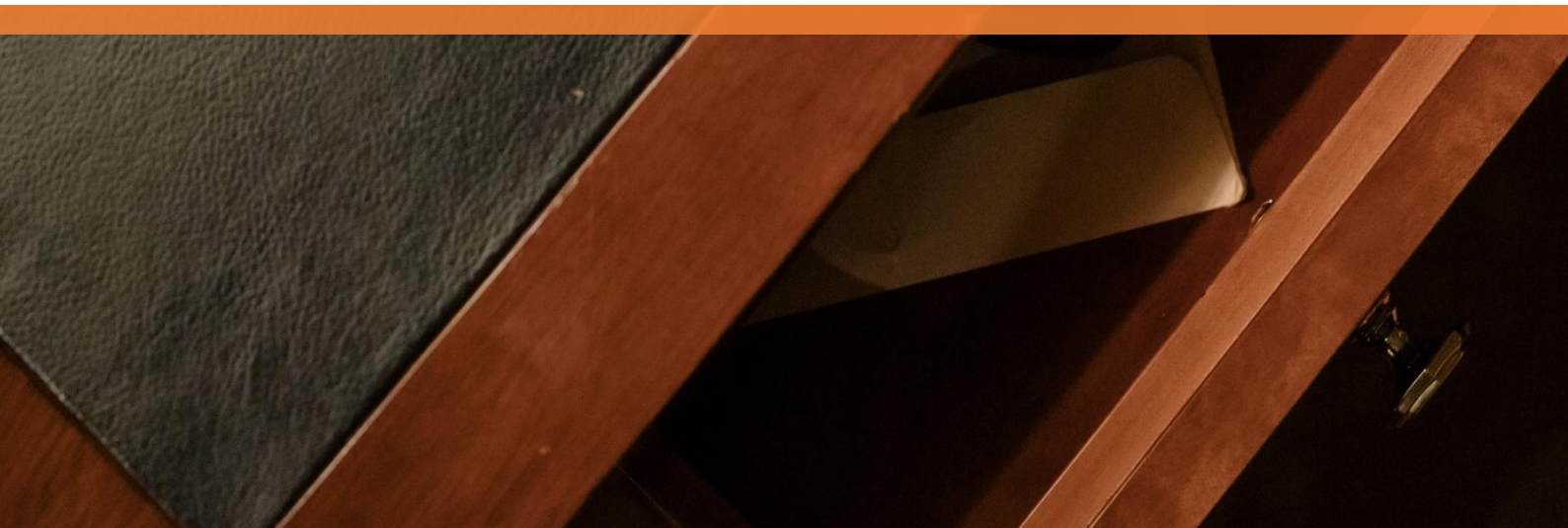




Escape Rooms Educativos para la Orientación Profesional

Escenarios de Escape Room



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



Šolski center
Nova Gorica

Cámara
Zaragoza



Escape Stay

**¡Haz de la formación profesional tu
primera opción!**

www.escape2stay.eu



2020-1-DE02-KA202-007427

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye respaldo alguno a sus contenidos, que reflejan exclusivamente el punto de vista de los autores, por lo que la Comisión no puede hacerse responsable del uso que se haga de la información aquí contenida.



Licencia abierta: Este documento es de uso libre bajo la Licencia Internacional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

CONTENIDO



CENA PARA LA REINA

Instrucciones	4
Materiales Imprimibles	21



PIENSA RÁPIDO COMO UN RAYO

Instrucciones	51
Materiales Imprimibles	65



ABRE LA PUERTA...¿POR FAVOR?!

Instrucciones	69
Materiales Imprimibles	86



MISIÓN DE RESCATE

Instrucciones	98
Materiales Imprimibles	111



LOS PAPELES DE LOS GOBERNADORES

Instrucciones	124
Materiales Imprimibles	157



CENA PARA LA REINA



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



Šolski center
Nova Gorica

Cámara
Zaragoza



Escape Stay

¡Haz de la formación profesional tu primera opción!

www.escape2stay.eu



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



CC BY-SA

[Este trabajo ha sido realizado con una licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

CENA PARA LA REINA



La Reina de Inglaterra está de visita en España y ningún otro hotel puede acogerla esta noche, así que tu hotel tienes que preparar todo para hospedarla en tu hotel. El problema es que tienes que darte prisa ya que llegará en 30 minutos.

¿Podrás prepararlo todo a tiempo para recibir a la reina?

En esta *Escape Room* te sumergirás en el

SECTOR DE LA HOSTELERÍA (SERVICIOS)

y descubrirás las siguientes habilidades y tareas relacionadas con el sector:

1. Habilidades cognitivas (memoria, pensar desde una nueva perspectiva)
2. Capacidad de trabajar bajo presión de tiempo
3. Habilidades físicas (equilibrio)
4. Competencia de resolución de problemas

Después de completar esta *Escape Room*, tus alumnos serán capaces de:

- ✓ Trabajar con medios digitales / código QR
- ✓ Distinguir tamaños matemáticos y realizar cálculos
- ✓ Cumplir con instrucciones complicadas
- ✓ Comprender los fundamentos culturales básicos
- ✓ Trabajar con materiales específicos del sector (cubertería, bloc para comandas)

Esta es una de las cinco "Escape Rooms" gratuitas a las que puedes jugar con tus alumnos para hacer atractivas las carreras de formación profesional.

Encuéntralas todas aquí:

www.escape2stay.eu



DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS

1. Puzzle con código QR
2. La servilleta- Corona
3. Mantén el equilibrio para conseguir el plato de la Reina
4. Desbloquea la cubertería
5. El castillo de copas
6. Bienvenida a su Majestad

CONTENIDO DE LA GUÍA

INSTRUCCIONES PARA EL GAME MASTER	1
PREPARACIÓN	2
INICIO DEL JUEGO	4
DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS Y PISTAS	6
SESIÓN INFORMATIVA	12
PASO A PASO	13



INSTRUCCIONES PARA EL GAME MASTER

Esta guía te proporcionará toda la información necesaria para poner en marcha la *Escape Room*, incluye enlaces a todos los materiales necesarios.

Como *Game Master* presentarás la historia y el objetivo del juego a tu grupo de jugadores. Debes seguir el juego y estar disponible en caso de que necesiten ayuda, en ese caso debes proporcionarles pistas que les ayudarán a resolver las pruebas y, por último, alcanzar la meta.

En algún caso, el *Game Master* tiene que interferir sin que se le pida para evitar que los jugadores trabajen demasiado tiempo en la dirección equivocada o para impedir que se decanten por una solución errónea que arruine la partida. ¡Pero no intervengas demasiado! Cuida tu lenguaje corporal y hacia dónde miras en la sala para evitar dar pistas sin querer.

Recuerda a los jugadores que pueden pedir una pista, a veces se olvidan o el orgullo les impide preguntar. Aunque en esta guía se proporcionan ideas de pistas, no es necesario utilizarlas de manera exacta. Lo mejor es improvisar y dar la pista de acuerdo con cómo se esté desarrollando el juego.

Para saber más sobre tu papel como Game Master, echa un vistazo al manual de Escape2Stay:

www.escape2stay.eu



REGLAS DEL JUEGO

Quando presentes el *Escape Room*, asegúrate de:

- Definir el área de juego y hacer saber a los jugadores si hay objetos que están fuera de los límites. Si la habitación está llena de objetos es recomendable marcar de algún modo (una pegatina, por ejemplo) aquellos que no forman parte del juego.
- Avisar de que no hay que romper ni formar ningún elemento para descubrir una pista.
- Que los jugadores tienen, al menos, un smartphone con conexión a internet.
- Establecer el límite de tiempo en 30 minutos en el reloj y que los participantes pueden verlo durante todo el juego.



TIEMPOS

120 minutos	De preparación antes de jugar por primera vez: lectura de instrucciones, la preparación de materiales y familiarización con el juego.
10 minutos	Presentación de la historia de la <i>Escape Room</i> a los jugadores
30 minutos	Duración programada del juego en sí
10 minutos	Sesión informativa posterior al juego
15 minutos	Para reiniciar la <i>Escape Room</i> después de una partida



PREPARACIÓN

Para participar en el juego se necesita una sala adecuada en la que se puedan esconder cuatro sobres y una caja o cajón cerrado con llave. La sala debe tener un espacio libre para que los participantes puedan realizar una postura con el cuerpo como en el juego del "Twister". Además de espacio libre debe haber dos mesas libres para jugar sobre ellas.



Puedes encontrar enlaces a los elementos recomendados aquí:

www.escape2stay.eu

ELEMENTOS QUE PREPARAR

- **4 sobres tamaño A4** → Coloca las pistas dentro de cada uno de los sobres. Introduce en cada uno de ellos una pieza del puzle. Esconde los sobres en la sala.
- **Servilleta lisa** → Escribe los números en las esquinas de la corona doblada según las instrucciones
- **Bloc para comandas** (o un bloc similar) → Escribe en él las instrucciones del "Twister"
- **Cinta adhesiva** para pegar al suelo los puntos del "Twister". Asegúrate que hay espacio suficiente para moverse.
- **4 platos de papel** → Pega en ellos la plantilla. Esconde los platos en un punto visible al hacer la postura en el "Twister".
- **Mantel**
- **Caja fuerte/ cajón cerrado con llave**
- **1 vaso** → Coloca el vaso cerca de los elementos de la prueba "Escalera de copas"
- Los jugadores necesitan un **smartphone** con lector QR.
- Ten en cuenta: si no hay **Wifi** disponible, los vídeos deben descargarse en un dispositivo independiente

PREPARACIÓN ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA

Duración estimada: 120 minutos

- Lee las instrucciones y familiarízate con las pistas (45 minutos)
- Compra, imprime y prepara los materiales necesarios
- Imprime los materiales en color
- Pon las pruebas en los sobres y escribe el número de la pista en los sobres
- Monta la sala por primera vez (20 minutos)
- Anota dónde has escondido las pistas para los jugadores de la sala. Como cada sala es diferente, elige el sitio más idóneo (2 minutos)



Encuentra todos los materiales que necesitas aquí:

www.escape2stay.eu



TIEMPO DE PREPARACIÓN PARA REINICIAR LA SALA

Duración estimada: 15 minutos

- Elimina el rastro y las notas del grupo anterior y oculta de nuevo las pistas (15 minutos)



MATERIALES PARA IMPRIMIR

- **Código QR** → Córdalo en trozos (3 o 4).
- **3 menús**
- **Instrucciones para doblar la servilleta en forma de corona.**
- **Plantillas para los platos de papel** → Recórtalas y pégalos en los platos.
- **Puntos del "Twister"** para pegarlos en el suelo → Recórtalos
- **Instrucciones para el juego del "Twister"**
- **Cubertería** (Con números en dos cuchillos) → Recórtalos
- **Código QR de la prueba "Escalera de copas"** → Pegar en la parte inferior del vaso
- **Juego de cartas** → Recortar y pegar la parte posterior
- **Imagen puzle final junto al Código QR final** → Pega ambos de forma que se puedan ver por cada lado y córtalo en cuatro trozos

Puedes encontrar enlaces a los elementos recomendados aquí:

www.escape2stay.eu



INICIO DEL JUEGO

Se recomienda calcular **50 minutos por cada sesión de juego**, de los cuales 10 minutos serán para introducir y contextualizar la historia a los jugadores, 30 para jugar y 10 para la sesión informativa posterior. Lo ideal es combinarlo con una sesión de orientación profesional más intensa antes o después del juego.

Después de presentar de forma general la sesión y el motivo para jugar con los alumnos, continúa con estos pasos:

- En primer lugar, forma grupos de un máximo de 6 jugadores por grupo.
- En segundo lugar, presenta el juego y las reglas.
- Por último, introduce la historia e inicia el temporizador.



INTRODUCCIÓN DE “CENA PARA LA REINA”

Explica a los participantes que se tendrán que enfrentar a varias pruebas. Cada una de ellas puede resolverse por sí sola, pero alguna puede tener una conexión con otra y puede que sea mejor resolverse en equipo. En general, el trabajo en equipo facilita resolver el juego. Anima a los alumnos a poner en común con los compañeros cada pista que descubran y cada prueba resuelta. Hazles saber que pueden usar sus teléfonos si la prueba lo pide expresamente, pero para nada más. Recuérdales que pueden pedir pistas si están atascados.

La historia detrás del *Escape Room* no la explica el *Game Master*, ya que se presenta en vídeo una vez se resuelve la primera prueba: Para ello el *Game Master* les da la primera pista, el inicio del juego, que es una pieza del código QR.

Antes de iniciar el juego puedes permitirles hacer alguna pregunta, pero no desvelas nada que tenga que ver con las pruebas.

Échale un vistazo al video de presentación aquí:

<https://youtu.be/90PJ7zoG6tw>



Esta es la historia que se describe en el vídeo de introducción:

"Hola, le llamamos del Hotel Paradise.

Tenemos una emergencia y necesitamos vuestra ayuda. La Reina está viniendo a nuestro hotel, pero debido a un problema de última hora no podemos recibirla. Por favor, tenéis que preparar todo y recibirla en vuestro restaurante.

Llegará en menos de una hora, así que tenéis que daros prisa y preparar todo en 30 minutos.



Os he enviado tres menús, uno de ellos es el que desea tomar la Reina, no recuerdo exactamente cuál pidió, ella viene de Brighton... junto al mar, le encanta ese tipo de comida, espero que esto ayude a elegir su menú favorito al igual que el resto de las pistas escondidas en la habitación...

Tenéis media hora para preparar una mesa perfecta, digna de la Realeza.

Nuestras más sinceras disculpas y mucha suerte".



DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS Y PISTAS

Prueba 1: Puzzle con código QR

Descripción

Al inicio de la sala los jugadores encuentran distintas piezas para hacer un puzzle y formar un código QR. Además, el *Game Master* se puede guardar una pieza y entregársela al inicio para que entiendan que ese es el primer paso del juego.

Una vez que se han juntado las piezas, los jugadores deben escanear el código, que los lleva a un vídeo que narra la historia y el objetivo que deben cumplir. Además, este vídeo les da una pista (la preferencia de la Reina en cuanto al menú).

Con esta pista, los jugadores tienen que encontrar y seleccionar el menú correcto. En la sala encontrarán escondidos tres menús: vegetariano, carne o pescado. Además, encontrarán sobres con otras pistas y elementos para montar la mesa perfecta para la Reina.

Esta prueba está resuelta cuando los jugadores han visto el vídeo de introducción explicativo y han seleccionado el menú correcto.

Pistas para el *Game Master*

- Necesitas una habilidad que conoces desde tu infancia: completar un puzzle.
- Se ha enviado un mensaje desde el otro hotel para informarte de la situación: tienes una misión que cumplir.
- Tu smartphone te ayudará.

Materiales necesarios

- Código QR recortado



- Tres menús



- Smartphone y Wifi (jugadores)
- Vídeo de introducción
<https://www.youtube.com/watch?v=eFYH1vcqp0s>





Prueba 2: La servilleta - Corona

Descripción

Uno de los sobres escondidos en la sala tiene una servilleta y un manual sobre cómo doblarla para que tenga la forma de la corona de la reina. Las instrucciones tienen imágenes y el paso a paso. Los jugadores deben seguirlas para doblar la servilleta en forma de corona.

Cuando los jugadores hayan conseguido la forma de corona, descubrirán un número en cada una de las puntas, al sumar estos números tendrán el primer número del código final (9).

Además, entre las páginas de las instrucciones se esconde una pieza del puzle final.

Esta prueba está superada cuando la servilleta está doblada en forma de corona y los jugadores han obtenido la pieza del puzle final y el número del código final (9).

Pistas para el Game Master

- Convierte la servilleta en algo que se parezca a la Corona de la Reina.
- Es importante sumar los números.

Materiales necesarios

- 1 sobre A4
- 1 servilleta lisa con números escritos en las esquinas de la corona doblada (2,30; 2,70; 2,10; 1,90)
- Instrucciones para formar la servilleta en forma de corona paso a paso



- Pieza del puzle final





Prueba 3: Mantén el equilibrio para conseguir el plato de la Reina

Descripción

Uno de los sobres escondidos en la sala tiene un bloc de comandas que contiene una nota donde se describen unas instrucciones similares a las del juego "Twister" y una pieza del puzle final en su interior.

Siguiendo las instrucciones indicadas en la nota de comandas los jugadores tienen que colocarse en los puntos de colores del suelo y haciendo la postura indicada su cabeza apuntará hacia el escondite de los platos.

Cuando encuentren los platos tendrán que escoger el indicado para la reina, por lógica deberían escoger el que tiene los colores de la bandera británica.

Además, en la parte de atrás del plato hay un número. Si escogen el plato correcto tendrán otro número para el código final (3).

La prueba está resuelta cuando los jugadores han seleccionado el plato correcto, han obtenido otra pieza del puzle final y el número del código final (3).

Pistas para el Game Master

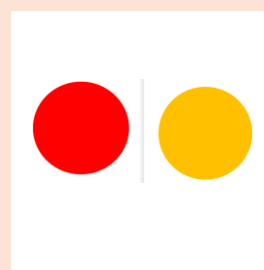
- El equilibrio lo es todo.
- El color debe coincidir con el país de origen de la Reina.
- Piensa en la bandera británica.

Materiales necesarios

- 1 sobre tamaño A4
- Un bloc para comandas



- Puntos del "Twister" para pegar en el suelo



- 4 platos de papel con dibujos impresos



- Pieza del puzle final





Prueba 4: La cubertería idónea para el menú

Descripción

En otro de los sobres escondidos por la sala hay un mantel doblado.

Cuando se saca el mantel del sobre, cae una llave y otra pieza del puzle final. Sin más instrucciones, los jugadores tienen que buscar por la sala qué se puede abrir con la llave.

En la caja que abrirán con la llave encontrarán un montón de cubiertos. Según la elección de menú que hayan hecho tendrán que seleccionar la cubertería idónea. Como el menú de la Reina es el de pescado, tendrán que elegir el cuchillo de pescado y colocarlo en la mesa junto al tenedor.

En el reverso de los cuchillos entre los que tienen que elegir hay números, el del cuchillo de pescado será el que tendremos que elegir para el código final (2).

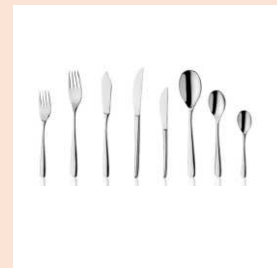
Esta prueba está resuelta cuando los jugadores han seleccionado el cuchillo correcto, han colocado los cubiertos sobre la mesa, han obtenido la pieza del puzle final y el número para el código final (2)

Pistas para el Game Master

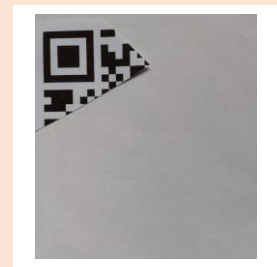
- ¿Qué se puede abrir con esa llave?
- Pon lo básico de la mesa.
- ¿Sabes que según lo que vaya a comer el comensal la cubertería cambia?

Materiales necesarios

- 1 sobre tamaño A4
- Mantel
- Cubertería preparada (con números en dos cuchillos)



- Caja fuerte /cajón con llave
- Pieza del puzle final





Prueba 5: Escalera de copas

Descripción

Junto al vaso hay un sobre que contiene lo que aparentemente es un juego de cartas.

Estas cartas, al ordenarse de manera ascendente aparece la solución: "God save the Queen". Esta es la contraseña que deben introducir para que se abra la web a la que les lleva el código QR que está escondido en el culo del vaso. Cuando introducen la contraseña de manera correcta obtienen el otro número del código final (7).

La contraseña consta de 4 palabras separadas por espacios. La primera y la última palabra comienzan con una letra mayúscula. El número de letras se puede ver debajo del código QR.

Además, el sobre también contiene una pieza para el puzle final.

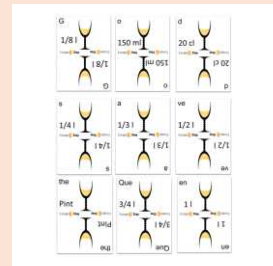
Esta prueba está resuelta cuando se han ordenado las cartas de manera ascendente, se ha descifrado la contraseña de 4 palabras, han obtenido la pieza del puzle final y el número del código final (7)

Pistas para el Game Master

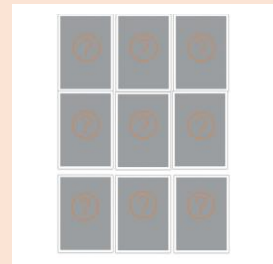
- ¿Qué pieza de vajilla falta en la mesa? (el vaso)
- Mirad bien cada elemento, puede tener pistas escondidas
- Contraseña en inglés: "God save the Queen"

Materiales necesarios

- 1 sobre tamaño A4
- 1 vaso con código QR
- Smartphone con un escáner de códigos QR
- Cartas de juego



- Panel de solución



- Pieza del puzle final





Prueba 6: Bienvenida a su Majestad

Descripción

Esta prueba solo se podrá resolver cuando se hayan resuelto el resto de las pruebas.

Al resolver el puzle con todas las piezas del puzle del QR que han ido apareciendo en los sobres, descubrimos que en la parte posterior hay una imagen que muestra la mesa tal y como se tiene que montar.

En la imagen se asocian números a cada uno de los elementos de la mesa, que indica el orden en el que tienen que introducirse los números que hemos ido resolviendo a lo largo del juego. Este código tendrá que introducirse en el enlace al que nos redirige el puzle del código QR que también hemos resuelto anteriormente. El código final guía a los jugadores hasta el vídeo final que muestra a la Reina llegando al hotel.

Esta prueba se ha resuelto cuando los jugadores han completado el puzle, han puesto la mesa correctamente y han introducido la contraseña para ver el vídeo final.

Pistas para el Game Master

- ¿Has usado todas las piezas de las pruebas?
- Todas las piezas van juntas
- ¿Hay un orden en los números?
- Comprueba siempre lo que hay detrás

Materiales necesarios

- 1 sobre tamaño A4
- Puzle final completado





SESIÓN INFORMATIVA

Al terminar, reúnete con los estudiantes y dales tu opinión sobre cómo han actuado. Explícales lo que ha funcionado bien, si te han sorprendido y en qué aspectos lo han hecho mejor de lo esperado, y en qué aspectos los esfuerzos del equipo y los individuales han sido buenos y fructíferos. Menciona también lo que no funcionó tan bien y dónde las mejoras en el grupo y las acciones individuales podrían haber ayudado a resolver las pruebas más fácilmente.

Si han completado el juego en 30 minutos, que es el tiempo esperado, felicítalos por haberlo logrado. Si han necesitado más tiempo, menciona de manera positiva que lo han finalizado e invítales a analizar por qué no lo han logrado en 30 minutos.

Finalmente, busca la conexión de este juego con el grado de FP en hostelería. Es momento de hablar qué habilidades y características del sector (habilidades cognitivas, memoria, pensamiento creativo), capacidad para actuar bajo presión de tiempo, habilidades físicas (equilibrio), competencia para resolver problemas) se muestran en las diferentes pruebas y menciona si algún estudiante ha sido especialmente bueno en alguno de ellos. Proporcionales más material informativo sobre este sector en tu localidad.



PASO A PASO

Los estudiantes entran en la sala, sin saber qué esperar y cuál es su función exactamente. En una mesa de la sala se encuentra un código QR recortado (además, según cómo haya decidido jugar el *Game Master*, los jugadores habrán recibido al empezar una pieza de ese QR).

Una vez montado, se debe escanear y este lleva a un vídeo en YouTube que informa a los jugadores sobre el objetivo del juego: Un miembro del equipo de otro hotel llama para informar de que no pueden acoger a la Reina de Inglaterra esta noche en su hotel y piden que se le reciba en 30 minutos. Para preparar la bienvenida solo cuentan con 3 menús y otras pistas escondidas en la sala. Los jugadores se han convertido en personal de sala y tienen que colaborar para servir a Su Majestad con la mesa perfectamente preparada. Junto al código QR del puzle, los alumnos encuentran las tres cartas de los menús de pescado, carne y verduras y seleccionan el menú que quiere la Reina (pescado).

Los jugadores buscan otras pistas en la sala. Cada elemento de la mesa que tienen que montar siguiendo el protocolo está escondido en un sobre por la sala (cuatro en total). En estos sobres se encuentra la prueba, incluyendo todos los materiales necesarios y una pieza del puzle final.

El orden en el que se encuentren y/o resuelvan los sobres no importa (además dependerá del grupo), pero hay que encontrar todos los sobres para obtener las piezas del puzle final. Hay que resolver todas las pruebas para generar el código final que muestra el vídeo de la llegada de la Reina, esto indica que la misión se ha conseguido.

SOBRE 1: Contiene una servilleta y unas instrucciones de cómo doblarla con forma de corona. La corona tiene un número escrito en cada una de las esquinas que al sumarla da el primer número para descifrar el código final (**9**). Además, en el sobre también se esconde una pieza del puzle final.

SOBRE 2: Incluye un bloc de comandas que no tiene comandas escritas sino una descripción estilo juego "*Twister*" y una pieza de puzle final. Los participantes tienen que seguir las instrucciones del "*Twister*" sobre los puntos de colores del suelo y así encontrarán el siguiente elemento: los platos, tienen que elegir el que más se adapta a la reina (el que tiene los colores de la bandera británica). Debajo de cada plato hay un número, el plato correcto, que representa los colores de la bandera inglesa, proporciona otro número para el código final (**3**).

SOBRE 3: Contiene un mantel doblado, una llave y una pieza para el QR final. Al principio, los alumnos no encuentran ninguna prueba evidente. Sin embargo, al desplegar el mantel, cae una llave y una pieza del puzle final. Sin más instrucciones, los jugadores buscan algo que pueda abrirse con la llave. Encuentran una caja cerrada y en su interior hay cubiertos. Los jugadores deben seleccionar el cuchillo adecuado (depende de la elección



de menú que hayan hecho, el correcto es el cuchillo de pescado) deben colocarlo en la mesa junto con el tenedor. En el dorso de los dos posibles cuchillos hay números, el del cuchillo de pescado es el del código final (2). La pieza del puzle se guarda para más adelante.

SOBRE 4: Este está junto a un vaso. Los jugadores deben abrirlo y sacar el juego de cartas de su interior. Estas cartas están desordenadas y deben ordenarlas de manera ascendente según las diferentes medidas de los vasos. El orden correcto proporciona la frase *“God save the Queen”*, que es la contraseña que deben introducir en el código QR que se encuentra en el fondo del vaso que contiene el número para el código final (7). La contraseña consta de 4 palabras separadas por espacios. ¡Ojo! La primera y la última palabra comienzan con una letra mayúscula. El número de letras se puede ver debajo del código QR. De nuevo, el sobre también contiene una pieza para el puzle final que se guarda para más adelante.

Por último, una vez resueltas todas las pruebas de los sobres se monta el puzle final con las piezas encontradas en cada sobre. Al escanear el código aparece una página web donde tenemos que insertar un código. En la parte posterior al código QR aparece una foto de una mesa preparada donde en cada uno de los elementos de la mesa se indica un número. Estos números indican el orden de los números encontrados en todas las pruebas a lo largo del juego y que descifran el código final. Una vez insertado el código en el enlace al que nos redirige el código QR que hemos encontrado, muestra el vídeo final de la Reina llegando al hotel.

Cena para la Reina

PDF PARA IMPRIMIR

Prueba #1 Puzle con código QR (Código QR N°1)





MENÚ VEGANO

Champán de bienvenida
Champagne reception

Sopa de Alcachofas de Jerusalén
Jerusalem Artichoke Soup

Remolacha con su caramelo y pera
Beetroots
Wasted beets, beetroot caramel, pear

Coliflor asada

Romanesco, uvas encurtidas, aceite de menta
Roasted Cauliflower
Romanesco, pickled grapes, mint oil

Tarta Tatin

Apio confitado, cebolla roja caramelizada

Tempura de brotes, espuma de chirivía
Tarte Tatin
Celery confit, caramelized red onion
sprouts tempura, parsnip foam

Coulant de chocolate

Muselina de Grand Marnier

Parfait de turrón, naranja sanguina
Chocolate Fondant
Grand Marnier mousseline
Nougat parfait, blood orange





MENÚ DE PESCADO

Champán de bienvenida

Champagne reception

Sopa de alcachofas de Jerusalén

Jerusalem Artichoke Soup

Triplete de ostras

Gelatina de champán / crema de pepino, jengibre y limón / vinagre de chalota

Oysters Triplets

Champagne gel / cucumber, ginger & lemon puree / shallot vinegar

Kataifi de langostinos

Puré de chirivía, romanesco, tapenade de aceitunas

Langoustine Kataifi

Parsnip puree, Romanesco, olive tapenade

Pez mantequilla de Brighton

Filete de pez mantequilla a la plancha, nabos, "pommes Anna"

puré de brócoli, brotes en tempura, bisque

Halibut from Brighton

seared halibut fillet, turnips, "pommes Anna"

broccoli puree, tempura sprouts, bisque

Fondant de chocolate

Muselina de Grand Marnier

Parfait de turrón, naranja sanguina

Chocolate Fondant

Grand Marnier mousseline

nougat parfait, blood orange



MENÚ DE CARNE

Champán de bienvenida
Champagne reception

Sopa de ternera con noodles
Beef soup with noodles

Foie Gras
Higo deshidratado, puré de manzana
Foie Gras
wasted fig, apple puree

Coliflor asada, Romanesco, uva confitada, aceite de menta
Roasted Cauliflower
Romanesco, pickled grapes, mint oil

*Steak de cuello de cerdo, marinado con vodka, servido con patatas fritas al comino y
ensalada*
Steak of pork neck,
marinated in vodka, served with fried caraway-potatoes and a salad

Fondant de chocolate
Muselina de Grand Marnier
Parfait de turrón, naranja sanguina
Chocolate Fondant
Grand Marnier mousseline
nougat parfait, blood orange



Prueba #2: La servilleta – Corona

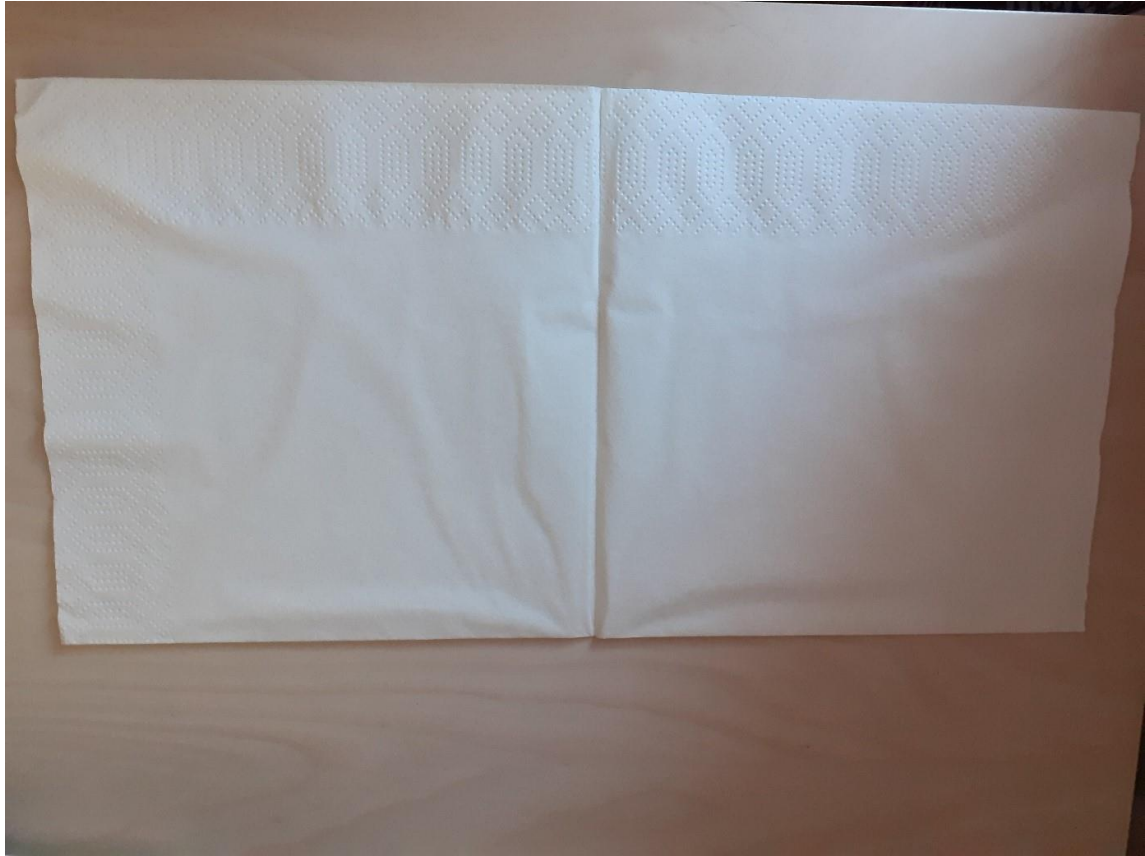
Prepara la servilleta para recibir a la reina

Los modales y el protocolo de la Reina en la mesa son impolutos.

