

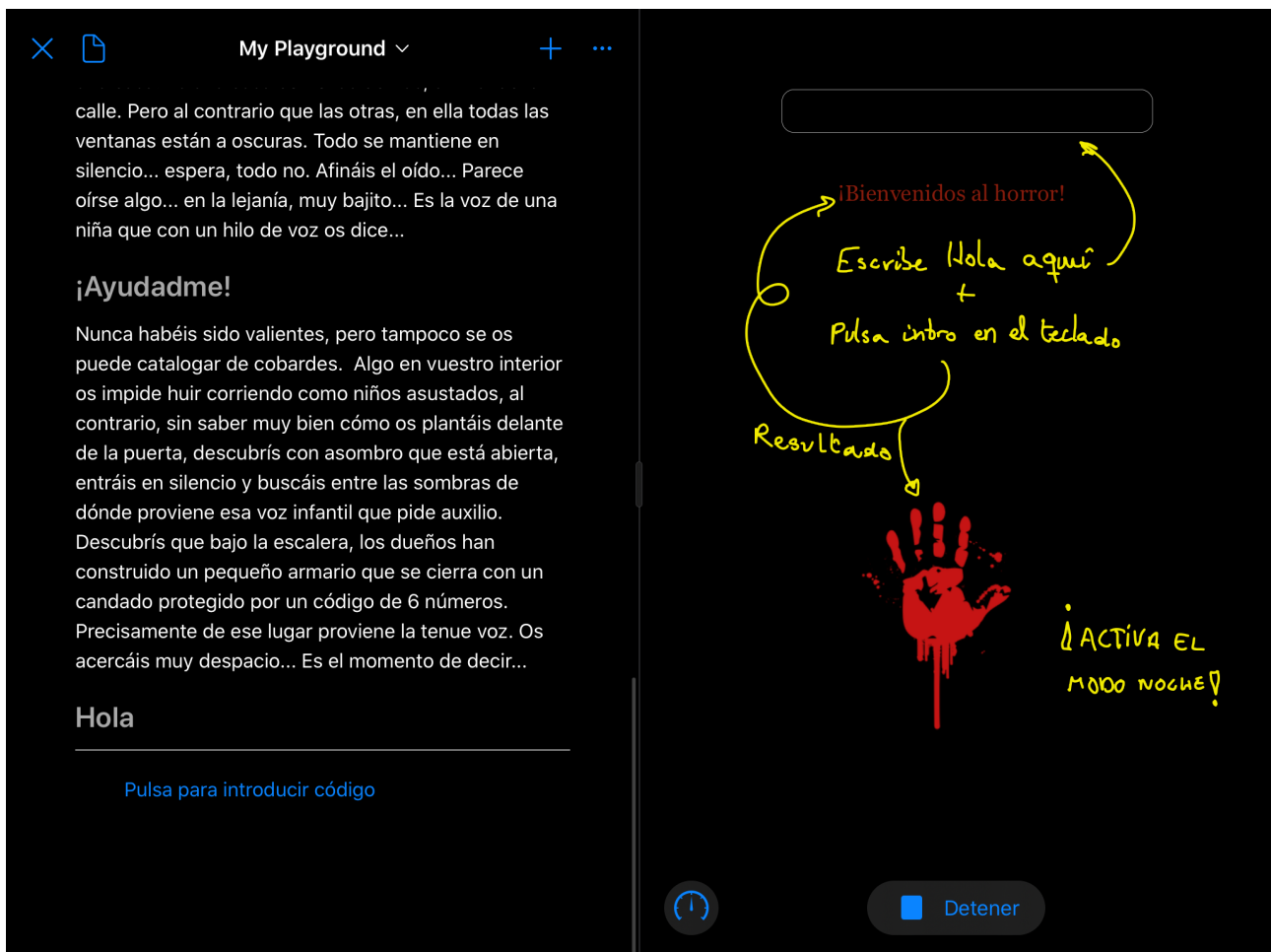
LA CALLE FRONTERA

GUÍA DEL PROFESOR




1.- Imprime y coloca este código QR bajo la mesa del profesor.

