

# ESCAPE ROOM



EN BUSCA DEL MANUSCRITO  
DESAPARECIDO

# Introducción



El aprendizaje puede parecer en ocasiones para el alumnado tedioso, pero si se combinan los conocimientos de los alumnos y alumnas, con sus actividades más cotidianas y disfrazamos la enseñanza con la gamificación, prestarán una mayor atención y, gracias a este interés serán capaces de aprender con facilidad.

La metodología activa que se utilizará en esta actividad de Escape Room, propuesta para el área de Religión Católica es la gamificación. Se pretende llamar la atención del alumnado y que se diviertan aprendiendo. Así pues, la modalidad elegida es la innovación, generando un ambiente de “juego de rol” durante una sesión, para abstraer al estudiante a un mundo imaginario que lo haga suyo y que le genere inquietud para lograr objetivos, tanto a corto como a largo plazo.

# Justificación

---

Por un lado, la sociedad ha cambiado, y la educación y su metodología deben cambiar con ella. El perfil del alumnado en el pasado solo era de mero receptor, y el aprendizaje se basaba en lo memorístico, con recursos limitados, y con un distanciamiento entre el profesor, que se dedicaba a dar lecciones, y el alumno, que las recibía pasivamente.

La metodología era única para todos los alumnos, su evaluación estaba exclusivamente guiada al resultado. En la actualidad la realidad es otra, ya que no es el profesor el centro del aprendizaje, sino que ahora son los alumnos, desarrollando sus capacidades mediante el descubrimiento.

La gran cantidad de recursos que han ido surgiendo en los últimos años han dado un nuevo vuelco a nuestra sociedad, que ha evolucionado y sigue en constante cambio hacia una vida veloz. Esto provoca el desinterés del estudiante de pasarse 6h del día sentado en un pupitre escuchando al profesor, e incluso investigando y creando ideas para resolver situaciones reales. Cuando llegan a sus casas, muchos de ellos se entretienen mediante juegos en los que se adentran y pierden la noción del tiempo. Los absorben de tal manera que los convierten en una realidad.

A wooden bookshelf filled with books of various colors and sizes. On top of the shelf is a small glass bottle. To the right, a lamp with a white shade is visible, casting a soft glow. The background is a textured, light-colored wall.

# Justificación

Se propone realizar un juego de Escape Room basándonos en los contenidos del temario de Religión, donde los conceptos aprendidos serán utilizados para resolver distintos enigmas que se planteen y que tendrán que resolver de manera grupal. Además de la gamificación se utilizará el Aprendizaje Cooperativo.

Gamificar no se trata de “diseñar un juego”, sino de aprovechar los sistemas de recompensas que se utilizan (misiones, retos,...), así como las dinámicas y la estética para crear una experiencia que mantenga la atención y el interés en el desarrollo del contenido educativo.

# ¿Qué es un Escape Room?

---

Imaginémonos que nos encierran en una sala junto con cuatro o cinco personas, la puerta está cerrada y no hay una manera evidente de abrirla, solo un montón de cajas, candados y materiales de todo tipo que parecen estar ahí con un propósito. Para acabar de complicar las cosas hay un tiempo límite para resolverlo. Cuando empiezas a investigar descubres que esos candados y materiales están conectados mediante enigmas y acertijos que requieren pensamiento lógico y deductivo, y que únicamente su resolución nos permitirá llegar al gran final: abrir la puerta que estaba cerrada en un primer momento. Pero aún hay más, esta estructura básica se recubre de una narrativa atractiva y ya no somos un grupo encerrado en una habitación, sino un grupo de Investigadores localizando el cuadro robado de “La última Cena”, o científicos en un laboratorio buscando un vial para salvar a la humanidad.

# Elementos de la Gamificación

Los elementos de la gamificación son usados para fomentar la participación con diversión en el aula; por tanto, estos elementos son motivacionales. Pueden ser los siguientes:

1. Metas y objetivos.
2. Reglas.
3. Narrativa.
4. Autonomía para la elección.
5. Autonomía para errar.
6. Recompensas.
7. Retroalimentación.
8. Estatus visible.
9. Colaboración y Competitividad.
10. Tiempo limitado.
11. Progreso.
12. Sorpresa.

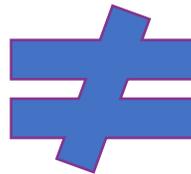
# Diferencias entre un Escape Room educativo y un Break Out educativo

## ESCAPE ROOM EDUCATIVO

Es un juego de fuga.

Se encierra al grupo de jugadores en una sala. Los jugadores tienen un tiempo límite (1 hora o 50 minutos) para salir de la sala. Deberán superar diferentes retos y acertijos. Cuando consiguen resolver los retos con éxito obtienen pistas para salir de la sala.

Cuando consiguen todas las pistas obtienen la llave para abrir la puerta



## BREAK OUT EDUCATIVO

Es un juego de fuga.

El grupo tiene una caja cerrada con candados. Los jugadores tienen un tiempo límite (1 hora o 50 minutos) para abrir la caja. Deberán superar diferentes retos y acertijos. Cuando consiguen resolver cada reto con éxito obtienen las claves para abrir cada candado.

Cuando consiguen abrir todos los candados, la caja será desbloqueada y habrán superado el juego.

