

## Escape Room y PLC

***“Cuando Cornelio Palma, flamante general del fallecido Trajano, salió de su villa junto a su esposa, hijos y algunos esclavos rumbo al foro augusteo (al que le gustaba ir pues allí fue colocada la estatua en su honor), no imaginaba que un grupo de ocho o diez desconocidos iban a entrar en su casa. No forzaron puertas, pues contaban con la ayuda de dos esclavas domésticas; no eran simples ladrones, pues no los tentaban las muchas riquezas de la casa; eran espías.***

***Cuando al cabo de varias horas la comitiva del cónsul romano, azote de los árabes en sus campañas militares, regresó, al poderoso patricio empezó a invadirlo una extraña inquietud a pocos metros de la vivienda. Apretó el paso y entró el primero en la casa, llamó al servicio pero nadie contestó, cruzó el impluvium y recorrió la cortina que separaba su tablinum del resto de la casa. Aulo Cornelio Palma comprendió al instante que su conspiración contra Adriano, el nuevo emperador, había sido descubierta. Sus documentos relacionados con el complot asesino que él, junto a otros tres cónsules, había elaborado y ocultado tras acertijos y otras pruebas de ingenio, habían sido robados.”***

Así comienza la maravillosa aventura de unos cuantos profesores que nos embarcamos en una propuesta novedosa y atractiva, que por supuesto, engloba al PLC, eje vertebrador de todas las actividades.

En las reuniones, numerosas y todas a partir del mes de noviembre, tratamos los siguientes temas:

- Ofertar la actividad solo para primero de ESO (unos 110 alumnos)
- Ponernos febrero como plazo para tener decorado el espacio y pensadas las pruebas. Una vez completado el trabajo, se decide el momento más adecuado para hacer el ESCAPE ROOM con el alumnado (Semana grecolatina).
- Decidir si el alumnado necesita ir disfrazado (aunque cabe esa posibilidad porque el ayuntamiento tiene bastante vestuario, por ejemplo, y nos lo oferta)
- Para evitar filtraciones sobre las pruebas y la manera de superarlas, intentar hacerlas en el menor número de días posible. Lo ideal sería, para ello montar la actividad en una de las grandes salas vacías de la segunda planta, y establecer varios espacios distintos dentro de ella (son cuatro cónsules sospechosos, así que equipar cuatro "tablinums").
- En principio no monitorizar por medio de cámaras a los participantes, sino con la misma presencia aunque sea a distancia. Así hecho, abría varios grupos realizando las pruebas de forma simultánea.

La persona del CEP que nos ha estado guiando para presentar la actividad como grupo de trabajo es Diego Bernal. Las imágenes que se añaden (ANEXO I) son una muestra de objetos de la Casa de la Cultura de Santiponce con los que hemos podido contar para el montaje, así como el producto final con los alumnos resolviendo pruebas.

Asimismo, adjunto la organización de las pruebas y el trabajo por departamentos y miembros del grupo (ANEXO II)

# ANEXO I





## ANEXO II

### INSTRUCCIONES PARA EL PROFESORADO

- En cada hora va a haber como mínimo dos profesores/as según cuadrante. Si faltase algún profesor/a se deberá buscar a alguien que lo/la sustituya.
- El profesorado presente en cada sesión esperará 10 minutos tras el intercambio de clase e irá (disfrazado/a) a buscar al alumnado a su aula.
- El profesorado tendrá imprimida toda la información necesaria en el SUM, y también en su correo electrónico, por si le hiciera falta consultarla.
- Una vez en el espacio, se les leen unas instrucciones secretas.
- Al terminar, habrá un documento que firmarán tod@s, un “compromiso de confidencialidad” para que el resto disfrute igual que ellos lo han hecho. Además, si filtran cosas, otros grupos obtendrán mejores puntuaciones que ellos (potenciar la competitividad).
- Aunque el alumnado no lo sepa, el profesorado debe apuntar: tiempo que han necesitado; modificación del espacio tras su paso por la sala; pistas que han pedido; actitud como grupo (esto último se les debería decir antes de empezar).
- Se les puede centrar, para empezar, en una prueba. La del Código César es muy evidente, porque estará sobre la mesa. Y engancharlos desde ahí. Pero también se les puede dar libertad para explorar el espacio sin dirigirlos.
- A pesar de lo que se dijo en un principio, los alumnos/as deben saber lo que buscan: hasta un máximo de 4 culpables, ciudad, lugar y fecha del asesinato. Si no, hay grupos a los que les puede costar mucho o se van a frustrar inmediatamente.