Durante la comida la servilleta siempre la tiene sobre las piernas, no obstante, cuando se sienta en la mesa la servilleta debe estar sobre el plato y doblada de una manera muy especial.

Sigue las instrucciones para doblar la servilleta con forma de corona y fíjate bien en las esquinas... te dan una pista para el código final.

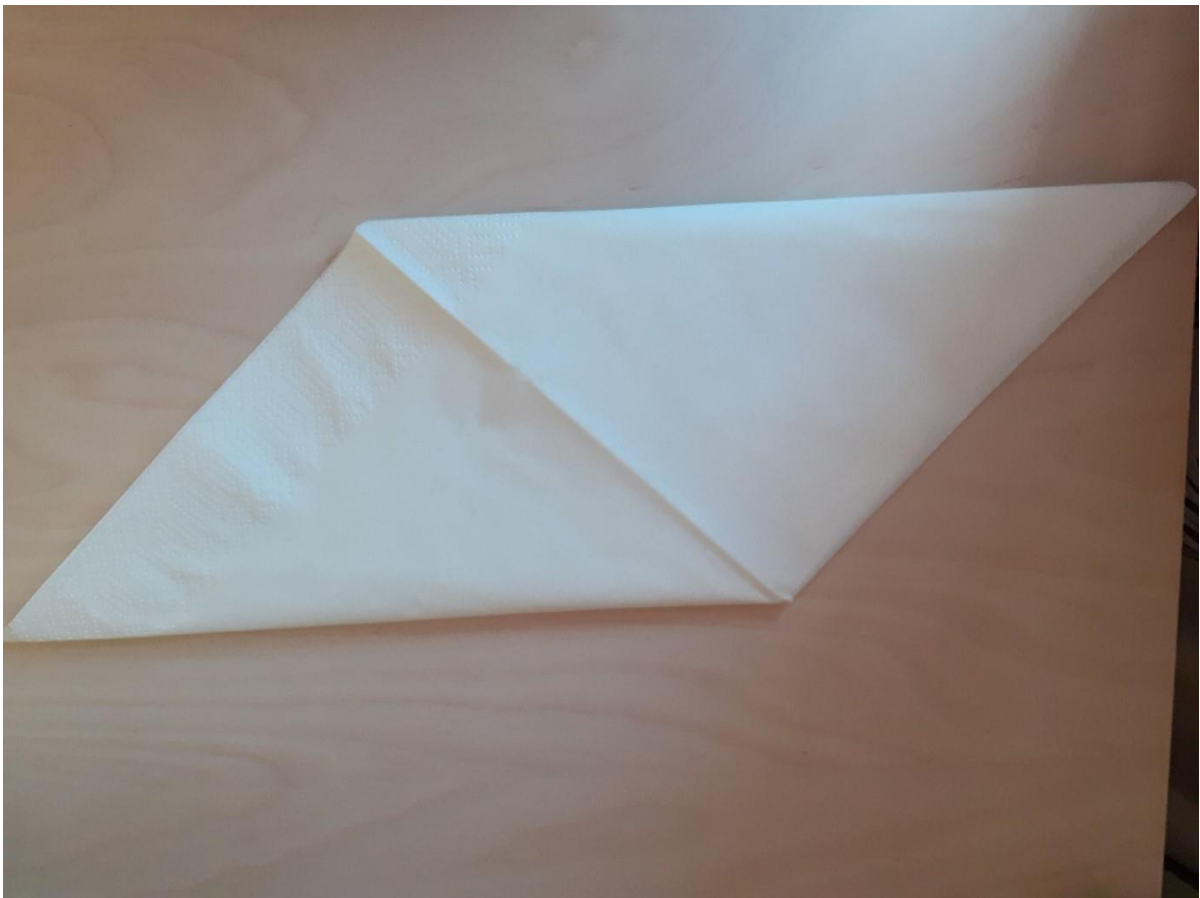
Recuerda: Sumar la cuenta siempre es una buena opción.

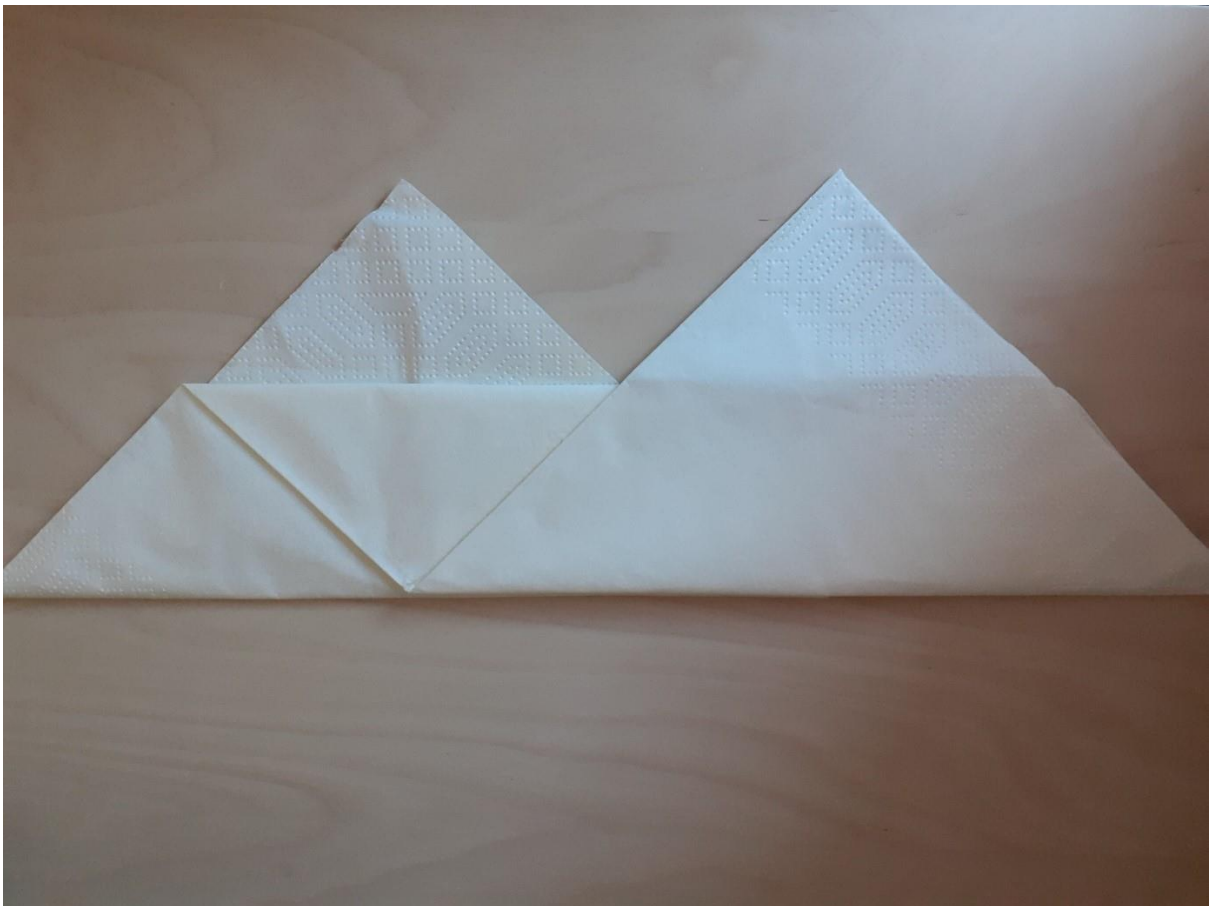
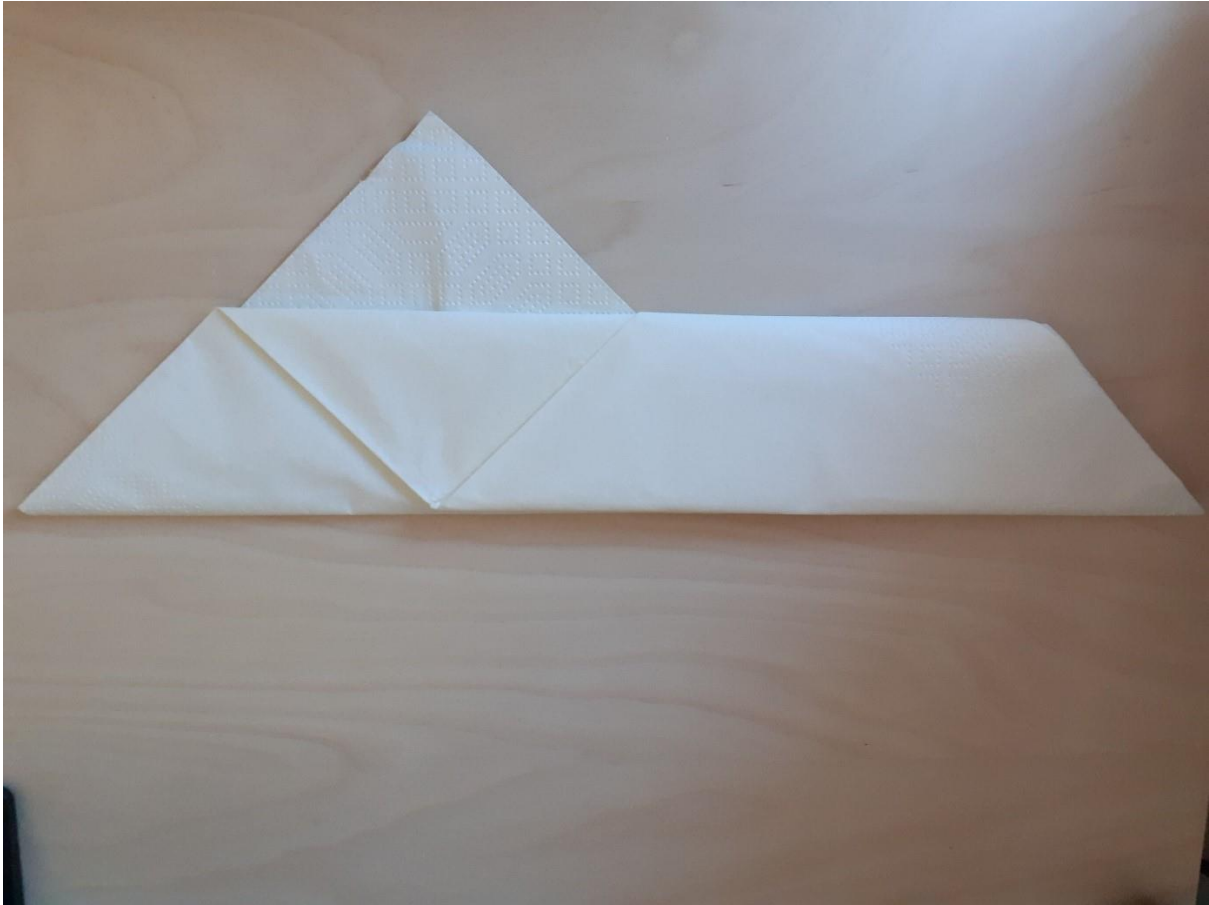


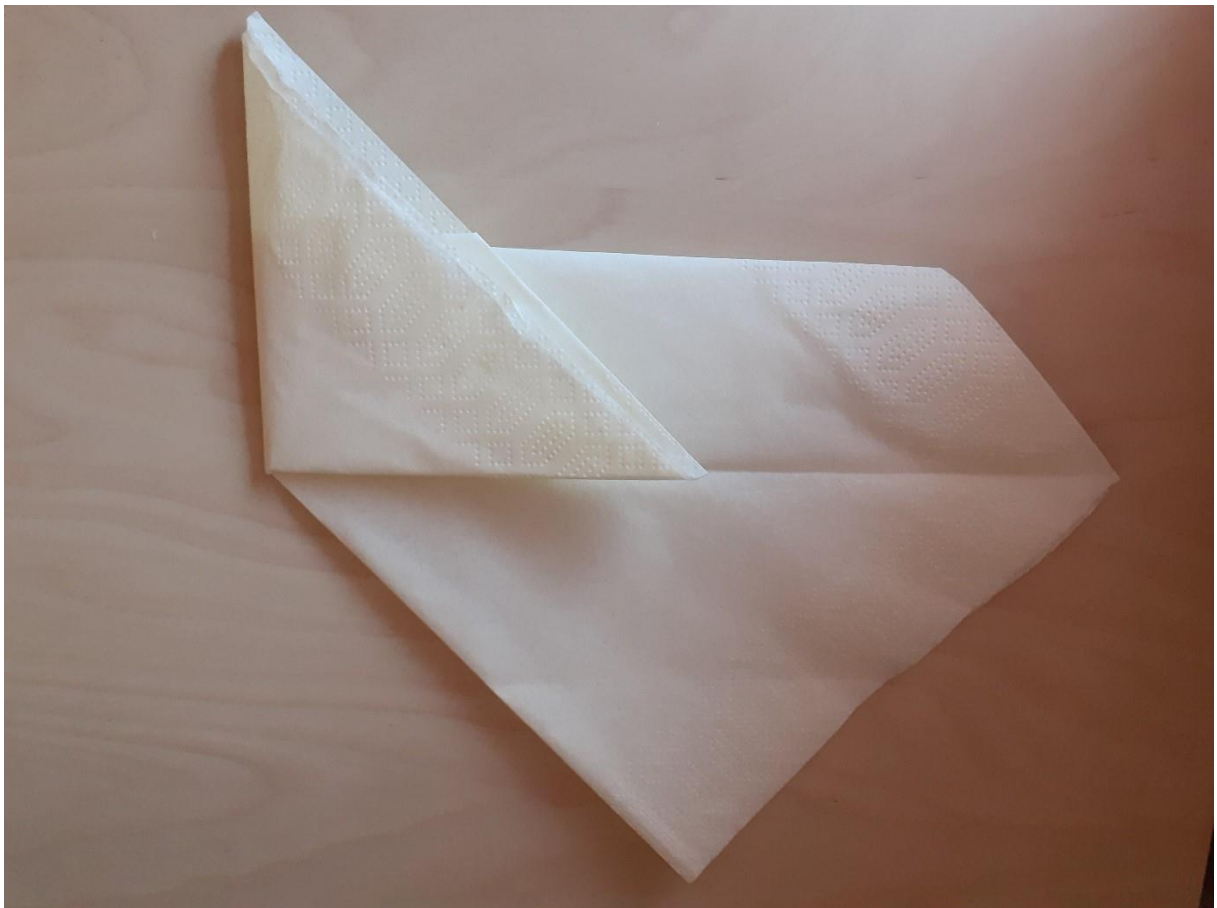
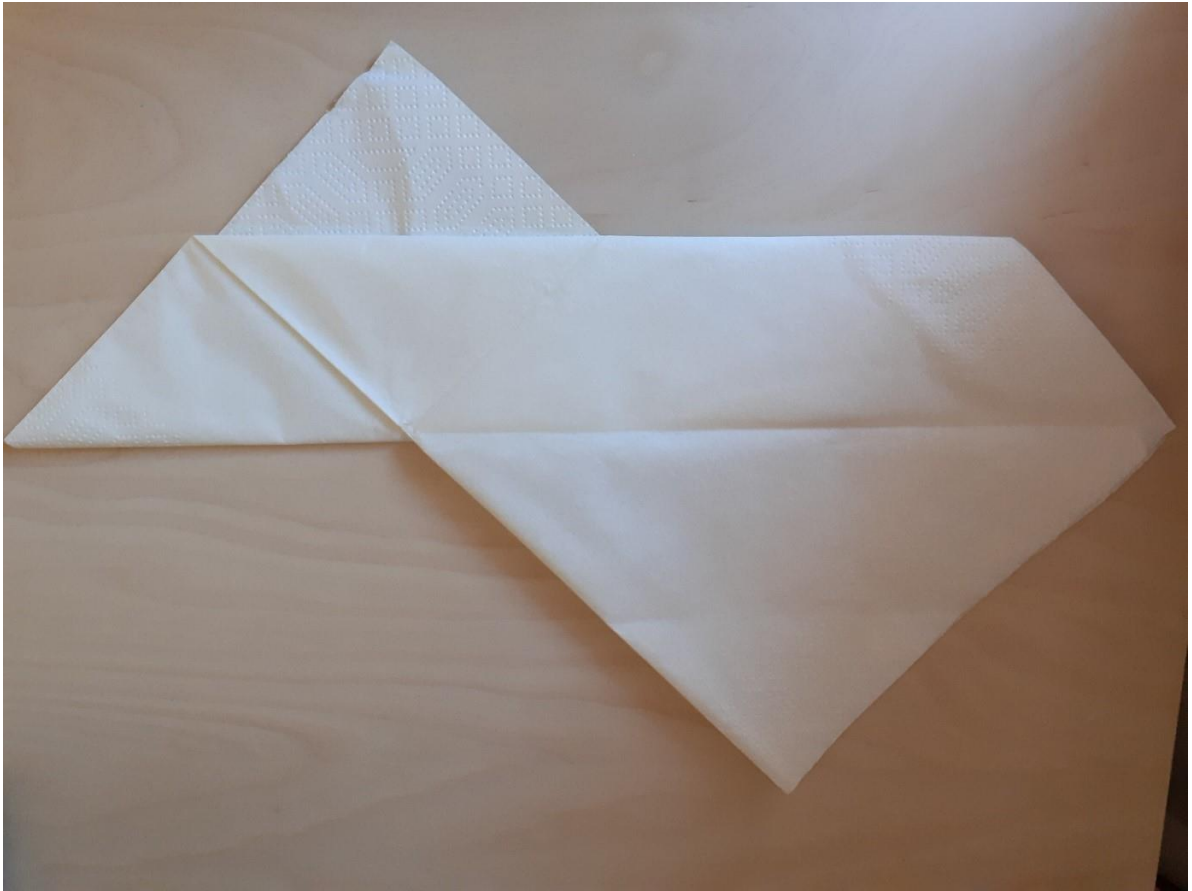


Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Escape **2** Stay



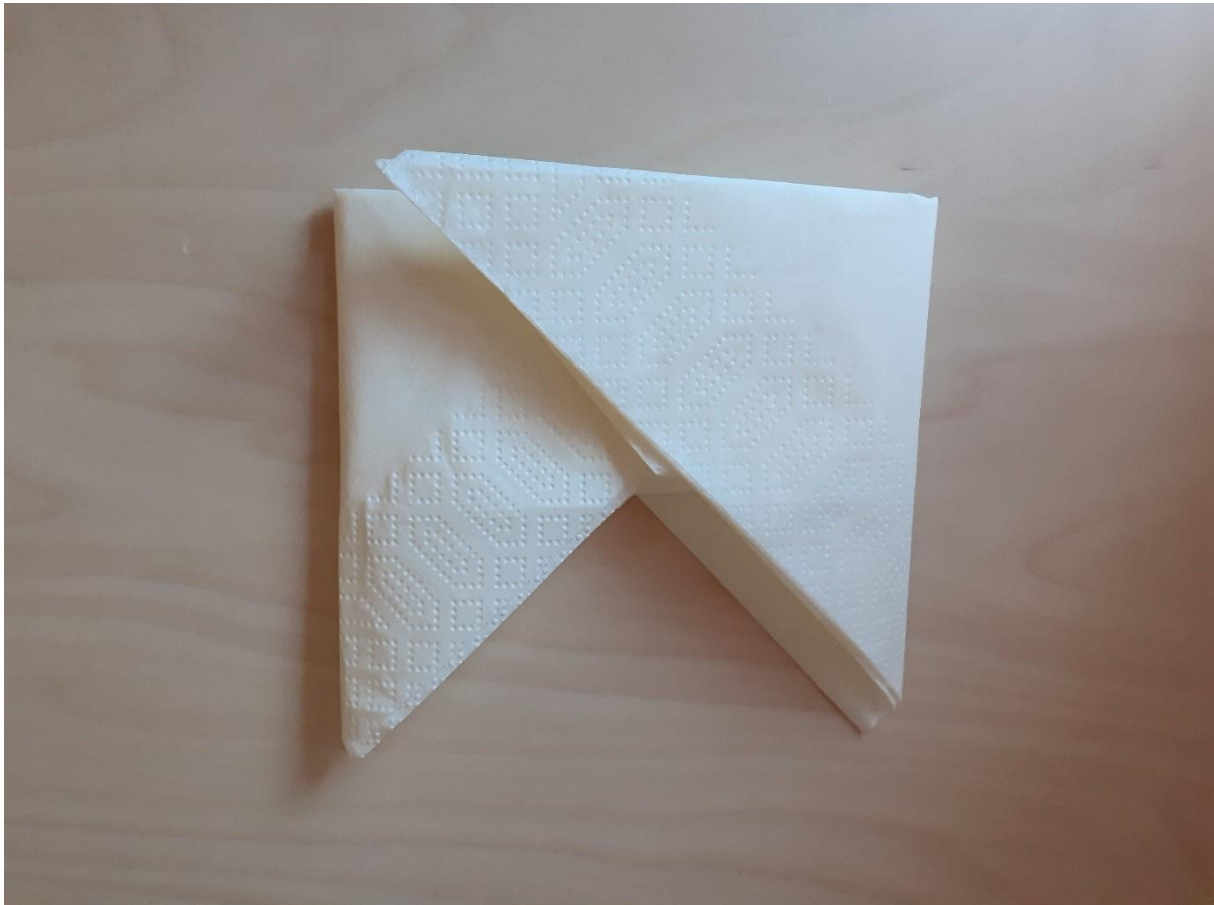
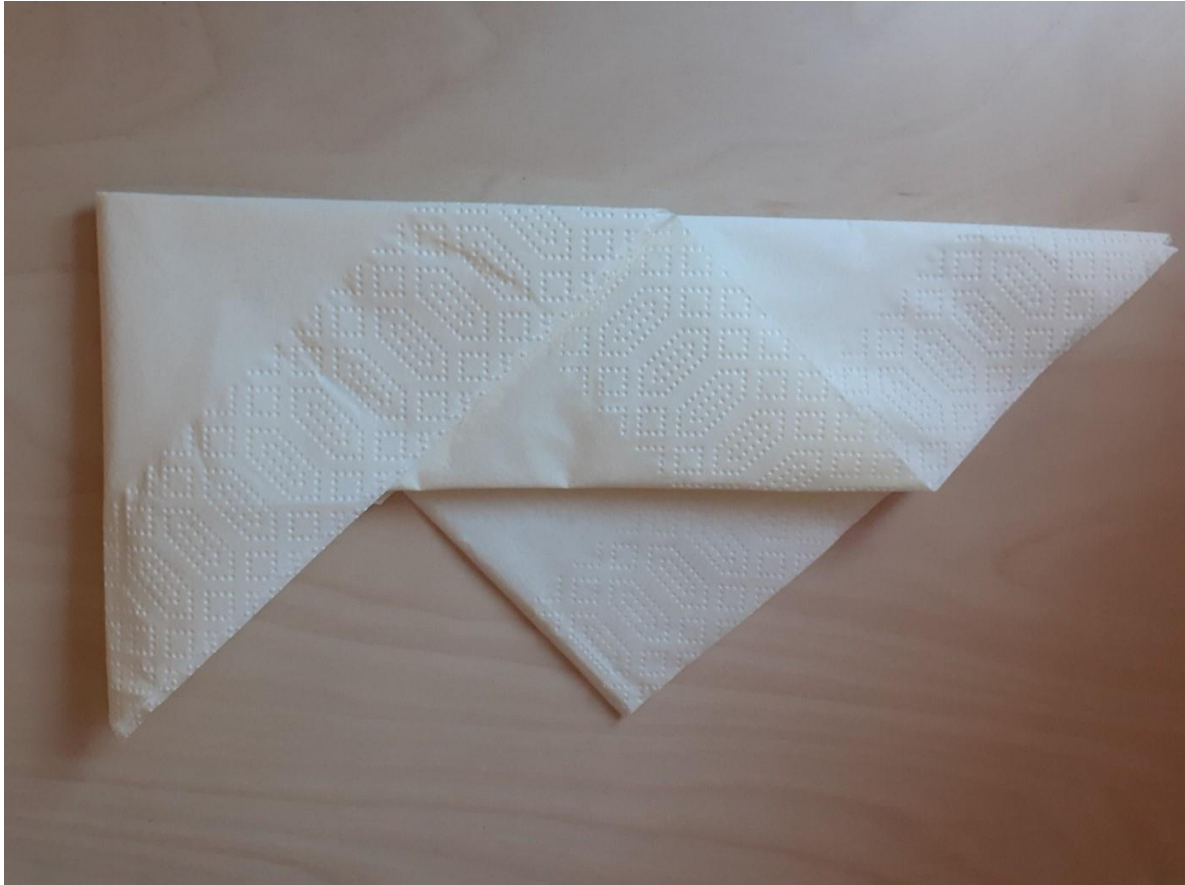


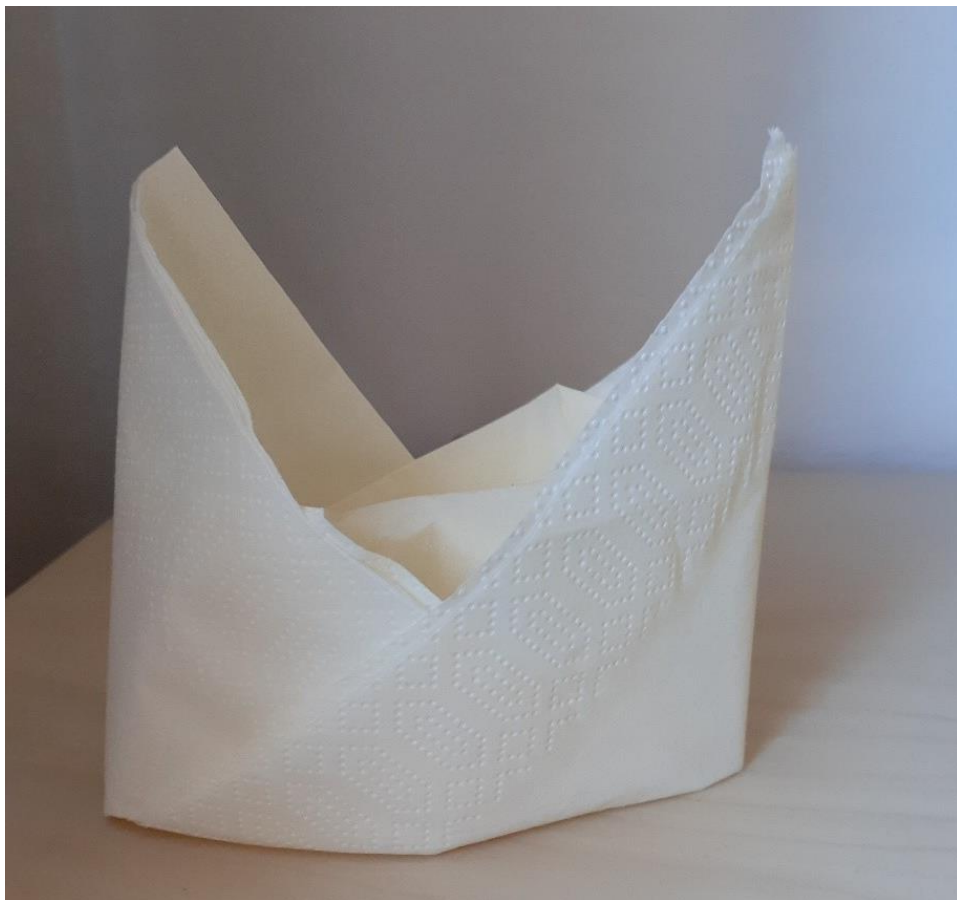
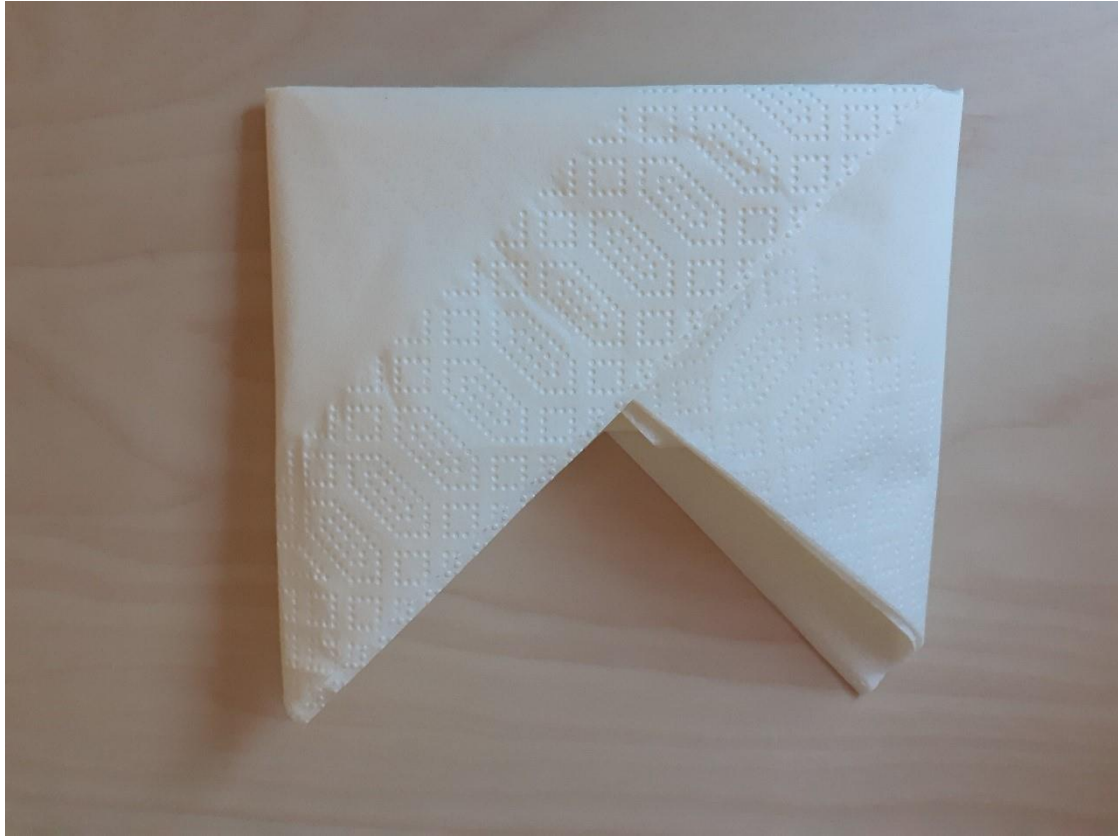




Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Escape **2** Stay

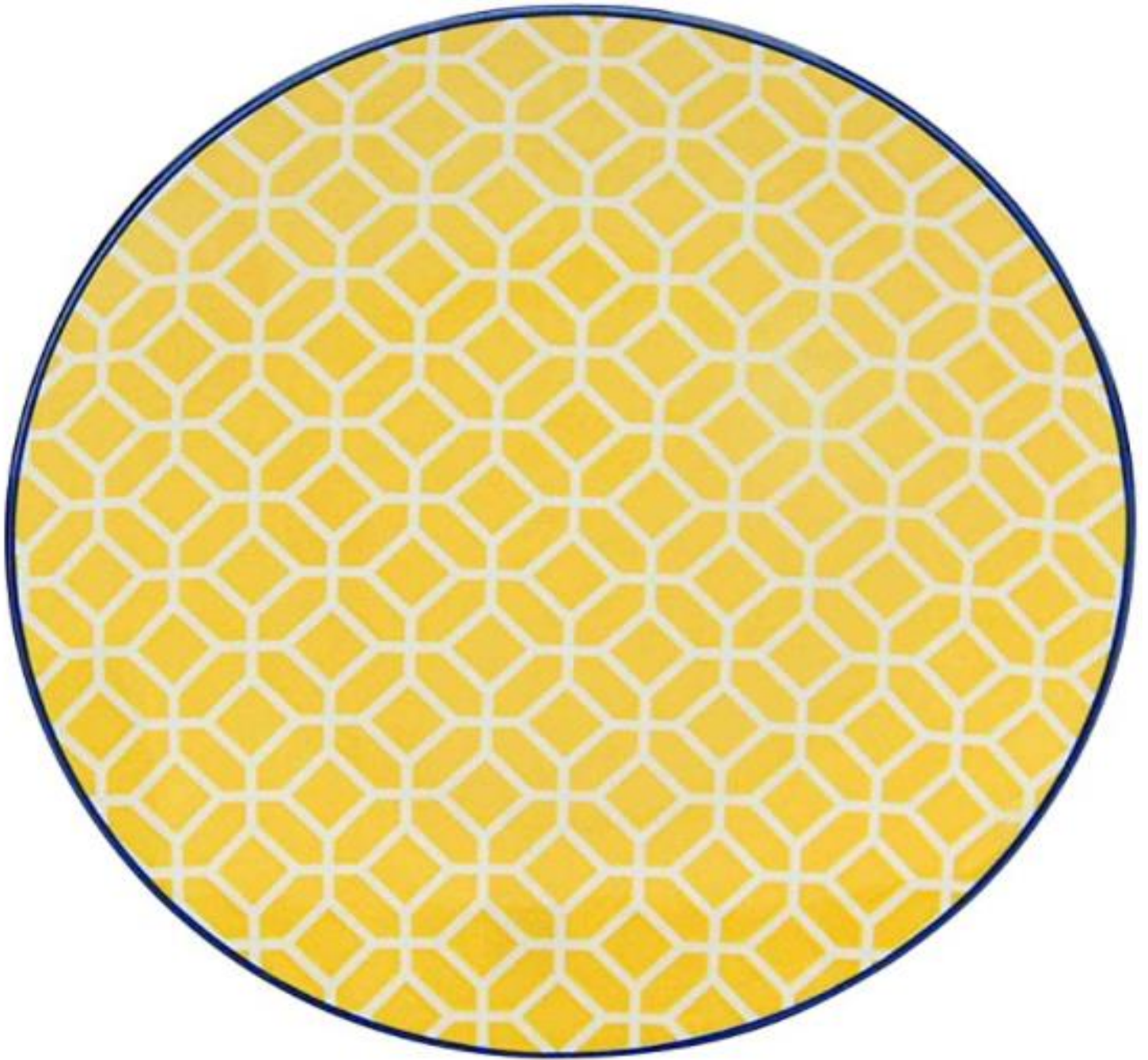


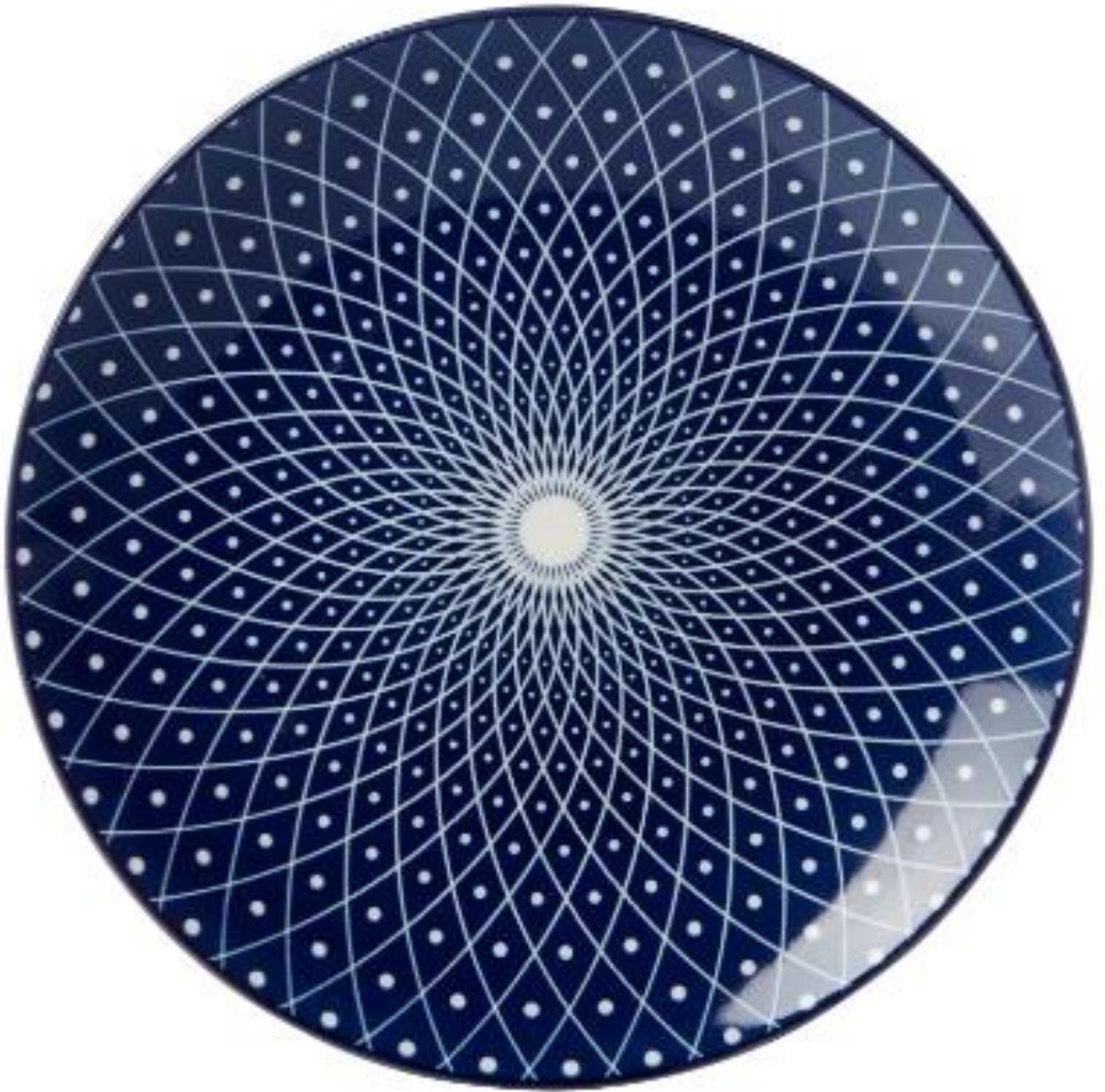


Prueba #3: Mantén el equilibrio para conseguir el plato de la Reina







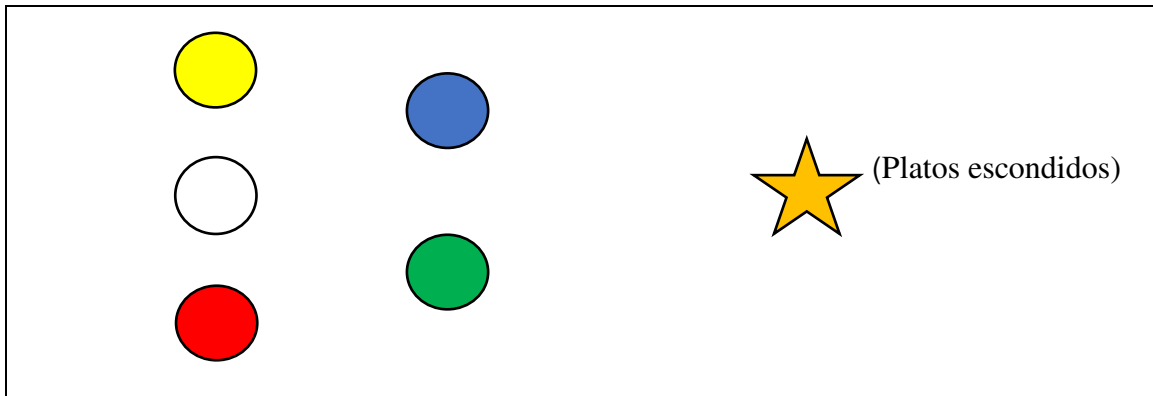




Instrucciones para el **Game Master**:



Para preparar el campo de juego, como *Game Master* tendrás que imprimir y recortar las plantillas de los puntos de colores que se muestran a continuación. Además, deberás pegar en el suelo los puntos de colores tal y como se muestran en el siguiente gráfico. Asegúrate de que, colocándote sobre ellos tal y como se indica en las instrucciones, el escondite de los platos se pueda descifrar correctamente.

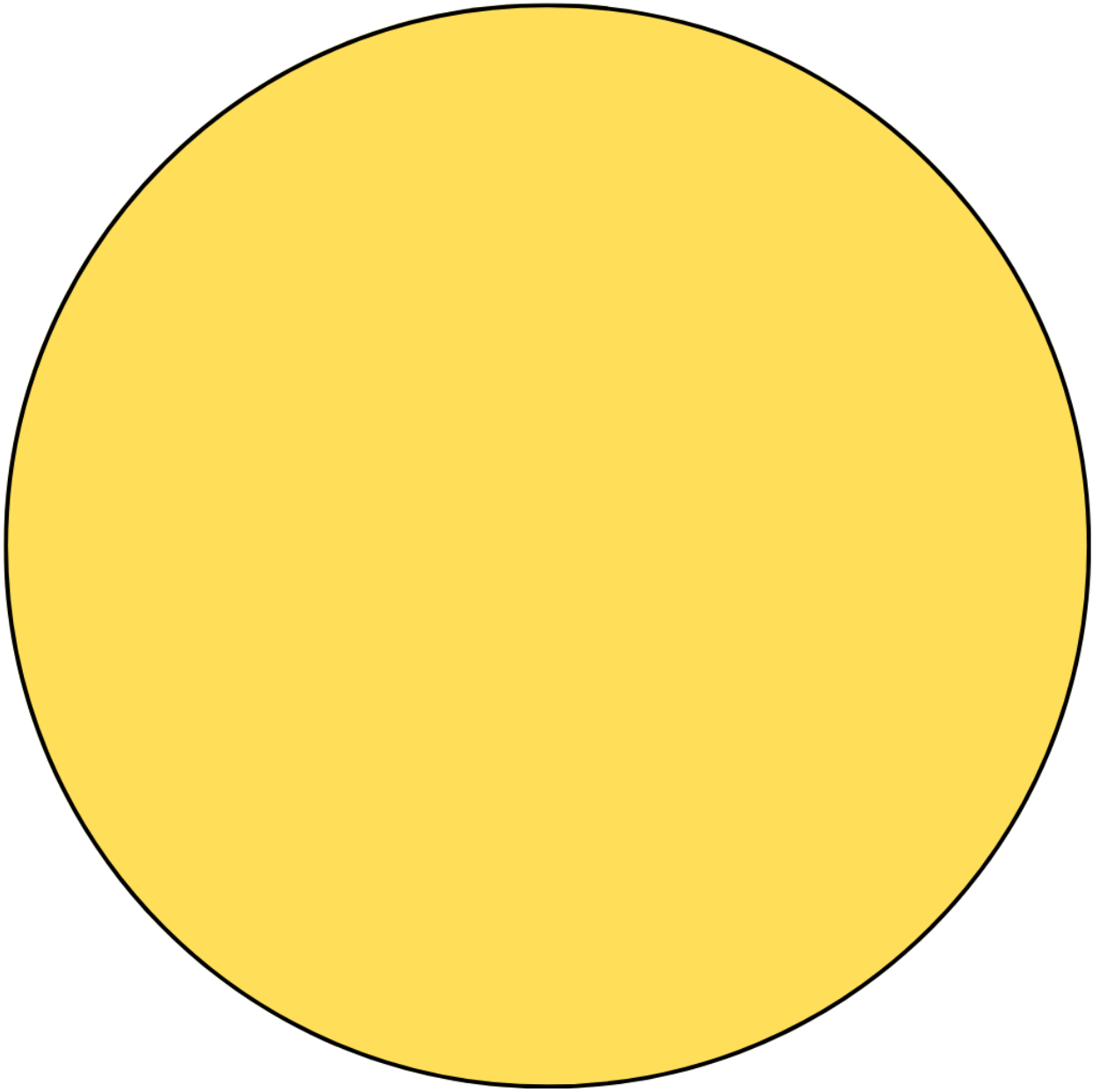


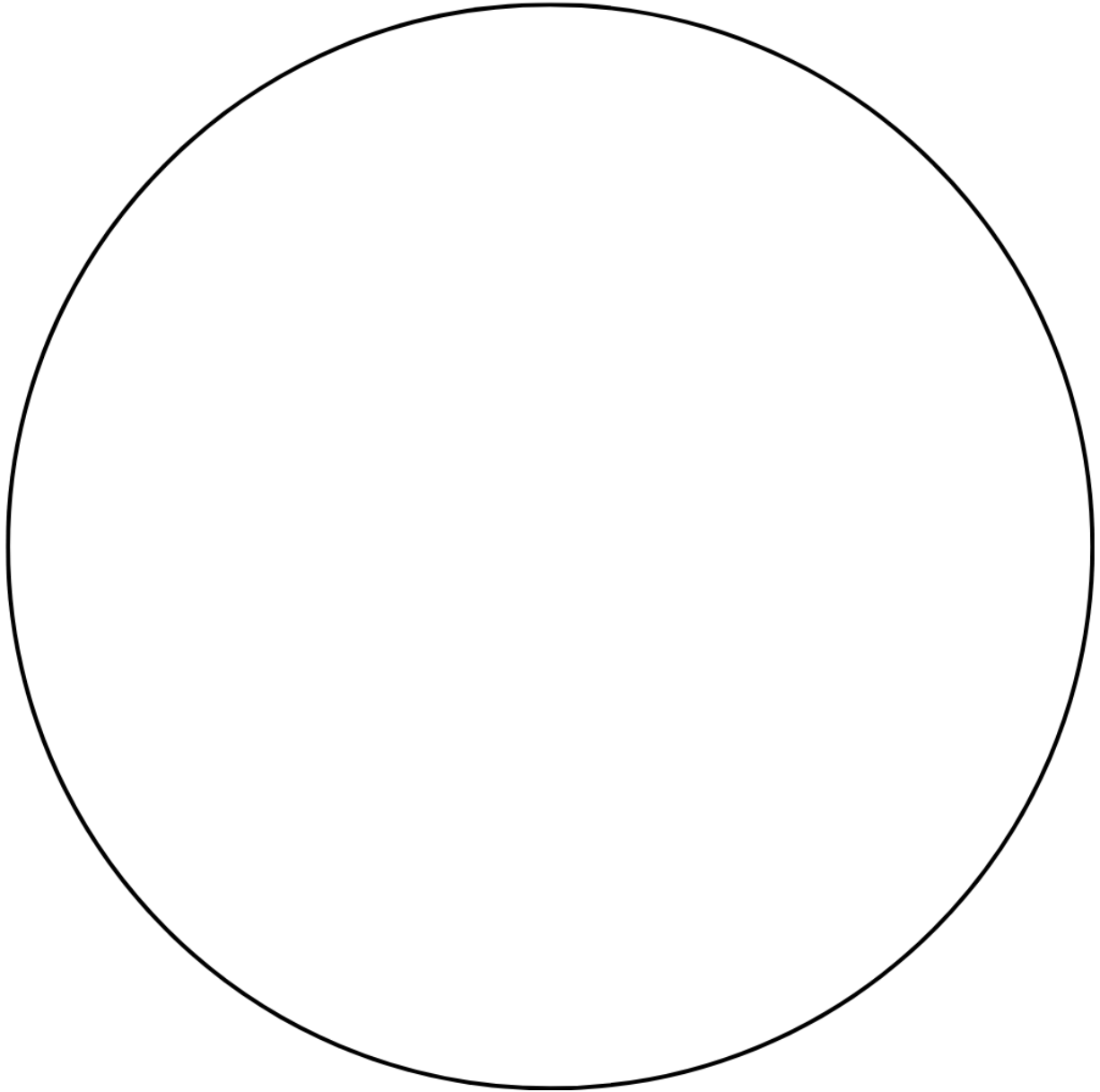
Instrucciones para los **jugadores**:

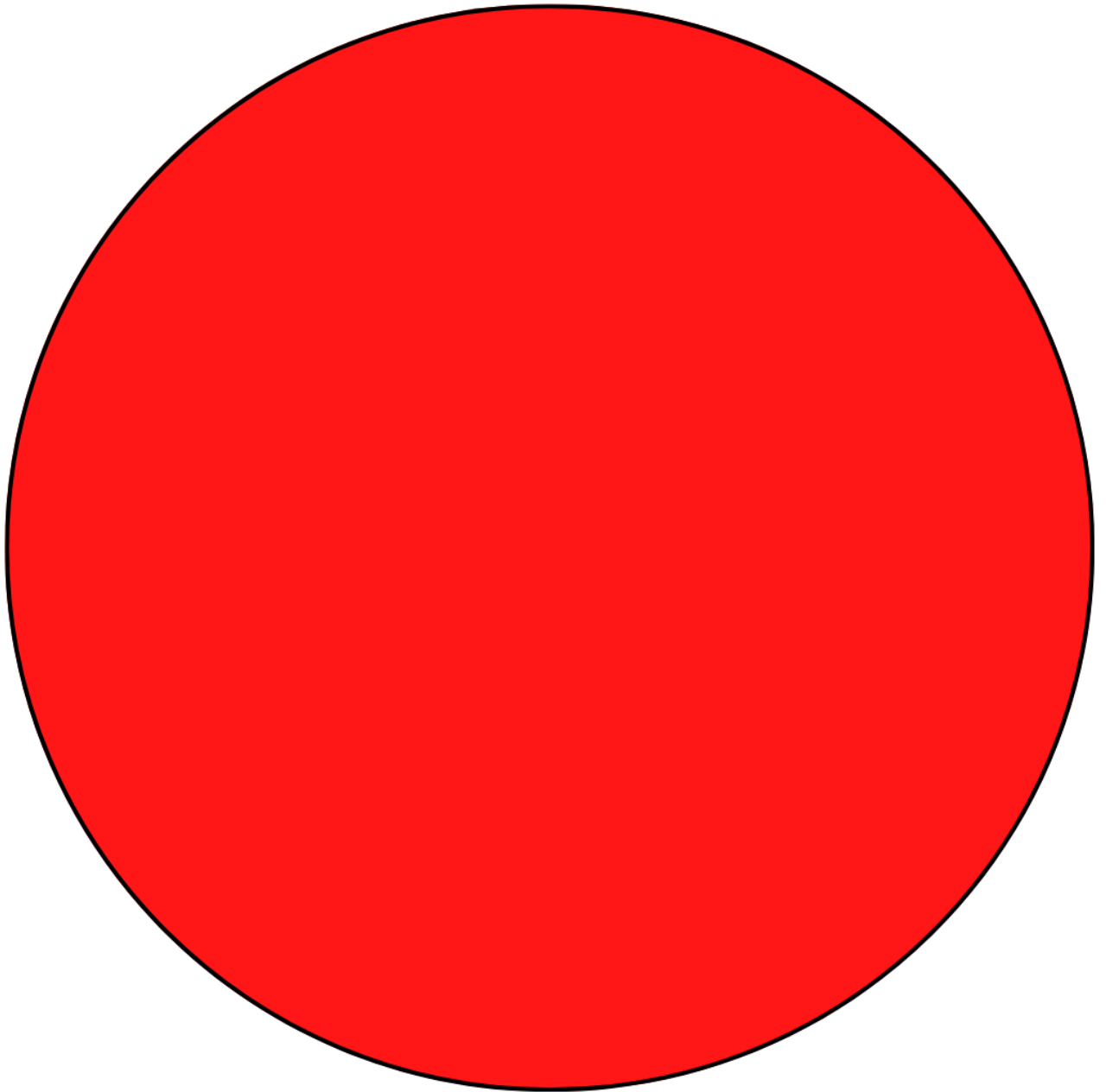
“Pon tu pie derecho, tu mano izquierda y tu cabeza en los colores de la bandera del Reino Unido.

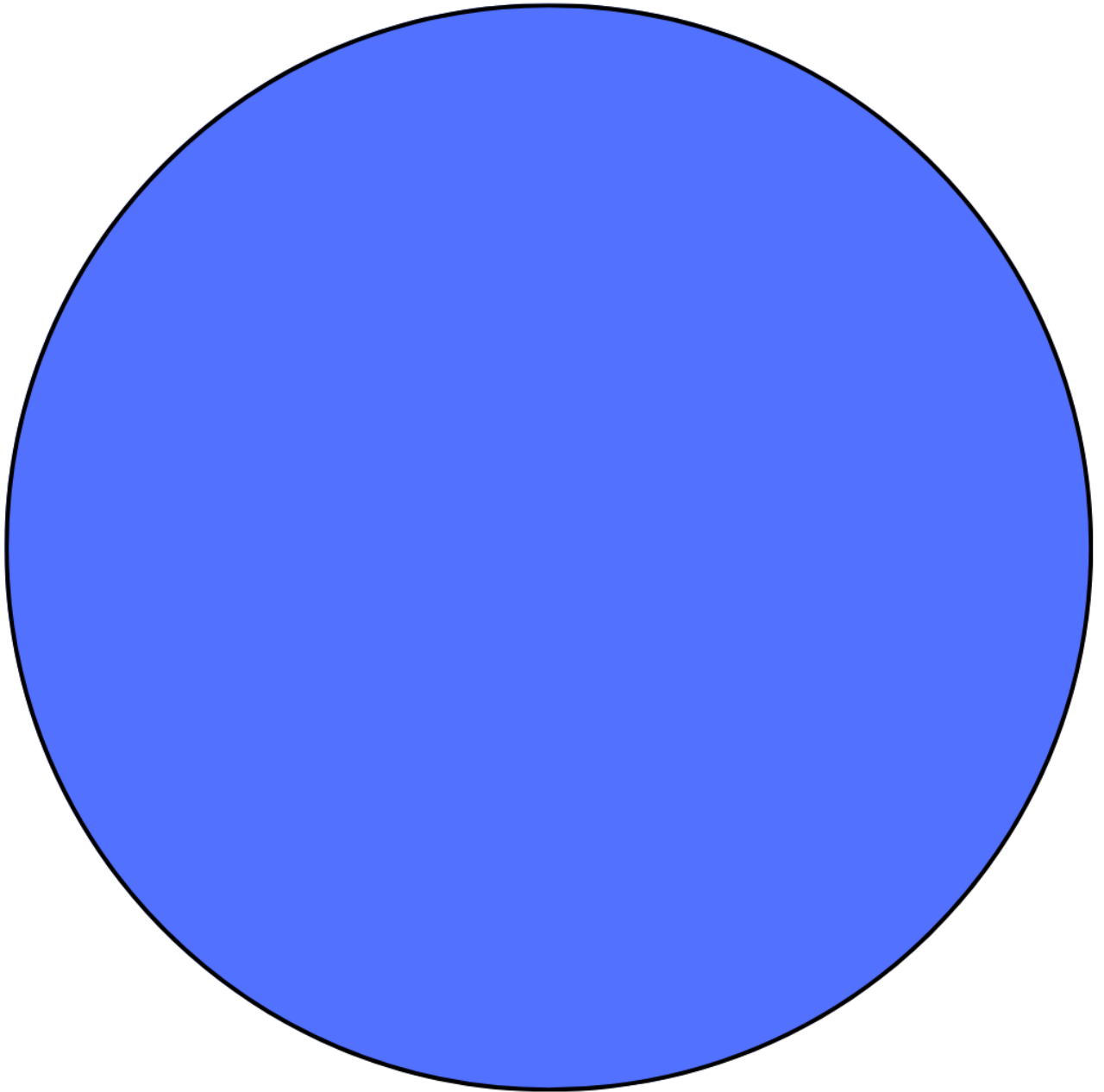
Pon tu pie izquierdo y tu mano derecha en los colores que no están en la bandera del Reino Unido.

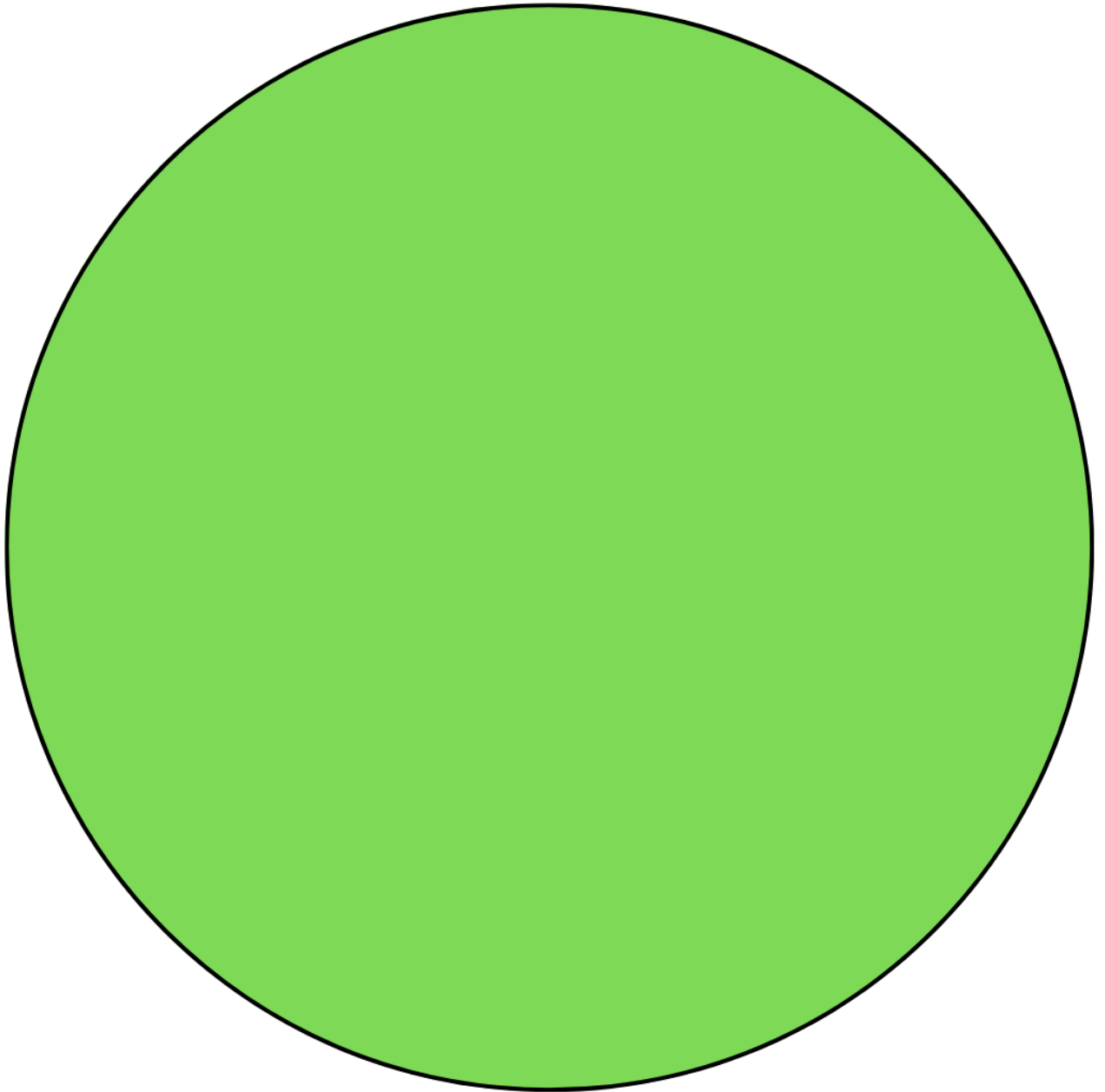
Forma un puente con tu cuerpo y mira por debajo... Ahí está la siguiente pista”.











Prueba #4: La cubertería idónea para el menú



Acertijo #5: Escalera de copas

(Código QR Nº2)




