

CONOCE EL "IES SENARA" A TRAVÉS DE UN  
ESCAPE ROOM (JORNADA DE PUERTAS  
ABIERTAS/JORNADA DE ACOGIDA DEL  
ALUMNADO)



GRUPO DE TRABAJO "ESCAPE ROOM"  
IES SENARA, BABILAFUENTE  
CURSO 2021-2022

## **TÍTULO:** EL PODER DEL ENCOGSTRÓN 2022

**ASIGNATURAS:** Lengua, Matemáticas, Tecnología, Música, Física y Química, Inglés, Biología.

**CURSO:** Alumnos de 6º de Educación Primaria que empezarán 1º de ESO el curso próximo. Podría realizarse también como actividad de acogida al nuevo alumnado de 1º de ESO el primer día de clase.

1

- Nº participantes: 40 alumnos más o menos.
- Duración: 75 MINUTOS

- Espacios: Biblioteca, Sala de Informática, Taller de Tecnología, Cafetería, Gimnasio, Despachos dirección, Laboratorio Física/Química, Laboratorio de Biología, Un aula, Aula de Plástica y Aula de Música.

- Competencias clave: A través de las diferentes pruebas propuestas desde las diferentes asignaturas, se trabajarán todas las competencias clave.

1. Comunicación Lingüística (CCL)
2. Competencia Matemática y Competencias básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT)
3. Competencia Digital (CD)
4. Iniciativa y Espíritu Emprendedor (IEE)
5. Aprender a Aprender (AA)
6. Competencias Sociales y Cívicas (CSC)
7. Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)

## **OBJETIVOS:**

- Dar a conocer las dependencias el IES Senara de una forma lúdica y divertida a los nuevos alumnos del centro en la jornada de puertas abiertas o el día de acogida (primer día de clase).



- Fomentar la convivencia entre los alumnos de los diferentes centros de Educación Primaria que se van a incorporar al centro y establecer unas normas básicas de actitud y comportamiento para el próximo curso.
- Promover hábitos de colaboración y trabajo en equipo y fomentar la autonomía en la toma de decisiones.

### **CONTENIDOS:**

- Relacionados con las diferentes asignaturas que participan en este escape room: Lengua, Matemáticas, Tecnología, Música, Física y Química e Inglés.
- Se elegirán uno o varios temas del temario de 6º de primaria/1º de ESO y las pruebas requerirán de los conocimientos adecuados de esos contenidos.
- Se tratarán siempre los contenidos y estándares de aprendizaje relacionados con el currículum oficial.

### **AGRUPAMIENTOS:**

- Considerando unos 40 alumnos, se podrían hacer 8 grupos de 5 alumnos cada uno. Se ajustaría en función del número de alumnos asistentes.
- Se podría pensar si en cada grupo todos los alumnos son del mismo pueblo (en el caso de jornada de puertas abiertas) o mezclar para que se conozcan (en el caso de la jornada de acogida).

### **NARRATIVA:**

La historia puede ser presentada mediante un **vídeo** impactante que se puede realizar con diferentes programas de edición de vídeo y con algún profesor disfrazado como representante del nuevo director (científico loco).

El nuevo director del IES Senara es en realidad un Científico loco que quiere CONVERTIR A LOS JÓVENES DE ESTE MUNDO EN CRIATURAS DIMINUTAS A SU SERVICIO, porque cree que son todos inútiles e incompetentes. Ha creado una nueva arma de destrucción, el ENCOGETRÓN 2022, que, en estos momentos, está enfocado hacia el instituto.



Ha encerrado con llave en el instituto a los alumnos que visitan el IES SENARA y ha dispuesto en él una serie de pruebas, repartidas por todo el centro, para comprobar si pueden resolverlas y son dignos de **CONTINUAR CRECIENDO Y APRENDIENDO**. Cuando resuelvan cada prueba, los alumnos obtendrán un número o una letra y su posición en una **CLAVE FINAL ALFANUMÉRICA**. Esta **CLAVE FINAL ALFANUMÉRICA** detiene un contador digital de cuenta atrás situado junto a la puerta de salida del instituto (En una Tablet u ordenador). Se puede crear en la página de eduescaperoom:

[Enlace a contador de cuenta atrás](#)

Clave: SENARA25AÑOS

Cuando se detiene el contador de cuenta atrás, se les ofrece un **MENSAJE** indicándoles dónde se encuentra la llave para escapar del instituto. Algo así como: **ISOIS UNOS GENIOS. LA LLAVE LA TIENE EL ÚNICO SER HUMANO QUE ESTÁ MUERTO EN EL HALL DE ENTRADA!** (El "huesitos" que hay en todo laboratorio de Biología, que se pondrá en el Hall de entrada)

El equipo que consiga la llave para sacarnos del instituto obtendrá una estupenda **RECOMPENSA**.