# Elementos del Escape Room

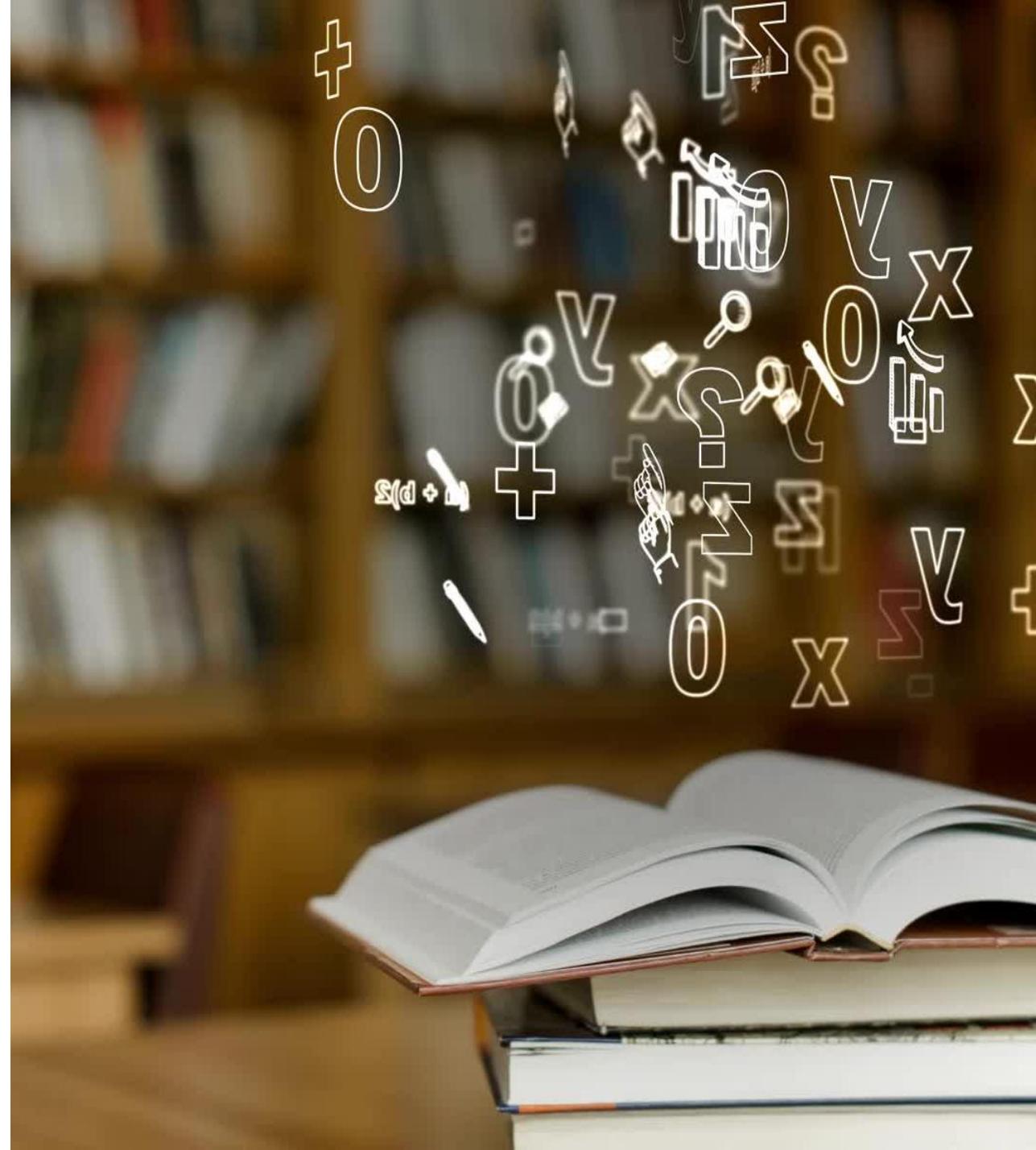
## *“En busca del Manuscrito desaparecido”*

**TEMA:** En busca del manuscrito desaparecido

**MISIÓN:** Conseguir encontrar el manuscrito y salvar a la bibliotecaria en menos de 50 minutos.

**PARTICIPANTES:** 20 a 25 alumnos y alumnas organizados en 4 equipos, cada equipo con una tarjeta identificativa diferente.

**ROL DEL GAME MASTER:** el alumnado se encontrará acompañado siempre por el GM que no participará salvo que algún equipo pida una pista para poder continuar. El portavoz de cada equipo será el encargado de dirigirse al GM.



## Narrativa

Hace apenas unas semanas llegó a la biblioteca del centro un paquete un tanto extraño. Venía sin remitente. Al abrirlo la bibliotecaria, no sin miedo, pudo ver un manuscrito. Estaba en una lengua que no podía entender, pero en la parte superior ponía una ciudad, Éfeso, y una fecha algo borrosa, por lo que estamos seguros de que fue escrito durante el siglo I.

Por la forma en la que está escrito parece que se trata de una especie de carta. En la portada pone un nombre borroso en el que sólo se puede ver una P y una O.

Y ahora es cuando entráis vosotros. Habéis sido reclutados por una organización secreta que trabaja para los archivos del Vaticano, y vuestra misión es recuperar el manuscrito de un valor incalculable, salvaguardar el kerigma primitivo, y poder rescatar a la bibliotecaria.

Hace unos días, antes de que la bibliotecaria desapareciera, interceptamos un mensaje que mandó a su amiga la Directora de la Biblioteca Nacional. Vosotros formáis ahora parte de los agentes de la verdad y se os encomienda buscar en la Biblioteca del IES Giner de los Ríos. Lugar donde creemos que la bibliotecaria escondió el Manuscrito.





# Pasos a seguir

---

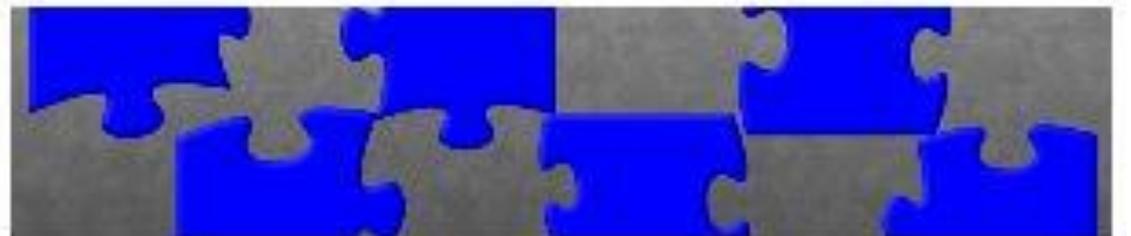
1º Al entrar en la clase se les pide que busquen en su pupitre. Allí encontrarán una pieza de puzle, o una ficha de color. Los que tengan la pieza del mismo motivo formaran equipo

2º Se les enseña un vídeo motivador

3º Encierro en la biblioteca, aparición del game master que cuenta la narrativa y explica las normas.

4º Comienza el juego.

5º Evaluación de juego (Rueda con sensaciones, impresiones del alumnado y entrega diploma al grupo)



# Reglas y Objetivos

Se les facilita a los alumnos las siguientes reglas que deben seguir en todo momento.

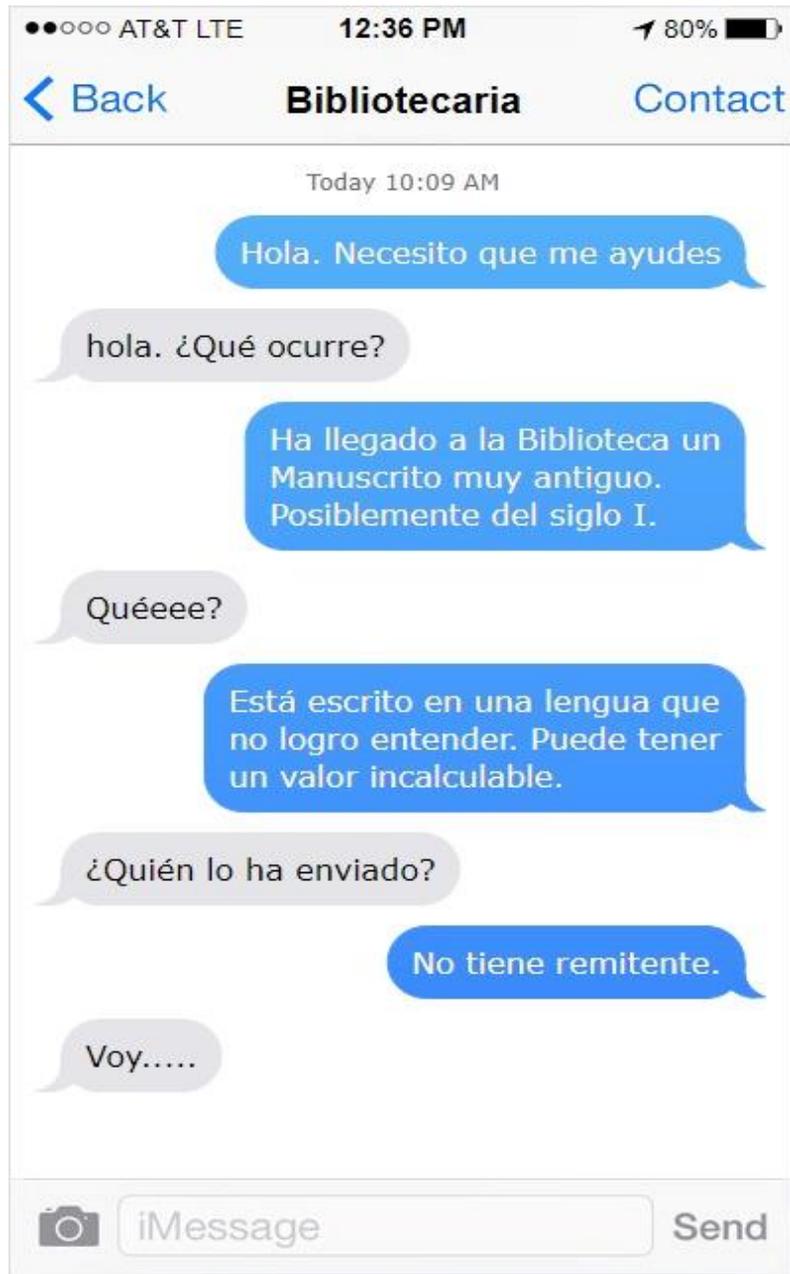
Para salir de la Biblioteca necesitan:

1. Cooperar con el equipo y con la clase.
2. Deliberar y reflexionar sobre los datos que irán encontrando
3. Respetar el silencio

Deben fijarse bien a su alrededor porque cualquier elemento puede ser una pista para resolver el enigma. Los distintos grupos pueden ayudarse.

Porque tienen que encontrar el manuscrito y rescatar a la bibliotecaria. PERO YA...El tiempo vuela.

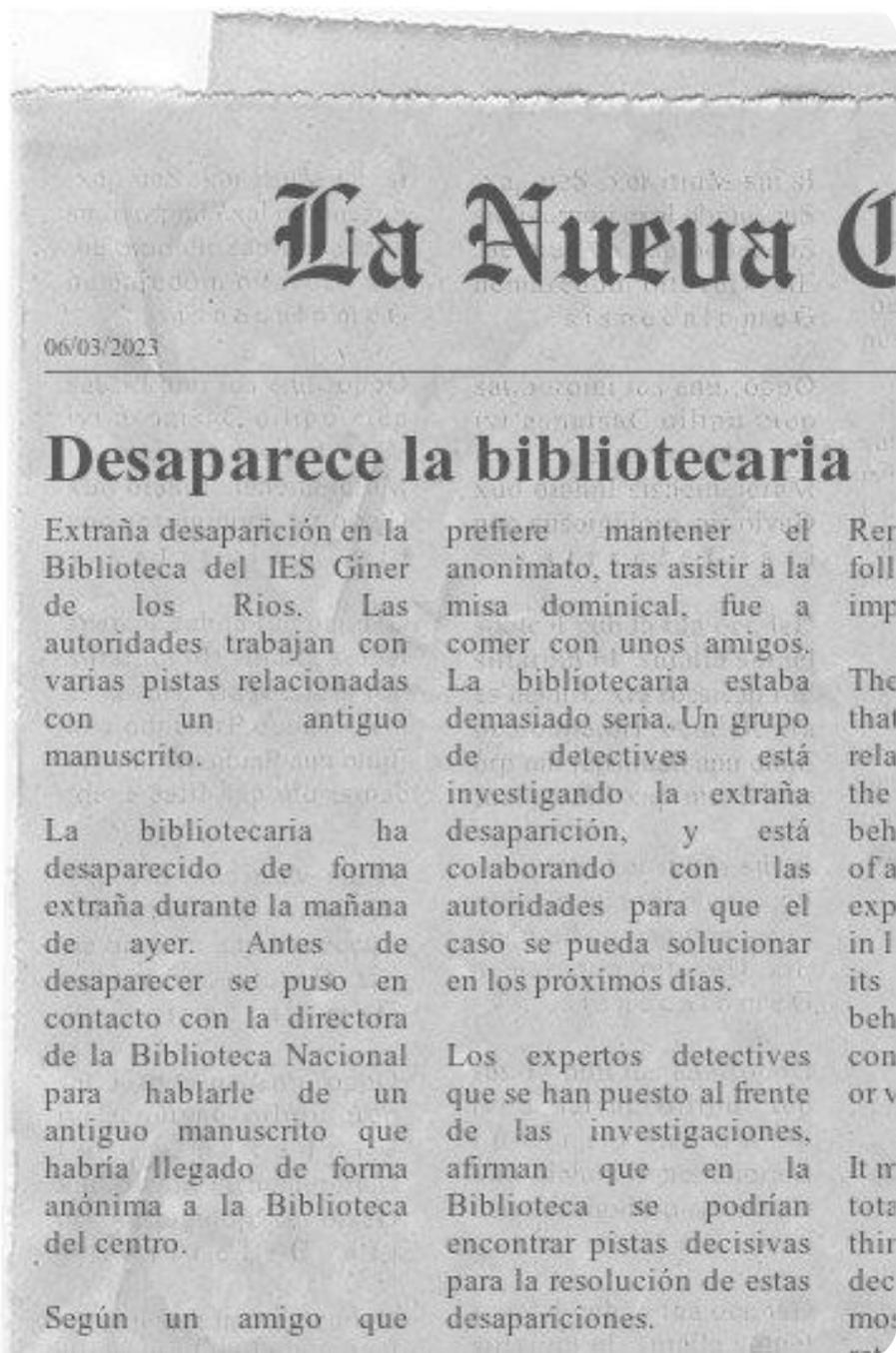




## Kit de detective

Al comenzar la partida se le entregan los siguientes documentos:

1. Captura de pantalla de la conversación de whatsapp entre la Bibliotecaria y la Directora de la Biblioteca Nacional.



2. Recorte de prensa con la noticia de la desaparición de la Bibliotecaria.



3. Cada grupo tendrá una imagen como esta para solicitar las pistas al Game Master.

#### 4. Carnet de Investigador



# GRUPO 1

## Sobre N°. 1

Deberán encontrar el primer dígito del candado numérico de la caja pequeña **(3)**. El equipo abrirá el primer sobre.

En él encontrará un descodificador alfabético de doble rueda desarmado y un mensaje encriptado.