### INSTRUCCIONES PARA EL ALUMNADO

- Los alumnos/as tienen la opción de ir juntos haciéndolo todo o repartirse para buscar y resolver enigmas.
- Alguien de cada grupo debe ir apuntando las soluciones a los acertijos.
- No pueden tardar más de 40 minutos.
- Lo que toquen deben dejarlo igual en la medida de lo posible; en aquello que ponga “no tocar” que ni se acerquen.

- Si tienen dudas, deben preguntar a l@s profesor@s acompañantes.
- No pueden correr. El movimiento ha de ser lento y cuidadoso en un espacio muy delicado. Para manipular objetos sensibles de romperse, han de pedir permiso. Si alguien no hace caso sale de la actividad al vestíbulo, donde habrá un par de sillas para ese fin.

## **PRUEBAS MARTES 9 DE ABRIL**

1) El Código César de Camilo: sobre la mesa del escritorio, atraerá al alumnado. Se trata de obtener la clave que les dé el nombre de Avidio Nigrino. Este tipo de código ya será conocido de antemano por el alumnado, ya que Camilo se lo habrá explicado a cada grupo entre el viernes 5 y el lunes 8. Este método de cifrado debe su nombre al propio Julio César, que lo usaba para comunicarse con sus generales, siendo muy simple y de los más usados (por sustitución, en el que una letra en el texto original es reemplazada por otra letra que se encuentra un número fijo de posiciones más adelante en el alfabeto). En este caso, el alumnado recibe que la clave es “3”, con lo cual sabrán exactamente cómo tienen que usar los rollos de descifrar (dos círculos concéntricos con el abecedario, adjunto imagen que me pasó Camilo). Les debe salir Avidio Nigrino culpable. Ejemplo: Con dicho desplazamiento de 3, la A sería sustituida por la D (situada 3 lugares a la derecha de la A), la B sería reemplazada por la E, etc.

Duración aproximada: 6 - 10 minutos.

2) Jenga de Angie para conocer la fecha del intento de asesinato. Deben sacar “ladrillos” hasta obtener las cifras 1-1-8. Es la fecha del intento de asesinato. Como no sabrán cuándo parar, terminarán tirándolo todo (queriendo o sin querer) y tendrán que volverlo a montar. Tendrán que pasar esa cifra a números romanos (CXVIII). Duración aproximada: 5 - 8 minutos.

3) En el enorme mapa de Isa aparece la ciudad en la que tendrá lugar el atentado; Roma. Como parecía fácil que los grupos se equivocasen al contar ciudades de izquierda a derecha o al contar folios, se ha decidido algo más simple; escribir en latín algo parecido al castellano y donde, de resultarles difícil, les echaría una mano el profesorado poco a poco con la traducción. Se trata de dos frases junto al propio mapa, en la pared: “Omnes viae Romam ducunt” y “Urbem mortis”.

Todos los caminos conducen a Roma. Ciudad de muerte creemos que es suficientemente evidente si

saben traducir esto.

Duración aproximada: 4 - 6 minutos.

4) Marta ha preparado pistas en ventanas, frases muy separadas (incluso separadas las palabras unas de otras) entre la maleza. Llevan a la prueba de Juande: deben destruir un cuenco de barro y elaborar otro, pues dentro escondió el nombre de otro cónsul, Publilio Celso . Duración aproximada: 5-10 minutos.

5) Águeda ha preparado cámara oscura bajo la mesa de las imagenes maiorum (máscaras de cera de difuntos), donde se encuentra el último nombre del cónsul Lucio Quieto, en las bolas con tinta invisible. La linterna, también bajo la mesa, hace visible las letras, y un croquis también situado bajo la mesa les ayuda a ordenar las sílabas. No es fácil de organizar porque solo podrán entrar dos o tres niños a hacer el experimento, así que es bueno que lo hagan TODOS (si quieren) pero en orden, para comprobar que los anteriores no se hayan equivocado. Duración aproximada: 10 minutos.