Las pruebas que deben realizar los alumnos estarán ubicadas en diferentes dependencias del instituto (biblioteca, laboratorio de Biología, laboratorio de Física y Química, cafetería, pasillos de los despachos, pabellón de deportes, aula de Plástica, taller de Tecnología, etc). Para ubicar las diferentes pruebas, cada equipo recibirá un plano del instituto que les permitirá orientarse y moverse para la realización de las pruebas.

Hemos inventado una contraseña con 12 números/letras para poder repartir una a cada miembro del grupo de trabajo y que cada uno podamos preparar una prueba. En la tabla de abajo, tenemos asignadas las letras/números que tenemos que obtener de nuestra prueba y la posición en la que deben ir.

Realizar 12 pruebas podría alargar mucho el escape. Por ello, a la hora de ponerlo en marcha, podríamos reducir las pruebas a un máximo de 8,



modificando la CLAVE FINAL. O, si el número de alumnos fuera muy elevado, se podrían hacer dos escapes diferentes, de menos pruebas cada uno, modificando la clave final. De esta manera, los alumnos podrían moverse igualmente por centro, conociéndolo, y ser grupos menos numerosos.

## CLAVE: SENARA25AÑOS

SERGIO LENGUA 1	BELÉN BIOLOGÍA 2	PILAR INGLÉS 3	ELENA MATEMÁTICAS 4	JOSÉ ÁNGEL BIOLOGÍA 5	VICTORIA TECNOLOGÍA 6
BIBLIOTECA	LABORATORIO BIOLOGÍA	AULA PLANTA BAJA	LABORATORIO FÍSICA	DESPACHO JEFATURA	TALLER TECNOLOGÍA
S	E	N	A	R	A

ROCÍO MATEMÁTICAS 7	SANTIAGO MATEMÁTICAS 8	RUBÉN FÍSICA Y QUÍMICA 9	SONIA BIOLOGÍA 10	DAVID TECNOLOGÍA 11	ROCÍO MÚSICA 12
GIMNASIO	AULA PLÁSTICA	LABORATORIO QUÍMICA	CAFETERÍA	AULA INFORMÁTICA	AULA MÚSICA
2	5	A	Ñ	O	S

### INSTRUCCIONES/REGLAS DEL JUEGO:

- ✓ Al llegar al centro, los alumnos se distribuirán en grupos, previamente organizados por los profesores. Cada grupo podrá ponerse un nombre.
- ✓ A cada grupo se le entregará un mapa del centro en el que estará señalizada cada prueba, con un número, en un espacio diferente.
- ✓ El escape room no es lineal, es decir, no necesitan resolver una prueba para pasar a la siguiente.
- ✓ Las diferentes pruebas se dispondrán en diferentes espacios del centro, que serán los diferentes "escenarios". En esos escenarios tendrán todas las pistas para realizar las pruebas.



- ✓ Se les indicará, al principio del juego, el orden en el que cada grupo debe realizar las pruebas.
- ✓ Conviene que haya más pruebas que grupos, para dejar alguna prueba siempre "vacía" por si hay grupos que resuelven pronto una prueba y quieren pasar a la siguiente.

### RECOMPENSA/ TESORO FINAL (PREMIO):

5

Cada miembro del equipo ganador recibirá como recompensa un lote de 5 cartas de recompensas DEL TIPO:

- ✓ Puedes consultar tu cuaderno en el examen durante 5 minutos.
- ✓ Tienes 5 minutos más para hacer el examen.
- ✓ Puedes hacer a tu profesor/a 2 preguntas en el examen, que te contestará con un SÍ o NO.
- ✓ Puedes pedir una SUPERPISTA en el examen
- ✓ Cambio un negativo por un positivo
- ✓ Puedo hacer una pregunta a un compañero en el examen, que me contestará con un SÍ o NO.
- ✓ Tengo 0,5 puntos más en un trabajo.
- ✓ Tengo 0,5 puntos más en una exposición oral.
- ✓ Tengo 0,5 puntos más en un examen
- ✓ Puedo elegir el grupo de trabajo en el que estar.
- ✓ Sube +1 en la nota de cuaderno de clase.
- ✓ Pase para ir al baño. Válida 1 semana.
- ✓ Pase para salir al recreo 10 minutos antes con un compañero. Saldréis en silencio y sin hacer ruido por los pasillos ni molestar.
- ✓ Pedir a tu profesor/a que te revise dos ejercicios durante un examen. Te dirá si están bien, incompletos o si hay errores, no podrá decirte cuáles son.