PW: -----




G

1/8 l

Escape  Stay

1/8 l

G



o

150 ml

Escape  Stay


150 ml

o




d

20 cl

Escape  Stay

20 cl

d



s

1/4 l

Escape  Stay


1/4 l

s




a

1/3 l

Escape  Stay


1/3 l

a




ve

1/2 l

Escape  Stay

1/2 l

ve



the

Pint

Escape  Stay

Pint

the



Que

3/4 l

Escape  Stay


3/4 l

Que




en

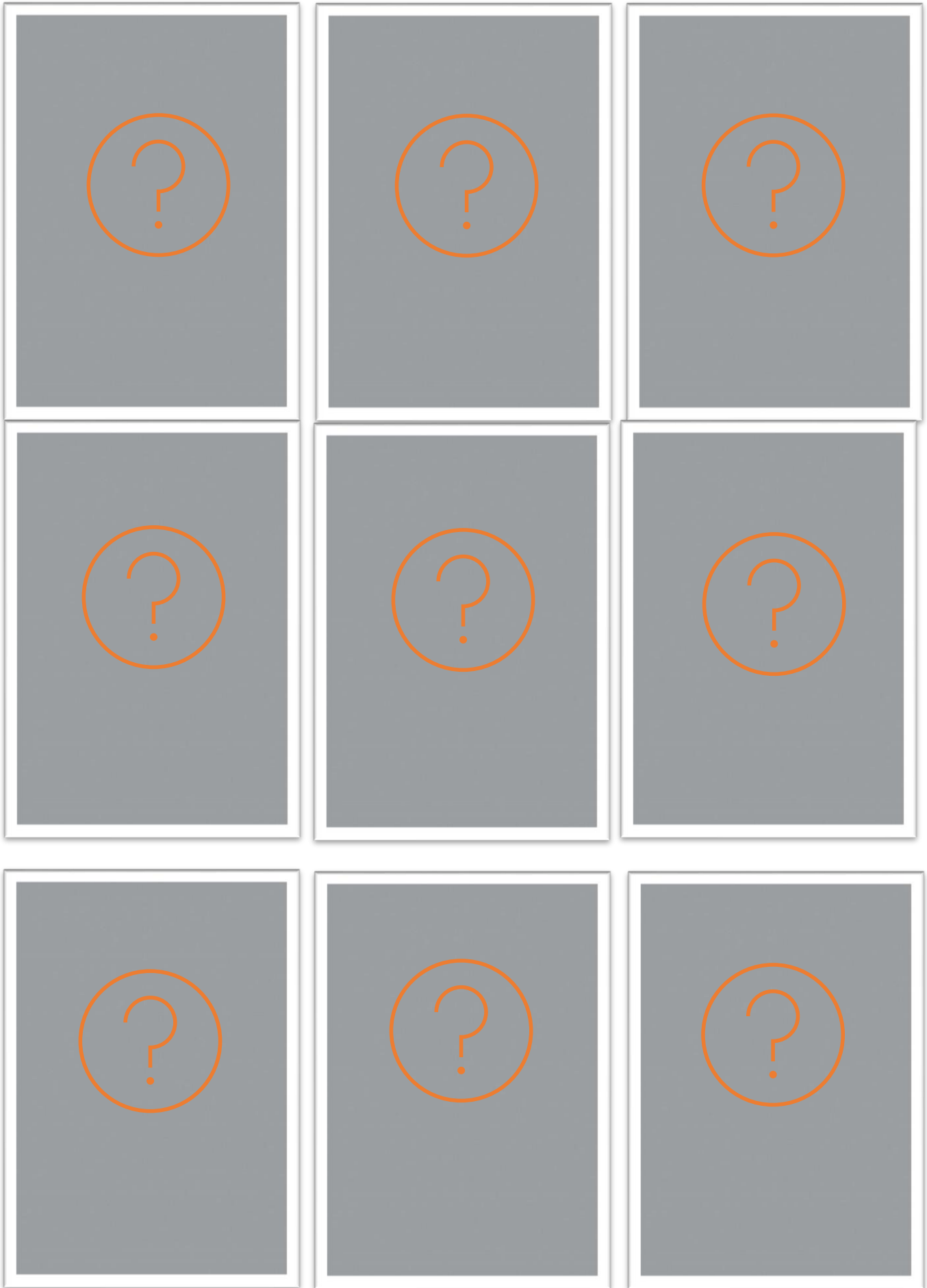
l

Escape  Stay

l

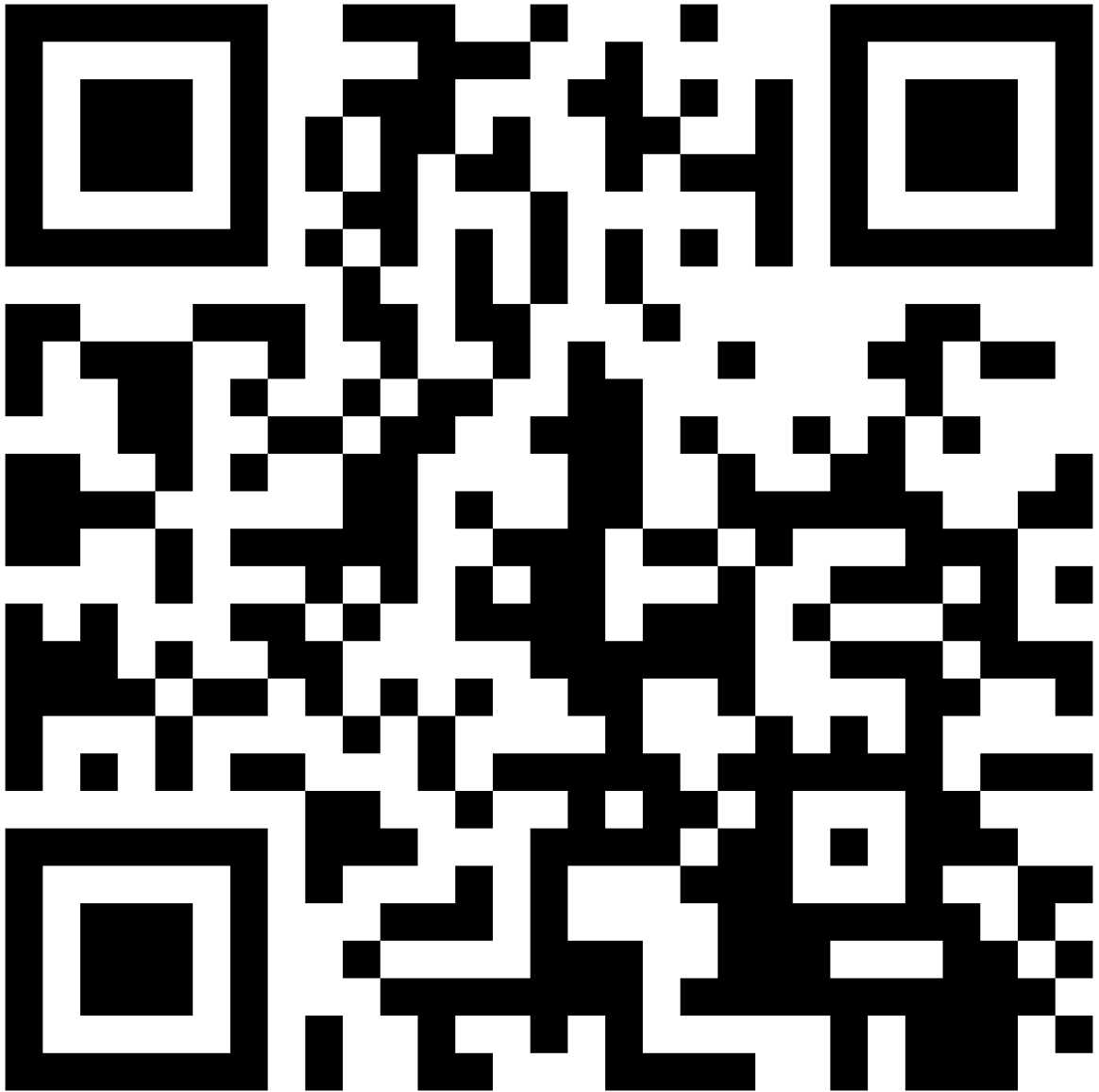
en





Prueba #6: Puzle final

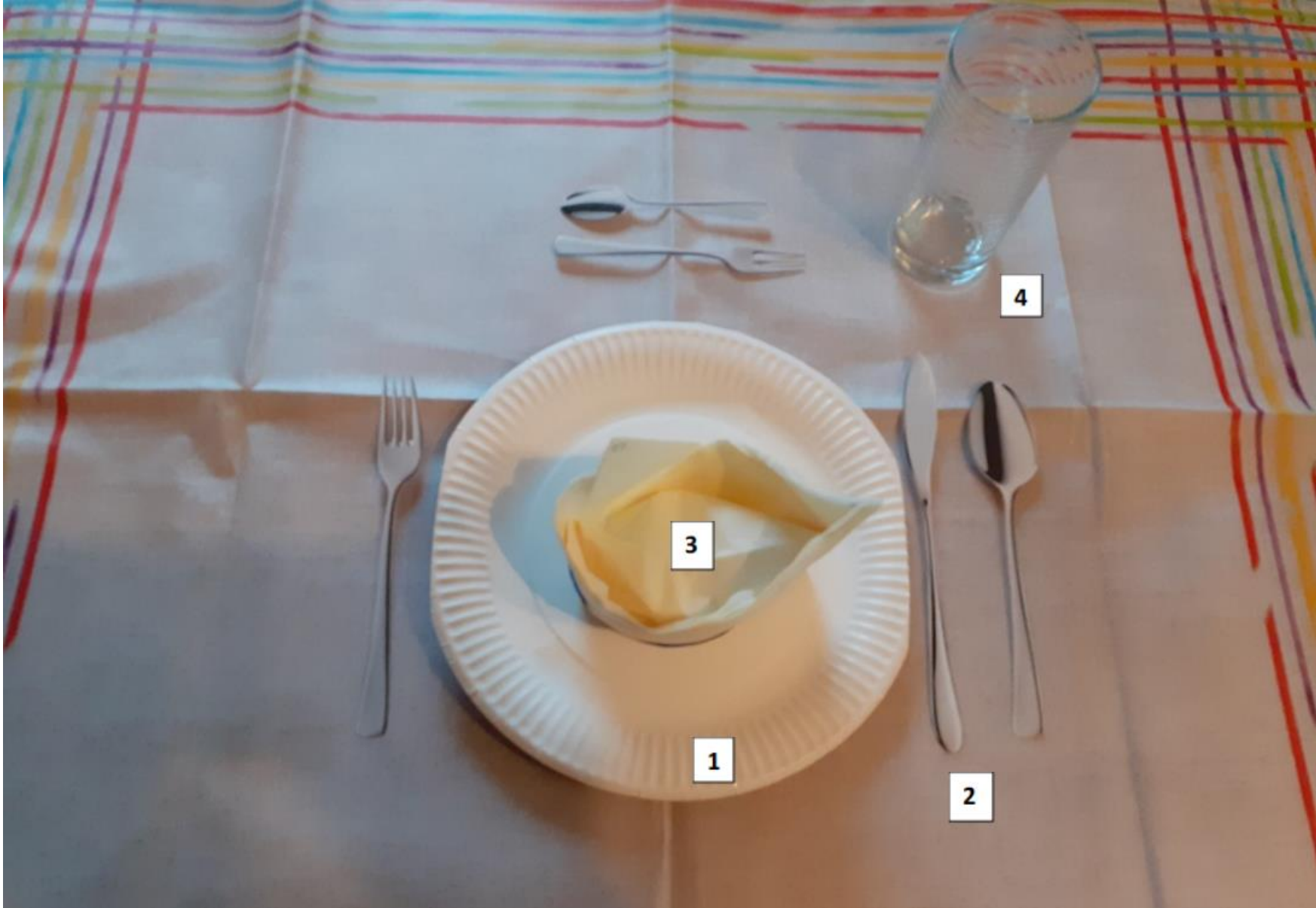
(Código QR Nº3)





Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Escape 2 Stay



Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



www.escape2stay.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



PIENSA RÁPIDO COMO UN RAYO



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Escape  Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



Šolski center
Nova Gorica

Cámara
Zaragoza



Escape Stay

**¡Haz de la formación profesional tu
primera opción!**

www.escape2stay.eu



2020-1-DE02-KA202-007427

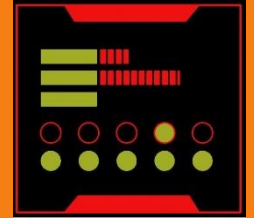
El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye respaldo alguno a sus contenidos, que reflejan exclusivamente el punto de vista de los autores, por lo que la Comisión no puede hacerse responsable del uso que se haga de la información aquí contenida.



Licencia abierta: Este documento es de uso libre bajo la Licencia Internacional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

PIENSA RÁPIDO COMO EL RAYO



Estás de excursión con tu clase en un centro cercano de FP y habéis decidido echar un vistazo a un aula que os parecía interesante. Sin embargo, una vez que estáis dentro del aula, la puerta se cierra y no conseguís abrirla...

¿Podréis salir antes de que el profesor se dé cuenta de vuestra ausencia?

En esta Escape Room os vais a sumergir en la

MECATRÓNICA

abarcando las siguientes competencias relacionadas y tareas típicas:

1. Matemáticas
2. Electrónica
3. Arduino
4. Binario
5. Código de colores

Tras completar esta Escape Room, tus alumnos serán capaces de:

- ✓ Nombrar la combinación de materias que forman la Mecatrónica.
- ✓ Nombrar los componentes físicos básicos de la Mecatrónica.
- ✓ Entender cómo la programación puede mejorar nuestra vida diaria.
- ✓ Entender qué es un microcontrolador, así como algunas de sus funcionalidades.

Esta es una de las cinco Escape Rooms gratuitas a las que puedes jugar con tus alumnos para hacer más atractivos los itinerarios profesionales de la FP

Encuétralas todas aquí:
www.escape2stay.eu



RIDDLE OVERVIEW

1. Cronómetro
2. Encuentra los componentes
3. Problema matemático
4. Enigma de colores

CONTENTS OF THE BOOKLET

Instrucciones Para Los Game Masters	1
Preparación	2
Comienzo Del Juego	5
Resumen De Enigmas Y Pistas	6
Análisis Posterior	10
Paso A Paso	11



INSTRUCCIONES PARA LOS GAME MASTERS

Este manual te proporcionará toda la información necesaria para poner en marcha la Escape Room y enlazar todos los materiales necesarios.

Como Game Master, presentarás el escenario del juego y el objetivo del juego a tu grupo de jugadores. Estarás disponible por si necesitan tu ayuda y les darás pistas que les guiarán para encontrar las soluciones a los enigmas y, en última instancia, alcanzar el objetivo.

A veces, el Game Master tiene que intervenir sin que nadie se lo pida para evitar que los jugadores inviertan demasiado tiempo en una dirección errónea o para evitar que lleguen a una solución incorrecta. ¡Pero no debes hacerlo demasiado! Vigila tu lenguaje corporal y hacia dónde miras en la sala para evitar dar pistas involuntarias.

Recuérdales a los jugadores que pueden utilizar una pista - a veces se olvidan de ello o el amor propio les impide preguntar. Lee en la sala y sé flexible con las pistas. No es necesario que utilices las pistas exactamente como aparecen en las instrucciones.

Para obtener más información sobre tu papel de Game Master, consulta el manual Escape2Stay y nuestra guía completa aquí:

www.escape2stay.eu



REGLAS DEL JUEGO

Al presentar la Escape Room asegúrate de:

- delimitar la zona de juego e indicar a los jugadores si hay algún objeto que está prohibido. Si la sala contiene muchos materiales, marca con un punto de color los objetos que no forman parte del juego.
- indicarles que no tienen que destruir/romper ningún objeto presente en la sala. No necesitarán usar la fuerza para encontrar las pistas.
- fijar el límite de tiempo en 30 minutos y permitir que los jugadores puedan controlar el paso del tiempo colocando un reloj o una cuenta atrás bien visible en la sala.



DURACIÓN

120 minutos	Preparación antes de jugar por primera vez; incluye la lectura de las instrucciones, la preparación de materiales y la familiarización con el juego.
10 minutos	Presentación del juego de escape a los participantes
30 minutos	Tiempo estimado de juego para un grupo
15 minutos	Reacondicionado de la sala después de un juego

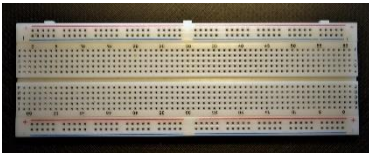
PREPARACIÓN

OBJETOS A PREPARAR

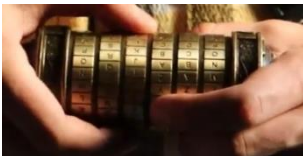
- 2 Arduinos



- 1 tablero de circuitos



- 2 cables USB
- 4 cables del kit Arduino
- 1 LED RGB
- Rotulador de tinta invisible de luz ultravioleta
- Linterna de luz ultravioleta
- Candado con cierre mediante palabras de seis letras (Cryptex)



- Candado numérico de 4 dígitos
- Candado numérico de 3 dígitos
- 1 caja fuerte (o caja con cerradura) con cerradura de 3 dígitos
- 1 caja fuerte con llave (o caja que se pueda cerrar con llave)
- 2 cajas
- 2 relojes



Aquí encontrarás todas las instrucciones:

www.escape2stay.eu/think-as-fast-as-lightning





- 2 cadenas para cerrar las cajas con candado: Utiliza los mejores candados que puedas comprar y ten en cuenta el tamaño de las cajas
- Varias hojas de papel - algunas para dar pistas, otras para desviar la atención con cualquier tipo de contenido
- Bolígrafos y papel para los jugadores



PREPARACIÓN ANTES DEL PRIMER JUEGO

Tiempo estimado: 120 minutos

- Lee las instrucciones y familiarízate con las pistas (45 minutos).
- Si fuera necesario, compra los objetos que hacen falta.
- Prepara por primera vez la sala (20 minutos).
- Asegúrate de que todos los materiales de la sala están bien cerrados y son accesibles.
- Haz una pequeña prueba en la sala y comprueba que todos los materiales funcionan correctamente.
- Anota en qué lugares de la sala has escondido las pistas para los jugadores. Como cada sala es un poco diferente, puedes elegir tú mismo dónde poner las pistas. (2 minutos)



Encuentra todos los materiales que necesitas aquí:

www.escape2stay.eu/think-as-fast-as-lightning



TIEMPO PARA VOLVER A ACONDICIONAR LA SALA

Tiempo estimado: 15 minutos

- Elimina posibles rastros y notas del grupo/partida anterior y esconde las nuevas pistas (15 minutos)





COMIENZO DEL JUEGO

Se recomienda calcular **50 minutos para un juego completo**, de los cuales 10 minutos son para informar a los jugadores, 30 para el juego en sí y 10 para una rápida sesión de análisis posterior. Lo ideal sería combinarlo con una sesión más intensa de orientación profesional antes o después del juego de escape.



Tras presentar de manera general tus planes y los motivos para jugar a este juego con tus alumnos, continúa con estos pasos:

- Primero, forma grupos de un máximo de 6 jugadores por grupo.
- Segundo, preséntales la configuración y las reglas del juego de escape.
- Finalmente, cuéntales la historia introductoria y pon en marcha el cronómetro.

INTRO OF “THINK AS FAST AS LIGHTNING”

Esta Escape Room os proporcionará unos conocimientos básicos del ciclo de FP de Mecatrónica. Entenderéis muchos términos que se utilizan en esta profesión, así como las materias que se imparten en este curso. La Escape Room os permitirá conocer tanto la vertiente teórica como los aspectos prácticos de la Mecatrónica.

No está permitido utilizar el teléfono móvil ni ningún otro dispositivo que no se encuentre en la sala. Todo lo que necesitáis para escapar de la sala se encuentra en la misma sala. Sólo podéis utilizar cada objeto una vez. Trabajad en equipo para resolver los enigmas y comunicaos entre vosotros para que todos tengáis la misma información.

Y ahora vamos con la historia:

Estás de excursión con tu clase en un centro cercano de FP donde os van a informar sobre los estudios que podéis realizar en este centro específico de FP. Tú y un grupo de amigos habéis encontrado un aula y habéis decidido separaros del resto de la clase para echar un vistazo. Sin embargo, una vez que estáis dentro del aula, la puerta se cierra y no conseguís abrirla. Lo único que sabéis es que si el profesor se da cuenta de vuestra desaparición, vais a enfrentaros a un problema gordo en vuestro centro escolar. Tenéis 30 minutos para salir del aula.



RESUMEN DE ENIGMAS Y PISTAS

Enigma 1: Cronómetro (Código de palabras)

Descripción

La primera tarea consiste en conectar un temporizador que iniciará una cuenta atrás. Sobre el temporizador se lee la siguiente frase:

Mira 3l t13mpo

El código escrito en esta frase abre un candado. Esto puede ser un poco difícil de entender, ya que habrá al menos otros dos relojes más en la sala que quizá quieran explorar los jugadores.

Una vez que obtengan el código, los jugadores tendrán que abrir una caja en la que encontrarán una linterna de luz ultravioleta y una hoja de papel con la frase:

“Utilízame para encontrar los componentes”.

El objetivo se alcanza cuando los jugadores encuentran el código del enigma (313) y abren el primer candado.

Pistas para el Game Master

- Habrá una hoja que dirá que la primera pista se encontrará al conectar el temporizador.
- La frase también es una pista en sí.

Material necesario

- Arduino programado con un temporizador



- Fuente de alimentación
- Dos relojes adicionales
- Una caja cerrada con un candado de tres cifras
- Una hoja de papel con la frase “Utilízame para encontrar los componentes”
- Una hoja de papel con una pista que indica que se tiene que conectar el temporizador



Enigma 2: Encuentra los componentes (Tinta invisible)

Descripción

Cuando hayan encontrado la linterna con luz ultravioleta, los jugadores la deben utilizar sobre los papeles que hay en la sala.

Encontrarán cuatro hojas de papel con palabras escritas en tinta invisible. Una de ellas será una hoja con un código binario y las otras tres contendrán la información que se necesita para abrir el siguiente candado.

Una vez que hayan abierto este otro candado, encontrarán varios componentes y una hoja de papel con una imagen y un problema matemático.

El objetivo se alcanza cuando los jugadores averiguan cómo localizar los componentes y logran abrir el segundo candado.

Pistas para el Game Master

- El Game Master puede aconsejar a los jugadores que utilicen la linterna sobre las hojas de papel.
- El Game Master puede contarles que los códigos binarios son un tipo de lenguaje.

Material necesario

- Rotulador de tinta invisible de luz ultravioleta y linterna de luz ultravioleta
- Varias hojas de papel con información escrita en tinta invisible
- Arduino



- Cables LED RGB
- Cables USB

Una hoja de papel con el esquema completo (la forma de conectar los componentes Arduino que los alumnos deben llevar a cabo más tarde) y el problema matemático.



Enigma 3: Problema matemático

Descripción

Tras encontrar los componentes y la hoja de papel con la imagen, los alumnos verán que sigue faltando un componente.

Para hallarlo, deberán resolver un sencillo problema matemático que les dará el código para abrir el candado de cuatro dígitos.

Una vez resuelto el problema matemático, encontrarán todos los componentes necesarios para realizar la estructura tal como aparece en la imagen.

El objetivo se alcanza cuando los jugadores han resuelto el problema matemático y han obtenido el resultado que abre el candado de cuatro cifras.

Pistas para el Game Master

- El Game Master puede informar a los jugadores de que tienen que resolver un problema matemático
- El Game Master también puede indicar a los jugadores que deben respetar el orden de cálculo (La multiplicación y la división se tienen que realizar primero. Después se realizan los cálculos restantes)

Material necesario

- Hojas de papel
- Bolígrafos
- Una caja
- Un candado de 4 dígitos
- Tablero de circuitos
- Problema matemático



Enigma 4: Enigma de colores

Descripción

Los jugadores tendrán que crear el “robot”. Siempre que este se construya correctamente, el led RGB facilitará un código de colores.

Para poder leer el código, los jugadores tendrán que utilizar una hoja de papel con una clave de código que estará en la sala.

La palabra será **SENSOR** y servirá para abrir un candado cerrado mediante una palabra de seis letras. En ese candado de seis letras los jugadores encontrarán una llave que permitirá abrir la última caja fuerte en la que encontrarán las llaves de la sala.

El objetivo se alcanza cuando los jugadores entienden el código de colores y averiguan que la palabra que buscan es SENSOR. Al final de este enigma, la Escape Room se ha completado.

Pistas para el Game Master

- El Game Master tendrá que indicar a los jugadores que deben realizar la estructura tal cual aparece en la imagen. Esto es importante, ya que si hay alguna pequeña diferencia, saldrá un código totalmente diferente.

Material necesario

- Hojas de papel
- Bolígrafo
- Dispositivo para conectar el cable USB
- Candado cerrado mediante una palabra de seis letras
- Hoja de papel con código de color
- Llaves para la última caja fuerte
- Caja fuerte con llave
- Llaves de la sala



ANÁLISIS POSTERIOR

Al finalizar, reúnete con los alumnos y coméntales cómo has visto su actuación. Explícales qué ha funcionado bien, si te han sorprendido y en qué en concreto, cuándo han actuado mejor que la media o lo esperado y en qué momentos el trabajo en equipo e individual ha sido bueno y fructífero. Menciona también todo aquello que no ha funcionado bien y si ciertas mejoras en el grupo y en las acciones individuales podrían haber ayudado a resolver los enigmas más fácilmente.

Si han completado el juego en el tiempo estipulado de 30 minutos, felicítales por su éxito. Si han necesitado más tiempo, sigue comentando positivamente la finalización del mismo y explica qué ha provocado el retraso.

Haz las siguientes preguntas para la reflexión:

- ¿Qué te ha parecido tu actuación en la Escape Room?
- ¿Qué has aprendido?
- ¿Qué asignaturas cursarías en el curso de Mecatrónica?
- ¿Cómo te has sentido en la Escape Room?
- ¿Te interesa aprender más sobre Mecatrónica?
- ¿Te ves trabajando en este campo?
- ¿Cómo ha sido vuestro trabajo en equipo en la Escape Room?



PASO A PASO

Los alumnos acceden a la sala sin conocer la temática que se abordará en ella. El Game Master hace una introducción de la historia que hay tras la entrada de los alumnos a esta sala en concreto: están aquí porque participaban en una excursión a un centro escolar de FP. En un momento determinado se separaron del resto de la clase para echar un vistazo a esta sala. Pero se han quedado encerrados en ella, y si no encuentran la manera de salir en 30 minutos, el profesor y el director de su centro escolar los van a descubrir y sancionar.

La cuenta atrás comienza una vez les han contado la historia a los alumnos. En cuanto se ponga en marcha el cronómetro, los alumnos empezarán a buscar por la sala y reunirán todas las cajas y candados que puedan encontrar. Dado que hay un letrero indicando que la Escape Room se va a iniciar en un momento determinado, entenderán que tienen que conectar el Arduino a un enchufe. Con ello se pondrá en marcha un nuevo cronómetro en el que se leerá la siguiente frase: “Mira 3l t13mpo”.

Entre todo el material hallado por los alumnos hay una caja cerrada con cadenas y un candado de tres cifras. La caja contiene una linterna que permite leer tinta invisible. Los alumnos utilizarán esta linterna para leer los papeles que irán encontrando en el aula. Descubrirán que en algunos aparece escrito un código binario. Hallarán también un papel con un listado de cifras en binario. Esto les ayudará a descubrir el código para el candado de tres cifras. Este abrirá una caja en la que los alumnos descubrirán casi todos los componentes que necesitan para el Arduino. Asimismo, encontrarán en esa caja una hoja de papel que contiene la estructura del Arduino que tienen que desarrollar (dicho papel indica también los componentes). Finalmente hallarán un problema matemático.

Los participantes se darán cuenta entonces de que les falta un componente importante para la elaboración de la estructura. Dicho componente es el tablero de circuitos. Para acceder al código de cuatro cifras que abre la caja donde está el tablero de circuitos, los alumnos deberán resolver el problema matemático que se encuentra en la hoja de construcción de la estructura.

Una vez tengan todos los componentes, los alumnos tendrán que desarrollar la estructura del Arduino que se indica en esa hoja de papel, siguiendo exactamente las instrucciones que contiene para conseguir su objetivo. Al conectar la estructura a una fuente de alimentación, se encenderá una luz led multicolor. La luz led irá cambiando de color para formar un código. Los alumnos encontrarán una hoja de papel con la que asociarán los colores con letras. Tienen que utilizar esta hoja para descubrir la palabra SENSOR que la luz led está emitiendo.

La palabra SENSOR se empleará para abrir la caja con el candado de seis letras que contiene la llave de la sala. Esto les permitirá abrir la sala, con lo que el juego habrá terminado. A continuación, el Game Master realizará un análisis posterior con los participantes para consultarles qué les ha parecido el juego y para hacer que reflexionen sobre lo que han aprendido.

Echa un vistazo a este video de la fase de pruebas:

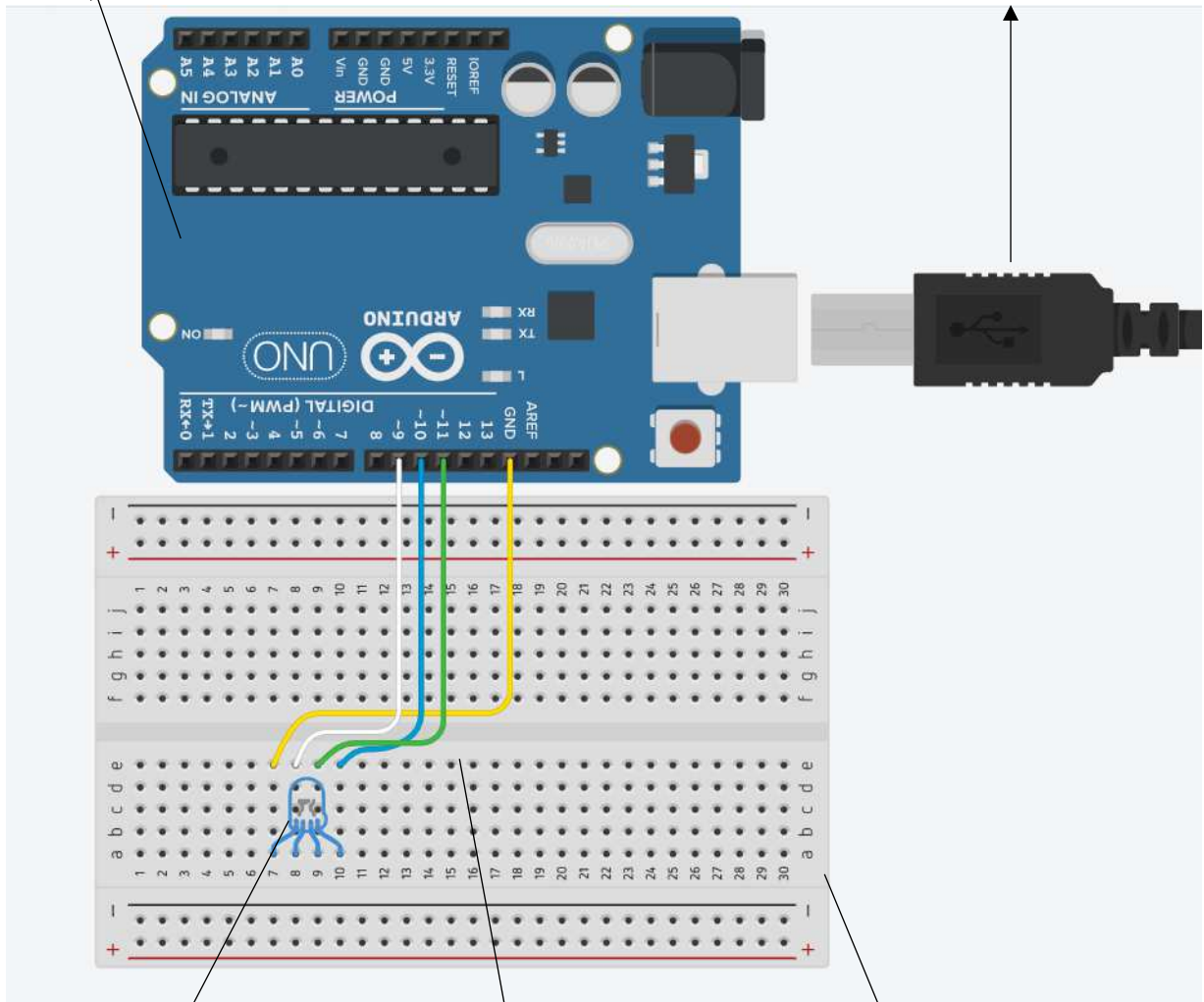
<https://youtu.be/YHbHYxt5DAY>





Este componente es el Arduino. El Arduino es un microcontrolador que recibe y envía información. Este componente actúa como cerebro de este proyecto.

Este componente es un cable USB. Sirve para conectar el microcontrolador al ordenador y también como fuente de alimentación.



Este componente es un LED RGB. Según el código que se introduzca, emite varios colores.

Esto son cables cuya función es conectar el Arduino al tablero de circuitos.

Este componente es el tablero de circuitos. En él se conectan todos los componentes.



Cores

A	
E	
G	
S	
P	
N	
H	
O	
Y	
R	
Q	

**PARA ENCONTRAR LA
LLAVE, TENÉIS QUE
EMPEZAR AQUÍ**

Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



www.escape2stay.eu



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



ABRE LA PUERTA... ¿¡POR FAVOR!?



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Escape  Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



Šolski center
Nova Gorica

Cámara
Zaragoza



Escape Stay

**¡Haz de la formación profesional tu
primera opción**

www.escape2stay.eu



2020-1-DE02-KA202-007427

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye respaldo alguno a sus contenidos, que reflejan exclusivamente el punto de vista de los autores, por lo que la Comisión no puede hacerse responsable del uso que se haga de la información aquí contenida.



Licencia abierta: Este documento es de uso libre bajo Licencia Internacional de Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

ABRE LA PUERTA...

¡¿POR FAVOR?!



Estás con tu clase en una visita guiada a una central eléctrica cercana. De repente se cierra la puerta de seguridad, que funciona con electricidad. Solo queda aire para 30 minutos...

¿Podréis salir a tiempo?

En esta Escape Room os vais a sumergir en la

INGENIERÍA ELECTRÓNICA

abarcando las siguientes competencias relacionadas y tareas típicas:

1. Capacidad para leer y utilizar documentos técnicos (terminología y principios básicos)
2. Identificación de equipamiento laboral, métodos de trabajo y medidas de seguridad
3. Comprensión y reparación de placas de circuitos
4. Resolución de problemas de lógica y habilidades numéricas.

Tras completar esta Escape Room, tus alumnos serán capaces de:

- ✓ Nombrar términos y principios básicos importantes de la ingeniería electrónica
- ✓ Entender placas de circuitos básicos e identificar errores/asegurar un suministro eléctrico adecuado
- ✓ Nombrar e identificar el equipamiento más relevante de los ingenieros electrónicos
- ✓ Identificar riesgos de seguridad típicos del trabajo de los ingenieros electrónicos

Esta es una de las cinco Escape Rooms gratuitas a las que puedes jugar con tus alumnos para hacer más atractivos los itinerarios profesionales de la FP

Encuétralas todas aquí:

www.escape2stay.eu



RESUMEN DE LOS ENIGMAS

1. Investiga el entorno
2. Código de caja fuerte
3. Comprensión del objetivo final
4. Encuentra al electricista
5. Comprensión del plano de circuitos
6. Cuadrícula de material
7. Nota del triángulo de Ohm

CONTENIDO DEL MANUAL

Instrucciones Para Los Game Masters	1
Preparación	2
Comienzo Del Juego	4
Resumen De Enigmas Y Pistas	5
Análisis Posterior	13
Guía	13



INSTRUCCIONES PARA LOS GAME MASTERS

Este manual te proporcionará toda la información necesaria para implementar la Escape Room y enlazar todos los materiales necesarios.

Como Game Master, presentarás el escenario del juego y el objetivo del juego a tu grupo de jugadores. Estarás disponible por si necesitan tu ayuda y les facilitarás pistas que les guiarán para encontrar las soluciones de los enigmas y, en última instancia, alcanzar el objetivo.

A veces, el Game Master tiene que intervenir sin que nadie se lo pida para evitar que los jugadores inviertan demasiado tiempo en una dirección errónea o para evitar que lleguen a una solución incorrecta. ¡Pero no debes hacerlo demasiado! Vigila tu lenguaje corporal y hacia dónde miras en la sala para evitar dar pistas involuntarias.

Recuérdales a los jugadores que pueden utilizar una pista - a veces se olvidan de ello o el amor propio les impide preguntar. Lee en la sala y sé flexible con las pistas. No es necesario que utilices las pistas exactamente como aparecen en las instrucciones.

Para obtener más información sobre tu papel de Game Master, consulta el manual Escape2Stay

y nuestra guía completa aquí

www.escape2stay.eu



REGLAS DEL JUEGO

Al presentar la Escape Room, asegúrate de:

- delimitar la zona de juego e indicar a los jugadores si hay algún objeto que está prohibido. Si la sala contiene muchos materiales, marca con un punto de color los objetos que no son parte del juego.
- indicarles que no tienen que destruir/romper ningún objeto presente en la sala. No necesitarán usar la fuerza para encontrar las pistas.
- fijar el límite de tiempo en 30 minutos y permitir que los jugadores puedan controlar el paso del tiempo colocando un reloj o una cuenta atrás bien visible en la sala




DURACIÓN

- | | |
|------------|---|
| 75 minutos | Preparación antes del jugar por primera vez; incluye la lectura de las instrucciones, la preparación de los materiales y la familiarización con el juego. |
| 10 minutos | Presentación del juego de escape a los jugadores |
| 30 minutos | Tiempo estimado de juego para un grupo |
| 10 minutos | Reacondicionado de la sala después de un juego |



PREPARACIÓN

OBJETOS A PREPARAR

- Material impreso para los enigmas (véase lista en la siguiente página)
- Sobres A5/A4 para guardar las pistas (opcional)
- **Caja fuerte** con un teclado numérico que pueda ser programado con un código individual (el coste es de unos 15-20€). Como alternativa, se pueden utilizar un candado con cierre numérico y una caja. En cualquier caso, la caja fuerte o la caja tienen que ser lo suficientemente grandes como para contener las tarjetas con la solución de las placas de circuitos.
- El **código de la caja fuerte** deberá ser programado de modo que sea **794** para un **candado de 3 dígitos** y **7194** para un **candado de 4 dígitos**.
- Dibuja o pega estos símbolos en la caja fuerte/caja con candado

- Se recomienda, pero no es necesario, usar un reloj o aún mejor una cuenta atrás bien visible en la sala, de forma que los jugadores puedan ver cuánto tiempo ha transcurrido.
- Se facilitará a los jugadores papel y lápiz. No necesitan ni calculadora ni teléfono móvil.



