS	SOLUCIÓN				
<p>1. El código para obtener la primera letra es la fecha del año en que los reyes pasan a intitularse reyes de España con Carlos I.</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 20px; height: 20px;">1</td> <td style="width: 20px; height: 20px;">2</td> <td style="width: 20px; height: 20px;">3</td> <td style="width: 20px; height: 20px;">0</td> </tr> </table> <p>La inicial del nombre es la <b>C</b>.</p>	1	2	3	0
1	2	3	0		
<p>2. Sigue la serie para obtener directamente una letra. No pienses solo en números: 2, 10, 12, 16, 17, 18, 19...</p>	<p><b>D</b></p> <p>(Todos los números de la serie empiezan por d-) La 4ª letra del apellido es la <b>D</b>.</p>				
<p>3. La última letra del apellido es la última letra del nombre del tipo morfológico que según Caro Dobón tiene mayor altura de la provincial.</p>	<p><b>BERCIANO</b></p>				
<p>4. Crucigrama con nombres de la sala de agricultura.</p> <div style="text-align: center; margin: 20px 0;">  </div> <p style="text-align: right;">3ª letra apellido (<b>L</b>)</p>					
<p>5. Código de cuatro números del panel en el que se explica en qué momento del año se realiza cada labor agrícola: Siembra patatas y alubias + vendimia + binar + ralbar.</p>	<p>5973</p>				

	<b>SOBRE MISTERIOSO</b> (Aparcamiento)	<b>87</b> La penúltima letra del nombre es la <b>F</b> .
<b>6.</b>	Penúltima letra del apellido = consonante que se repite en el nombre del instrumento con que se hacen madejas.	<b>ARGADILLOS</b>
<b>7.</b>	Código de iconos.	<b>PREGANCIAS</b> 5ª letra del apellido = 3ª de la palabra cifrada
<b>8.</b>	Carnaval. Nombre del pueblo vinculado al nombre que te dará tu maestro (pista 10). Código "San Martín" (MATANZA). Mortero para mezclar especias – percha para colgar el cerdo =	10-2= <b>8</b> <b>GUIRRIAS</b>
<b>9.</b>	Nombre del pueblo.	<b>VELILLA DE LA REINA</b> 2ª letra = última letra del nombre
<b>10.</b>	Código César. Vocal que menos se repite = O  Para descifrar la palabra, deben restar en el alfabeto tantas posiciones como indica el código (R5, R3...).	Ni entró ni entrará: torreznaque, ñiquiñaque, triqui traque  4ª letra del nombre. ( <b>O</b> )
<b>11.</b>	Código morse → Última vocal que aparece está en el nombre (indicar posición).	<b>GALOCHAS</b>  La 2ª letra del apellido.
<b>12.</b>	Anagrama: BEJARANOS; ENROJABAS; JABONARES; JABONERAS; SOBAJAREN.	<b>BARAJONES</b>  La penúltima letra es la 3ª del nombre.
<b>13.</b>	Juego (número 1 en una de las vitrinas).	<b>ZANCOS</b>  Penúltima letra = 7ª del apellido.
<b>14.</b>	Juego tradicional de 6 letras. La inicial. La inicial del apellido es la que está en el abecedario dos posiciones después que esa letra.	<b>TARUSA → V</b>
<b>15.</b>	2 últimas letras → Se repiten en la siguiente serie: pillabán; palero; palloza; pernales; pinganillo; Peñalba; Polvazares (Castrillo); Hospital (de Órbigo).	<b>LP</b>