Estas cartas serán guardadas por los alumnos y podrán ser utilizadas durante el próximo curso en cualquiera de las asignaturas por una sola vez.

### PRUEBAS/RETOS:

<p>PRUEBA Nº 1 SONIA_BIOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les ofrece la letra Ñ en la posición 10 de la clave final.</li></ul>	<p>PRUEBA Nº 2 JOSÉ ÁNGEL_BIOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les ofrece la letra R que va en posición 5 de la clave final.</li></ul>	<p>PRUEBA Nº 3 RUBÉN_FÍSICA Y QUÍMICA</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les ofrece la letra A que va en posición 9 de la clave final.</li></ul>
<p>PRUEBA Nº 4 ROCÍO MATEMÁTICAS</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les ofrece el número 2 que va en la posición 7 de la clave final.</li></ul>	<p>PRUEBA Nº 5 PILAR INGLÉS</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les ofrece la letra N que va en la posición 3 de la clave final.</li></ul>	<p>PRUEBA Nº 6 SERGIO_LENGUA</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les ofrece la letra S que va en la posición 1 de la clave final.</li></ul>
<p>PRUEBA Nº 7 VICTORIA TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les ofrece la letra A que va en la posición 6 de la clave final.</li></ul>	<p>PRUEBA Nº 8 ELENA MATEMÁTICAS</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les ofrece la letra A que va en la posición 4 de la clave final.</li></ul>	<p>PRUEBA Nº 9 ROCÍO MÚSICA</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les ofrece la letra S que va en la posición 12 de la clave final.</li></ul>
<p>PRUEBA Nº 10 BELÉN BIOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les ofrece la letra E que va en la posición 2 de la clave final</li></ul>	<p>PRUEBA Nº 11 DAVID TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les ofrece la letra O que va en la posición 11 de la clave final</li></ul>	<p>PRUEBA Nº 12 SANTIAGO MATEMÁTICAS</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Les ofrece el número 5 que va en la posición 8 de la clave final</li></ul>



## EXPLICACIÓN Y DESARROLLO DE LAS PRUEBAS:

### PRUEBA N° 1: SONIA (Biología)

#### MATERIALES NECESARIOS:

- Cartulina con rueda de los alimentos dibujada.
- Pegatinas de diferentes tipos de alimentos.
- Caja con candado de 3 números.
- Mensaje dentro de la caja que les dé la letra de la clave final y su posición (letra Ñ en posición 10).
- Pergamino con instrucciones.

7

#### PROCEDIMIENTO:

Al entrar en la cafetería encontrarán un sobre encima de una caja con un candado de tres cifras. Dentro del sobre habrá un pergamino con las instrucciones para poder abrir la el candado de la caja.

En una cartulina grande, que representa la rueda de los alimentos, tienen representados los tres grandes grupos de alimentos: Energéticos (Glúcidos y Lípidos), Reparadores (Proteínas) y Reguladores (Vitaminas y sales Minerales). Tienen que colocar todas las pegatinas con las fotografías de los alimentos en el grupo al que corresponden. Luego, contarán cuántos alimentos han colocado en cada uno de los 3 grupos y el número de ellos les dará la clave para abrir el candado de la caja. Ejemplo: 536. Cuando abran la caja, dentro habrá otro pergamino con un mensaje del tipo: **IBRAVO, LA LETRA Ñ VA EN DÉCIMA POSICIÓN!**





## PRUEBA N° 2: JOSÉ ÁNGEL (Biología)

### **MATERIALES NECESARIOS:**

- Sobre lacrado con las instrucciones
- Mensaje codificado
- Caja de madera con candado de cuatro dígitos
- Linterna mágica
- Tablet con lector de códigos Qr y conexión a internet