Aquí encontrarás
todas las
instrucciones:

[www.escape2stay.eu/
open-the-door-
please/](http://www.escape2stay.eu/open-the-door-please/)



PREPARACIÓN ANTES DEL PRIMER JUEGO

Tiempo estimado: 75 minutos

- Lectura de las instrucciones y familiarización con las pistas (45 minutos)
- Impresión de los materiales a una cara (¡no a doble cara!) y en color (15 minutos)
- Colocación de los enigmas en sobres y rotulación de los números de las pistas en los sobres (ej., 1/5 o 4/5).
- Compra de la **caja fuerte** (el tiempo necesario dependerá de tu situación y de si puedes comprarla online o localmente)
- **Configuración del código de la caja fuerte** (5 minutos)
- Configuración de la sala para la primera vez (10 minutos)
- Toma nota de dónde has escondido las pistas para los jugadores de la sala. Como cada sala es un poco diferente, puedes elegir tú mismo dónde poner las pistas (2 minutos)





TIEMPO PARA VOLVER A ACONDICIONAR LA SALA

Tiempo estimado: 10 minutos

- Elimina rastros y notas del grupo/partida anterior y esconde las nuevas pistas (10 minutos)



MATERIALES IMPRIMIBLES

Para los jugadores:

- **Enigma 1:** Imagen del plano del circuito (1 página A4)
- **Enigma 2:** 4 tarjetas de pistas con un rompecabezas numérico para el código de la caja fuerte.
Córtalas en cuadrados, pero dales a los jugadores solo una tarjeta "Parte B", dependiendo del número de dígitos de la caja fuerte/candado numérico (1 página A4)
- **Enigma 3:** Prepara una nota manuscrita que diga: "Emplea cuatro de estas en caso de emergencia para dar corriente a la puerta" y colócalas en la caja fuerte.
- **Enigma 4:** 9 tarjetas con la solución de las placas de circuitos (4 correctas, 5 incorrectas) (enigmas 3-8), impresas a doble cara, ya que en la parte posterior debe estar el rompecabezas del trabajador de la construcción. Dobla por la mitad, pega ambas partes, córtalas en cuadrados (1 página A4, impresa por ambas caras) y colócalas en la caja fuerte.
- **Enigma 5:** Laberinto y documento con los símbolos de los circuitos y las indicaciones (2 páginas A4)
- **Enigma 6:** Cuadrícula de material (1 páginas A4)
- **Enigma 7:** Nota con la ley de Ohm y ecuación a resolver (1 página A4)



[www.escape2stay.eu/
open-the-door-
please/](http://www.escape2stay.eu/open-the-door-please/)



Para los Game Masters (pistas y soluciones):

- **Enigma 2:** Soluciones para las tarjetas con pistas para el rompecabezas numérico de la caja fuerte
- **Enigma 3/8:** Plano del circuito completo que incluya la especificación de las 4 tarjetas correctas de solución del plano del circuito
- **Enigma 4:** Imagen completa del rompecabezas que incluya la solución resaltada
- **Enigma 5:** Laberinto resuelto y soluciones escritas de los símbolos de las placas de circuitos y sus nombres
- **Enigma 6:** Solución de la cuadrícula de material
- **Enigma 7:** Solución de la nota con la Ley de Ohm





COMIENZO DEL JUEGO

Se recomienda calcular **50 minutos para un juego completo**, de los cuales 10 minutos son para informar a los jugadores, 30 para el juego en sí y 10 para una rápida sesión de análisis posterior. Lo ideal sería combinarlo con una sesión más intensa de orientación profesional antes o después del juego de escape.



Tras presentar de manera general tus planes y los motivos para jugar a este juego con tus alumnos, continúa con estos pasos:

- Primero, forma grupos de un máximo de 6 jugadores por grupo.
- Segundo, preséntales la configuración y las reglas del juego de escape.
- Finalmente, cuéntales la historia introductoria y pon en marcha el cronómetro.

INTRODUCCIÓN AL JUEGO DE “ABRE LA PUERTA... ¿POR FAVOR?!”

“¡Bienvenidos a esta visita guiada a nuestra central eléctrica!

Hoy vais a aprender qué es eso de la ingeniería eléctrica y vais a descubrir si podría ser vuestra futura profesión. Veréis que nuestra planta está equipada con las más modernas medidas de seguridad. Muchos de nuestros centros de control – como este – pueden quedar herméticamente cerrados en caso de emergencia. Por tanto, por favor, manteneos agrupados para asegurarnos de que el grupo no quede dividido.

El director técnico está hoy fuera de las instalaciones, ¡así que no habría peor momento para enfrentarse a un problema técnico!”

Tus amigos y tú os encontráis solos en una sala del centro de control cuando, de repente, salta la alarma. En ese mismo momento, la puerta eléctrica de seguridad se cierra herméticamente, aislándoos así del resto del grupo. Aunque rápidamente tratáis de abrirla de nuevo, no se mueve. Tras unos instantes de pánico, la voz de vuestro guía os llega a través del intercomunicador:

“¿Hola? ¿Estáis ahí? Hemos perdido la conexión eléctrica con la puerta y la única manera de rearmarla es desde la sala en la que estáis. Tenéis que encontrar el circuito electrónico que se ha roto y repararlo colocando 4 piezas de repuesto. Yo intentaré hacer todo lo que pueda desde aquí fuera. Avisadme si necesitáis ayuda, ¿de acuerdo? No es que quiera estresaros, pero la sala está herméticamente cerrada, por lo que no puede entrar oxígeno. El aire que tenéis ahí dentro durará unos 30 minutos, ¡así que no perdáis ni un suspiro! ¡A trabajar!”



RESUMEN DE ENIGMAS Y PISTAS

Enigma 1: Estudia el entorno (victoria rápida)

Descripción

El grupo tiene que buscar pistas en la sala.

Deben encontrar:

- Un **dibujo de una placa de circuito eléctrico** rota.
La imagen está dividida mediante una cuadrícula, pero los jugadores todavía no saben por qué.
- Una **caja fuerte**.
- **3 tarjetas** con símbolos y números que hay que unir (véase *enigma 2*)

Se alcanza el objetivo cuando el grupo encuentra las dos imágenes, las tres tarjetas y la caja fuerte.

Además pueden encontrar más enigmas/pistas, que necesitarán para los siguientes enigmas.

Pistas para el Game Master

Toma notas cuando escondas los objetos en la sala:

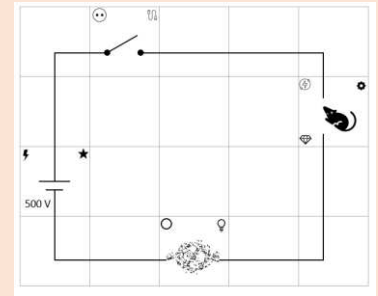
- El dibujo del circuito eléctrico está escondido en

- La caja fuerte está escondida en

- Hay escondidas 3 tarjetas con pistas para el segundo enigma en las siguientes ubicaciones:

Material necesario

- Dibujo del plano del circuito roto



- Caja fuerte (en la caja fuerte hay más tarjetas con pistas
 véase enigma 3)
- 3 tarjetas con rompecabezas numérico (véase enigma 2)

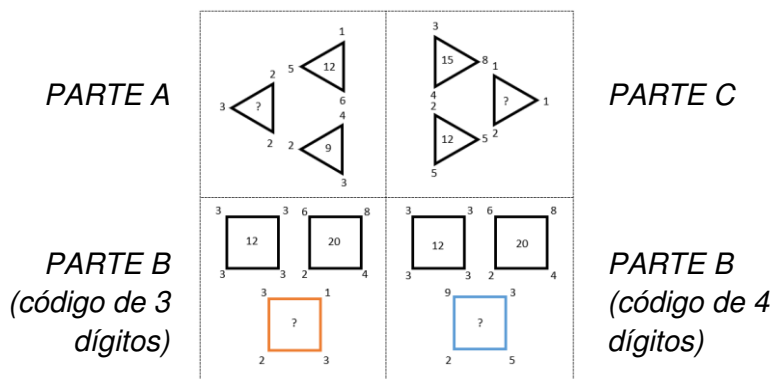


Enigma 2: Código de la Caja Fuerte (Rompecabezas numérico)

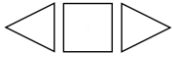
Descripción

En el enigma 1, los jugadores han encontrado 3 tarjetas con símbolos y números en la sala.

Los jugadores no saben que las tarjetas se llaman Parte A, Parte B y Parte C (esta es una indicación solo para el Game Master)



También han encontrado estos símbolos en la caja fuerte:



Ahora tienen que descubrir los números representados por el signo de interrogación y colocarlos en el orden correcto según el orden de los símbolos de la caja fuerte.

Se alcanza el objetivo cuando los jugadores abren la caja fuerte y consiguen las 9 tarjetas con las soluciones.

Pistas para el Game Master

- Pista 1: Suma los números del borde de los símbolos.
- Pista 2: Observa la caja fuerte para descubrir el orden.
- Pista 3:

$$\triangleleft = \text{Parte A} = 7$$

$$\square = \text{Parte B} = 9 \text{ (para códigos de 3 dígitos)} \quad \bullet 19 \text{ (para códigos de 4 dígitos)}$$

$$\triangleright = \text{Parte C} = 4$$

Material necesario

- Asegúrate de **programar la caja fuerte**, antes de que empiece el juego, con el siguiente código:
El código para una caja de **3 dígitos** debe ser 794.

El código para una caja de **4 dígitos** debe ser 7194.

- Dale a los jugadores **solo una tarjeta Parte B** en función del número de dígitos de la caja fuerte
- Dibuja o pega estos símbolos en la caja fuerte:



- Si no puedes programar la caja fuerte tú mismo y tienes que dejar el código inicial con el que viene la caja, modifica las tarjetas de pistas de tal forma que el código para la caja fuerte sea la solución de los enigmas.
- En lugar de una caja fuerte, puedes usar un candado numérico sencillo y una caja, siempre que puedas conseguir una con código de 3 o 4 dígitos donde puedas meter las tarjetas.



Enigma 3: Comprender el objetivo final (victoria rápida)

Descripción

Los jugadores encontrarán en la caja fuerte unas extrañas tarjetas y una nota que dice:

“Utilizad cuatro de estas tarjetas en caso de emergencia para poder rearmar la puerta”.

En las tarjetas vemos fragmentos del circuito eléctrico, pero son demasiados como para que todos encajen en la placa del circuito que encontraron en el enigma 1.

Se alcanza el objetivo cuando los jugadores comprenden que tienen que usar esas tarjetas para conseguir reparar la puerta colocando de alguna forma los fragmentos correctos en los lugares adecuados.

Pistas para el Game Master

Todas las tarjetas tienen algo único en ellas (un símbolo). Los otros enigmas proporcionarán la solución para que los jugadores puedan identificar las tarjetas correctas.

Es posible que los jugadores hayan encontrado pistas para las tarjetas en el enigma 1, mientras examinaban la sala. Si encuentran todas las pistas (y soluciones) antes de conseguir las tarjetas que están en la caja de seguridad, **este puede ser el enigma final. Una vez coloquen correctamente las tarjetas en la placa del circuito estropeada, la puerta quedará reparada y podrán salir de la sala.**

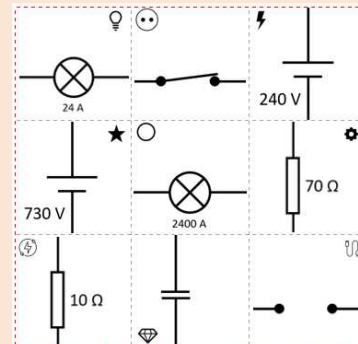
El Game Master tiene a su disposición un dibujo de la placa del circuito reparada, incluidos el símbolo y la localización en la cuadrícula. ¡No se lo muestres a los jugadores hasta el final!

Ayuda a los jugadores a entender la finalidad del juego haciéndoles preguntas como estas:

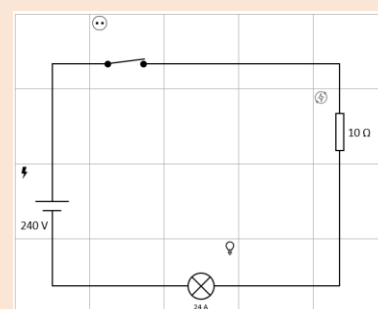
- “¿Qué crees que deberías hacer con estas tarjetas?”
- “¿Te recuerdan las tarjetas a algo que ya hayas encontrado?”
- Recompénsales con una repuesta positiva (verbal o no verbal) si aciertan.

Material necesario

- Las tarjetas con dibujos de fragmentos del circuito eléctrico.



- El dibujo de la solución final que abrirá la puerta.



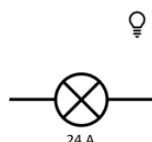


Enigma 4: Encuentra al electricista (Rompecabezas)

Descripción

En la parte posterior de las tarjetas halladas en la caja fuerte hay un rompecabezas. Si lo colocan en el orden correcto, los jugadores verán una imagen de trabajadores de la construcción. Tendrán que identificar la tarjeta con la imagen del electricista. Esta es una de las tarjetas correctas que deberán colocar en la placa del circuito para repararla.

El objetivo se consigue si los jugadores identifican la pieza del rompecabezas que muestra al electricista, la giran y la colocan en la placa del circuito en la ubicación correcta.



Material necesario

- Tarjetas de resolución (con el rompecabezas en la parte posterior) que encontraron en la caja fuerte (□ véase enigma 3)



Diseñado por macrovector / Freepik

- Dibujo del plano del circuito roto (□ véase enigma 1)

Pistas para el Game Master

Este enigma se puede resolver inmediatamente, una vez que los jugadores encuentren las tarjetas que hay en la caja fuerte. Pero puede que no lo resuelvan a la primera.

- Pista 1 (si el jugador no ha visto todavía el rompecabezas que hay en la parte posterior de las tarjetas): “¿Has probado a mirar detrás de las tarjetas?”.
- Pista 2: “Quizás uno de esos profesionales puede ayudaros con vuestro problema eléctrico.”
- Pista 3: “¿Podéis encontrar al electricista?”



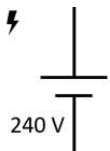
Enigma 5: Comprensión del plano del circuito (Laberinto)

Descripción

Uno de los elementos que los jugadores pueden encontrar en la sala durante el enigma 1 es un laberinto que conecta los símbolos que aparecen en la placa del circuito a las indicaciones correctas.

Este enigma se puede llevar a cabo en paralelo a los anteriores enigmas. Si los jugadores saben lo que significan los símbolos de la placa del circuito, entonces ha quedado obsoleto. No obstante, una de las soluciones que proporciona el laberinto es la correcta colocación de las tarjetas encontradas en la caja fuerte, ya que los jugadores pueden encontrar la pieza rota de la placa del circuito y repararla con una que funcione de las que hay en las tarjetas.

Se alcanza el objetivo cuando los jugadores puedan nombrar los símbolos de la placa del circuito y hayan colocado una tarjeta correcta en ella para repararla.



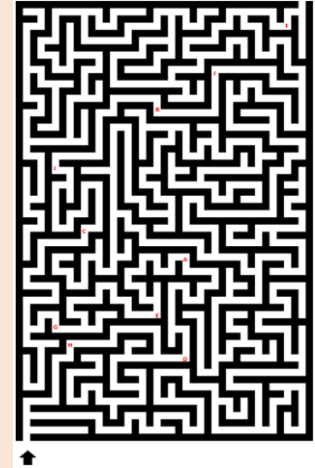
Pistas para el Game Master

El Game Master tiene a su disposición un laberinto resuelto, así como las soluciones para correlacionar los símbolos y sus nombres.

- Pista 1: Aclárales en qué consiste el reto si los jugadores no entienden que tienen que resolver el laberinto y encontrar las letras que hay en él en el orden de los símbolos que se les han entregado. Cada letra corresponde a un nombre/descripción y ellos tienen que establecer la correlación.
- Pistas 2 – 3: ayuda a los jugadores si se han equivocado y corrígeles cuando sea necesario.

Material necesario

- El laberinto y las instrucciones para los jugadores.



The names and descriptions of the symbols have been mixed up. Find the correct names by solving the maze. The order in which you encounter the letters in the maze is the correct order. Draw the connections between the symbols and names below:

	1	ELECTRIC CONSUMER An electric consumer is any electronic device that feeds from the power source of the circuit. For example a light or any mechanical part...
	2	DIODE Diode (D) is the part of the resistor against which an electric current has to flow. The larger the resistance, the greater the barrier to the flow of current.
	3	RESISTOR A resistor can store electrical energy and is used for transmitting a continuous flow of energy to electric consumers. It helps bridging potential differences throughout of the circuit.
	4	TRANSISTOR A transistor is a "transfer resistor" that can control the flow of electricity by switching or controlling electric signals.
	5	POWER SOURCE / BATTERY Every electronic circuit needs a power source from which the electric current can flow.
	6	CURRENT Current is a different used for electricity and it should always flow in a closed circuit in order to be measured (see an experiment in Appendix 2).
	7	VOLTAGE Voltage expresses the "pressure" that a power source puts on an electric current in the circuit. We used to measure this pressure in Volt (V).
	8	VOLTAGE Voltage expresses the "pressure" that a power source puts on an electric current in the circuit. We used to measure this pressure in Volt (V).

- El laberinto resuelto y las soluciones para el Game Master

SOLUTIONS		
	POWER SOURCE / BATTERY Every electronic circuit needs a power source from which the electric current can flow.	1 – H
	RESISTOR Resistor reduce the current flow and produce a specific voltage for an electric consumer.	2 – D
	ELECTRIC CONSUMER An electric consumer is any electronic device that feeds from the power source of the circuit. For example a lamp or even an electrical bell.	3 – A
	SWITCH A switch is used to control an electric circuit. If it is opened, the current can flow through the electric consumers. If it is closed, the current can't flow and it provides the connection.	4 – E
	TRANSISTOR A transistor is a "transfer resistor" that can control the flow of electricity by switching or controlling electric signals.	5 – G
	CAPACITOR A capacitor can store electrical energy and is used for transmitting a continuous flow of energy to electric consumers. It helps bridging potential differences throughout of the circuit.	6 – C
	CURRENT Current is a different used for electricity and it should always flow in a closed circuit in order to be measured (see an experiment in Appendix 2).	7 – I
	DIODE Diode (D) is the part of the resistor against which an electric current has to flow. The larger the resistance, the greater the barrier to the flow of current.	8 – B
	VOLTAGE Voltage expresses the "pressure" that a power source puts on an electric current in the circuit. We used to measure this pressure in Volt (V).	9 – J
	VOLTAGE Voltage expresses the "pressure" that a power source puts on an electric current in the circuit. We used to measure this pressure in Volt (V).	10 – F



Enigma 6: Cuadrícula de material (Conecta los puntos)

Descripción

En este enigma, que es bastante rápido, los jugadores encontrarán una cuadrícula llena de materiales que utilizan los ingenieros eléctricos, junto a otros objetos aleatorios. Tendrán que conectar los recuadros que muestran materiales que sí emplean.

Una vez conectadas las imágenes, todas juntas formarán un símbolo que también se encuentra en las tarjetas del circuito. Al encontrar todos los elementos del material en la cuadrícula, podrán identificar la pieza que repara el circuito eléctrico.

Se consigue el objetivo cuando los jugadores han identificado el símbolo oculto y han colocado la tarjeta correcta en la placa del circuito.



Pistas para el Game Master

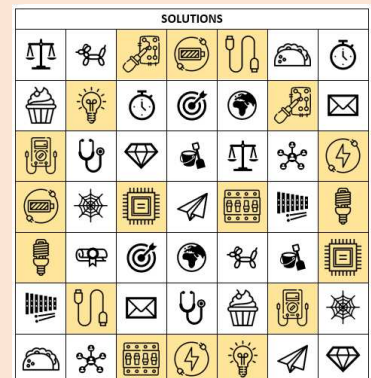
- Pista 1: Déjalos claro el objetivo del enigma, diciéndoles a los jugadores que tienen que encontrar los símbolos usados por los ingenieros eléctricos en su trabajo.
- Pista 2: ayuda a los jugadores si se han saltado un símbolo y hazles una pregunta que les ayude a encontrar el objeto buscado en la cuadrícula.
- Pista 3: muéstrales todas las soluciones de la cuadrícula.

Material necesario

- La cuadrícula vacía para los jugadores.



- La cuadrícula resuelta para el Game Master





Enigma 7: Nota del Triángulo de Ohm (Cálculo)

Descripción

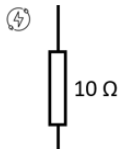
Este enigma es una ecuación que los jugadores tendrán que resolver aplicando la ley de Ohm y haciendo cálculos.

Los jugadores encontrarán este enigma en algún lugar de la sala. Parece como si alguien hubiese escrito una nota rápida. En ella también verán un triángulo con 3 letras (el triángulo de la ley de Ohm). La nota les dice que la resistencia se estropea con frecuencia y que para arreglar la puerta hay que instalar la resistencia correcta.

La batería/alimentación es de 240 V (voltios). La corriente tiene 24 A (amperios). Aplicando el triángulo de la ley de Ohm, los jugadores tendrán que calcular $V/I=R$, por lo que $R=10 \Omega$.

Hay dos tarjetas de la placa del circuito en las que aparece una resistencia, pero solo una indica 10R. Por tanto, los jugadores necesitan colocar esta tarjeta con la resistencia 10R en la placa.

El objetivo se habrá alcanzado cuando los jugadores hayan resuelto la ecuación y hayan colocado la tarjeta correcta en la placa del circuito.

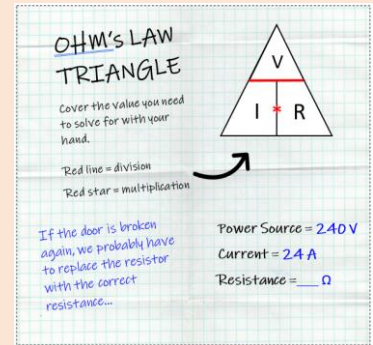


Pistas para el Game Master

- Pista 1: Menciona que podrían usar las soluciones al laberinto para entender el significado de las letras y símbolos.
- Pista 2: Haz que se den cuenta de que la solución puede ser calculada muy fácilmente sin calculadora.
- Pista 3: Haz que se den cuenta de que hay dos tarjetas de solución posibles, y solo una de ellas tiene sentido como resultado del cálculo.

Material necesario

- La cuadrícula vacía para los jugadores.



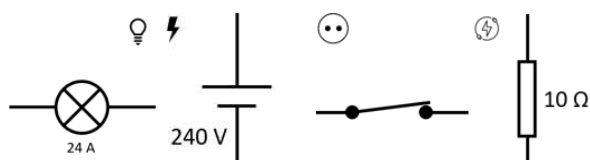


Enigma 8: Apertura de la puerta

Descripción

Este acertijo final es similar al enigma 3, porque el único objetivo es colocar todas las cartas correctas de la caja fuerte de llaves en el tablero de circuitos para abrir la puerta.

Se alcanza el objetivo cuando los jugadores comprenden que tienen que usar esas tarjetas para conseguir reparar la puerta colocando de alguna forma los fragmentos correctos en los lugares adecuados.

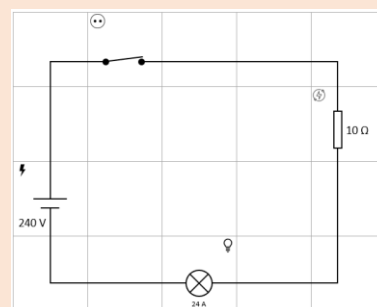


Pistas para el Game Master

- Comprueba el diseño final de la placa del circuito que te muestran los jugadores.
- **Si han encontrado la solución correcta, detén el cronómetro y felicítalos por haber escapado de la sala con éxito y a tiempo.**
- Si se han equivocado, díles que hay un error, pero no les digas todavía cuál es.
- Pueden utilizar pistas para que les digas qué tarjeta/s está/n puestas en un lugar incorrecto.

Material necesario

- Plano con la solución para comparar con el plano del circuito reparado.





ANÁLISIS POSTERIOR

¡Felicitas a los jugadores! Pregúntales si entienden por qué la placa del circuito estaba antes dañada y por qué ahora está reparada. Si no están seguros, dales la siguiente explicación:

La placa del circuito estaba dañada porque había 4 problemas. El más obvio es que un ratón había mordisqueado el cable, muriendo en el intento. Pero incluso sin este incidente, la placa no hubiese funcionado. La fuente de alimentación era demasiado potente, se estropeó un dispositivo eléctrico y el interruptor no estaba cerrado.

Ahora la placa del circuito tiene una fuente de alimentación adecuada (240 V) y el interruptor está cerrado, de modo que la corriente puede pasar. La resistencia (10 Ω) reduce la potencia de la corriente y permite que el dispositivo eléctrico de 24 amperios funcione correctamente.

Coméntales también cómo han actuado. Explícales qué ha funcionado bien, si te han sorprendido y en qué en concreto, cuándo han actuado mejor que la media o que lo esperado y en qué momentos el trabajo en equipo e individual ha sido bueno y fructífero. Menciona también todo aquello que no ha funcionado bien y si ciertas mejoras en el grupo y en las acciones individuales podrían haber ayudado a resolver los enigmas más fácilmente.

Si han completado el juego en el tiempo estipulado de 30 minutos, felicítales por su éxito. Si han necesitado más tiempo, sigue comentando positivamente la finalización del mismo y explica qué ha provocado el retraso.

GUÍA

El juego empieza cuando el Game Master comienza a leer la introducción. Después de la misma, el cronómetro se pone en 30 minutos.

Los jugadores empiezan el juego sabiendo que tienen que encontrar la placa del circuito dañada y repararla con 4 piezas de repuesto.

Primero, los jugadores deben repartirse por la sala para examinarla y ver qué pueden encontrar (enigma 1). Los enigmas de esta Escape Room no siguen un orden concreto, aunque algunos de ellos dependen de las soluciones de otros. Los jugadores deben encontrar todas las pistas escondidas y abrir la caja fuerte para alcanzar el objetivo final del juego: reparar la placa del circuito.

En la sala, los jugadores encontrarán los siguientes objetos:

- Una imagen impresa de una placa de circuito dañada
- Una caja fuerte
 - Dentro hay 9 tarjetas con soluciones que muestran las piezas de repuesto de la placa del circuito.
- 3 tarjetas con enigmas numéricos que facilitarán el código para la caja fuerte (escóndelas cerca unas de otras)
- Un laberinto impreso en 2D con letras escondidas en su recorrido
- Un documento impreso con símbolos eléctricos que se pueden relacionar con su significado utilizando las letras del laberinto
- Una cuadrícula impresa con símbolos
- Una nota con el triángulo de Ohm



Lo ideal es que la placa del circuito dañada sea una de las primeras pistas que los jugadores encuentren – el Game Master debería esconderla de tal forma que se pueda encontrar fácilmente.

Las dos próximas pistas que se necesitarán son la caja fuerte y las 3 tarjetas con los enigmas numéricos. Si los jugadores encuentran otras pistas antes, pueden empezar a resolver los enigmas que contienen, pero probablemente no sabrán todavía la forma en que las soluciones pueden ayudarles a alcanzar el objetivo final.

Una vez que los jugadores hayan encontrado la caja fuerte y las 3 tarjetas con los enigmas numéricos, pueden averiguar el código y abrir la caja fuerte (Enigma 2).

En la caja fuerte encontrarán 9 tarjetas de resolución que muestran las piezas de recambio necesarias para la placa del circuito. Cada tarjeta lleva un símbolo diminuto en una esquina. Los jugadores deberán darse cuenta de que estos mismos símbolos aparecen en la placa del circuito, aunque aún no se sabe con qué piezas de repuesto se pueden reparar los daños (Enigma 3). Para ello hay que encontrar más pistas.

En las tarjetas de resolución se esconde una de las primeras pistas para encontrar una pieza de repuesto. Al darles la vuelta, aparece un rompecabezas y las instrucciones dicen que los jugadores tienen que encontrar primero al electricista. Una vez que éste haya sido localizado, esta pieza se puede colocar en el plano del circuito dañado (Enigma 4). La pieza que están sustituyendo es un dispositivo eléctrico que consume 24 amperios; se trata de un círculo con una X en su interior y se identifica con el símbolo de una bombilla.

Los siguientes tres enigmas se pueden resolver en cualquier orden y ayudan a los jugadores a identificar una pieza de recambio por enigma.

La cuadrícula de material es un sencillo enigma de conexión. En ella, los jugadores deben resaltar los iconos que tengan algo que ver con la ingeniería eléctrica. A continuación se mostrará un símbolo de enchufe, que podrán encontrar en una de las tarjetas de resolución (Enigma 6). La pieza de recambio es un interruptor cerrado que permite que la corriente circule por el circuito.

En cuanto a la nota con el triángulo de Ohm, se trata de un enigma de cálculo muy fácil. Explica brevemente que para resolver uno de los valores, hay que tapanlo en el triángulo y luego realizar el cálculo (dividir o multiplicar). La nota da los valores de la fuente de alimentación (V) y de la corriente (I/A), por lo que los jugadores deben hallar la resistencia correcta. El cálculo es $240/24$, dando como resultado 10 Ohm para la resistencia (Enigma 7). Las tarjetas de resolución muestran dos resistencias, pero sólo una de ellas indica 10 Ohm. Por lo tanto, esta pieza de recambio es la que debe colocarse en la placa del circuito.

Como este enigma requiere que los jugadores conozcan algunos términos y símbolos específicos, se les proporcionará un documento informativo como parte del juego. En la sala han encontrado un laberinto impreso y un documento, pero los símbolos aún no están conectados con su significado correcto. Tienen que resolver el laberinto y anotar en qué orden encuentran las letras en el laberinto. El orden de las letras les permite relacionar los símbolos y su significado en el documento. También proporciona una pista más para encontrar una pieza de repuesto para la placa del circuito (Enigma 5), que es la fuente de energía correcta.

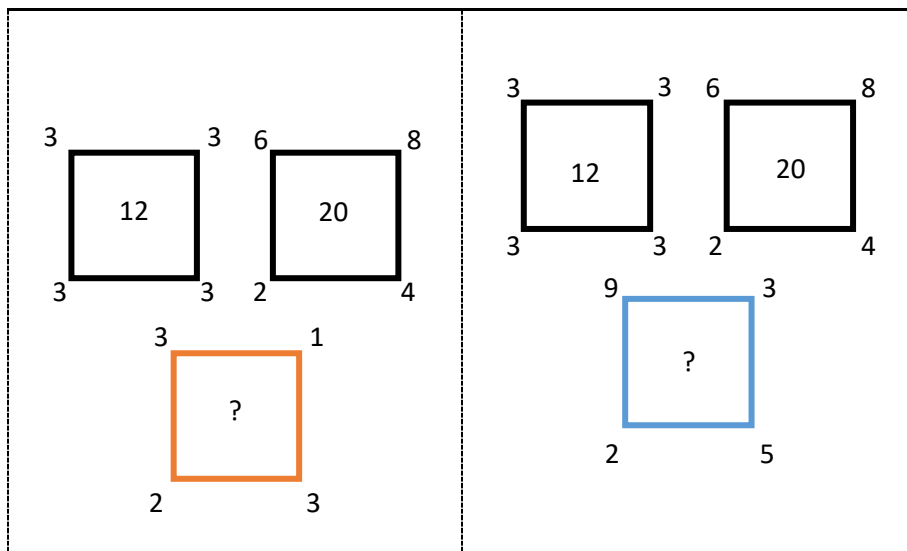
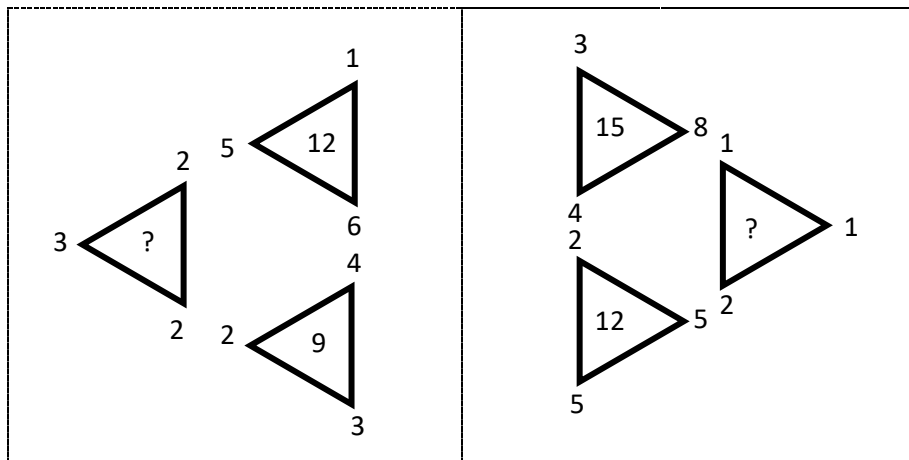
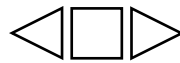
Al final, los jugadores han colocado las 4 piezas de repuesto correctas en la placa del circuito. Le dicen al Game Master que han acabado y éste lo confirma comprobando la placa reparada (Enigma 8).

Se para el cronómetro y... ¡los jugadores han logrado salir de la sala!

Abre la puerta... ¿por favor?

IMPRIMIR PDF

ENIGMA #2

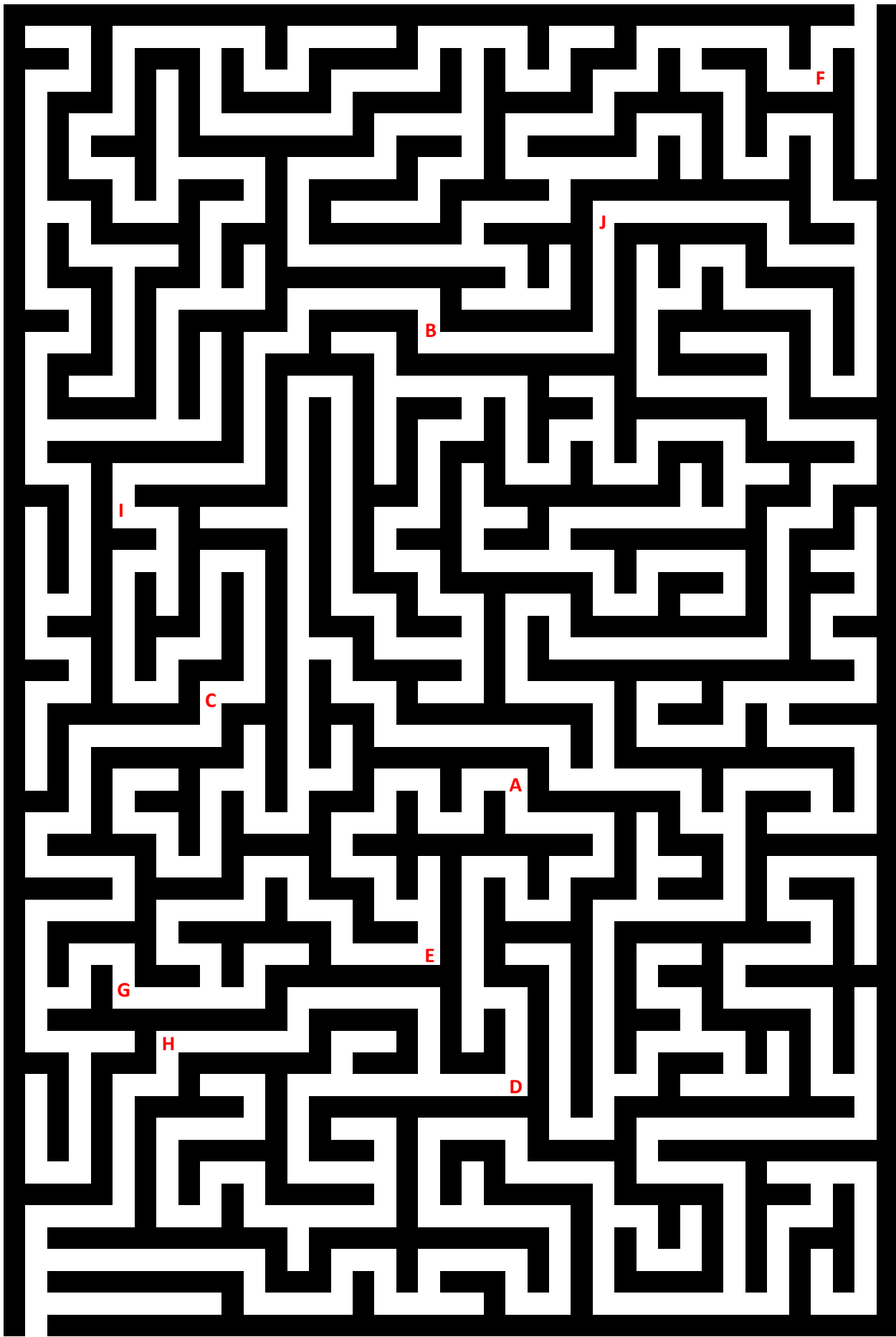


Imprime esta página y recorta los recuadros

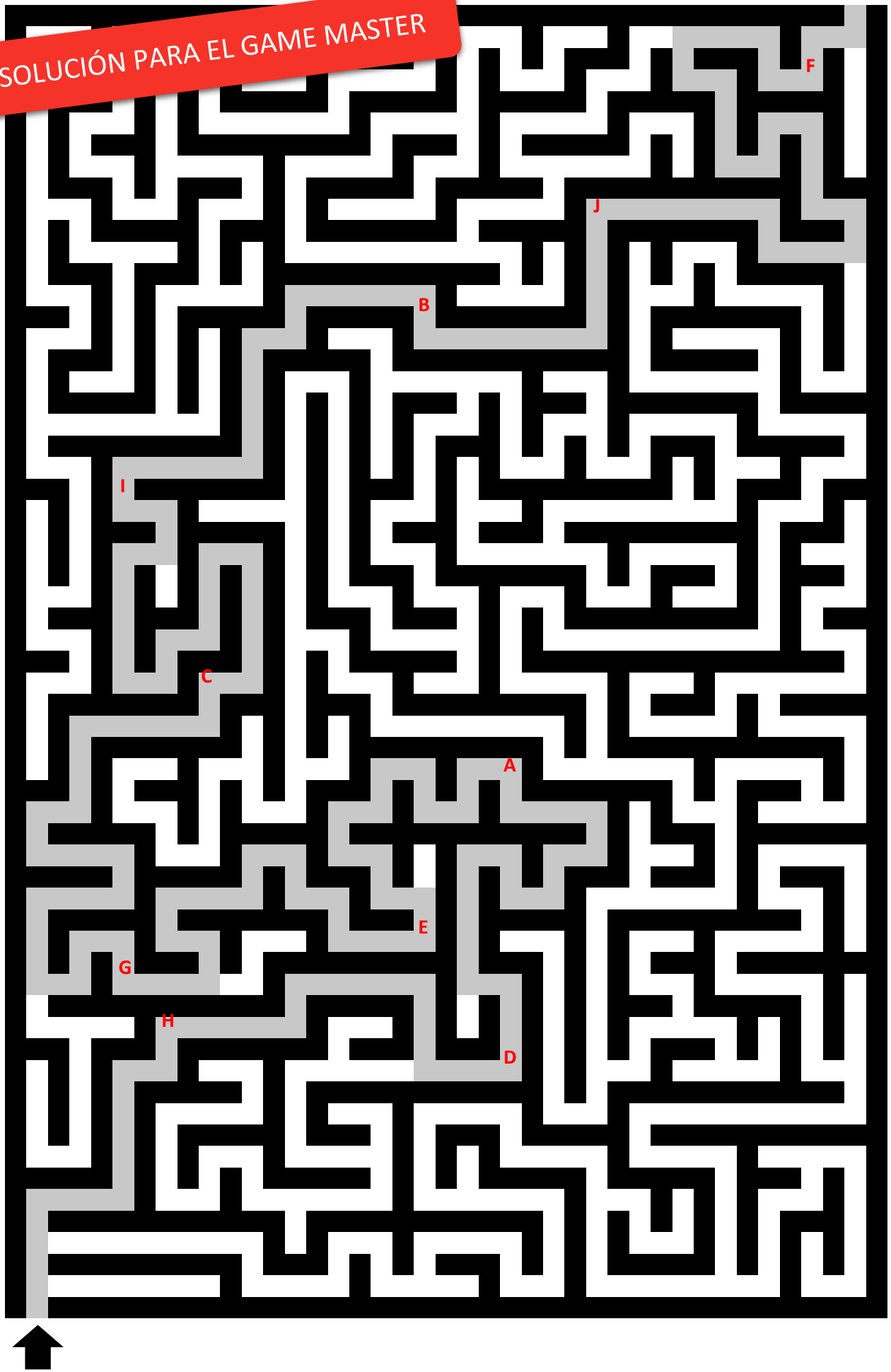
Necesitarás las dos tarjetas en forma de triángulo, pero solamente una de las tarjetas cuadradas.

Si tu caja fuerte/candado tiene un **código de tres cifras**, necesitarás el recuadro **naranja**.

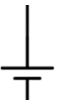


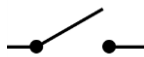



Si tu caja fuerte/candado tiene un **código de cuatro cifras**, necesitarás el recuadro **azul**.



SOLUCIÓN PARA EL GAME MASTER

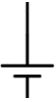
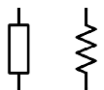







Los nombres y las descripciones de los símbolos se han mezclado.
Encuentra los nombres correctos resolviendo el laberinto.
El orden en que aparecen las letras en el laberinto es el correcto.
Establece las conexiones entre los símbolos y los nombres que aparecen a continuación:

	1
	2
	3
	4
	5
	6
I	7
Ω	8
V	9
	10

A	DISPOSITIVO ELÉCTRICO <i>Se llama dispositivo eléctrico a cualquier aparato electrónico que se alimenta de la fuente de alimentación del circuito, por ejemplo una lámpara o incluso una puerta electrónica.</i>
B	OHM <i>Ohm (Ω) es la unidad de medida de la resistencia contra la que tiene que fluir la corriente eléctrica. Cuanto mayor es la resistencia, mayor es la barrera al flujo de corriente.</i>
C	CONDENSADOR <i>Un condensador puede almacenar energía eléctrica. Se utiliza para transmitir un flujo continuo de energía a los dispositivos eléctricos. Ayuda a salvar los posibles cambios espontáneos de corriente.</i>
D	RESISTENCIA <i>Las resistencias reducen el flujo de corriente y proporcionan una tensión específica para un dispositivo eléctrico</i>
E	INTERRUPTOR <i>Un interruptor sirve para controlar el circuito eléctrico. Si está cerrado, la corriente puede pasar y alimentar los dispositivos eléctricos. Si está abierto, la corriente no puede pasar y la energía no llega al dispositivo.</i>
F	¡Encuentra este símbolo para identificar una tarjeta correcta para la placa del circuito!
G	TRANSISTOR <i>Un transistor es una "resistencia de transferencia" que puede controlar el flujo de electricidad conmutando o amplificando señales eléctricas.</i>
H	FUENTE DE ALIMENTACIÓN / PILA <i>Todo circuito electrónico necesita una fuente de alimentación desde la que pueda pasar la corriente eléctrica.</i>
I	CORRIENTE <i>Corriente es un sinónimo de electricidad. Para funcionar debería fluir siempre en un circuito cerrado. La corriente se mide en amperios (A).</i>
J	VOLTAJE <i>El voltaje indica la "presión" que una fuente de alimentación ejerce sobre la corriente eléctrica en el circuito. La unidad para medir esta presión es el voltio (V).</i>

**SOLUCIÓN PARA EL GAME
MASTER**

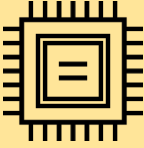

SOLUCIONES		
	<p>FUENTE DE ALIMENTACIÓN / PILA</p> <p><i>Todo circuito electrónico necesita una fuente de alimentación desde la que pueda pasar la corriente eléctrica.</i></p>	1 – H
	<p>RESISTENCIA</p> <p><i>Las resistencias reducen el flujo de corriente y proporcionan un voltaje específico para un dispositivo eléctrico</i></p>	2 – D
	<p>DISPOSITIVO ELÉCTRICO</p> <p><i>Se denomina dispositivo eléctrico a cualquier aparato electrónico que se alimenta de la fuente de alimentación del circuito, por ejemplo una lámpara o incluso una puerta electrónica.</i></p>	3 – A
	<p>INTERRUPTOR</p> <p><i>Un interruptor sirve para controlar el circuito eléctrico. Si está cerrado, la corriente puede pasar y alimentar los dispositivos eléctricos. Si está abierto, la corriente no puede pasar y la energía no llega al dispositivo.</i></p>	4 – E
	<p>TRANSISTOR</p> <p><i>Un transistor es una "resistencia de transferencia" que puede controlar el flujo de electricidad conmutando o amplificando señales eléctricas</i></p>	5 – G
	<p>CONDENSADOR</p> <p><i>Un condensador puede almacenar energía eléctrica. Se utiliza para transmitir un flujo continuo de energía a los dispositivos eléctricos. Ayuda a salvar los posibles cambios espontáneos de corriente.</i></p>	6 – C
I	<p>CORRIENTE</p> <p><i>Corriente es un sinónimo de electricidad. Para funcionar debería fluir siempre en un circuito cerrado. La corriente se mide en amperios (A).</i></p>	7 – I
Ω	<p>OHM</p> <p><i>Ohm (Ω) es la unidad de medida de la resistencia contra la que tiene que fluir la corriente eléctrica. Cuanto mayor es la resistencia, mayor es la barrera al flujo de corriente.</i></p>	8 – B
V	<p>VOLTAJE</p> <p><i>El voltaje indica la "presión" que una fuente de alimentación ejerce sobre la corriente eléctrica en el circuito. La unidad para medir esta presión es el voltio (V).</i></p>	9 – J
	<p>¡Encuentra este símbolo para identificar una tarjeta correcta para la placa del circuito!</p>	10 - F

¡ENCUENTRA Y RESALTA/CONECTA TODOS LOS SÍMBOLOS RELACIONADOS
CON LA ELECTRÓNICA!

¡LA FORMA QUE OBTENGAS TE AYUDARÁ A ENCONTRAR OTRA PIEZA PARA
LA PLACA DEL CIRCUITO!



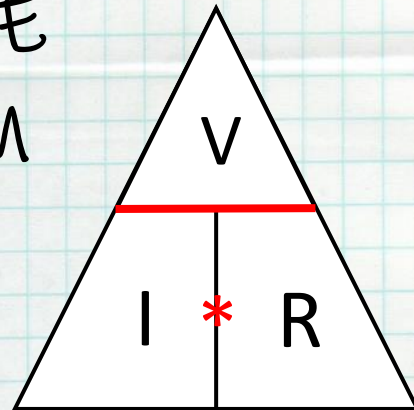
SOLUCIÓN PARA EL GAME MASTER

SOLUCIONES						
						
						
						
						
						
						
						



TRIÁNGULO DE LA LEY DE OHM

Tapa con tu mano el valor que
necesitas resolver.



Línea roja = división

Estrella roja = multiplicación

Si la puerta está
estropeada de nuevo,
probablemente habrá
que reemplazar la
resistencia con la pieza
adecuada...

Fuente de alimentación = 240 V

Corriente = 24 A

Resistencia = ___ Ω






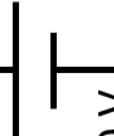

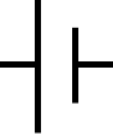





















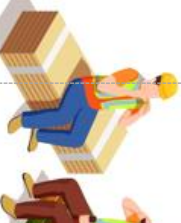
Imprime esta página y recorta la nota.

Dóblala dos veces, pero asegúrate de que el texto es visible cuando la nota esté doblada (esto facilitará a los jugadores identificarla como una pista).

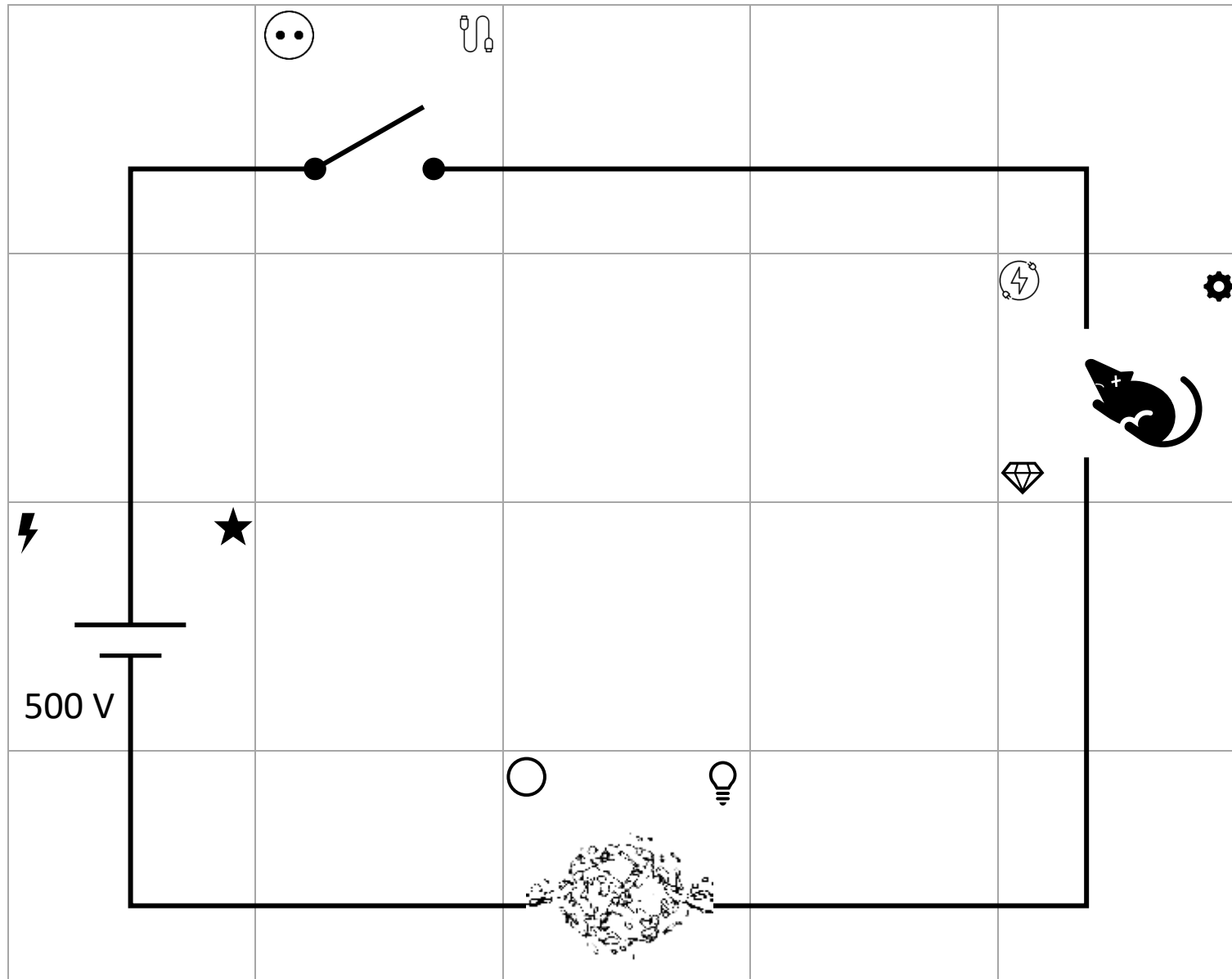


TARJETAS DE RESOLUCIÓN DE PLACA DE CIRCUITO Y ROMPECABEZAS

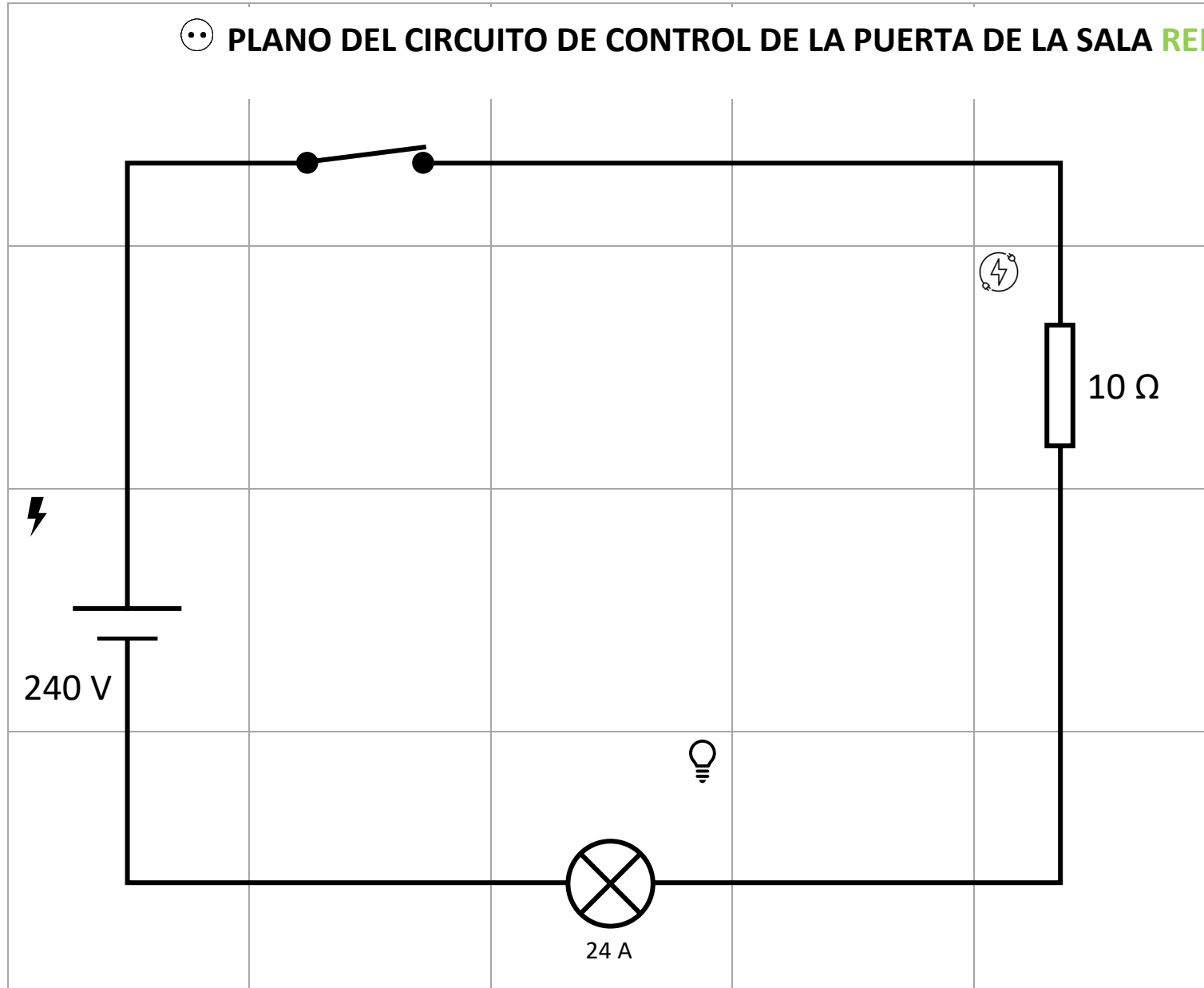
1. Recorta por las líneas rojas.
2. Dobra la pieza resultante por la mitad para conseguir un cuadrado y pégalo por dentro.
3. Corta por las líneas grises.

  24 A	 	  240 V
  730 V	  2400 A	  70 Ω
  10 Ω	 	 
		
		
		
		
<p>Completa el rompecabezas y encuentra al electricista que puede reparar la puerta.</p>		

PLANO DEL CIRCUITO DE CONTROL DE LA PUERTA DE LA SALA ESTROPEADO



☹️ PLANO DEL CIRCUITO DE CONTROL DE LA PUERTA DE LA SALA REPARADO



Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



www.escape2stay.eu



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



MISIÓN DE RESCATE



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Escape  Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



Šolski center
Nova Gorica

Cámara
Zaragoza



Escape Stay

**¡Haz de la formación profesional tu
primera opción!**

www.escape2stay.eu



2020-1-DE02-KA202-007427

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye respaldo alguno a sus contenidos, que reflejan exclusivamente el punto de vista de los autores, por lo que la Comisión no puede hacerse responsable del uso que se haga de la información aquí contenida.



Licencia abierta: Este documento es de uso libre bajo la Licencia Internacional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

MISIÓN DE RESCATE



Estás con tu clase en una visita guiada a una central eléctrica cercana. De repente se cierra la puerta de seguridad, que funciona con electricidad. Solo queda aire para 30 minutos...

¿Podréis salir a tiempo?

En esta Escape Room os vais a sumergir en la

MECATRÓNICA

abarcando las siguientes competencias relacionadas y tareas típicas:

1. Coordinación manual
2. Trabajo en equipo
3. Comunicación
4. Reflexión con creatividad
5. Lógica

Tras completar esta Escape Room, tus alumnos serán capaces de:

- ✓ Leer planos
- ✓ Conectar cables
- ✓ Comprender principios mecánicos
- ✓ Manejar Software básico
- ✓ Realizar montajes
- ✓ Asociar objetos

Esta es una de las cinco Escape Rooms gratuitas a las que puedes jugar con tus alumnos para hacer más atractivos los itinerarios profesionales de la FP

Encuéntralas todas aquí:

www.escape2stay.eu



RESUMEN DE LOS ENIGMAS

1. Enigma eléctrico
2. Enigma matemático
3. Enigma informático
4. Rompecabezas de Madera
5. Apertura de la caja

CONTENIDO DEL MANUAL

instrucciones Para Los Game Masters	1
Preparación	2
Comienzo Del Juego	3
Resumen De Enigmas Y Pistas	4
Análisis Posterior	9
Paso A Paso	10



INSTRUCCIONES PARA LOS GAME MASTERS

Este manual te proporcionará toda la información necesaria para poner en marcha la Escape Room y enlazar todos los materiales necesarios.

Como Game Master, presentarás el escenario del juego y el objetivo del juego a tu grupo de jugadores. Estarás disponible por si necesitan tu ayuda y les facilitarás pistas que les guiarán para encontrar las soluciones a los enigmas y, en última instancia, alcanzar el objetivo.

A veces, el Game Master tiene que intervenir sin que nadie se lo pida para evitar que los jugadores inviertan demasiado tiempo en una dirección errónea o para evitar que lleguen a una solución incorrecta. ¡Pero no debes hacerlo demasiado! Vigila tu lenguaje corporal y hacia dónde miras en la sala para evitar dar pistas involuntarias.

Recuérdales a los jugadores que pueden utilizar una pista - a veces se olvidan de ello o el amor propio les impide preguntar. Lee en la sala y sé flexible con las pistas. No es necesario que utilices las pistas exactamente como aparecen en las instrucciones.

*Para obtener más información sobre tu papel de Game Master, consulta el manual **Escape2Stay** y nuestra guía completa aquí:*
www.escape2stay.eu



REGLAS DEL JUEGO

Al presentar la Escape Room asegúrate de:

- delimitar la zona de juego e indicar a los jugadores si hay algún objeto que está prohibido. Si la sala contiene muchos materiales, marca con un punto de color los objetos que no forman parte del juego.
- indicarles que no tienen que destruir/romper ningún objeto presente en la sala. No necesitarán usar la fuerza para encontrar las pistas.
- fijar el límite de tiempo en 30 minutos y permitir que los jugadores puedan controlar el paso el tiempo colocando un reloj o una cuenta atrás bien visible en la sala.



DURACIÓN

360 minutos	Preparación antes de jugar por primera vez; incluye la lectura de las instrucciones, la preparación de materiales y la familiarización con el juego
10 minutos	Presentación del juego de escape a los participantes
30 minutos	Tiempo estimado de juego para un grupo
10 minutos	Reacondicionado de la sala después de un juego



PREPARACIÓN

OBJETOS A PREPARAR

- Kit de inicio para proyectos Arduino R3 con microcontrolador, módulo LCD1602, tablero de circuitos, pila de 9V, servo, sensores, tutorial MA13
- Caja de madera sencilla
- Chapa de madera de unos 3 mm de espesor de una ferretería / proveedor local de madera
- Dos candados de 4 dígitos. Escribe los números 1 y 2 en el primero y 3 y 4 en el segundo. Tendrás que numerar todos los enigmas. Los jugadores obtendrán códigos de 2 dígitos por cada enigma solucionado.
- **Enigma 1:** Kit de inicio Arduino que incluya:
 - Arduino UNO
 - Micro servo
 - 2 Pulsadores
 - 2 resistencias de alta potencia (10kΩ)
 - Una fuente de alimentación (cable USB o pila)
 - Tablero de circuitos
 - Set de cables conectores
 - Cartón / Madera
- **Enigma 2:** piezas del rompecabezas de cartón/madera
- **Enigma 3:** PC o portátil
- **Enigma 4:** Cartón/madera
- Recompensa a colocar en la caja final



Aquí encontrarás
todas las
instrucciones:

www.escape2stay.eu/rescue-mission



PREPARACIÓN ANTES DEL PRIMER JUEGO

Tiempo estimado: 75 minutos

- Lee las instrucciones y familiarízate con las pistas (45 minutos)
- Realiza los preparativos tal y como se describe en detalle en las instrucciones del enlace de la derecha
 - **Enigma 1:**
 - Programa el Arduino
 - Configura la parte electrónica
 - Configura el servo
 - Imprime el esquema
 - **Enigma 2:**
 - Imprime la plantilla y traslada las piezas del rompecabezas a la madera o el cartón. Monta el rompecabezas.





- **Enigma 3:**
 - Descarga la carpeta comprimida > extráela > abre el archivo del navegador llamado Índice > presiona F11 para ver la pantalla completa.
- **Enigma 4:**
- Configura los dos candados de 4 dígitos con los siguientes códigos: **2842** y **3687**

TIEMPO PARA VOLVER A ACONDICIONAR LA SALA

Tiempo estimado: 10 minutos

- Elimina posibles rastros y notas del grupo/partida anterior y esconde las nuevas pistas (10 minutos)



COMIENZO DEL JUEGO

Se recomienda calcular **50 minutos para un juego completo**, de los cuales 10 minutos son para informar a los jugadores, 30 para el juego en sí y 10 para una rápida sesión de análisis posterior. Lo ideal sería combinarlo con una sesión más intensa de orientación profesional antes o después del juego de escape.

Todos los enigmas se pueden resolver por separado y sin un orden establecido. Al final, los participantes deberán combinar las soluciones de los diferentes enigmas para poder abrir la caja final.

Aquí también puedes encontrar las soluciones a los distintos enigmas.

Tras presentar de manera general tus planes y los motivos para jugar a este juego con tus alumnos, continúa con estos pasos:

- Primero, forma grupos de un máximo de 6 jugadores por grupo.
- Segundo, preséntales la configuración y las reglas del juego de escape.
- Finalmente, cuéntales la historia introductoria y pon en marcha el cronómetro.

INTRODUCCIÓN AL JUEGO DE LA “MISIÓN DE RESCATE”

Hola, soy un ayudante de laboratorio y necesito vuestra ayuda para resolver algunos enigmas. No puedo encontrar a Maja, la científica más importante de toda la Vía Láctea ¡Su laboratorio volante en forma de zepelín se ha estrellado! Necesito que me ayudéis a averiguar qué le ha podido pasar. He recuperado algunas piezas de su laboratorio tras el accidente del zepelín. Espero que os sean útiles para averiguar qué ha sucedido y dónde se encuentra ella ahora mismo.

Al final se descubre que la científica se había ido de vacaciones y que su ayudante (el Game Master) lo había olvidado. Además, se suponía que este debía haberse quedado cuidando del zepelín.





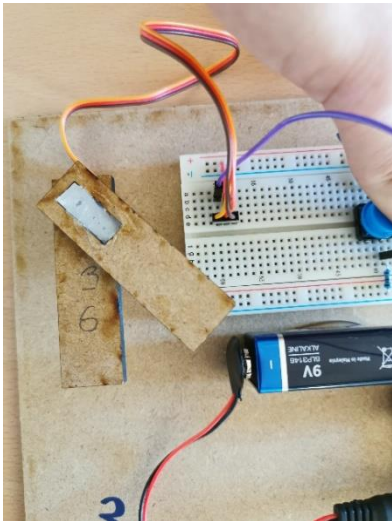
RESUMEN DE ENIGMAS Y PISTAS

Enigma 1: Enigma eléctrico

Descripción

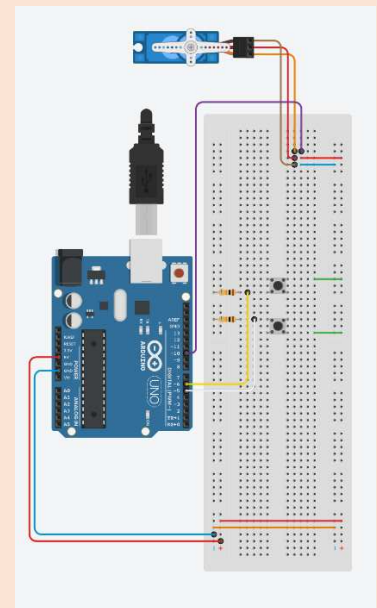
El objetivo de este enigma es conseguir que los participantes lean correctamente el esquema eléctrico y lo utilicen para conectar adecuadamente los componentes electrónicos al Arduino.

El objetivo se alcanza cuando los jugadores conectan los componentes electrónicos y obtienen el código (36).



Material necesario

- Arduino UNO
- Micro servo
- 2 Pulsadores
- 2 resistencias de alta potencia (10kΩ)
- Una fuente de alimentación (cable USB o pila)
- Tablero de circuitos
- Set de cables conectores
- Cartón / madera
- Esquema impreso



Pistas para el Game Master

- Lee atentamente los esquemas.
- El servo motor tiene que moverse.
- Hay que presionar los dos pulsadores.



Enigma 2: Enigma matemático

Descripción

El objetivo de este enigma es conseguir que los jugadores reorganicen correctamente las piezas del rompecabezas de madera / cartón.