2.- Para sumergir a los alumnos en la historia lee en voz alta el texto del Playground. Puedes proyectarlo o no. Dale intensidad y si lo crees útil acompáñalo con música.

3.- Cuando acabes de leer el texto escribe "Hola" en el Campo de texto y ejecuta el código.



The image shows a screenshot of a Playground interface. On the left, there is a text area with the following content:

×  My Playground  

calle. Pero al contrario que las otras, en ella todas las ventanas están a oscuras. Todo se mantiene en silencio... espera, todo no. Afináis el oído... Parece oírse algo... en la lejanía, muy bajito... Es la voz de una niña que con un hilo de voz os dice...

¡Ayudadme!

Nunca habéis sido valientes, pero tampoco se os puede catalogar de cobardes. Algo en vuestro interior os impide huir corriendo como niños asustados, al contrario, sin saber muy bien cómo os plantáis delante de la puerta, descubrís con asombro que está abierta, entráis en silencio y buscáis entre las sombras de dónde proviene esa voz infantil que pide auxilio. Descubrís que bajo la escalera, los dueños han construido un pequeño armario que se cierra con un candado protegido por un código de 6 números. Precisamente de ese lugar proviene la tenue voz. Os acercáis muy despacio... Es el momento de decir...

Hola

[Pulsa para introducir código](#)

On the right side of the screenshot, there are handwritten annotations in yellow:

- A yellow arrow points from the text "Escribe Hola aquí + Pulsa intro en el teclado" to the text input field.
- Another yellow arrow points from the text "¡Bienvenidos al horror!" to the text input field.
- A yellow arrow points from the text "Resultado" to a red handprint graphic.
- Next to the handprint, there is a yellow note: "¡ACTIVA EL MODO NOCHE!".

At the bottom right, there is a "Detener" button with a blue square icon.

¡CUANDO INTRODUCZCÁIS PALABRAS EN EL CAMPO DE TEXTO NO DEJÉIS ESPACIO TRAS ELLAS ANTES DE PULSAR INTRO EN EL TECLADO!

4.- Al capturar el código se reproducirá un vídeo que introduce la historia. Sube el volumen.

5.- HECHO ESTO EXPLICAMOS CONCEPTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO:

5.1.- Deben explorar 7 espacios. Todos los nombres empiezan por A para que aparezcan agrupados en la barra de sugerencias:

- **Asalon**
- **Acocina**
- **Aescalera**
- **AcuartoDeBaño**
- **AhabitacionDeJuegos**
- **AParedDerechaDelPasillo**
- **AparedIzquierdaDelPasillo**

Cada una de estas habitaciones corresponde a un **Array o arreglo**, una lista de datos.

Cada habitación o array esconde una frase desordenada en la que cada palabra es un dato diferente del Array y que debemos descubrir, ordenar y descifrar.

Aquí un ejemplo:



Imaginad que hubiera una habitación llamada **Adesvan**. El código que no ves tendría este aspecto:

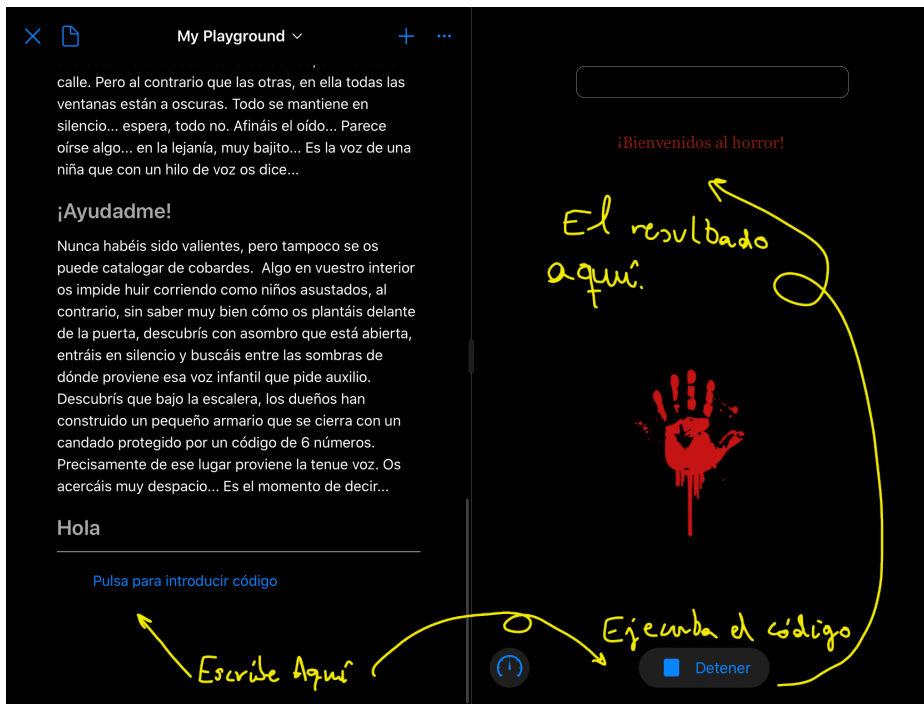
```
count    1      2      3      4      5
let Adesvan = ["está", "desván.", "Todo", "lo malo", "en el"]
Index    0      1      2      3      4
```

Para descubrir lo que 'Adesvan' esconde deberíamos proceder de la siguiente forma:

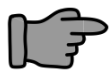
1. Saber cuantos datos hay en el array:



label.text = "\\(Adesvan.count)" (Al ejecutar este comando devolverá 5 que es el número de palabras en el array.)



2. **Descubrir una a una las palabras del array.** Llamando, uno a uno, a cada índice de la siguiente manera:



label.text = Adesvan[0]

Al ejecutar este comando estamos haciendo que la palabra que tenga el índice 0 del Array **Adesvan** aparezca en la etiqueta de la pantalla lateral. Debemos repetirlo tantas veces como índices tenga el array. Recuerda que los índices, como empiezan en 0 acaban un número antes del total de datos que hay en el array. Si hay 5 datos, los índices irán de 0 a 4, total 5 elementos.

Al finalizar, veríamos que la frase escondida en el desván es: **Todo lo malo está en el desván.** En el juego las frases proponen acertijos o claves que los alumnos deben escribir en el campo de texto de la derecha. Si todo está bien, irán apareciendo mensajes en el espacio habilitado que os darán nuevas pistas.



Pero también hay cosas que se deben solucionar fuera del Playground Book, en otras apps y volver al Playground book con la clave encontrada allí.

Por ejemplo, dos de las estancias proporcionan las coordenadas de un lugar del planeta. Para saber a qué lugar nos referimos deberemos poner esas coordenadas en Google Maps y después escribir el nombre del lugar en el campo de texto.

El objetivo final es conseguir 6 números que al ponerlos en el orden correcto en el campo de texto y pulsar intro consigan abrir la puerta y liberar a la niña.

CALLE FRONTERA

SOLUCIONARIO DEL PROFESOR

5.- Qué se esconde en los 7 espacios:



- Asalon:

Frase desordenada:

"terror", "Todo", "del verano", "el", "proviene", "en Diodati."

Frase ordenada:

Todo todo el terror proviene del verano en Diodati.

Clave a escribir:

Diodati ----> Escanear código --> vídeo: clave +3



-Acocina:

Frase desordenada:

"El año", "no fue", "el vampiro", "nació", "en el que", "normal.", "un año"

Frase ordenada:

El año en que nació el vampiro no fue un año normal.

Clave a escribir:

1897 ----> Lluvia --> Demeter --> Mensaje cifrado a desvelar con
+3 --> Soy un no muerto --> **1**



-Aescalera:

Frase desordenada:

"La clave", "cuarto", "es el índice", "de la", "habitación de juegos."

Frase ordenada:

La clave es el índice cuarto de la habitación de juegos.