8

### **PROCEDIMIENTO:**

En un sobre lacrado reciben las instrucciones de la prueba y un mensaje codificado, que contiene oculta la quinta letra de la clave que les permitirá detener la cuenta atrás. Para descifrar el mensaje codificado deben abrir una caja. En ella encontrarán una linterna mágica que le ayudará a descifrar el mensaje codificado y así descubrir la letra. Para abrir el candado de la caja necesitan una combinación de cuatro números que conseguirán resolviendo una prueba oculta tras un código Qr. En esta prueba se plantean preguntas de respuesta cerrada sobre ciencias de la naturaleza que les permitirá desbloquear un candado digital, el cual oculta los cuatro números de la combinación del candado que cierra la caja donde se encuentra la linterna mágica.



## PRUEBA N° 3: RUBÉN (Física y Química)

### MATERIALES NECESARIOS:

- Puzzle
- Mensaje codificado con colores
- Gafas filtro rojo
- Caja con candado
- Tabla periódica
- Mensaje escrito en espejo
- Espejo
- Linterna visible/UV
- Tinta invisible

9

### PROCEDIMIENTO:

La prueba se llevará a cabo en el laboratorio de Química. Al llegar, encontrarán, encima de una de las mesetas, una caja con un candado. Junto a la caja, estarán las piezas de un puzzle con el retrato de Mendelèyev y unas gafas con filtro rojo.

Deberán montar el puzzle para leer un texto codificado con colores que se encuentra en la parte posterior. El texto es el siguiente: *Mi nombre es Dmitri Mendelèyev. Soy químico y se me conoce en todo el mundo por idear una ordenación de los elementos químicos. La tabla periódica que veis se basa en mi idea inicial y consta de 118 elementos. Muchos de ellos reciben el nombre en honor a científicos relevantes (yo mismo tengo un elemento), otros por la región donde se descubrieron y otros se deben a planetas y asteroides. Para abrir la caja necesitáis un código. Para descubrirlo, deberéis sumar los números atómicos de los tres elementos que deben su nombre a planetas de nuestro Sistema Solar.*

Cuando sumen los números atómicos de los elementos mercurio (Hg), uranio (U) y neptunio (Np) obtendrán el código para abrir el candado: 265.

En la caja encontrarán un espejo, una linterna de luz blanca y otra de luz UV, además de una nota con texto en espejo: *Δν ελνν ερ εααονβρ βεηάε βρ μι ελεμντο. Zi πνιςηε νσην βεδεηάε υενη υνν λονηιτν βρ ονβν ενηηρ 400 y 100 nm (Ultravioleta).- Μεμβελέγνν-*

La clave (9A) se escribirá con tinta invisible detrás del elemento Mendelevio (Md). ([Prueba](#))



## PRUEBA N° 4: ROCÍO (Matemáticas)

### MATERIALES NECESARIOS:

- Candados
- 2 Cajas
- Rotuladores para luz ultravioleta
- Linterna de luz ultravioleta
- Hoja para cálculo mental
- Crucigrama con distintos nombres de figuras geométricas
- Lupa para descifrar mensajes con colores

10

### PROCEDIMIENTO:

En una hoja aparentemente en blanco le daré el primer mensaje escrito con rotuladores para luz ultravioleta que les va a indicar un código que tienen que incluir en un candado.

Tras este primer candado obtendrán un crucigrama con el nombre de distintas figuras geométricas.

Una vez resuelto el crucigrama con las letras sobrantes y la lupa para los mensajes de colores aparecerá el código del segundo candado y el puesto que ocupará en la clave el resultado de esta prueba.

Al abrir el segundo candado obtendrán una hoja de cálculo mental que como resultado final dará el 2 (número para la clave)



## PRUEBA N° 5: PILAR (Inglés)

### MATERIALES NECESARIOS:

- Papel
- Bolígrafos
- Discos de cifrado
- Fotocopia con una "riddle" para averiguar la letra.
- Fotocopia con el mensaje cifrado

11

### PROCEDIMIENTO:

Les daré una fotocopia en la que aparece una "riddle" y tendrán que adivinar de qué se trata, en este caso es la letra N que les va a dar la pista para poder descifrar el mensaje.

Tras averiguar la letra les daré el mensaje cifrado que deberán descifrar usando los discos de cifrado. Para ello les diré que la letra N equivale a la letra A. El mensaje les dará el número 3 que indicará la posición de esa misma letra.