Deben encajar los cuadrados A y B en el gran espacio donde estaba el cuadrado C. Si los colocan correctamente, obtendrán un código numérico.

Este enigma es un ejemplo visual de cómo funciona el teorema de Pitágoras.

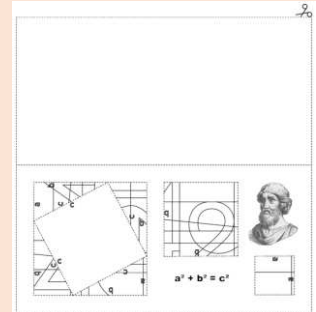
El objetivo es colocar las piezas correctamente y obtener el código (42).

Pistas para el Game Master

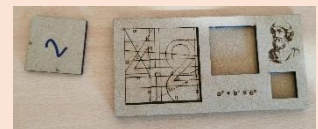
- Mira las líneas de las piezas.
- El resultado deben ser dos números.
- Piensa en cómo encajar todas las piezas (escribiendo en ellas) en el gran espacio cuadrado.

Material necesario

- Plantilla impresa:



- Traslado de la plantilla a cartón o madera





Enigma 3: Enigma informático

Descripción

El objetivo de este enigma es conseguir que los participantes descifren un mensaje en una página WEB.

Se les facilitará acceso a un ordenador mediante un mensaje cifrado que deberán introducir para obtener el resultado, que será un número necesario para desbloquear el enigma final.

Mensaje descifrado: criptografía

Enlace a la carpeta zip que contiene la página web:

<https://bit.ly/3z2PQ8y>

El objetivo se alcanza cuando los jugadores descifran el mensaje y obtienen el código (87).

Pistas para el Game Master

- Tienes que descifrar el mensaje del sitio web.
- Es una cifra simple.
- Los números representan letras.

Material necesario

- PC o portátil con página web abierta y lista
- Página web en la carpeta zip
<https://bit.ly/3z2PQ8y>

- Bolígrafos y papel



Enigma 4: Rompecabezas de madera

Descripción

El objetivo de este enigma es conseguir que los participantes descubran la posición correcta de las piezas y luego resuelvan la ecuación para obtener el resultado correcto.

Hay muchas combinaciones diferentes y los participantes tendrán que utilizar un proceso de eliminación para averiguar el conjunto correcto de 3 piezas que completan el rompecabezas.

Después deberán usar también ciertas habilidades matemáticas básicas para obtener el resultado correcto de la ecuación.

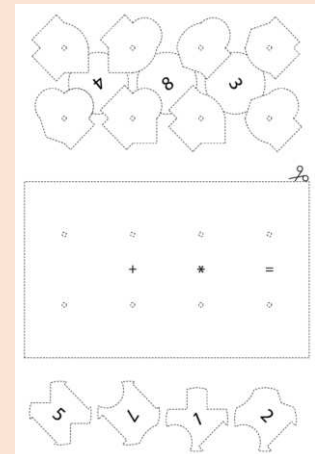
El objetivo de este enigma es que los participantes descubran la posición correcta de las piezas y luego resuelvan la ecuación y así obtener el resultado correcto. (28).

Pistas para el Game Master

- No se necesitan todas las piezas.
- Algunas piezas pueden encajar pero no son correctas.
- Al final se obtiene una ecuación que hay que resolver.

Material necesario

- Plantilla impresa y con formas trasladadas a madera o cartón:





Enigma 5: Apertura de la caja

Descripción

Este es el desafío que conecta todos los demás enigmas. Su objetivo es utilizar juntos todos los resultados de los enigmas anteriores para desbloquear la caja.

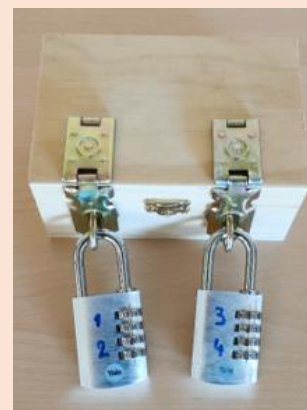
El objetivo se alcanza cuando los jugadores abren la caja.

Pistas para el Game Master

- Tienes que utilizar los números obtenidos en los enigmas anteriores usando la combinación correcta.
- Si has copiado fielmente nuestros desafíos, puedes establecer en el primer candado el código 1: **2842** y en el segundo el código 2: **3687**

Material necesario

- Una caja sencilla
- Dos candados de 4 dígitos





ANÁLISIS POSTERIOR

Al final se descubre que la científica se había ido de vacaciones y que su ayudante (el Game Master) lo había olvidado. Además, se suponía que este debía haberse quedado cuidando del zepelín.

Tras acabar deberemos preguntar a los participantes qué piensan de los enigmas y de la Escape Room en general.

Reúnete con los alumnos y coméntales cómo has visto su actuación. Explícales qué ha funcionado bien, si te han sorprendido y en qué en concreto, cuándo han actuado mejor que la media o que lo esperado y en qué momentos el trabajo en equipo e individual ha sido bueno y fructífero. Menciona también todo aquello que no ha funcionado bien y si ciertas mejoras en el grupo y en las acciones individuales podrían haber ayudado a resolver los enigmas más fácilmente.

Si han completado el juego en el tiempo estipulado de 30 minutos, felicítales por su éxito. Si han necesitado más tiempo, sigue comentando positivamente la finalización del mismo y explica qué ha provocado el retraso.



PASO A PASO

Antes de solucionar el último enigma tenéis que resolver los 4 anteriores. El orden en el que resolváis estos 4 no es relevante. De ellos obtendréis 8 números que necesitaréis para resolver el último enigma.

Enigma 1: Enigma eléctrico

Los participantes reciben todas las piezas del enigma. Esto incluye la pila, los cables, el servo, un Arduino y un diagrama de cómo se debe montar el circuito. Los participantes montan el circuito según el diagrama. Si el circuito se ensambla con éxito, el servo debe moverse presionando ambos pulsadores, lo que revelará un número secreto de 2 dígitos que forma parte de la solución al enigma final.

Enigma 2: Enigma matemático

Los participantes se encuentran este enigma presentado de tal manera que las piezas A, B y C están colocadas en un espacio aparte. Deben fijarse en que algunas piezas tienen líneas que coinciden con las de otras piezas y que estas líneas forman un símbolo. Tienen que encontrar la forma de llenar el espacio C solo con piezas que tengan líneas. Deben poner atención en que las piezas A y B puedan encajar en el espacio C junto con los triángulos. Al final, los rompecabezas deben revelar un número de 2 dígitos que forma también parte de la solución al enigma final.

Enigma 3: Enigma informático

A los participantes se les facilita un ordenador y tienen que descifrar una secuencia. Detrás de este enigma se esconde el hecho de que deben usar una tabla de búsqueda que también tienen en pantalla. Los participantes deben deducir que los números individuales se corresponden con letras. Si reemplazan los números con las letras correctas, obtendrán la contraseña del enigma. Esto les dará acceso al sitio web y les proporcionará un número de 2 dígitos que forma parte de la solución al enigma final.

Enigma 4: Rompecabezas de madera

A los participantes se les dan varias piezas diferentes del rompecabezas, pero solo usarán 3. El objetivo es colocar las piezas atornilladas al tablero en la orientación correcta y luego encajar las piezas apropiadas entre ellas. Esto les mostrará una ecuación matemática. Después tienen que usar ciertas habilidades matemáticas básicas para resolver la ecuación. El resultado es otro número de 2 dígitos que forma parte de la solución al enigma final.

Enigma 5: Apertura de la caja

Como enigma final, a los participantes se les presenta un cajón o caja cerrada mediante dos candados numéricos. Cada uno de ellos requiere una combinación de 4 números para abrirse. Para abrir la caja, los participantes tienen que combinar las soluciones de todos los rompecabezas anteriores en el orden correcto y así desbloquear ambos candados.

MISIÓN DE RESCATE

PDF IMPRIMIBLE E INSTRUCCIONES DETALLADAS

Enigma 1: Enigma eléctrico

El objetivo de este enigma es que los participantes sepan leer el esquema eléctrico y lo utilicen para conectar correctamente los componentes electrónicos en el Arduino.

Listado de materiales:

- Arduino UNO
- Micro servo
- 2 pulsadores
- 2 resistencias de alta potencia (10kΩ)
- Una Fuente de alimentación (cable USB cable o pila)
- Tablero de circuitos
- Set de cables conectores
- Cartón / Madera

Programación para el Arduino

Las siguientes líneas de código deben copiarse en el IDE del Arduino y cargarse en el Arduino UNO. (Para ello puedes encontrar online múltiples tutoriales)

Programación:

```
#include <Servo.h>

int Button = 0;

int Button1 = 0;

int CanRotate = 0;

Servo servo_10;

void setup()
{
  pinMode(5, INPUT);
  pinMode(6, INPUT);
  servo_10.attach(10, 500, 2500);
}

void loop()
{
  Button = digitalRead(5);
  Button1 = digitalRead(6);
```



```
if (Button == HIGH && Button1 == HIGH) {  
  CanRotate = 1;  
} else {  
  CanRotate = 0;  
}  
if (CanRotate == 1) {  
  servo_10.write(45);  
} else {  
  servo_10.write(2);  
}  
delay(0.1); // Retrasar un poco para mejorar el rendimiento de la simulación  
}
```

Fin de la programación

Configuración electrónica

Para afrontar este reto es necesario configurar primero la parte electrónica. Recomendamos montar el dispositivo por completo para probar si funciona correctamente. Cuando todo esté configurado como se muestra en la imagen inferior, el servo debe girar 45 grados al presionar ambos pulsadores. Al dejar de presionarlos, el servo vuelve a la posición inicial.

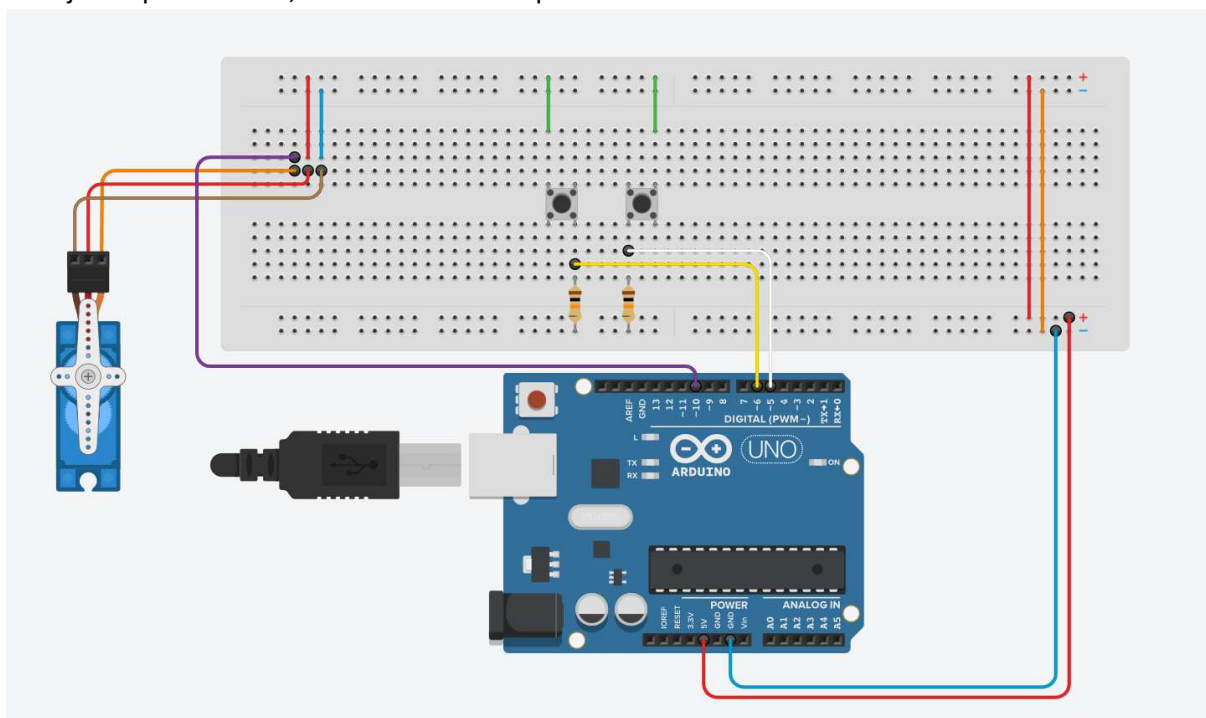


Imagen 1 Esquema

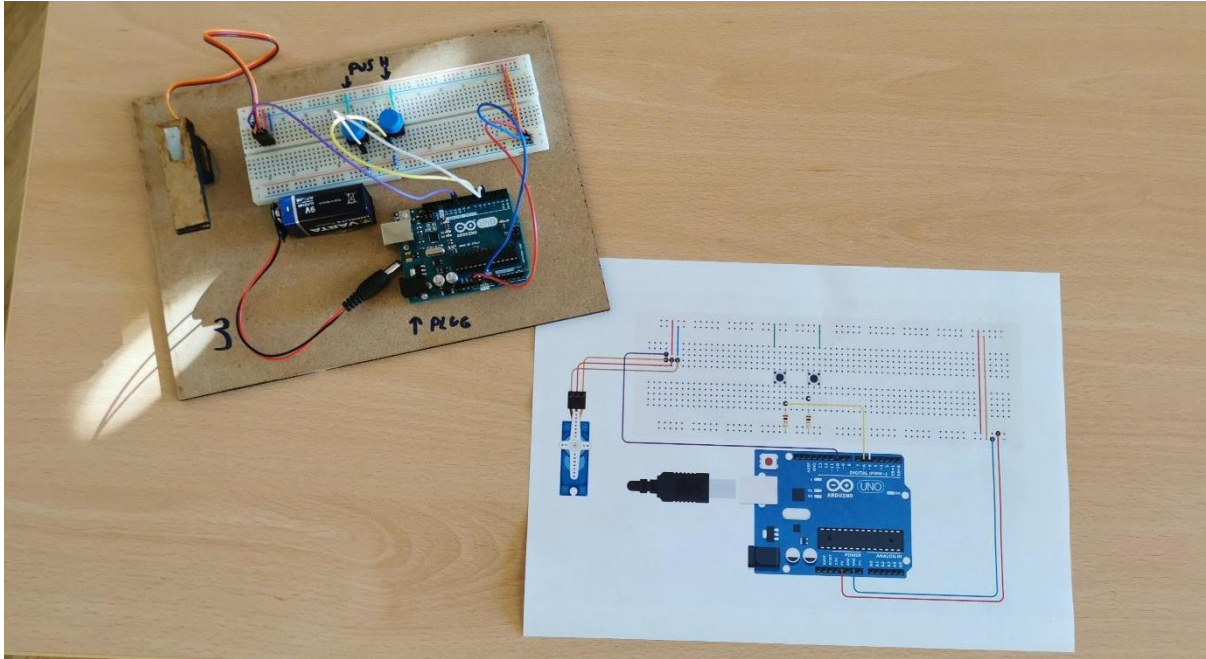


Imagen 2 Conexiones correctas basadas en el esquema

Configuración del servo

El servomotor debe configurarse de tal manera que, cuando se active, revele el código numérico. Lo mejor es ensamblar primero la parte electrónica y conectarla para que el Arduino gire el servo a 0°. Cuando estés seguro de que el servo está girado a 0°, puedes pegar sobre él dos piezas de madera o cartón con forma de tijera.

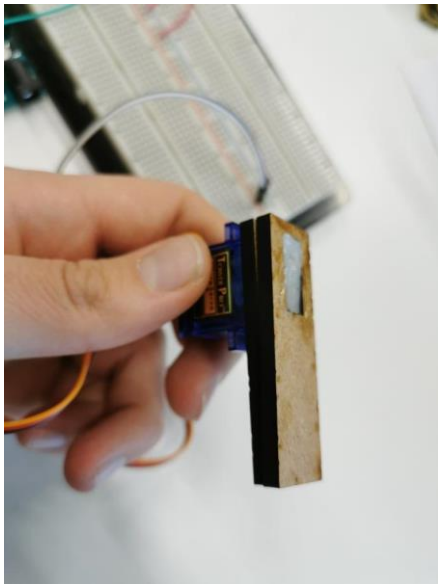


Imagen 3 Tijeras cerradas (0°)

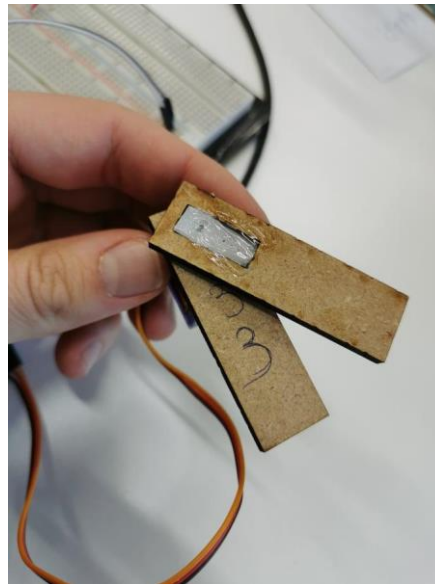


Imagen 4 Tijeras abiertas (45°)

Sea con cartón o con madera, debemos lograr que cuando el servo se gira a 0° las dos piezas queden alineadas y oculten el número, y cuando el servo se activa y gira a 45° las dos piezas deben separarse y revelar el número. En la pieza inferior escribe los 2 números que forman parte del candado.

Preparación del juego

Una vez confirmado que la parte electrónica funciona y el servo está configurado, debemos preparar el enigma para los jugadores. En primer lugar, imprimiremos la imagen del esquema que proporcionamos junto con la electrónica. En segundo lugar, debemos quitar algunos cables conectores de la parte electrónica tal y como se muestra en la imagen inferior.

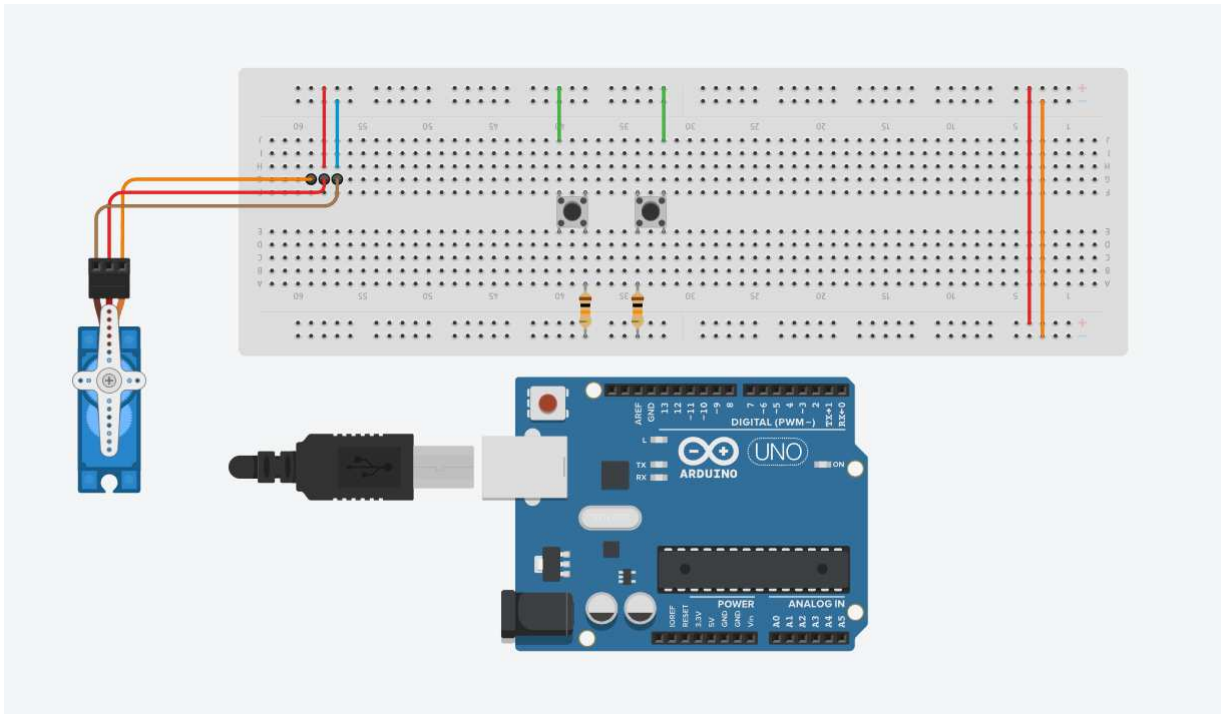
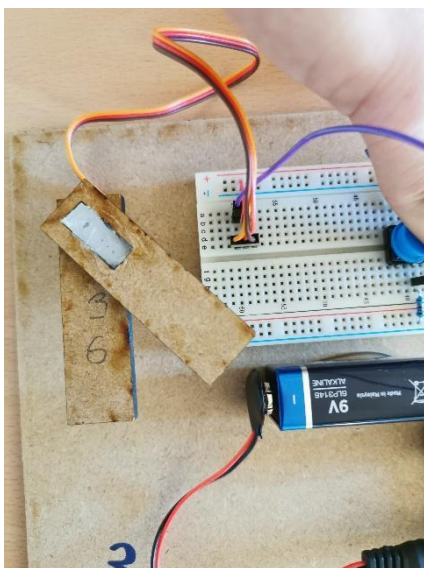


Imagen 5 Esquema desconectado

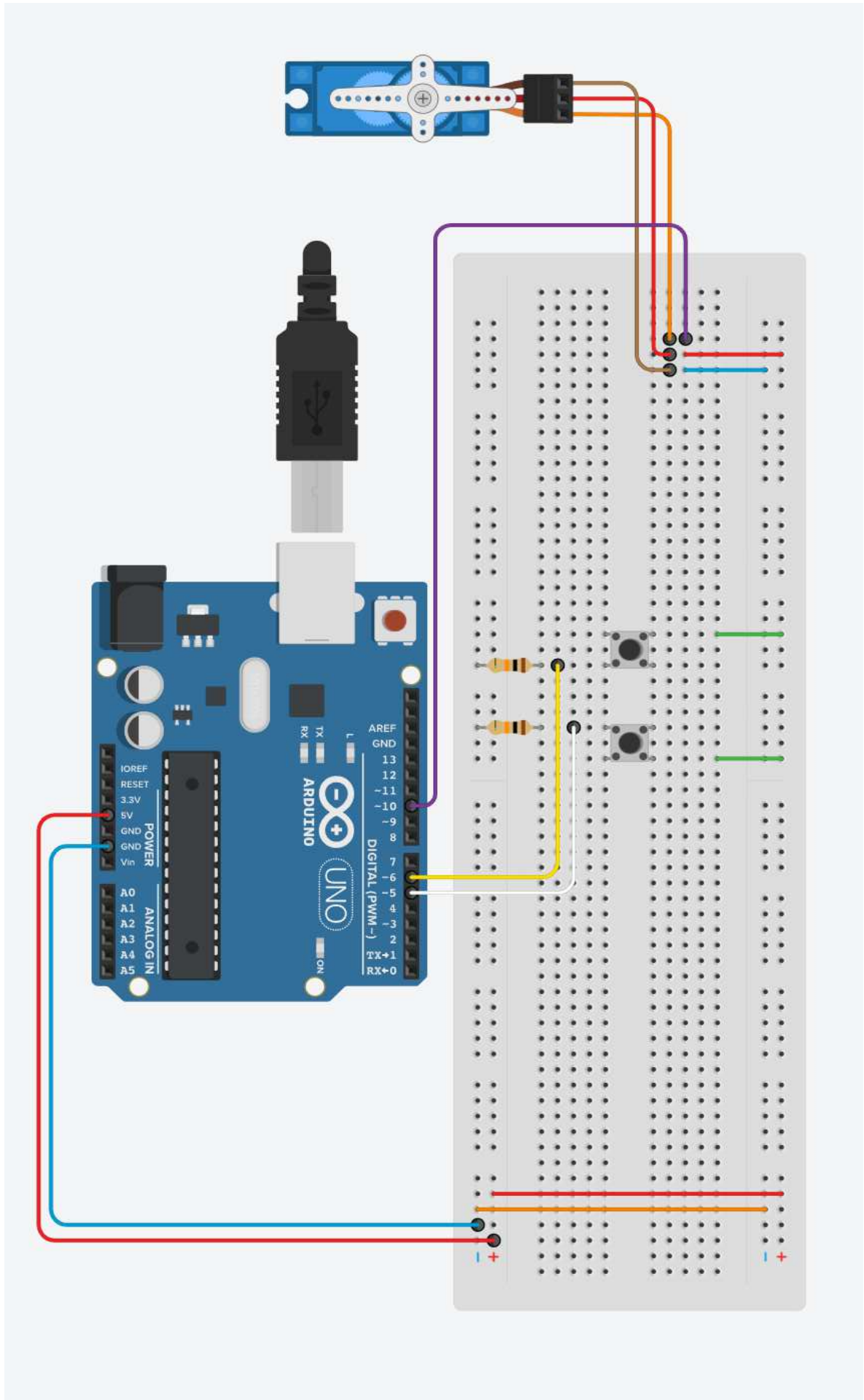
Ahora el reto ya está listo para empezar a jugar.

Solución:

La solución a nuestro enigma es: 36



Imprime la última página.





Enigma 2: Rompecabezas matemático

El objetivo de este rompecabezas consiste en que los jugadores reorganicen las piezas del mismo. Deben encajar los cuadrados A y B en el gran espacio donde estaba el cuadrado C. Si colocan las piezas correctamente, obtendrán un código numérico. Este rompecabezas es un ejemplo visual de cómo funciona el teorema de Pitágoras.

Listado de materiales:

- Cartón / Madera

Impresión

Para este rompecabezas debemos imprimir la plantilla siguiente.

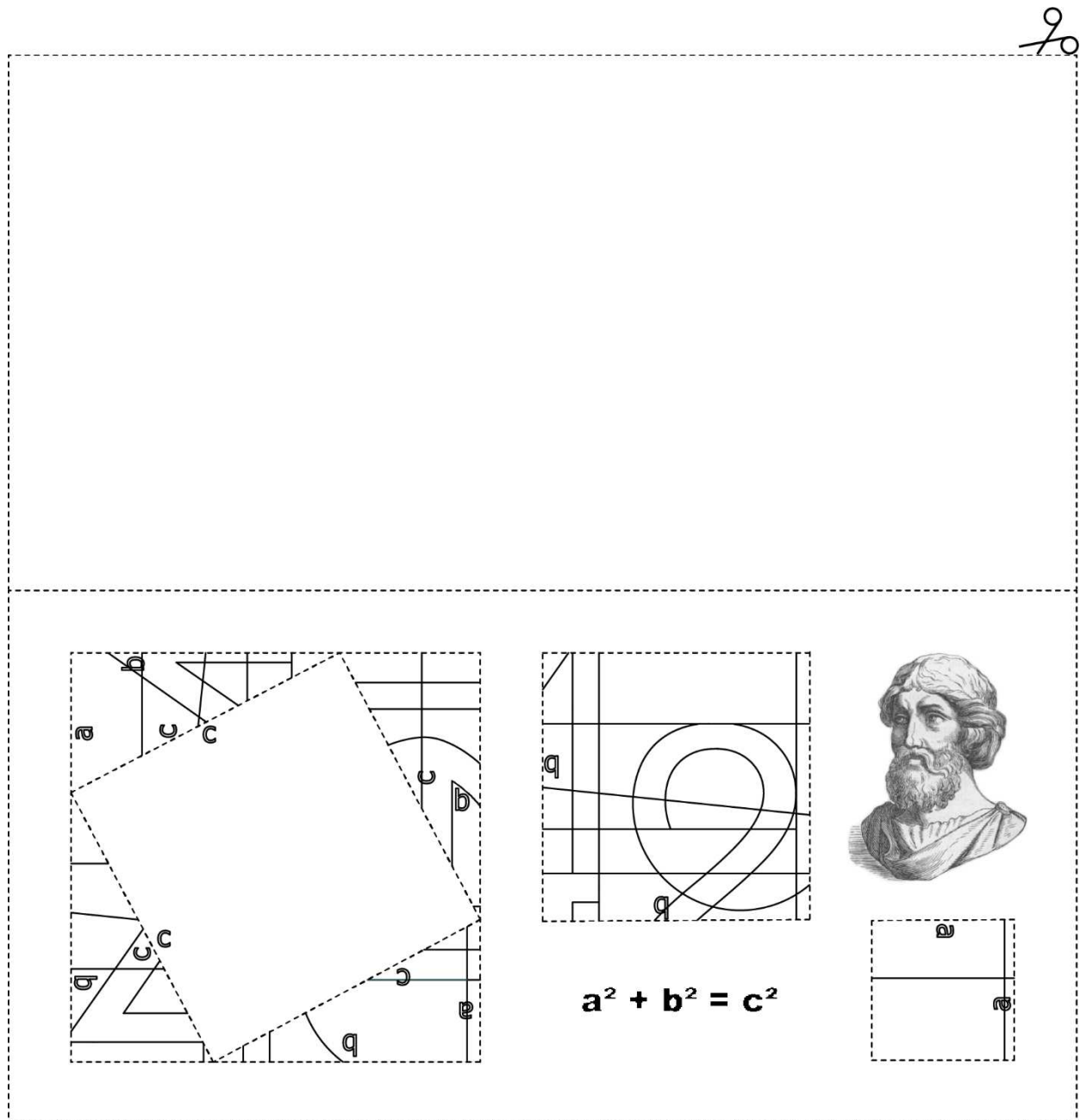


Imagen 1 Plantilla



Tras imprimir la plantilla deberás pegarla a un trozo de madera o cartón. Ahora ya solo queda cortar por las líneas de puntos. Al final tendrás un rectángulo completo y un rectángulo con 3 espacios. Ahora se pegan los dos de tal modo que la imagen de Pitágoras quede hacia arriba.

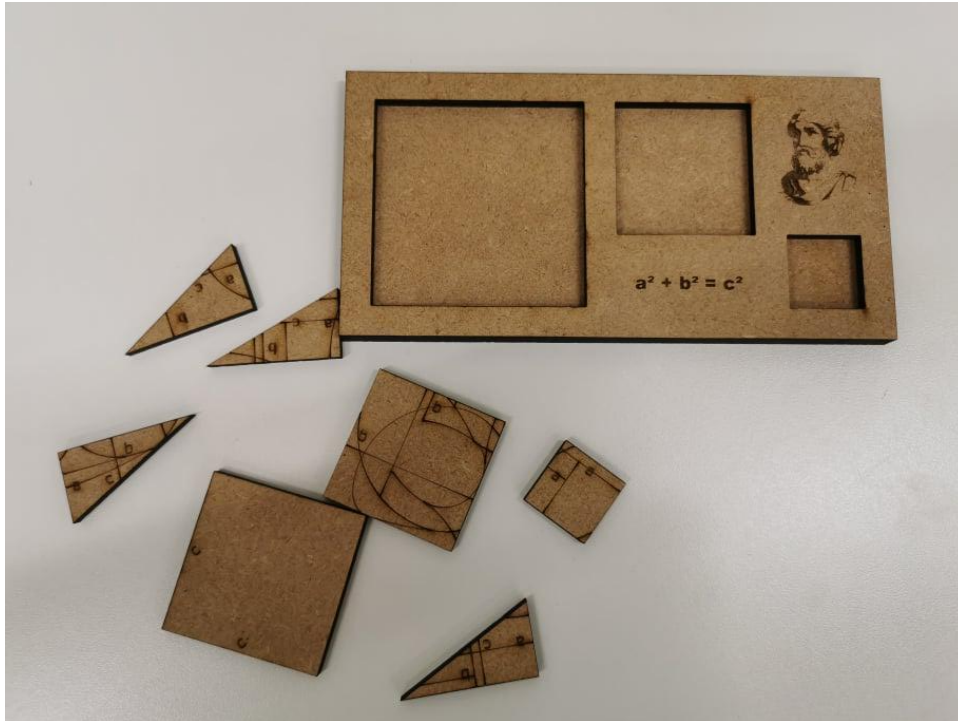


Imagen 2 Rectángulos pegados y otras piezas

El rompecabezas ya está terminado.

Preparación del juego

Hemos completado el rompecabezas y ahora tenemos que prepararlo para los jugadores. Debemos recolocar el rompecabezas en su estado base, tal y como se muestra a continuación. Esta es toda la configuración que necesitamos.



