

# Propuesta de Intervención Lúdica en la Educación Patrimonial: El Escape Room de Battle in the Darkness

Proposal of playful intervention in Heritage Education: The Escape Room of Battle in the Darkness

**Autor: José Cebrián Giménez**

*Fecha del Tribunal Fin de Máster: 12.03.2019*

*Tutora: Teresa Rabazas Romero*

## Resumen

*¿Cómo podemos quitar la impresión de que el Patrimonio Cultural es aburrido? ¿De qué modo podemos poner en valor al Patrimonio Inmaterial de cualquier cultura? Gracias a la disciplina de la Educación Patrimonial, se han creado en las últimas décadas infinidad de proyectos educativos para acercar el Patrimonio Cultural a la sociedad, no obstante, a pesar de tantos esfuerzos, aún tenemos barreras que impiden la consecución del fin último de la Educación Patrimonial. Para solucionar estas tareas pendientes, en este trabajo se planteará una alternativa: la elaboración de un juego didáctico que además de educar también sea entretenido. La finalidad de la propuesta didáctica no es solamente ofrecer una vía más lúdica para educar, sino también para fortalecer la posición del Patrimonio Cultural Inmaterial en el imaginario colectivo. Con ese factor en mente, se ha elegido como objetivo el barrio madrileño de Lavapiés, por la rica cultura inmaterial que posee gracias a sus habitantes, procedentes de múltiples países y que supone un aumento en número de las tradiciones del barrio, que antaño solamente consistía en el legado castizo madrileño. En la actualidad, el mosaico cultural de Lavapiés se encuentra en peligro por el proceso de gentrificación que está sufriendo. Nuestro juego educativo lo que hará será promover ese legado cultural e histórico, y para conseguirlo, tomará como eje de inspiración tres factores. En primer lugar el fenómeno de los Escape Room, creados en el 2007 en Japón. Consisten en encerrar a un grupo de personas en una habitación y, a través de las pistas y objetos que están en la sala, dichas personas deben colaborar para resolver los enigmas y conseguir salir en un tiempo limitado. En segundo lugar, tomaremos elementos de los juegos de mesa Carcassone y Descent, ejemplos notables de los juegos de mesa de las últimas décadas, concretamente de la tendencia europea o alemana y de la corriente norteamericana. Finalmente, como no podía ser de otra manera, utilizaremos las TIC y todos los recursos que el mundo digital ha puesto a nuestra disposición. Gracias a esta mezcla, se ha podido elaborar una propuesta didáctica que lleva por título "Battle in the Darkness: Lavapiés in danger", con la que esperamos poder dar una respuesta a los problemas planteados y, tal vez, servir de inspiración para otras personas implicadas en la Educación Patrimonial.*

## Palabras clave

*Educación Patrimonial, Juegos, Lavapiés, Escape Room*

## Abstract (Short Version)

*How can we remove the impression that Cultural Heritage is boring? In what way can we value the Intangible Heritage of any culture? Thanks to the discipline of Patrimonial Education, in the last decades there have been created countless educational projects to bring the Cultural Heritage to society, however, despite so many efforts, we still have barriers that prevent the achievement of the ultimate goal of the Patrimonial Education. To solve these pending tasks, in this work an alternative will be considered: the elaboration of a didactic game that besides being educated is also entertaining. The purpose of the didactic proposal is not only to offer a more playful way to educate, but also to strengthen the position of the Intangible Cultural Heritage in the collective imagination. With that factor in mind, the Madrid district*

*of Lavapiés has been chosen as its target, due to the rich immaterial culture that it has thanks to its inhabitants, coming from multiple countries and which means an increase in the number of neighborhood traditions, which in the past only consisted of in the Castilian legacy of Madrid. At present, the cultural mosaic of Lavapiés is in danger due to the gentrification process that it is suffering. Our educational game will promote this cultural and historical legacy, and to achieve this, it will take three factors as an inspiration. First the phenomenon of the Escape Room, created in 2007 in Japan. They consist of locking up a group of people in a room and, through the clues and objects that are in the room, these people must collaborate to solve the riddles and get out in a limited time. Secondly, we will take elements from the Carcassone and Descent table games, notable examples of the games of the last decades, specifically of the European or German trend and of the North American current. Finally, how could it be otherwise, we will use ICT and all the resources that the digital world has put at our disposal. Thanks to this mix, it has been possible to develop a didactic proposal entitled "Battle in the Darkness: Lavapiés in danger", with which we hope to be able to give an answer to the problems raised and, perhaps, serve as inspiration for other people involved in Heritage Education.*

### **Keywords**

*Heritage Education, Games, Lavapiés, Escape Room*