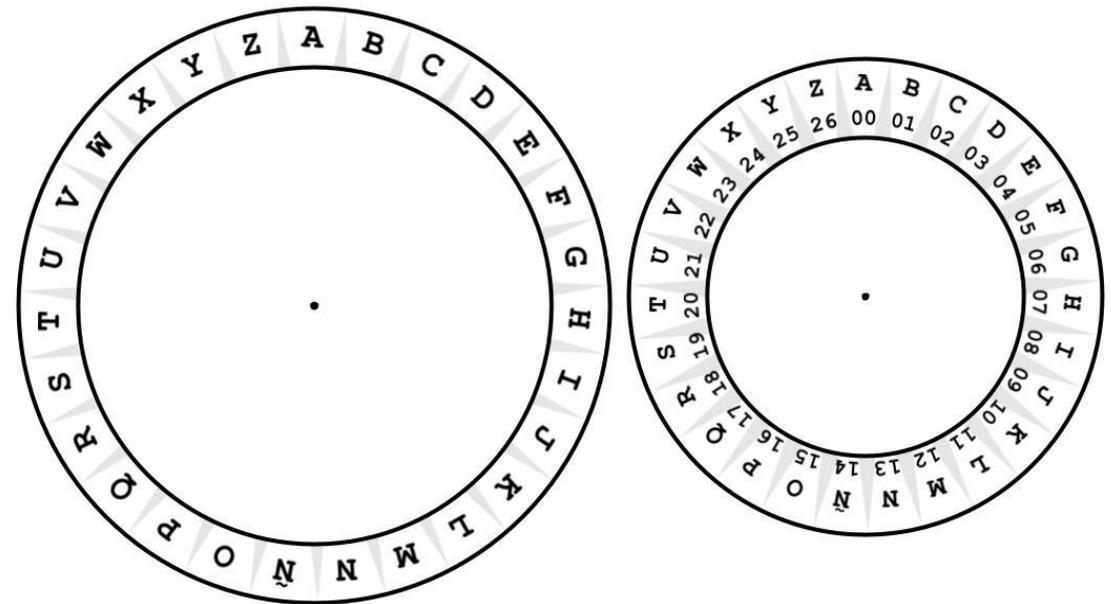
En él le indicará un lugar en la biblioteca para buscar y la pista  $N=R$

Deberán construir el descodificador haciendo coincidir N (ruleta grande) con R (ruleta chica). Les permitirá descifrar la palabra secreta.

JR JP FY PFX

CÓDIGO:

[Busca en el Atlas](#)



# GRUPO 1

## Sobre N°. 1

Los alumnos y alumnas irán al Atlas que se encuentra en la mesa de la Bibliotecaria y dentro aparecerá un billete de avión con el número **3** en un círculo.

NC1014	302	F	3	ADULT	NC1014
	SECTION/AISLE	ROW/BOX	SEAT	ADMISSION	EVENT CODE
\$ 70.00	UPPER / GATE 10 F&TX 0.00				
\$ 7.45	INC. \$1.50 NC TX/NO REF/EX				R#E24108
SECTION/AISLE 302	LEÓN				SEC. 302
MC 79X	VS				MC 79X
ROW F	ROMA				ROW F
00N129A	SAT ABRIL 15, 2023 7:00 PM				A \$ 70.00
15ABR23					SEAT 3

363533788467



*festisite*

get tickets at [festisite.com](https://festisite.com)

NO EXCHANGE EXCEPT AS PROVIDED HEREIN. NO REFUNDS. NO REENTRY.

# GRUPO 1

## Sobre N°. 2

En el siguiente sobre encontrarán 2 trozos de papel, cada uno marcado con un número:

- 1. “Soy bonito por delante algo feo por detrás; me transformo a cada instante, ya que imito a los demás” (*Espejo*).
- 2. “La pista siguiente la descubriréis leyendo la siguiente cita bíblica sobre el tributo al cesar. (Mc 12, 13-17)”.

Para poder leer el mensaje tienen que utilizar el espejo que se encuentra en la sala, dado que las letras están invertidas.



“La pista siguiente la descubriréis leyendo la siguiente cita bíblica sobre el tributo al cesar. (Mc 12, 13-17)”



# GRUPO 1

## Sobre Nº. 2

Tras consultar la cita en la **Biblia**, y leer el texto invertido, tendrán que buscar en un cuenco donde podrán encontrar reproducciones de monedas antiguas romanas.

Debajo de una de las monedas, encontrarán el siguiente número (7).



# GRUPO 1

## Sobre Nº. 3

En el tercer sobre encontrarán el siguiente mensaje, para descifrar un nuevo número (3):

¡Acabas de recibir este mensaje de alto secreto! Tradúcelo.

Consejos:

1. Las líneas amarillas contienen el texto a completar.
2. Los símbolos debajo, son los símbolos a decodificar.
3. Comience con las palabras más pequeñas.

*“Jesús le dijo: En verdad te digo que esta misma noche, antes que el gallo cante, me negarás tres veces”.*

-	e	-	-	-		-	e		-	-	-	-	:		e	-		-	e
q	r	n	ú	n		h	r		k	e	q	a	:		r	z		p	r
-	-	a	-		t	e		-	-	-	-		-	-	e		e	-	t
t	k	x	k		d	r		k	e	j	a		o	s	r		r	n	d
a		-	-	-	-	a		-	-	-	-	e	,		a	-	t	e	-
x		f	e	n	f	x		z	a	l	y	r	,		x	z	d	r	n
	-	-	e		e	-		-	a	-	-	-		-	a	-	t	e	,
	o	s	r		r	h		j	x	h	h	a		l	x	z	d	r	,
	-	e		-	e	-	a	-	-	-		t	-	e	-		-	e	-
	f	r		z	r	j	x	t	á	n		d	t	r	n		p	r	l
e	-	.																	
r	n	.																	

# Grupo 2

## Sobre N° 1

Deberán encontrar el primer dígito del candado numérico de la caja **(9)**. El equipo abrirá el primer sobre.

En él encontrará un papel con un mensaje encriptado. Se usará el código de los cuadrados. Éste estará colgado en un lugar de la biblioteca.



A	=	└	Z	=	⊗
B	=	┐	O	=	⊗
C	=	┌	P	=	⊗
D	=	└┐	Q	=	⊗
E	=	┐└	R	=	⊗
F	=	□	S	=	┌
G	=	└┐	T	=	┐
H	=	┐└	U	=	┌
I	=	└	V	=	┐
J	=	┐	W	=	┌┐
K	=	⊗	X	=	┌┐
L	=	⊗	Y	=	┐└
M	=	⊗	N	=	┌┐

# GRUPO 2

## Sobre N°. 1

Cuando puedan descifrarlo aparecerá la palabra **cajón**. Se dirigirán allí, en un cajón de la mesa de la bibliotecaria, encontrarán un extraño billete con el número **9** marcado y un **filtro rojo**.