## PRUEBA N° 6: SERGIO (Lengua y Literatura)

### **MATERIALES NECESARIOS:**

- 2 libros de la Biblioteca
- Folio con la primera pista: "Hola, soy El Bibliotecario, debajo se oculta el código que os llevará a la siguiente pista... Como orientación solo os digo que 6 letras y 3 números se pueden encontrar tanto en portada, como en canto."
- 2 Secret Notes con el código de cada libro y una pista de ubicación en estantería.
- Folio con última pista: "De las tres hermanas, llegué en primera posición"

12

### **PROCEDIMIENTO:**

El alumnado entrará en la biblioteca, donde se encontrarán con el bibliotecario, obsesionado con combatir el extremado poder del director. En primer lugar, los alumnos leerán la primera pista como orientación. A continuación, deberán descifrar el código de cada libro en las Snotes y la pista que las acompaña, la cual les orientará hacia la estantería correcta y hacia una página del libro. En esas dos páginas estarán la letra T y U rodeadas. Una vez encontradas, se les entregará la última pista, que los llevará a la primera letra del código: la letra S en primera posición.



## PRUEBA N° 7 VICTORIA (TECNOLOGÍA)

### MATERIALES NECESARIOS:

- Sobre con instrucciones y acertijo.
- Palitos de madera o tiras de cartón con letras serigrafiadas.
- Caja de cartón.
- Bridas.
- Rotulador para luz ultravioleta.
- Linterna de luz ultravioleta.

13

### PROCEDIMIENTO:

En un sobre se les proporcionan las instrucciones de la prueba junto con un acertijo que al resolverlo los llevara hasta los paneles de herramientas.

En las posiciones correspondientes a las escuadras y asomando debajo de estas se encontrarán unas tiras de cartón o palitos de madera en los que se encontrarán serigrafiadas una serie de letras. Colocados los palitos de forma correcta se leerán dos palabras "Mesa profesor". En esta mesa se colocará una caja de cartón cuya tapa está unida a la caja con bridas y unas tijeras a lado. Una vez cortadas las bridas y abierta la caja en su interior se encontrará una linterna de luz ultravioleta con la que tendrán que iluminar toda la caja hasta encontrar la clave: "Enhorabuena, esta es la letra A en la posición 6".



## PRUEBA N° 8 ELENA (MATEMÁTICAS)

### MATERIALES NECESARIOS:

- 1 Candado de 4 números
- 1 Caja
- 1 Tangram
- 1 folio y un bolígrafo o lapicero
- Mensaje dentro de la caja con la letra A en la posición 4 de la clave final

14

### PROCEDIMIENTO:

Al entrar en el laboratorio encontrarán un tangram de distintos colores desordenado y una caja con un candado de 4 dígitos.

Por la parte de atrás de las piezas del tangram, verán que hay partes de una historia, pero no podrán ordenarlas pues la historia estará escrita en forma de espiral.

Deberán formar el cuadrado del tangram, darle la vuelta, leer la historia y al final encontrarán unos números romanos. Si ese número lo traducen al sistema decimal, encontrarán los 4 dígitos necesarios para abrir el candado.

La historia sería la siguiente:

*“Conocer nuestro pasado resulta fundamental para entender nuestro presente. Son muchas las cosas que estudiamos y que proceden de nuestro pasado.*

*Casi todas las cosas que nos rodean ya sean costumbres, leyes, códigos civiles, inventos, transportes, sistemas de escritura, estilos musicales, etc., tienen su origen en un pasado más o menos cercano a nosotros, y esto hace que tengamos la responsabilidad de conocer de dónde proceden tanto las cosas que más nos interesan como aquellas que dan sentido y forma a nuestras vidas.*

*Son muchas las asignaturas que nos hablan de cosas del pasado, y aunque pudiera parecer, a priori, que la Historia es la disciplina académica encargada de enseñarnos todo lo importante con respecto a otras épocas históricas, son muchas otras las disciplinas que también nos enseñan e informan acerca del pasado,*

*¿Conoces los números romanos? Seguro que sí, pero ¿te has planteado alguna vez por qué siguen entre nosotros? En la actualidad los seguimos utilizando en diferentes contextos, como es el de datar los siglos o realizar enumeraciones en un libro o trabajo escolar. Los números romanos fueron inventados por el imperio del mismo nombre, el Imperio Romano, y su valor como sistema numeral fue tan eficiente que aún en la actualidad continúa utilizándose.*



