

# GUIÓN DEL ESCAPE ROOM “EL FUTURO DEPENDE DE TI”

ESCENARIO

Aula y biblioteca escolar

HISTORIA

Lugar 1: aula ordinaria

¡Noticia de última hora!

Ha aparecido una especie de cápsula en cuyo interior viajan personas con un aspecto extraño. Numerosos científicos han descubierto que se trata de una máquina del tiempo y un equipo de especialistas de todo el mundo ha conseguido comunicarse con dichos seres. Aseguran ser personas del año 2500 dC. Cuentan que han viajado al 2021 para advertirnos de que nuestra actual forma de vida va a destruir el planeta. Los niveles de contaminación llegarán a ser tan elevados que los seres humanos tienen que usar máscaras para respirar. Además, la emisión de gases de efecto invernadero subirá la temperatura del planeta y pondrá en peligro la existencia de todos los seres vivos.

Nos piden colaboración, necesitan nuestra ayuda para asegurar la perpetuación de la vida en el planeta Tierra.

Para comenzar, descubre el lugar donde podrás encontrar la respuesta. Para ello analiza el siguiente mensaje:

“El secreto está en los libros”

Los jugadores y jugadoras deben descubrir que el lugar donde han de acudir es la biblioteca escolar. Una vez lo hagan, se formarán dos grupos heterogéneos (uno azul y otro amarillo) y cada equipo se dirigirá hacia la biblioteca acompañado por un docente.

Lugar 2: Biblioteca escolar

Cada grupo se dispone en una zona de la biblioteca y una vez allí, se cierran las puertas. Todo ha sido una trampa, han sido retenidos para trabajar en equipo y resolver los retos para salvar el planeta. Si quieren escapar deberán encontrar 5 palabras y hacerlas llegar al resto del mundo para poder cambiar el futuro.

Se entrega documento (anexo I) donde recogerán la información que vayan obteniendo.

PRUEBAS

Las pruebas son:

Equipo azul	Solución		Pista/lugar
	Código numérico	Palabra	
1	12.797.051	Reciclar	Lugar destinado al reciclaje de papel. (Contenedor papel)
2	1.284.791	Reducir	Objeto que empleas para usar al sustituto del correo tradicional. (Ordenador)
3	127.462.151	Recuperar	Página donde se define recuperar en el libro que recoge el conjunto de palabras que forman un idioma. (Diccionario)
4	1.265.151	Reparar	do.Libro cuyo estado necesita ser arregla (Libro retirado de las estanterías y en mal estado)
5	1.247.909.851	Reutilizar (puzzle)	Si has logrado completar la plantilla, utilízala para fabricar un vehículo con el que poder

compartir la información con el exterior de la biblioteca

Equipo amarillo	Solución		Pista/lugar
	Código numérico	Palabra	
1	1.265.151	Reparar	Libro cuyo estado necesita ser arreglado. (Libro retirado de las estanterías y en mal estado)
2	127.462.151	Recuperar	Página donde se define “recuperar” en el libro que recoge el conjunto de palabras que forman un idioma. (Diccionario)
3	1.284.791	Reducir	Objeto que empleas para usar al sustituto del correo tradicional. (Ordenador)
4	12.797.051	Reciclar	Lugar destinado al reciclaje de papel. (Contenedor papel)
5	1247909851	Reutilizar (puzzle)	Si has logrado completar la plantilla, utilízala para fabricar un vehículo con el que poder compartir la información con el exterior de la biblioteca.

Cosas a tener en cuenta:

- Colocar en una zona determinada libros en mal estado pendientes de reparar y guardar en su interior las pista correspondientes (pista 5 para el equipo azul y pista 2 para el equipo amarillo)
- Esconder la pista 3 del equipo azul y la pista 4 del equipo amarillo en torno al ordenador de la biblioteca.
- Situar la pista 2 del equipo azul y la pista 5 del equipo amarillo alrededor del contenedor de papel.
- Ocultar la pista 4 del equipo azul y la pista 3 del equipo amarillo en la página donde se define recuperar de un diccionario de la biblioteca.
- En el anexo 1 hay pistas de las letras que necesitarán para descubrir las palabras que hay detrás de cada cifra que encuentren en las diferentes pruebas.

CLAVES NECESARIAS				
0= L	2= E	4= U	6= P	8= D/Z
1= R	3= P	5= A	7= C/D	9= I

SECUENCIA  
DE PRUEBAS

- 1.- El docente pone el vídeo que sirve de introducción y pone en situación.
- 2.- Se cuenta la historia y se da la pista: “El secreto está en los libros”. El alumnado debe llegar a la conclusión de que el lugar para buscar la solución es la biblioteca.
- 3.- En la biblioteca se entrega la primera prueba cuya solución es un dígito que descifrado lleva a una palabra, una vez adivinada se le entregará siguiente pista.
- 4.- Encuentran la prueba 2, resuelven y continúan a por la siguiente pista.
- 5.- Encuentran la prueba 3, resuelven y continúan a por la siguiente pista.
- 6.- Encuentran la prueba 4, resuelven y continúan a por la siguiente pista.
- 7.- Encuentran la prueba 5, resuelven y continúan a por la siguiente pista. Al final de la prueba

aparece la frase: reutiliza la hoja para fabricar un vehículo (avioncito) de papel para hacer llegar a través de la ventana a alguien del exterior la información obtenida. De esta manera se podrá cambiar el futuro y los secuestradores desaparecerán.

### ANEXO 1