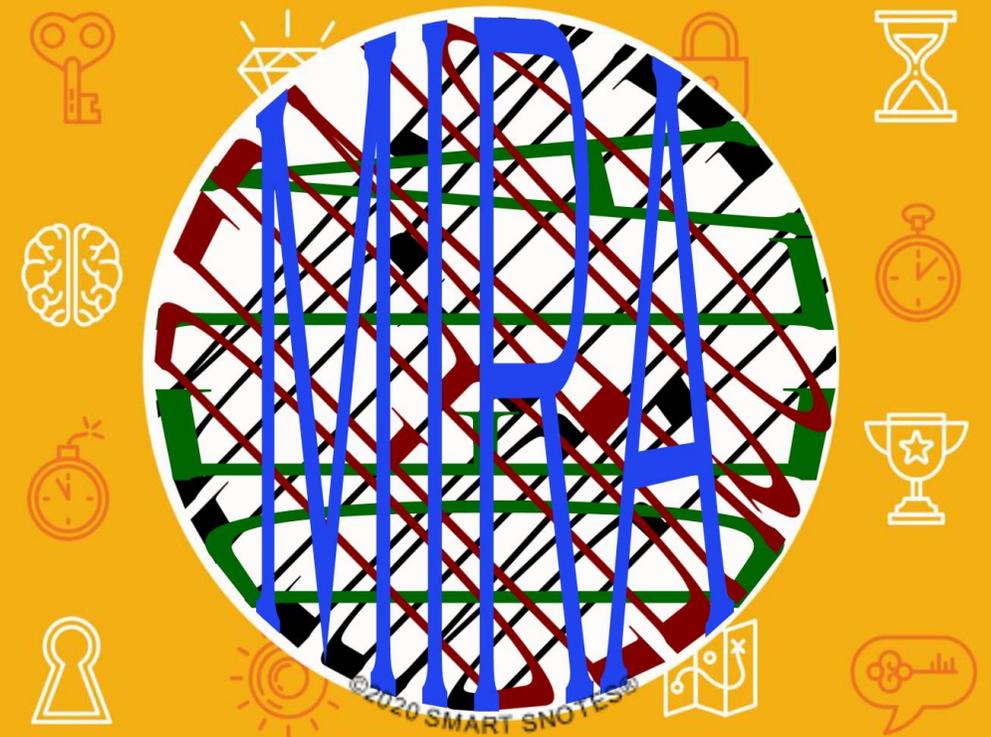
# GRUPO 2

## Sobre Nº. 2

En este nuevo sobre encontrarán un nuevo enigma.

Deben ir girando la tarjeta en posición perpendicular a la vista para descifrar la palabra oculta: **“Mira debajo de la papeleria”**.

JUDAS VENDE A JESÚS POR 30 MONEDAS DE PLATA



SI ME MIRAS Y ME GIRAS UNA NUEVA  
PISTA TENDRÁS

## GRUPO 2

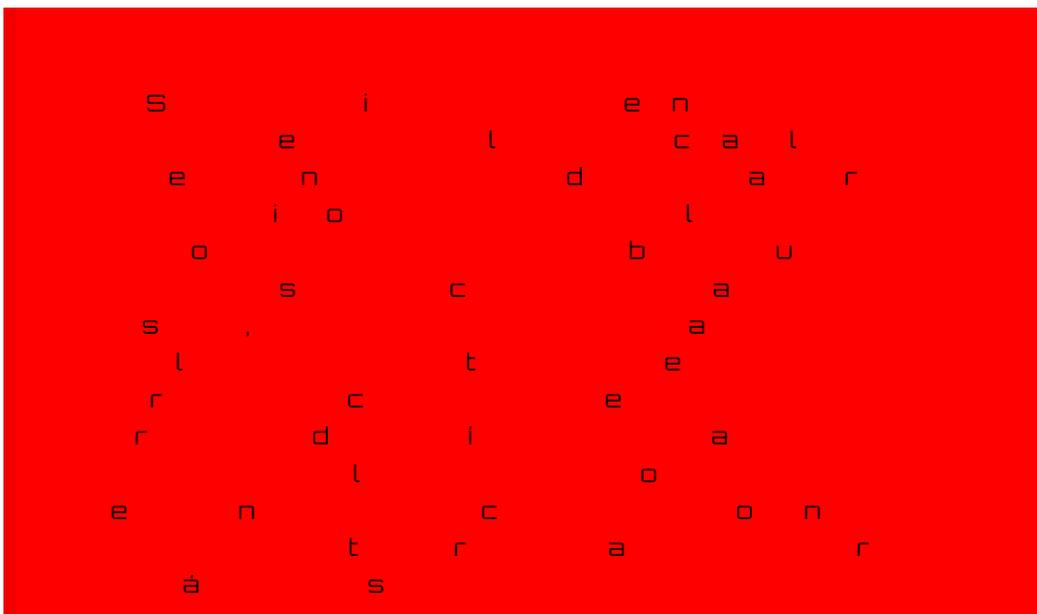
### Sobre N°. 2

---

Debajo de la **papelera** encontraran otro sobre con una tarjeta de crédito a nombre de Judas Iscariote, donde estará marcado el número **(4)**.



sSltsie, íáolemeíoiozlpooausaoedelndiaroer  
Mtssna:ievdtavevrsaepl, llsdríaiccootebetrdp  
ezcslsetalósrVrstolsmíeoro, alo.spetpse, ávd  
eoesbnntdueeossneucodcottotrepb, agórásds  
aelrcodnrceeeeeosidgslpiepcrvooslágsysed  
odeuotnsmtaeorsamaneaVrteoroseinruabrleo  
ersroaíduoesoslocasMealgitecneíét, enonbsá  
rriapídát, adooscd, rtbotsstdaesuíususoa, llp  
oppesr, nraesoaadsoáteetorp, ieJpedrsrcartsn  
otbcuteucotoeocsrseosarVr, ecrloososraaad  
deloosscóisoaeasm, setdMásecns, eslVarlliop  
undssdo: leer, octVrsosceplncincrtyappiacooa  
osedoorarJsbsócoicsessrntecnestsssépra  
áreerditzztuasoaarsórrtogssráeuserselJdám  
esseomeans



## GRUPO 2

### Sobre N°. 3

Para localizar el último dígito (9), abrirán el sobre número tres. En él encontrarán un texto codificado con letras de colores.

Dentro del texto oculto, aparecerá la siguientes frase: **“Si en el calendario lo buscas, al tercer día lo encontrarás”**. Para poder leer las letras importantes del mensaje secreto, los alumnos tendrán que superponer un filtro rojo, que se les proporcionó en la prueba anterior.

# GRUPO 2

## Sobre N<sup>o</sup>. 3

Junto al **calendario** de abril, aparecerá los festivos de Semana Santa. Al tercer día resucitó Jesús, por tanto el número es el número **9**, que es el día del Domingo de Resurrección.