*Vuestra misión en esta prueba consiste en descifrar el siguiente número, introducirlo en el candado y obtener una nueva pista imprescindible para resolver el reto. ¡Mucha suerte!*

# MCDIII”

El número que resulta es el 1403 (corresponde con la fecha en que se celebra el día mundial de las matemáticas, el 14/03)





## PRUEBA N° 9. ROCÍO (MÚSICA)

### MATERIALES NECESARIOS:

- 1 Candado de 4 números
- 1 Caja
- 1 Crucigrama
- 1 folio y un bolígrafo o lapicero
- Un carrillón y unas baquetas
- Mensaje dentro de la caja para obtener la letra S, última posición de la clave final

16

### PROCEDIMIENTO:

Al entrar en el aula de música encontrarán un sobre encima de una caja con un candado, dentro del sobre estarán las instrucciones para poder abrir la caja. Tendrán que resolver el crucigrama (notas y figuras de una canción) la suma de letras de cada respuesta, corresponden a los números para poder abrir el candado. Después de abrir la caja, una nota les pedirá que adivinen la canción que representan esas notas y figuras en el carrillón, (el himno de la alegría). Finalmente, la profesora les dará la letra de la clave y su posición.



## PRUEBA N° 10 BELÉN (BIOLOGÍA)

### MATERIALES NECESARIOS:

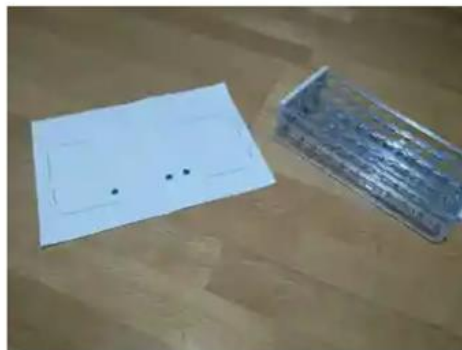
- Sobres de colores.
- Instrucciones del juego.
- Cartelitos con capas de la Tierra
- Cartelitos con partes de la célula eucariota.
- 4 cajas y 1 candado.
- Cartulinas con marco (se ajusta a las gradillas) con puntos marcados.
- Gradillas de tubos de ensayo numeradas.
- Mensaje con la letra E de la clave.

### PROCEDIMIENTO:

Cuando los alumnos entran en el **Laboratorio de Biología**, tienen pegados en el encerado 2 sobres de colores.

En ellos encontrarán secuencias de las capas de la Tierra y las partes de una célula, que colocadas de manera correcta, les desvelará un código de colores que les ayudará a elegir la caja correcta (entre 3 distintas), donde encontrarán un plano una cartulina con marco y unos puntos marcados.

El marco y los puntos encajan con una gradilla que está ubicada cerca de la prueba, en algún lugar del laboratorio. La gradilla tiene las columnas para recoger los tubos de ensayo numeradas, de forma que, al colocarla perfectamente encima de la cartulina de puntos, podrán leer los números de las columnas señaladas por los círculos y obtendrán un código de 3 dígitos que abre la caja definitiva con el resultado final.



**MATERIALES NECESARIOS:**

- Hoja de instrucciones
- Caja con candado de 3 cifras
- 3 pendrives numerados
- Los ordenadores del aula de informática conectado a internet
- Mensaje dentro de la caja con la letra O en la posición 11 de la clave final

**PROCEDIMIENTO:**

Se entrega una caja cerrada con un candado de 3 cifras y una hoja con las instrucciones. En ellas se pide que encuentren tres pendrives escondidos en el aula de informática y que los inserten en cualquier ordenador para poder obtener las tres cifras del candado.

PENDRIVE 1: contiene enlace a un candado virtual creado con [www.flippity.net](http://www.flippity.net). Tras resolver tres o cuatro cuestiones sobre fuentes de energía (Bloque 4 del currículo de 5º y 6º de primaria en CCNN) proporciona la primera cifra del candado.

PENDRIVE 2: contiene enlace a un juego de parejas online creado con [www.flippity.net](http://www.flippity.net). Tras enlazar 4 nombres de máquinas simples con su imagen (Bloque 5 del currículo de 5º y 6º de primaria en CCNN) proporciona la segunda cifra del candado (en lugar del texto "done!" se muestra dicho número)

PENDRIVE 3: contiene una nota de rescate creada por [www.ransomizer.com](http://www.ransomizer.com) en la que les dice que la tercera cifra del candado es el número de vocales de la fuente de energía de la que habla la siguiente adivinanza:

*Da patadas y no es burro.  
Se conduce por el agua y no es bote.  
Me ayuda a leer un libro,  
pues si no está yo me aburro  
¡Que en el cable no se agote!*

Cuando abran la caja, dentro habrá un mensaje del tipo: ¡MUY BIEN, LA LETRA O VA EN LA POSICIÓN 11!