6) Figuras de caballos escondidas por el espacio tienen debajo unas cifras, que prepara Rocío, que abren una caja de Alberto. Dentro, el lugar del atentado: hipódromo. Duración aproximada: 4-6 minutos.

7) El acertijo de Nico da el nombre del último cónsul, Cornelio Palma Duración aproximada: 3-5 minutos.

## **PRUEBAS MIÉRCOLES 10 DE ABRIL**

1)El Código César de Camilo: sobre la mesa del escritorio, atraerá al alumnado. Se trata de obtener la clave que les dé el nombre de Avidio Nigrino. Este tipo de código ya será conocido de antemano por el alumnado, ya que Camilo se lo habrá explicado a cada grupo entre el viernes 5 y el lunes 8. Este método de cifrado debe su nombre al propio Julio César, que lo usaba para comunicarse con sus generales, siendo muy simple y de los más usados (por sustitución, en el que una letra en el texto original es reemplazada por otra letra que se encuentra un número fijo de posiciones más adelante en el alfabeto). En este caso, el alumnado recibe que la clave es “3”, con lo cual sabrán exactamente cómo tienen que usar los rollos de descifrar (dos círculos concéntricos con el abecedario, adjunto imagen que me pasó Camilo). Les debe salir Avidio Nigrino culpable.

Ejemplo: Con dicho desplazamiento de 3, la A sería sustituida por la D (situada 3 lugares a la derecha de la A), la B sería reemplazada por la E, etc.

Duración aproximada: 6 - 10 minutos.

3) En el enorme mapa de Isa aparece la ciudad en la que tendrá lugar el atentado; Roma. Como parecía fácil que los grupos se equivocasen al contar ciudades de izquierda a derecha o al contar folios, se ha decidido algo más simple; escribir en latín algo parecido al castellano y donde, de resultarles difícil, les echaría una mano el profesorado poco a poco con la traducción. Se trata de dos frases en un pergamino (escondido entre otros pergaminos): “Omnes viae Romam ducunt” y “Urbem mortis”. Todos los caminos conducen a Roma. Ciudad de muerte creemos que es suficientemente evidente si saben traducir esto.

Duración aproximada: 4 - 6 minutos.

3) El jenga de Angie sirve esta vez para conocer la clave para abrir una caja de las de Alberto, donde está la pista verdadera. El número es el 122, fecha relacionada con la construcción del muro de Adriano. Dentro de la caja, el lugar del atentado; las termas. Duración aproximada: 5 - 8 minutos.

4) José Antonio y Javi preparan un espacio con letras por el suelo. En ellos está la fecha del atentado (120 d.C.). Deben elegir C-X-X ya que estas letras están coloreadas de morado, verde y azul.

5) Cristian ha preparado también una cifra romana que adquiere sentido con un espejo; es el número de la caja que abre la cifra obtenida antes. En esa caja se hallará el nombre de otro cónsul; Cornelio Palma. Duración aproximada: 6 - 10 minutos.

5) Marta ha preparado pistas en ventanas, frases muy separadas (incluso separadas las palabras y las letras unas de otras) entre la maleza. Llevan a la prueba de Juande: deben destruir un cuenco de barro, pero esta vez es una trampa. Dentro del cuenco se lee “ahora sé que habéis estado aquí, tengo los cuencos contados, espías”. Solo les ha hecho perder tiempo y tener que elaborar otro. Duración aproximada: 5-10 minutos.

6) Águeda ha preparado cámara oscura bajo la mesa de las imágenes maiorum (máscaras de cera de difuntos), donde se encuentra el último nombre del cónsul Lucio Quieto, en las bolas con tinta invisible. La linterna, también bajo la mesa, hace visible las letras, y un croquis también situado bajo la mesa les ayuda a ordenar las sílabas. No es fácil de organizar porque solo podrán entrar dos

o tres niños a hacer el experimento, así que es bueno que lo hagan TODOS (si quieren) pero en orden, para comprobar que los anteriores no se hayan equivocado. Duración aproximada: 10 minutos.

7) Javier Aragón dejará un documento en clave sencilla (deben leer la primera letra de una lista de frases en inglés a la izquierda, y la última letra de otra lista semejante a la derecha), donde se hallará el nombre del último cónsul, Publilio Celso . Duración aproximada: 4-6 minutos.