CALENDARIO DE FESTIVOS

Semana Santa León 2023

**Abril**

2	Domingo Ramos
6	Jueves Santo
7	Viernes Santo
8	Sábado Santo
9	Domingo Resurrección

Más información en:  
<https://diocesisdeleon.org/>

The image shows a calendar page for the month of April, titled 'CALENDARIO DE FESTIVOS' and 'Semana Santa León 2023'. The page is designed to look like a torn piece of paper. It lists the following dates and events: 2 Domingo Ramos, 6 Jueves Santo, 7 Viernes Santo, 8 Sábado Santo, and 9 Domingo Resurrección. At the bottom, there is a link for more information: 'Más información en: https://diocesisdeleon.org/'. The background of the calendar page features a silhouette of a cross against a cloudy sky.

# GRUPO 3

## Sobre N°. 1

El equipo abrirá el primer sobre. En él encontrará un papel con un mensaje encriptado. Se usará el código morse que se incluye en el Kit de detectives.

— . — . . . . — . . . . — . . . . — . . . . — . . . . — . . . .

Cuando puedan descifrarlo aparecerá la palabra **Tablón**. Se dirigirán allí, buscarán en el tablón y allí encontrarán el número **(7)**.

a	i	q	y	]	7
b	j	r	z	;	8
c	k	s	"	1	9
d	l	t	(	2	0
e	m	u	)	3	
f	n	v	{	4	
g	o	w	}	5	
h	p	x	[	6	

# GRUPO 3

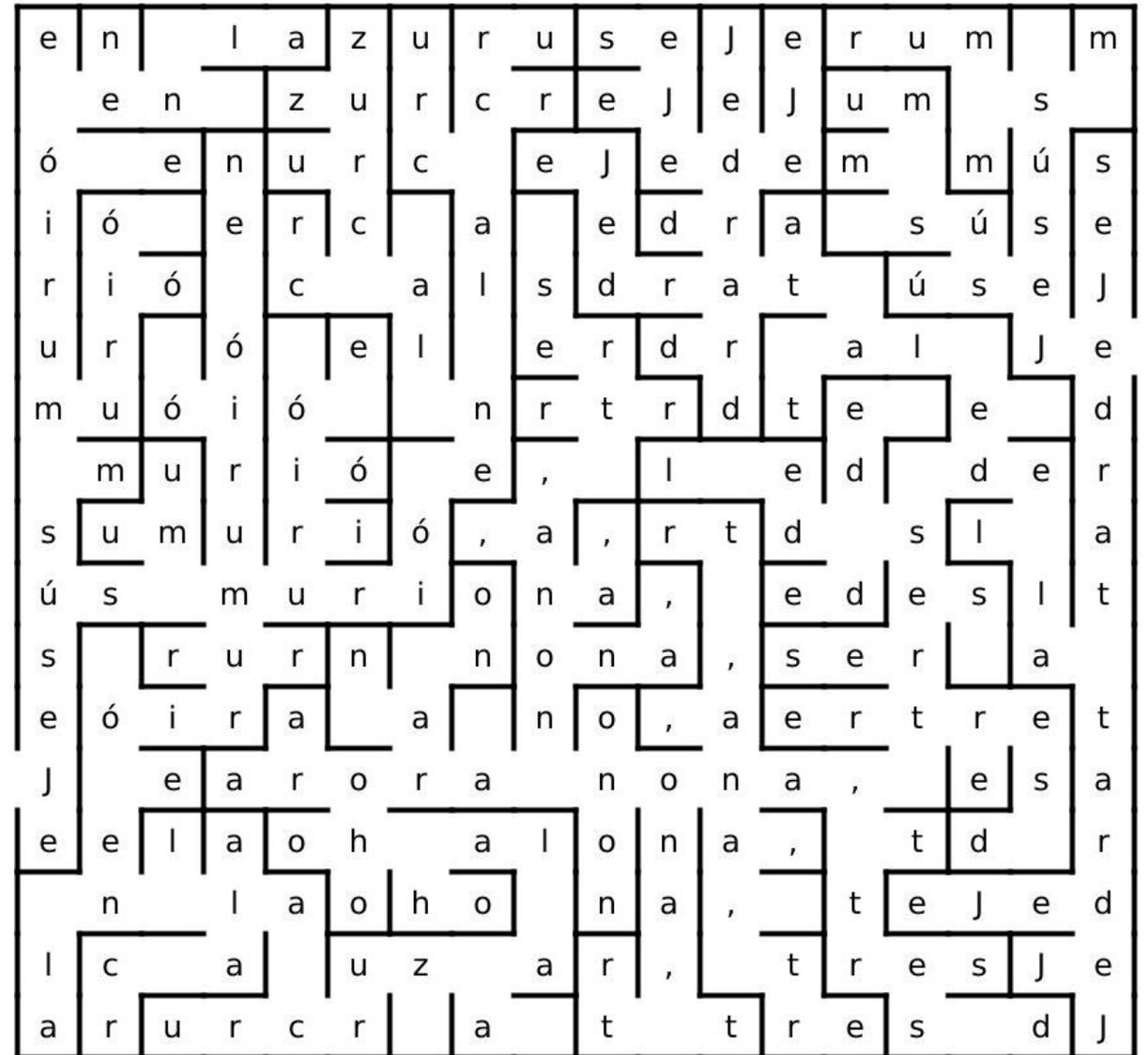
## Sobre N°. 2

Al abrir este sobre se encontrarán, por un lado el texto:

**Jesús en la cruz nos muestra un amor inmenso al pedirle a Dios, que perdone a las personas que le estaban haciendo eso. "Padre, perdónalos, porque no saben lo que hacen".**

Por otro un laberinto donde tendrán que descubrir la frase que contiene el número **(3)**, y una pequeña **linterna**:

**"Jesús murió en la cruz a la hora nona, tres de la tarde".**





## GRUPO 3

### Sobre N°. 3

El equipo abrirá un nuevo sobre. En él encontrarán un papel con un mensaje:

**“En algunas ocasiones las cosas no son lo que parecen. Averigua como descubrir el mensaje oculto”.**

Además aparecerá una postal con un mensaje escrito con tinta invisible. Necesitan una linterna que se les proporcionó en la prueba anterior.

**Entonces Pilato, tomó agua y se lavó las manos delante de la gente diciendo: «Inocente soy de la sangre de este justo. Vosotros veréis».**

En la mesa hay una **botella de agua**. Debajo del tapón estará el número (4).

# GRUPO 4

## Sobre N<sup>o</sup>. 1

Deberán encontrar el primer dígito del candado numérico de la caja pequeña **(6)**. El equipo abrirá el primer sobre.

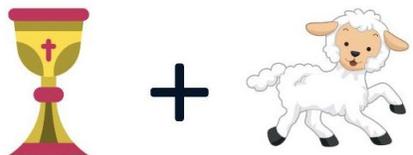
En él encontrará un papel con un mensaje encriptado. Se usará el código del lenguaje de signos. Éste estará colgado en un lugar de la biblioteca.