**MATERIALES NECESARIOS:**

- 1 Candado
- Ficha 1: Problema matemático.
- Ficha 2: Operaciones aritméticas.

**PROCEDIMIENTO:**

Encima de la mesa de trabajo se halla un candado con una ficha que han de resolver para poder abrir el candado.

Ficha1:

Un banquero ha dejado olvidado el código de la caja fuerte dentro de la caja. Pero, recuerda que dicho código consta de nueve cifras distintas, todas excepto el cero. Además, sabe que, a partir de la izquierda:

- El número formado por la primera y la segunda cifra es múltiplo de 2.
- El número formado por la segunda y la tercera cifra es múltiplo de 3.
- El número formado por la tercera y la cuarta cifra es múltiplo de 4.

..., y así sucesivamente hasta

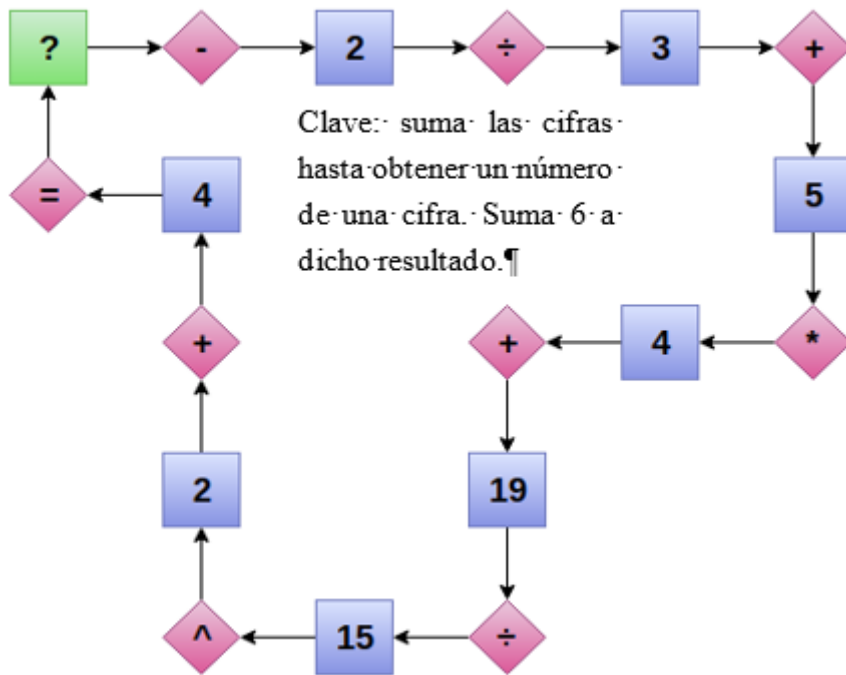
- El número formado por la octava y la novena cifra es múltiplo de 9.

Con estos datos encuentra dos posibilidades. ¿Cuáles son?

Las tres primeras cifras de una de estas posibilidades es la clave para abrir el candado. (en un caso será 781 y en otro caso será 187),

Dentro del candado se encontrarán la ficha 2:





La clave es el número 8 que se corresponde con la letra que ocupa el \_\_\_\_ (8º) lugar

## EVALUACIÓN:

En este caso, para poder evaluar correctamente nuestro juego de escape, deberíamos recoger el **feedback** del alumnado, mediante cuestionarios de valoración de la experiencia respondiendo a preguntas (cerradas y abiertas), dejando siempre la puerta abierta a la aportación. Los resultados se deben tener en cuenta a la hora de repetir el escape. Se les puede enviar una encuesta mediante un cuestionario Forms a su correo electrónico. También se les puede pasar esta encuesta al comienzo de curso, aunque habría pasado demasiado tiempo desde la experiencia, si lo realizamos como actividad de Puertas Abiertas.

Quizá, en este caso, lo más inmediato y efectivo sea pasarles un cuestionario escrito muy breve al finalizar el escape.