Clave a escribir:

Aquí encontramos una pequeña trampa. Leemos que la clave es el índice cuarto de la habitación de juegos. El índice cuarto lo encontramos en la frase desordenada de la habitación de juegos. Teniendo en cuenta que el primer índice es 0, el índice 4 es la palabra...

Sangre ----> Drácula --> Bram Stoker --> **8**

**-AcuartoDeBaño****Frase desordenada:**

"49'", "6°", "00.6segundos", "W"

Frase ordenada:

6° 49' 00.6" W

Clave a escribir:

Junto con la coordenada que se encuentra en AcuartoDeBaño colocadas en Google Maps indican un lugar de las Islas Feroe:

Sandur --> Arena --> Padre --> **4**

**-AhabitacionDeJuegos****Frase desordenada:**

"paredes", "Las", "de", "están", "sangre", "cubiertas", "habitación", "seca.",
"de la"

Frase ordenada:

Las paredes de la habitación están cubiertas de sangre seca.

Clave a escribir:

Aquí encontramos una pequeña trampa. En Aescalera leíamos que la clave es el índice cuarto de la habitación de juegos. El índice cuarto lo encontramos en la frase desordenada. Teniendo en cuenta que el primer índice es 0, el índice 4 es la palabra...

Sangre ----> Drácula --> Bram Stoker --> **8**



-AparedIzquierdaDelPasillo

Frase desordenada:

"61°", "44.7'", "50'", "N"

Frase ordenada:

61° 50' 44.7" N

Clave a escribir:

Junto con la coordenada que se encuentra en **AcuartoDeBaño** colocadas en Google Maps indican un lugar de las Islas Feroe:

Sandur --> Arena --> Padre --> **4**



-AParedDerechaDelPasillo (Fase en la entras cuando ya tienes tres números clave)

Frase desordenada:

"Si tienes tres números clave, colócalos de mayor a menor. Si no, sigue buscando."

Clave a escribir:

841 --> Inició Final --> YA -->

En este momento el juego les pedirá a los alumnos que busquen bajo la mesa del profesor un QR que escanear.



Imprime el código y colócalo bajo la mesa del profesor.

Ese código les llevará a un artículo de Internet de la revista **Muy Historia** sobre la creación de la novela Frankenstein. La última palabra de ese artículo es la clave para seguir.

monstruo -->

Llegados aquí el juego les pide que se acerquen al profesor y le digan una contraseña:

"Noto un sudor frío recorriéndome la espalda."

A lo que el profesor contestará con una última pregunta:

¿Quién fue verdaderamente el padre del vampiro?

La respuesta la encontrarán en el artículo que acaban de leer y que deben repasar con atención.

Respuesta: **John William Polidori**

Cuando os den la respuesta correcta les dais la clave final:

Los números que ya tenéis CAPICÚA.

841148 --> Sí/No ==> FIN

CALLE FRONTERA

CIERRE DE LA HISTORIA



Cuando todos o la mayoría de los equipos han llegado al final y muerto a manos de la niña vampiro, retomas la atención y la narración.

FINAL DE LA HISTORIA

Habéis caído en su trampa. Atraídos por las historias de terror, empujados por buscar la solución al misterio, os habéis lanzado en brazos del monstruo. Ahora todo se oscurece a vuestro alrededor, mientras notáis el dolor helado que os atenaza el cuello y va difuminándose la cara de esa niña que, con la boca llena de sangre, os mira sonriendo de forma maléfica. Poco a poco todo desaparece... ya no sientes nada.

En ese momento suena estridente vuestro despertador. Abrís los ojos y tomáis aire con fuerza como llenando vuestros pulmones la primera vez. Miráis alrededor, estáis en vuestra habitación, en casa. Miráis extrañados el calendario... 31 de octubre. Hoy has quedado con tus amigos para celebrar Halloween. Cierras los ojos y pides un deseo con todas tus fuerzas: que todos tus amigos no hayan tenido la misma pesadilla que tú.

YA SERÍA LA TERCERA VEZ.