



**Nº participantes:** 20 alumnos



**Duración:** 50 minutos



**Espacios** (Aulas o salas a utilizar)

Aula de referencia



## Competencias Clave

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Competencia Digital  | <input type="checkbox"/> Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor |
| <input checked="" type="checkbox"/> Aprender a aprender                                       | <input type="checkbox"/> Conciencia y expresiones culturales             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sociales y cívicas  | <input checked="" type="checkbox"/> Comunicación lingüística             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología |  |



## Objetivos

 (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)

- a) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en uno mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.
- b) Descubrir y conocer el arte románico y la vida y cultura en la Edad Media europea, manejando el vocabulario específico apropiado y adquiriendo actitudes de valoración y respeto hacia el patrimonio artístico y cultural que hemos heredado de nuestros antepasados y debemos conservar y transmitir a generaciones futuras.
- c) Conocer y utilizar la lengua castellana valorando sus posibilidades comunicativas. Apremiar el nacimiento de la lengua castellana en los entornos monásticos medievales a través de las glosas silenses y emilianenses.
- d) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo



## Contenidos

 (Contenidos a trabajar con la experiencia)

El arte románico. La cultura en la Edad Media. El patrimonio artístico medieval.





## Narrativa (Contexto en el que se enmarca el juego. Temática que motive al alumnado)

En el monasterio de Santo Domingo de Silos han aparecido muertos algunos de sus monjes en extrañas circunstancias. Por esta razón te han llamado para que intentes aclarar lo que está sucediendo y encontrar al asesino. Hoy es 22 de enero de 1134 y acabas de llegar de un largo viaje, pero tienes ante ti un reto que resolver. Ganará el primero de vosotros que resuelva lo sucedido y responda a todos los enigmas planteados.

Estás en la portería y comienza la aventura:

Acabas de llegar, te recibe el abad Ubaldo de Solsona que, muy asustado, te cuenta lo que en los últimos días ha venido ocurriendo. Han aparecido tres monjes muertos y nadie en la abadía se siente a salvo. Se trata de resolver este difícil caso recorriendo las salas del monasterio y hablando con los monjes, para ello tienes un plano con el orden a seguir y debes contestar a una serie de preguntas que te irán aclarando lo ocurrido y te harán aprender mucho sobre la vida en los monasterios y el arte románico.

Objetivo: Cada grupo deberá superar las pruebas que le permitirá conseguir cada una de las letras que componen la clave que abre el criptex donde se encuentra el nombre del asesino. Como son cinco grupos y la clave es de seis letras (una palabra latina que tiene que ver con la vida monástica), la última letra la tienen que encontrar juntos.



## Agrupamientos/organización

5 equipos de cuatro miembros



## Pruebas/retos (Hiladas entre sí y con la narrativa)

Cada equipo contará con un plano de la Abadía con la dependencia a la que tendrá que desplazarse para solucionar su reto particular y el recorrido con las pruebas que debe superar.

Dependiendo del reto que le corresponda contará con una hoja de supervivencia con las pistas necesarias para resolverlo (un código cifrado, una rueda del horario de los monjes,...)

Una vez resuelto el reto obtendrá una pista con la letra y el orden en que debe ir colocado en el Criptex. La última letra la conseguirán en un reto que deben resolver conjuntamente todos los grupos. Finalmente conseguirán abrir el criptex y encontrar la resolución al enigma, el nombre del asesino de la Abadía

Instrucciones: (reglas del juego)

Tu objetivo: Superar los retos que te darán el acceso a las claves que abren el criptex donde se encuentra el nombre del asesino.



## Instrucciones (Reglas del juego)

Cuando recibas el plano estará indicado la sala a la que te debes dirigir y allí te encontrarás con los compañeros que tengan la misma sala marcada en su plano.

En dicha sala encontrarás un sobre con lo necesario para superar las pruebas que se te indiquen según vayas recorriendo el itinerario marcado en tu plano de la Abadía.

Comienza a resolver las pruebas con tus compañeros, cuentas con 30 minutos para resolverlas y conseguir la letra que tu equipo aportará para la resolución final del enigma.

Al finalizar los 30 minutos os reuniréis en el claustro de la Abadía y allí trataréis de resolver el último reto que os permitirá abrir el criptex.





## Componentes (Elementos y recursos del juego).

- |  |  |   |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Cajas           | <input type="checkbox"/> Códigos de alfabeto | <input type="checkbox"/> QR                 |
| <input type="checkbox"/> Candados        | <input type="checkbox"/> Decodificador       | <input type="checkbox"/> Mapas              |
| <input type="checkbox"/> Tinta invisible | <input type="checkbox"/> Linterna UV         | <input type="checkbox"/> Puzzles            |
| <input type="checkbox"/> Decodif. Textos | <input type="checkbox"/> Crucigramas         | <input type="checkbox"/> Pequeños acertijos |
| <input type="checkbox"/> Espejos         | <input type="checkbox"/> Papeles especiales  | <input type="checkbox"/> Experimentos       |
| <input type="checkbox"/> Otros:          |  |   |



## Herramientas (Apps/páginas web)





Prueba n<sup>o</sup>: Scriptorium



## Materiales:

Un papel con un texto cifrado. Una hoja con un cuestionario. El plano del monasterio. Una hoja de pistas con el alfabeto para descifrar el texto y la fórmula para convertir un año de la era islámica en el correspondiente de la era cristiana. El libro de texto y dos cuestionarios sobre la pintura y la arquitectura románicas.



## Procedimiento:

Abrir la caja de supervivencia y coger el sobre con la primera prueba.

1. Resolver, con ayuda del libro de texto, el cuestionario sobre la pintura románica.
2. Utilizar el código cifrado para resolver el primer enigma. Se trata de la causa que ha provocado la muerte de los monjes de la abadía (al descifrarlo descubren que han sido envenenados).  
Narrativa: Al entrar en el scriptorium te diriges al pupitre donde trabajaba el hermano Tomás y bajo el pergamino en el que trabajaba encuentras un pequeño fragmento escrito en un extraño código. Si lo descifras descubrirás cómo fueron asesinados.
3. Ubicar sobre el plano del monasterio, con la ayuda del libro de texto (apartado de la arquitectura), las partes principales de la planta de una iglesia románica.
4. Utilizando la fórmula que aparece en la hoja de pistas, convertir la fecha 528 año de la Hégira, en la correspondiente cristiana. Narrativa: El traductor de árabe lo incluyó al final de un libro de horas y con el anuncio de muertes y desastres para la abadía.
5. Una vez superados ambos retos se consigue la pista que tendrán que aportar al final del juego para abrir el criptex que contiene el nombre del asesino





Prueba n<sup>o</sup>: Abrir el criptex



## Materiales:

Pistas de cada grupo. Pista 6 . Sopa de letras. Criptex



## Procedimiento:

Todos los alumnos reunidos en el claustro deben aportar las pistas que han conseguido y descubrir que en ellas se indica el orden en que deben ponerla en el criptex y las coordenadas para encontrar la letra correspondiente. Cuando lo descubran se les entrega la última de las pistas que completa la palabra en la latín labora (que forma parte del famoso "ora et labora" que definía la vida de los monjes medievales).

Ahora colocan la clave (labora) en el criptex y este se abre descubriendo el nombre de Ubaldo el asesino de la Abadía.

<https://view.genial.ly/5fbe5d7f64645c12d135d98a/horizontal-infographic-review-escapebreak-secundaria>





# Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: \_\_\_\_\_

Materia: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:

