

ESCAPE ROOM (El tesoro de la catedral)

1.- COMO EMPEZÓ TODO	1
2.- HISTORIA E IMAGINACIÓN	1
2.1 EVOLUCIÓN DE LA CIUDAD DE BURGOS	1
2.2 OBJETIVO	1
3.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	2
3.1 BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN	2
3.2 ELECCIÓN DE LOS ESPACIOS	2
3.3 DISEÑO Y PREPARACIÓN	3
• <i>UTENSILIOS, RECURSOS Y MATERIALES</i>	3
• <i>DECORACIÓN</i>	3
• <i>LA ESPERA</i>	4
3.4 RELACIÓN DE PRUEBAS	5
• <i>EN LA BIBLIOTECA</i>	5
• <i>EN EL DEPARTAMENTO DE FOL</i>	5
• <i>SALA DE PROFESORES</i>	5
• <i>PASILLO SALA DE PROFESORES</i>	6
3.5 EXPLICACIÓN GRÁFICA	7
4.- CONCLUSIONES	11

1.- INTRODUCCIÓN

Como miembros participes del curso “Metodologías activas con TICA...” durante el curso escolar 22/23, se nos planteó la realización de una actividad empleando estas nuevas tecnologías. Tras un arduo debate optamos por la Gamificación, concretamente utilizando la herramienta de escape room.

2.- CÓMO EMPEZÓ TODO

Analizando las diferentes herramientas nombradas en el curso y con el objeto de promover el aprendizaje y el cambio de comportamientos en medio de una experiencia divertida, la gamificación nos pareció la herramienta más adecuada.

Para llegar a un mayor número de alumnos decidimos trabajar profesores de diferentes módulos profesionales y formar equipos heterogéneos, de distintos niveles educativos, para hacer que las pruebas se resolvieran de forma colaborativa.

Recientemente se celebró el 800 aniversario del inicio de la construcción de la catedral lo que ha hecho de este acontecimiento el hilo conductor de nuestro Escape Room.

3.- HISTORIA E IMAGINACIÓN

3.1 EVOLUCIÓN DE LA CIUDAD DE BURGOS

Burgos fue capital de la monarquía castellana con Fernando I, en 1075 fue convertida en sede episcopal por Alfonso VI. Este rey promovió la construcción de una catedral románica, dedicada a la Virgen María. Pronto se quedó pequeña para la ciudad, que se había convertido en un centro comercial cada vez más activo y en expansión gracias, entre otras cosas, a las alianzas políticas y al Camino de Santiago.

En 1219 el obispo Mauricio es enviado, al frente de una delegación, con el fin de acompañar a Beatriz de Suabia hasta Burgos para contraer matrimonio con Fernando III, rey de Castilla-León. En esta boda se hizo patente, por la falta de espacio, la necesidad de una nueva catedral. El obispo, que había conocido en su viaje las catedrales francesas, Amiens, Bourges, Chartres, etc., propuso al rey su construcción siguiendo los patrones del nuevo estilo gótico de todas ellas.

El 20 de julio de 1221 se puso la primera piedra.

Todo esto es historia, a partir de ahora le echamos imaginación.

3.2 OBJETIVO

Para financiar la construcción, además de las aportaciones de las arcas reales, se requiere el pago de numerosos impuestos a los trabajadores de los diferentes gremios.

El impuesto variaba en función de los ingresos de cada uno y en total la recaudación era muy alta. Tanto, que un grupo de mercaderes se arriesgó a robarla, pero les fue imposible transportarla y se vieron obligados a esconder el botín en algún lugar de la Catedral, allí ha permanecido oculto durante casi 800 años.

“La misión de los participantes es encontrarlo”

En la investigación realizada hasta la fecha se han encontrado numerosas pistas que habrá que seguir cuidadosamente para llegar al final.

4.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

4.1 *BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN*

A través de páginas web facilitadas en las sesiones presenciales del curso en el CFIE, hemos sacado ideas para preparar juegos, y visto numerosos recursos que podíamos utilizar para el proyecto.

Contábamos con la experiencia personal de participación en Escape Room de algunos profesores, que nos han servido de apoyo en el diseño de esta actividad.

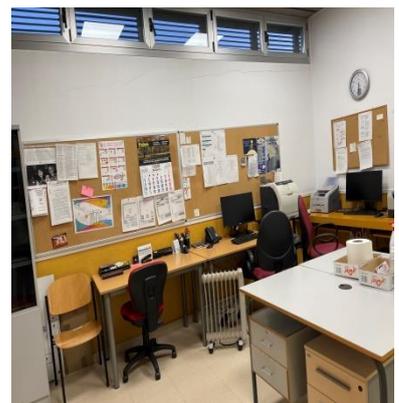
Nos basamos en el libro “El número de Dios” que, además de informarnos y entretenernos nos ha servido de punto de partida para elaborar nuestra primera pista.

4.2 *ELECCIÓN DE LOS ESPACIOS*

En el Centro hay pocos espacios adecuados, por su estructura, para llevar a cabo las pruebas.



Optaremos por la biblioteca, que está comunicada, a través de una puerta corredera, con la Sala de profesores y esta a su vez con el departamento de FOL, lo que nos permite tener a 2 grupos participando al mismo tiempo.



4.3 DISEÑO Y PREPARACIÓN

- **UTENSILIOS, RECURSOS Y MATERIALES**

Algunos de los materiales necesarios que adquiriremos:

- ☐ Bolígrafos de tinta invisible.
- ☐ Linternas led.
- ☐ Candados con claves para descifrar.
- ☐ Cadenas.
- ☐ Piedra para ocultar llaves.
- ☐ Espejo.
- ☐ Libros.
- ☐ Cronómetros, etc.

Otros materiales de elaboración serán de elaboración propia:

- ☐ Tarjetas plastificadas con enunciados de pistas.
- ☐ Rueda de cifrado de César.
- ☐ Cuadros con obras de la catedral.
- ☐ Pergaminos con la historia y la ficción.
- ☐ Piedras del muro para ocultar pruebas.
- ☐ Contratos con códigos Qr, etc.

Además para introducir a los participantes en el tema se elaborarán vídeos que se verán en clase los días anteriores a la celebración del Escape Room.

- **DECORACIÓN**

Con el fin de controlar el acceso a la zona, se dividirá el pasillo mediante una cortina, en la parte delantera se anunciará la actividad, y esperarán los equipos hasta que llega su turno. Por detrás, accediendo por la biblioteca, cada grupo iniciará su aventura.

Una lona con la imagen de la Portada de Santa María cubrirá la puerta de la biblioteca.

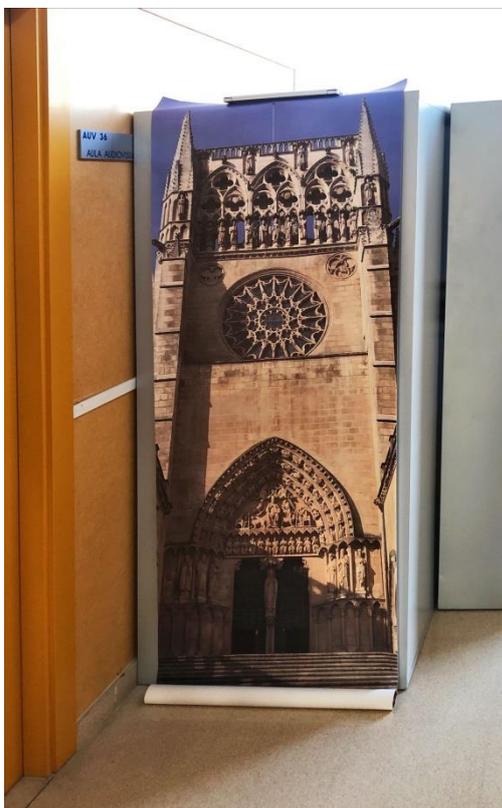


- **LA ESPERA**

Para no perder tiempo, mientras dos grupos estén dentro, el siguiente en participar esperará fuera. Con el fin de amenizar la espera se proyectarán los vídeos introductorios, que contienen información clave sobre fechas relevantes que aparecerán en las pruebas.

Además se aprovechará para hinchar los globos que habrá que reponer en la última sala, cada vez que finalice un grupo.

Entraremos en la catedral (Biblioteca) a través de la puerta de Santa María (hemos hecho una foto y la hemos impreso) y el cronómetro se pondrá en marcha. Una pequeña explicación y adelante, comenzará la búsqueda del “Tesoro de la Catedral”



4.4 RELACIÓN DE PRUEBAS

• EN LA BIBLIOTECA

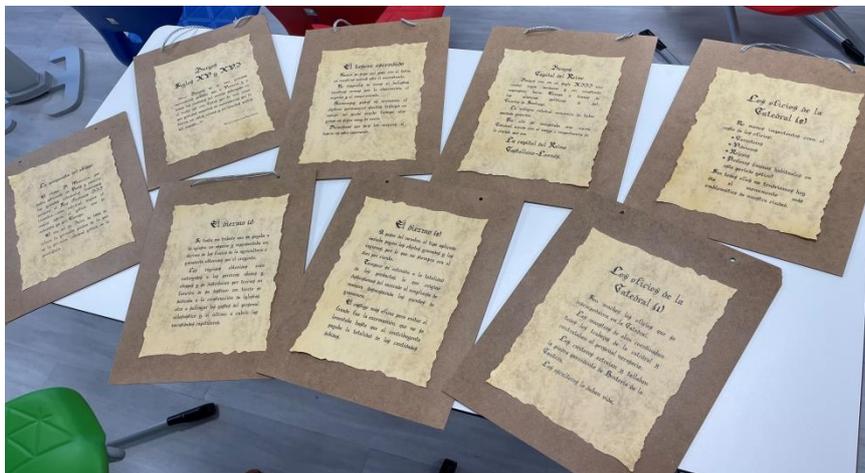
1. Visionado de video que lleva al libro que contiene la siguiente pista.
2. Buscar linterna de tinta invisible.
3. Buscar la llave de “La puerta del Sarmental” (Departamento de FOL)
4. Con la linterna encontrar en los cuadros las letras clave y colocarlas en el orden correcto para abrir la hoja de cálculo.
5. Calcular el importe del tesoro, los datos están ocultos, en una hoja también oculta, mediante las fórmulas correctas conseguirán el resultado que, si es correcto, mostrará en los pergaminos las claves para abrir un candado y la información para acceder a las siguientes pistas.

• EN EL DEPARTAMENTO DE FOL

6. Abrir la puerta con la llave encontrada (apdo. 3), buscar entre las piedras del muro la frase cifrada y la lista de puestos de trabajo ofertados para hacer cosas en la catedral.
7. Buscar la rueda del “cifrado de César”.
8. Buscar los contratos y encontrar los apropiados a los puestos anteriores. En el código Qr encontrarán el número para abrir un candado, el orden depende del color de la cartulina.
9. Después de abrir la vitrina buscar en un libro la siguiente pista.
10. La pista está en inglés y escrita en espejo, deben traducirla para obtener la contraseña para la siguiente prueba que está en otra sala.

• SALA DE PROFESORES

11. Con la contraseña anterior abren un archivo de Word que les manda escribir algún escalón de “la jerarquía normativa” para que aparezca información sobre la siguiente prueba.
12. Detrás de algunos pergaminos aparecen autores de teorías de motivación, tienen que averiguar el autor y con las iniciales encontrar la clave del candado que da a la habitación del tesoro.