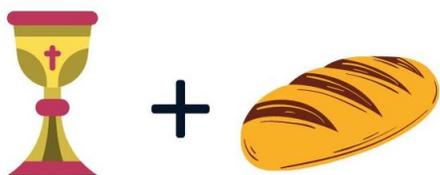
Cuando puedan descifrarlo aparecerá la palabra **Ordenador**. Se dirigirán allí, y debajo del ordenador aparecerá el número **(6)**.

A a	B b	C c	Ç ç	D d	E e	F f
G g	H h	I i	J j	K k	L l	M m
N n	NY ny	O o	P p	Q q	R r	S s
T t	U u	V v	W w	X x	Y y	Z z


$$+ + = 24$$


$$+ = 14$$


$$+ = 10$$


$$+ = \square$$

**Solución: 8 monedas (6 el vino y 2 el pan)**

## GRUPO 4

### Sobre N°. 2

En el tercer sobre encontrarán el siguiente enigma y una linterna. El dígito que buscan es su solución.(8)

Cuando llegó el día de la fiesta de los panes sin levadura, que es cuando se mata el cordero para la cena de la Pascua, Jesús llamó a Pedro y a Juan, y les dijo: "Vayan y preparen la cena de la Pascua". Pedro y Juan fueron y encontraron todo tal como Jesús les había dicho. Enseguida prepararon la cena de la Pascua.

Pedro y Juan fueron al mercado a comprar pan y vino para la cena. Pero le pedían 11 monedas, que se negaron a pagar porque pensaban que los querían estafar. Si fuera así ¿cuánto tenían que pagar?

Finalmente otro mercader les vendió el pan y el vino por el justo precio y todos pudieron cenar.



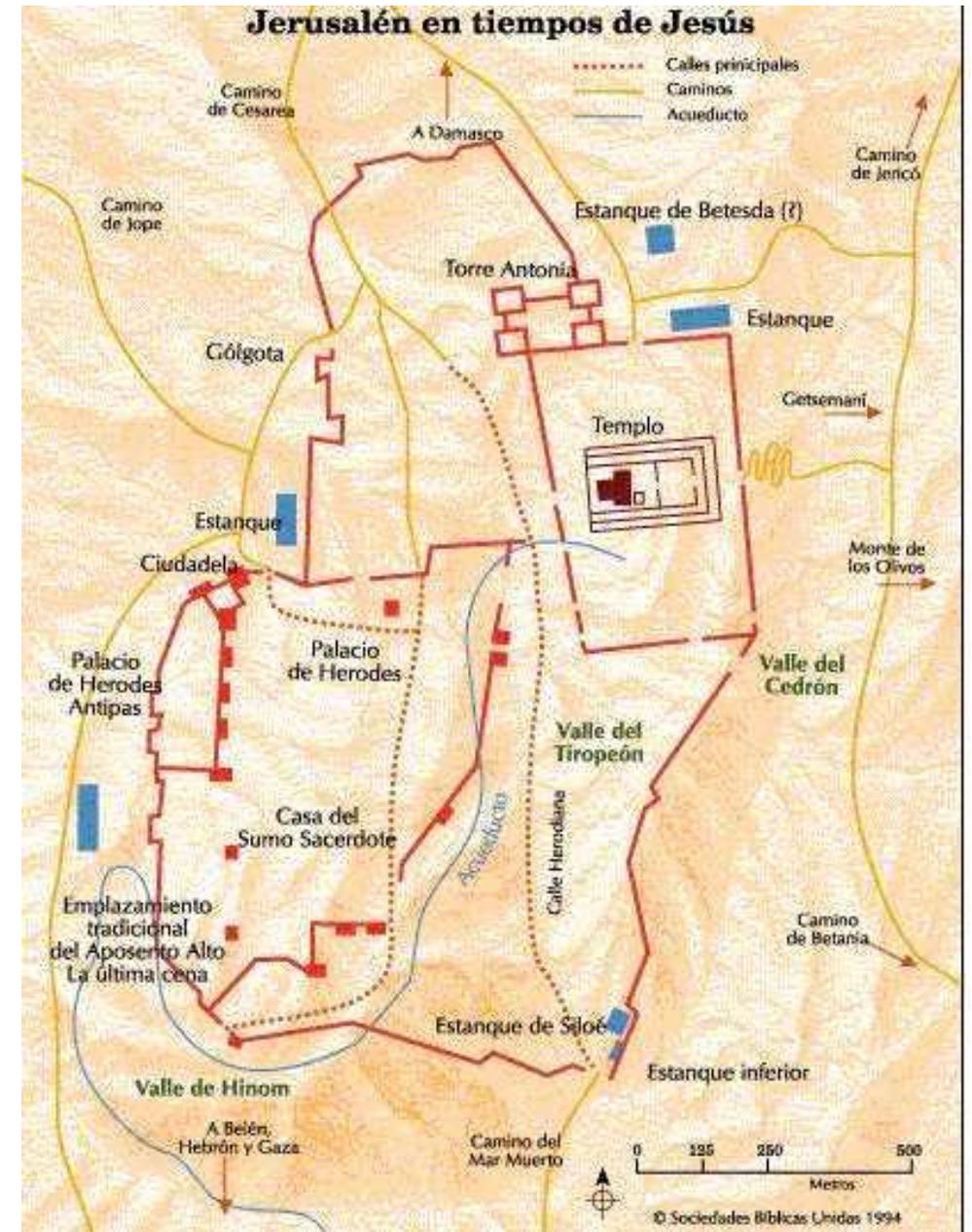
# GRUPO 4

## Sobre N°. 3

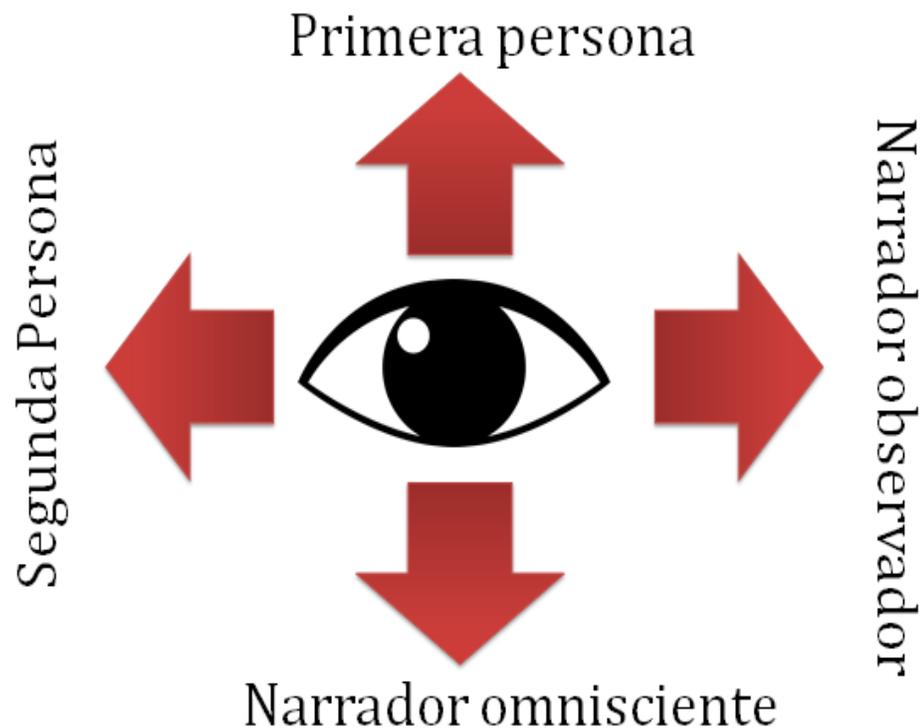
Tras localizar la imagen de Jesús Crucificado, detrás del marco, encontrarán un sobre pegado con un mapa de Jerusalén y el siguiente mensaje.

**“Si el número quieres encontrar, acércame la linterna y lo verás”.**

Con la linterna que se les proporcionó en la prueba primera, si acercan la linterna, con tinta invisible sobre el monte Gólgota, aparece marcado el número (2).



# TODOS LOS GRUPOS



Cuando los cuatro equipos hayan encontrado las pistas para abrir su caja, encontrarán un nuevo sobre dentro donde consta la siguientes instrucciones para abrir una caja cerrada con un candado direccional. En esta prueba deberán colaborar todos los grupos.

**NARRADOR OMNISCIENTE** (que todo lo sabe). El narrador omnisciente es aquel que nos cuenta la historia en **3ª persona**, cuyo conocimiento de los hechos es total y absoluto. los personajes: sus sentimientos. **Sabe lo que piensan y sienten**, sensaciones, intenciones, planes...

**NARRADOR OBSERVADOR.** Sólo cuenta lo que puede observar. El narrador muestra lo que ve, de modo parecido a como lo hace una cámara de cine.

## DE 1ª PERSONA

NARRADOR habla en primera persona. (puede ser el protagonista o un testigo de la historia)

## DE 2ª PERSONA

El narrador HABLA EN 2ª PERSONA. Crea el efecto de estar contándose la historia a sí mismo o a un yo desdoblado.

# TODOS LOS GRUPOS

## Sobre Grupo 1

1. José tomó el cuerpo, lo envolvió en una sábana limpia, y lo puso en su sepulcro nuevo que había hecho excavar en la roca; luego, hizo rodar una gran piedra hasta la entrada del sepulcro y se fue. Estaban allí María Magdalena y la otra María, sentadas frente al sepulcro.

## Sobre Grupo 2

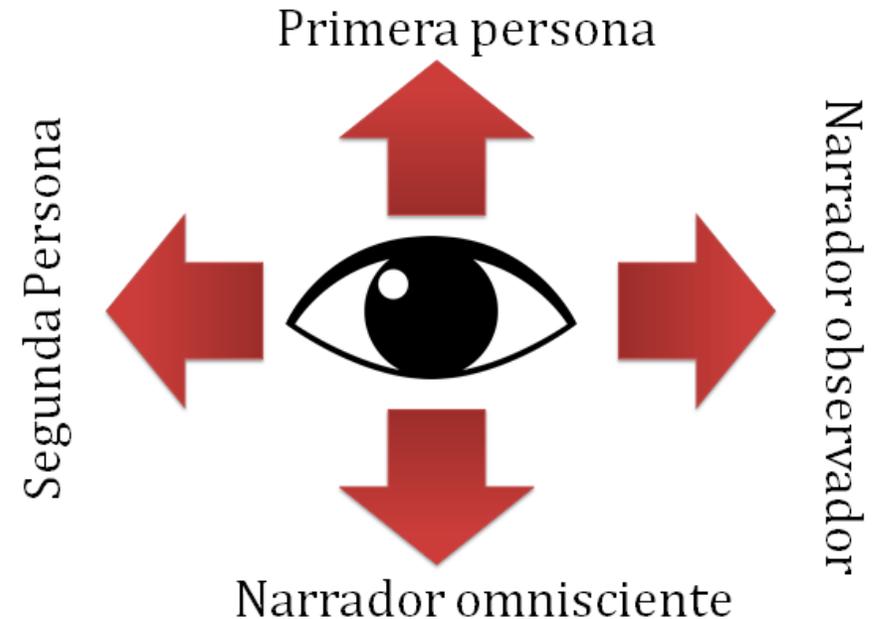
2. Después se apareció, bajo otra figura, a dos de ellos cuando iban de camino a una aldea. Ellos volvieron a comunicárselo a los demás; pero tampoco creyeron a éstos. Por último, estando a la mesa los once discípulos, se les apareció y les echó en cara su incredulidad y su dureza de corazón, por no haber creído a quienes le habían visto resucitado.

## Sobre Grupo 3

3. Si piensas que nunca te iba a pasar, imposible que te suceda a ti, que eres la única persona del mundo a quien jamás ocurrirán esas cosas, y entonces, se te aparece un Ángel y te dice que vayas a decir a los discípulos, que Jesús ha resucitado de entre los muertos.

## Sobre Grupo 4

4. Cuando me encontré a los Apóstoles me acerqué y les dije que me había sido dado todo poder en el cielo y en la tierra, y que tenían que ir por el mundo haciendo discípulos a todas las gentes, bautizándolas en el nombre del Padre y del Hijo y del Espíritu Santo, y enseñándoles a guardar todo lo que yo les había mandado.



**Solución: 1. Derecha, 2. abajo, 3. Izquierda, 4. Arriba.**

Este año 54

Pablo, llamado por la voluntad de Dios a ser apóstol de Cristo Jesús, saluda, junto con el hermano Sóstenes, a los que forman la iglesia de Dios que está en Corinto.

Ahora, hermanos, quiero que se acuerden del evangelio que les he predicado. Este es el evangelio que ustedes aceptaron, y en el cual están firmes. También por medio de este evangelio se salvarán, si se mantienen firmes en él, tal como yo se lo anuncié; de lo contrario, habrán escrito en vano.

En primer lugar les he enseñado la misma tradición que yo recibí, a saber, que Cristo murió por nuestros pecados, según las Escrituras; que lo sepultaron y que resucitó al tercer día, también según las Escrituras; y que se apareció a Cefas, y luego a los doce. Después se apareció a más de quinientos hermanos a la vez, la mayoría de los cuales vive todavía, aunque algunos ya han muerto. Después se apareció a Santiago, y luego a todos los apóstoles. Por último se me apareció también a mí.

# TODOS LOS GRUPOS

Cuando tengan la solución deben unirse de nuevo e intentar abrir la caja.

Si logran abrir la caja, descubrirán el manuscrito desaparecido, y una nota indicando:

**“¡Genial, lo habéis conseguido!. Habéis logrado recuperar el manuscrito desaparecido, y los secuestradores han liberado a la bibliotecaria. Ahora podéis salir, pero no os olvidéis de la misión que Jesús nos encomendó a todos, ¡Id por todo el mundo y proclamar la Buena Noticia!”.**