- **PASILLO SALA DE PROFESORES**



13. Aquí encuentran la caja que contiene el cofre, pero hay que buscar la llave.

14. Finalmente se encuentra el cofre con el reluciente tesoro, **UNAS ESTUPENDAS MONEDAS DE CHOCOLATE.**



En futuras ocasiones pretendemos tener una batería más amplia de pruebas, elaboradas por profesores de otros módulos que quieran colaborar, para poder variar el Escape Room y llevarlo a cabo con alumnos de ciclos y niveles diferentes.

4.5 EXPLICACIÓN GRÁFICA

1

Templo de la Sabiduría

La aventura comienza visualizando un video que te llevará a buscar un libro

En esta sala se resolverán varias pruebas: encontrar artilugios, palabras ocultas, realizar cálculos y deducir las claves que les llevarán a la próxima sala a través de "La puerta del Sarmental"

El número de Dios te iluminará

Guarda la llave, La vas a necesitar!!!

Para ver lo

Aquí está la clave para poder comenzar los cálculos

Al resolver la hoja de cálculo aparece el código para salir de aquí y las instrucciones para buscar otras pistas y avanzar hacia el tesoro.

Abriendo el candado saldrán de esta sala...

... y con esta llave pasarán a la siguiente



Tras la "Puerta del Sarmiento"

Busca entre las piedras

Aquí encontrarás las pistas más interesantes de los contratos más antiguos y la frase que tienen que descifrar.



Resolviendo estas 2 pruebas descubrirán la próxima clave.



Estos contratos, con código QR y diferentes colores, servirán para abrir el siguiente candado y encontrar más pistas en otro libro.

La respuesta a la cuestión planteada en esta pista nos lleva a la siguiente sala. Está escrito un poco raro, pero encontrarán el artículo que ayude a leerlo.



¿Quién dijo qué?

Teorías de la motivación



La respuesta anterior es la clave para abrir un documento de Word, donde se les plantea la próxima prueba.

Para resolver esta prueba deben conocer la jerarquía normativa, así obtendrán instrucciones para buscar en



Con los nombres de autores de teorías motivacionales se forma la clave del candado que da paso a la última sala. Los cuadros estarán colgados por la pared .



En la recta final

Tras la última puerta

Demasiado evidente, ahí está el tesoro, pero ¿De verdad va a ser tan fácil conseguirlo?

Falta la llave del cofre.

¿A quién se le ocurrió esconderla en un globo?

5.- CONCLUSIONES

Hay diferentes formas de intentar alcanzar los objetivos que nos proponemos, a veces las tradicionales no llegan a nuestros alumnos. No es cuestión de hacer borrón y cuenta nueva y eliminar todos los procedimientos que antes resultaban efectivos y ahora parece que no lo son tanto. Con esta actividad se intenta apoyar, no sustituir, los métodos empleados por los profesores para trabajar las competencias que los alumnos deben adquirir y demostrar en su futuro profesional.

Organizarse, trabajar en equipo aportando lo que cada uno puede hacer mejor, controlar el tiempo, decidir bajo presión, pedir ayuda cuando es necesario.

Uno de los problemas que, cada vez más, se perciben en el aula, es la falta de atención del alumnado, a lo que ven, oyen o leen. Para resolver las pruebas del Escape Room deberán estar atentos a las pistas, saber interpretarlas y usar a posteriori los datos recabados anteriormente, será fundamental.

Una ventaja más, que puede afectar sólo a ciertas materias y no a todas, es la curiosidad que surge en los alumnos sobre la forma de elaborar ciertas pruebas. Por qué al resolver un cálculo se rellenan los pergaminos o por qué al escribir una palabra “cualquiera” aparece el enunciado de la siguiente prueba. Son cosas ya estudiadas que pueden pasar desapercibidas pero que tienen alguna aplicación, para esto o para tareas totalmente diferentes, sólo hace falta echarle un poco de imaginación.

Esto, además de ser una experiencia divertida, logrará un aprendizaje más significativo con la percepción de obtener una recompensa al esfuerzo realizado: APRENDER JUGANDO.