Imagen 3 Estado base del rompecabezas

Solución

La solución a nuestro enigma es: 42

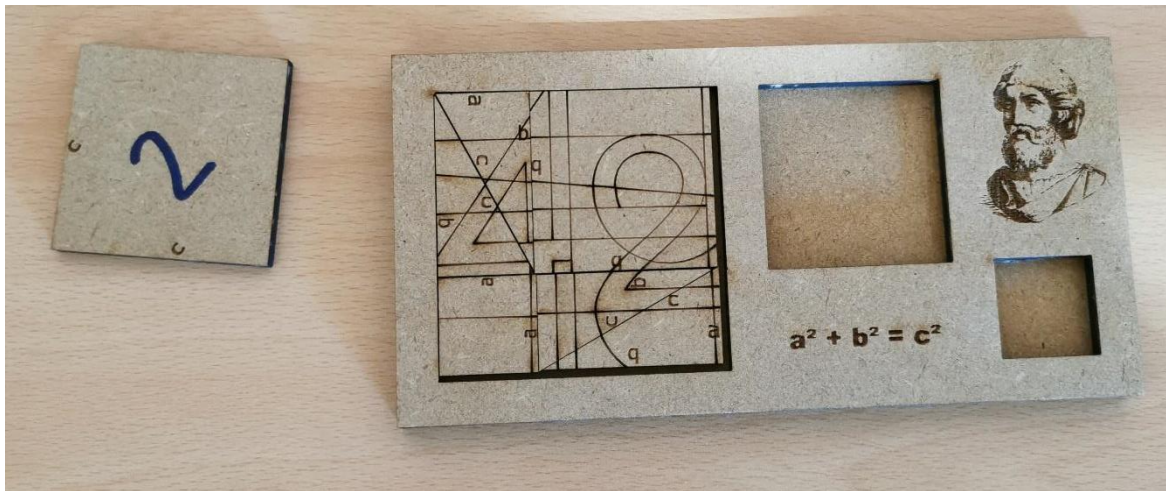


Imagen 4 Rompecabezas solucionado



Enigma 3: Enigma informático

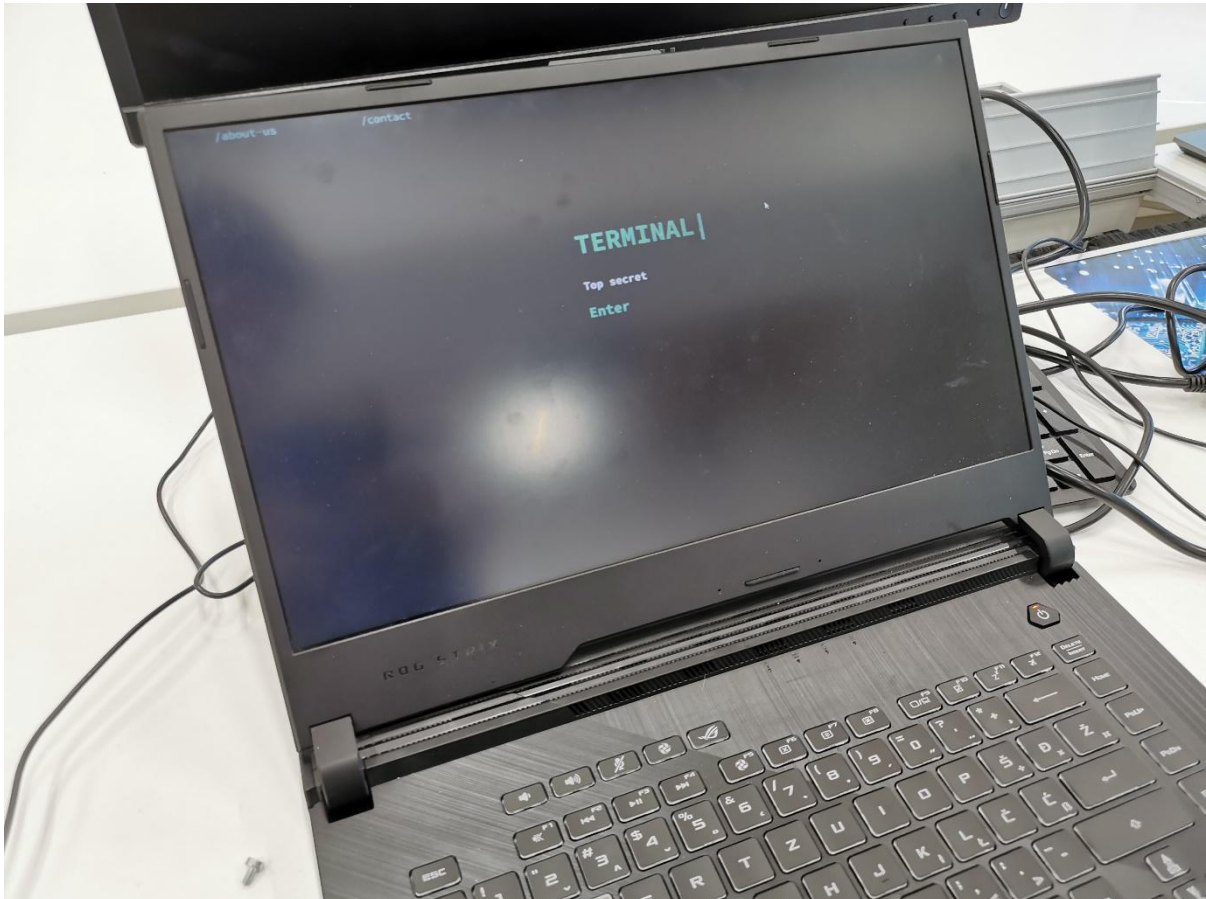
El objetivo de este enigma es conseguir que los participantes descifren un mensaje en una página WEB.

Listado de materiales:

- PC o portátil.

Preparación del juego:

Descarga la carpeta comprimida > extráela > abre el archivo del navegador llamado índice > presiona F11 para ver la pantalla completa



El reto ya está configurado.

Solución:

La solución a nuestro enigma es: 87



Enigma 4: Rompecabezas de madera

El objetivo de este enigma es que los participantes descubran la posición correcta de las piezas y luego resuelvan la ecuación para obtener el resultado correcto.

Listado de materiales:

- Cartón / Madera

Impresión:

Para este enigma debemos imprimir la plantilla de la página siguiente.

Preparación del juego:

Tras montar correctamente el rompecabezas debemos simplemente colocar el tablero y las piezas libres sobre la mesa. El rompecabezas estará listo para jugar.



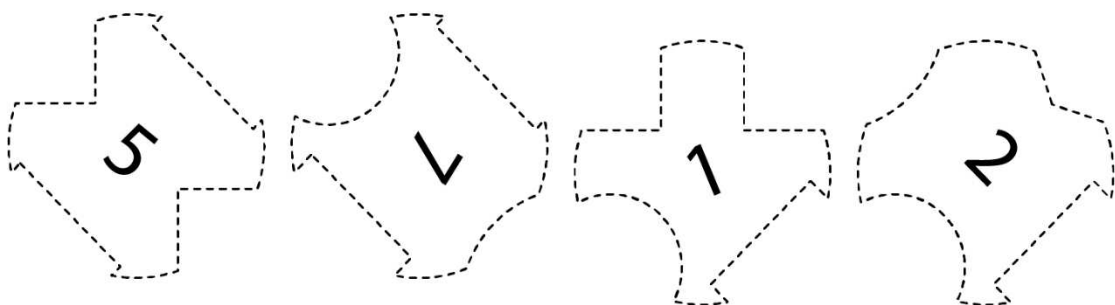
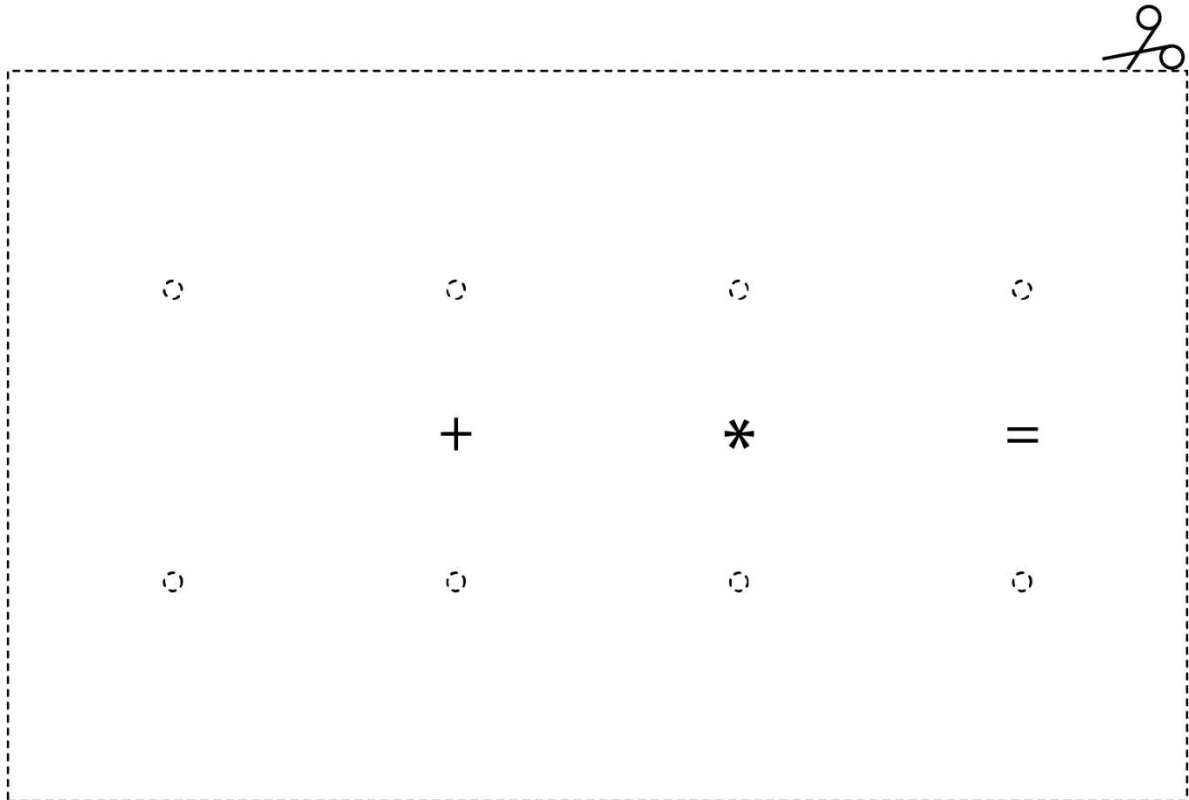
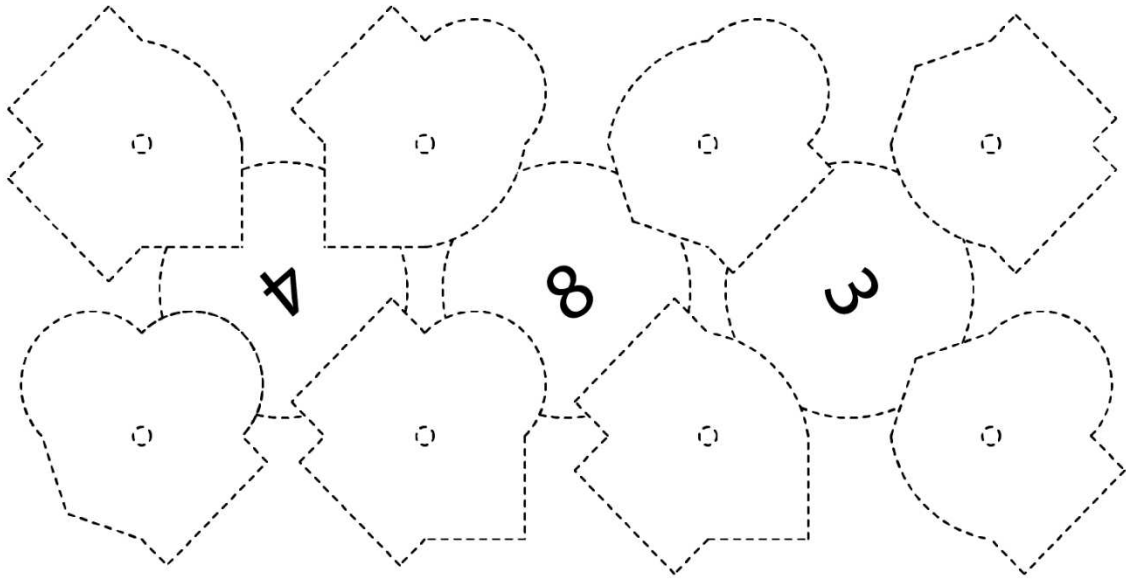
Imagen 1 Rompecabezas montado y preparado

Solución:

La solución a nuestro enigma es: 28



Imagen 2 Rompecabezas resuelto





Una vez tengamos la plantilla impresa deberemos pegarla a un cartón o trozo de madera y cortar por las líneas de puntos. Después de esto atornillaremos las piezas del rompecabezas en los agujeros de la placa base, usando para ellos tornillos y pernos M6.

Enigma 5: Caja final

Este reto conecta todos los demás enigmas. El objetivo del mismo es combinar los resultados de los enigmas anteriores y usarlos para poder abrir la caja.

Listado de materiales:

- Caja sencilla
- Dos candados de cuatro números

Preparación:

Hemos utilizado dos candados de cuatro dígitos y los hemos configurado de tal modo que de cada uno de los cuatro desafíos obtengamos 2 dígitos que deben combinarse para desbloquear los candados.

También hemos numerado los enigmas del 1 al 4 y hemos escrito los dos dígitos correspondientes en los candados, para que quede claro dónde hay que colocar los resultados de los enigmas. Hemos utilizado el mismo marcado para que resulte más fácil hacer la conexión.



Imagen 1 Caja final

Solución:

Si ha copiado nuestros retos exactamente, configurará el primer candado con el **código 1: 2842** y el segundo con el **código 2: 3687**

Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



www.escape2stay.eu



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



LOS PAPELES DE LOS GOBERNADORES



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Escape  Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG



Šolski center
Nova Gorica

Cámara
Zaragoza



Escape Stay

**¡Haz de la formación profesional tu
primera opción!**

www.escape2stay.eu



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



CC BY-SA

[Este trabajo ha sido realizado con una licencia
Creative Commons Attribution-ShareAlike
4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

LOS PAPELES DE LOS GOBERNADORES



Los gobernadores más poderosos del mundo han identificado a 5 profesionales cualificados que pueden ayudar a desarrollar una nueva sociedad en un nuevo planeta. Cuando estaba todo listo para empezar la misión... ¡Alguien ha desordenado y encriptado la información! Solo tenemos su panel de investigación y su maletín para devolverles la información y completar la misión.

¿Puedes encontrar entre sus papeles a estos 5 profesionales y sus habilidades en 30 minutos?

En esta *Escape Room* los estudiantes se sumergen en

VARIOS SECTORES DE FP

Se trabajan las siguientes habilidades y tareas:

1. Habilidades sociales

Comunicación, reparto de tareas, puesta en común de ideas, compenetración, cooperación, empatía

2. Habilidades interpersonales

Comunicación, adaptación, liderazgo, trabajo en equipo, gestión del tiempo, organización, colaboración, creatividad, resolución de problemas, toma de decisiones, gestión del estrés, escucha activa....

3. Habilidades cognitivas

Atención al detalle, concentración, capacidad crítica y pensamiento racional. Toma de decisiones rápida pero meditada, trabajo bajo presión, paciencia...

Después de completar esta *Escape Room*. los estudiantes serán capaces de:

- ✓ Trabajar en equipo.
- ✓ Seguir la lógica de una investigación.
- ✓ Resolver diferentes puzzles y pruebas utilizando el razonamiento lógico y el trabajo en equipo.
- ✓ Conocer las habilidades relacionadas con 5 profesiones importantes.

Esta es una de las cinco Escape Rooms diseñadas en el marco del proyecto para presentar de forma atractiva las carreras de formación profesional.

Encuétralas todas aquí:

www.escape2stay.eu



DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS

1. Abrir el maletín
2. Carmen, Auxiliar de enfermería
3. Christine, Especialista en informática
4. Hans, Mecánico
5. Malik, Electricista
6. Francesco, Cocinero
7. Código final

CONTENIDO DE LA GUÍA

INSTRUCCIONES PARA EL GAME MÁSTER	1
PREPARACIÓN	2
INICIO DEL JUEGO	4
DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS Y PISTAS	5
SESIÓN INFORMATIVA	13
PASO A PASO	14



INSTRUCCIONES PARA EL GAME MÁSTER

Esta guía te proporcionará toda la información necesaria para poner en marcha la *Escape Room*, incluye enlaces a todos los materiales necesarios.

Como *Game Master*, presentarás la historia y el objetivo del juego a tu grupo de jugadores. Debes seguir el juego y estar disponible en caso de que necesiten ayuda, en ese caso debes proporcionarles pistas que les ayudarán a resolver las pruebas y, por último, alcanzar la meta.

En algún caso, el *Game Master* tiene que interferir sin que se le pida para evitar que los jugadores trabajen demasiado tiempo en la dirección equivocada o para impedir que se decanten por una solución errónea que arruine la partida. ¡Pero no intervengas demasiado! Cuida tu lenguaje corporal y hacia dónde miras en la sala para evitar dar pistas sin querer.

Recuerda a los jugadores que pueden pedir una pista, a veces se olvidan o el orgullo les impide preguntar. Aunque en esta guía se proporcionan ideas de pistas, no es necesario utilizarlas de manera exacta. Lo mejor es improvisar y dar la pista de acuerdo con cómo se esté desarrollando el juego.

Para saber más sobre tu papel como *Game Master*, echa un vistazo al manual de *Escape2Stay*:

www.escape2stay.eu/the-governors-papers/



REGLAS DEL JUEGO

Cuando presentes la *Escape Room*, asegúrate de:

- Definir el área de juego y hacer saber a los jugadores si hay objetos que están fuera de los límites. Si la habitación está llena de objetos es recomendable marcar de algún modo (una pegatina, por ejemplo) aquellos que no forman parte del juego.
- Avisar de que no hay que romper ni formar ningún elemento para descubrir una pista.
- Que los jugadores tienen, al menos, un smartphone con conexión a internet.
- Establecer el límite de tiempo en 30 minutos en el reloj y que los participantes pueden verlo durante todo el juego.



TIEMPOS

120 minutos De preparación antes de jugar por primera vez: lectura de instrucciones, la preparación de materiales y familiarización con el juego.

10 minutos Presentación de la historia de la *Escape Room* a los jugadores

30 minutos Duración programada del juego en sí

10 minutos Sesión informativa posterior al juego

15 minutos Para reiniciar la *Escape Room* después de una partida



PREPARACIÓN

Para participar en el juego se necesita un espacio adecuado. Para resolver algunas pruebas es muy útil contar con papel y boli para tomar notas, por ello se facilitará dentro del maletín.

Al preparar el juego, según el nivel de dificultad que quieras darle, puedes decidir qué información pones en el tablero de investigación y qué información escondes en el maletín. No hay un orden establecido para este juego, es totalmente dinámico y cada partida puede ser diferente a la anterior.

ELEMENTOS QUE PREPARAR

- **Tablero de investigación**, puede ser un tablero de corcho, una cartulina grande o simplemente un espacio en la pared
- **Maletín**, cualquier maletín o bolsa que simule un maletín de empresario.
- **Caja** que se pueda cerrar con candado
- **1 candado numérico**
- **1 candado de combinación de letras**
- **1 espejo**
- **Gafas con filtro rojo** o una lámina de acetato transparente rojo
- **Notas adhesivas**
- **Botón de grabación de voz** (por ejemplo, <https://amzn.to/3JlmxLq>)
- **1 sobre**
- **1 pin encuadernador**
- **Materiales imprimibles**

MATERIALES IMPRIMIBLES

- **Prueba 1:** Imprime o escribe la nota adhesiva con la hora de la reunión de gobernadores.
- **Prueba 2:** Imprime la foto de Carmen y ponla en el maletín. Imprime la tarjeta del alfabeto en código morse y fíjala al tablero de investigación.
- **Prueba 3:** Imprime el código QR y córtalo en cuatro trozos. Coloca un trozo en el tablero de investigación y los otros tres en el maletín. Imprime la foto de Christine y colócala en el maletín.
- **Prueba 4:** Imprime, corta y monta la rueda de cifrado César. Imprime la tarjeta con el mensaje cifrado. Mete la tarjeta y la rueda en un sobre. Escribe en el sobre que el remitente es Christoph. Imprime la foto. Incluye todo en el maletín.
- **Prueba 5:** Imprime el CV y colócalo con el espejo en el maletín.
- **Prueba 6:** Imprime la carta de Francesco en color. Coloca las gafas con filtro rojo en el maletín. Imprime la foto de Francesco y ponla en el maletín.
- **Prueba 7:** Imprime la tabla "Código final" que los jugadores deben rellenar a lo largo del juego con la información que encuentren. Coloca el botón con el mensaje grabado dentro de la caja. Cierra la caja con el candado de combinación de letras.



Puedes encontrar enlaces a los materiales aquí:

www.escape2stay.eu/the-governors-papers/



Encuentre todos los materiales que necesitas aquí:

<http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers/>





PREPARACIÓN ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA

Duración estimada: 120 minutos

- Lee las instrucciones y familiarízate con las pistas (45 minutos)
- Compra los elementos necesarios
- Imprimir los materiales en color
- **Configura los dos candados:**
 - ✓ Escribe el código numérico de la hora de la reunión de los gobernadores en una nota adhesiva (ver prueba 1). Coloca la nota adhesiva en el tablero de investigación para que sea evidente para los jugadores al comienzo del juego.
 - ✓ Coloca en el candado de combinación de letras la palabra que hayas decidido ocultar en la tabla "Código final". (ver prueba 7).
- **Graba el mensaje del ganador** con el botón de grabación de voz. Introdúcelo en la caja. Cierra la caja con el candado de combinación de letras.
- Coloca los siguientes elementos en el **maletín**:
 - ✓ Foto de Carmen (Auxiliar de enfermería)
 - ✓ 3 trozos del Código QR
 - ✓ Foto de Christine (Especialista de informática)
 - ✓ Sobre con el mensaje de Hans cifrado y ruleta de cifrado César
 - ✓ CV de Malik (Electricista)
 - ✓ Espejo
 - ✓ Carta de Francesco (Cocinero)
 - ✓ Gafas con filtro rojo
 - ✓ Caja cerrada (que contiene el botón de grabación de voz)
- Coloca lo siguiente en el **tablero de investigación**:
 - ✓ Nota adhesiva con la hora de la reunión
 - ✓ Alfabeto morse y un encuadernador
 - ✓ 1 trozo del Código QR
 - ✓ Foto Hans (Mecánico) y tarjeta de visita, foto de Francesco (Cocinero) y Malik (electricista)
 - ✓ Tabla "Código final"



Encuentra todos los elementos que necesitas aquí:

<http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers/>



TIEMPO DE PREPARACIÓN PARA REINICIAR LA SALA

Duración estimada: 15 minutos

- Eliminar las notas del grupo anterior y ocultar las pistas de nuevo





INICIO DEL JUEGO

Se recomienda calcular unos 50 minutos para una sesión de juego completa, 10 minutos iniciales para contextualizar, 30 para jugar y 10 para una breve sesión informativa sobre FP. Lo ideal es **combinar el juego con una sesión de orientación profesional más intensa antes o después de la *Escape Room*.**

Previo al juego se deben realizar estos pasos:

- Crear grupos de un máximo de 5-6 jugadores por grupo.
- Presentar la preparación y las reglas del juego *Escape Room*.
- Introducir la historia y poner en marcha el cronómetro.

El juego se desarrollará en **dos zonas de juego:**

1) El maletín de los gobernadores.

2) El tablero/panel de investigación de los gobernadores.

Los jugadores tendrán que recopilar información y dar sentido a las pistas que encuentren en el maletín y dispersas en el panel de investigación. Deben ordenar la información para completar el panel con el código final y descubrir así qué 5 profesionales pueden ayudar al desarrollo de una nueva sociedad.

El juego, por tanto, no tiene un orden establecido, se desarrollará según la lógica de la investigación que sigan los participantes. Las pruebas no tienen un orden fijo de desarrollo y las pistas estarán dispersas de forma aleatoria por el maletín y el tablero (salvo que la descripción de la prueba indique un lugar específico para una pista concreta).



INTRODUCCIÓN DE LA HISTORIA:

"LOS PAPELES DE LOS GOBERNADORES"

Para presentar la historia, podrá hacerse de dos formas.

La primera será recitando la historia que a continuación se presenta:

Se ha descubierto un nuevo planeta en el que es posible la vida humana. Los gobernadores más poderosos del mundo han identificado a 5 profesionales cualificados para ayudar al desarrollo de la vida en el nuevo planeta.

Cuando la operación estaba en marcha y los 5 profesionales estaban siendo seleccionados, los Gobernadores se han dado cuenta de que alguien ha manipulado y encriptado todos sus documentos y pistas. Necesitan tu ayuda: descifra toda la información y devuélvesela a los gobernadores.

Para ello, solo vas a contar con el maletín de los Gobernadores, un bloc de notas y el panel de investigación donde estaban documentando toda la información. Hay mucha información... ¡pero está encriptada y desordenada!

Tienes media hora para completar la misión: **descubrir la identidad de los 5 profesionales que serán enviados al nuevo planeta.**

Échale un vistazo al vídeo de presentación aquí:

<http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers/>



Para conseguir que esta presentación de la historia sea más interactiva y visual, se puede proyectar el siguiente vídeo de *Youtube*:

https://youtu.be/5HAsOI_aFM



DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS Y PISTAS

Prueba 1: Abrir el maletín

Descripción

Al inicio del juego los participantes encuentran el maletín y el tablero de investigación con algunas pistas.

Para empezar el juego, tienen que identificar una pista en el tablero y seguirla para desbloquear el candado que cierra el maletín de los gobernadores.

La pista es la hora de la reunión de los Gobernadores, que está fijada en un *post-it* en el tablero de investigación. La combinación de los números que indican la hora de la reunión es el código del candado.

Esta pista se puede modificar según interese al organizador. Por ejemplo, la nota en el tablero indica:

Próxima reunión de gobernadores: Martes 8 de abril a las 23:40

Los números que indican la hora son los que desbloquean el candado. En este caso: 2340.

El objetivo se alcanza cuando los jugadores descifran el código de la cerradura numérica y abren el maletín.

Pistas para el Game Master

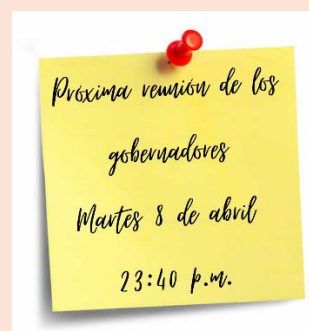
- El *Game Master* tiene que recordar a los participantes que TODO lo que hay en el tablero puede ayudarles.
- El *Game Master* puede ayudar a los participantes a centrarse en lo que buscan, en lo que necesitan para continuar en el juego: un número, una palabra, una información concreta... En este caso, necesitan un número para abrir el maletín.

NOTA: Puedes elegir el código del maletín libremente.

No es relevante para ninguna otra prueba. Si tienes un candado de 3 dígitos, pon la hora de la reunión de gobernadores antes del mediodía (por ejemplo, 9:45).

Materiales necesarios

- Maletín lleno de pruebas (ver → Preparación)
- Candado numérico de 4 dígitos con el código **2340**
- Tablero de investigación
- Nota post-it:





Prueba 2: Carmen, Auxiliar de enfermería

Descripción

Los participantes tendrán que descifrar las habilidades de la auxiliar de enfermería, que están escritas en código morse en la foto.

Los participantes tendrán que relacionar el mensaje codificado con el alfabeto del código para descifrar el mensaje. Para ello, tienen que utilizar la lógica, ser minucioso y tener paciencia.

El objetivo se alcanzará cuando los jugadores hayan descifrado el mensaje de Carmen y añadan toda la información en la tabla “Código final”.

Solución:

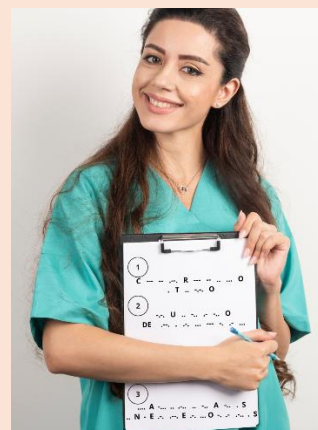
- ✓ Compromiso ético
- ✓ Cuidado de personas
- ✓ Habilidades interpersonales

Pistas para el Game Master

- El *Game Master* puede recordarles a los participantes que TODOS los elementos del juego pueden ayudarles.
- El *Game Master* debe saber cómo funciona el alfabeto del código Morse.
- El *Game Master* puede guiar a los participantes, diciéndoles que deben tener paciencia para resolver esta prueba.
- El *Game Master* puede guiar a los participantes, diciéndoles que usar el papel y boli les ayudará

Materiales necesarios

- Foto de Carmen



- Tarjeta del alfabeto del código Morse

A . - - -	J - - - -	S	Z . - - - -
B - - - -	K - - - -	T - - - -	3 - - - - -
C - - - -	L - - - -	U - - - -	4 - - - - -
D - - - -	M - - - -	V - - - -	5 - - - - -
E - - - -	N - - - -	W - - - -	6 - - - - -
F - - - -	O - - - -	X - - - -	7 - - - - -
G - - - -	P - - - -	Y - - - -	8 - - - - -
H - - - -	Q - - - -	Z - - - -	9 - - - - -
I - - - -	R - - - -	1 - - - - -	0 - - - - -

Esto puede ayudarte... Carmen, auxiliar de enfermería. España



Prueba 3: Christine, Especialista en informática

Descripción

Los participantes tienen que completar un puzle con las piezas de un código QR que encontrarán en el maletín y en el tablero de investigación.

Después tienen que escanear el QR que los llevará al blog profesional de Christine y encontrar la información que necesitan.

El objetivo se alcanza cuando los jugadores han escrito las habilidades, la profesión y el nombre de Christine en la tabla “Código final”.

Solución:

- ✓ Pensamiento lógico
- ✓ Innovación
- ✓ Actualización y aprendizaje continuo

Pistas para el Game Master

- El *Game Master* tiene que asegurarse de que los participantes tienen todas las piezas del QR.

Materiales necesarios

- Puzle de código QR



- Foto de Christine (elemento de distracción)



- Smartphone con acceso a Internet y lector/escáner QR



Prueba 4: Hans, Mecánico

Descripción

Hans ha enviado a los gobernadores un sobre con un mensaje en cifrado César. Los jugadores cuentan también con una ruleta que les ayudará a descifrar el mensaje.

Para distraer, los Gobernadores tienen una tarjeta de visita y una foto suya.

El objetivo se alcanza cuando los jugadores han descifrado el mensaje y han añadido las habilidades y la profesión y el nombre de Hans en la tabla “Código final”.

Solución:

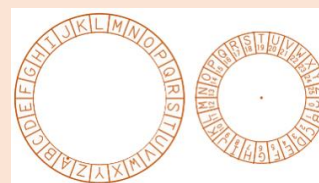
- ✓ Destreza manual
- ✓ Precisión
- ✓ Capacidad de organización

Pistas para el *Game Master*

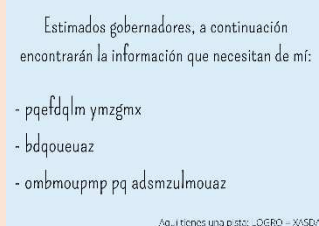
- El *Game Master* tiene que recordar a los participantes que tienen que anotar y guardar todos los datos que encuentren y consideren valiosos.

Materiales necesarios

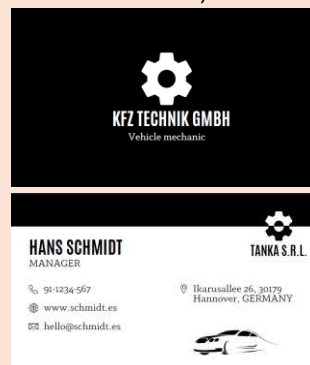
- Rueda de cifrado César



- Carta y tarjeta con mensaje



- Tarjeta de visita (elemento de distracción)



- Foto de Hans (elemento de distracción)





Prueba 5: Malik, Electricista

Descripción

Los participantes tendrán que encontrar el CV de un electricista. En este CV, podrán encontrar toda la información que necesitan sobre el electricista.

Las habilidades están escritas al revés, y los participantes tendrán que descifrarlas utilizando un espejo.

El objetivo se alcanza cuando los jugadores descubren las habilidades y las incluyen en la tabla “Código final”

Solución:

- ✓ Resolución de problemas
- ✓ Capacidad de trabajo individual
- ✓ Interpretación de dibujo técnico

Pistas para el Game Master

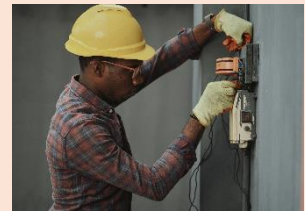
- El *Game Master* tiene que estar atento y recordar a los participantes que tienen que rellenar la tabla “Código final” con información del CV que puede ser muy importante.
- El *Game Master* puede que tenga que recordar a los participantes que todos los elementos del juego pueden ser útiles para resolver las pruebas.

Materiales necesarios

- CV



- Foto de Malik (elemento de distracción)



- Espejo



Prueba 6: Francesco, Cocinero

Descripción

Los gobernadores han recibido una carta con cifrado de colores. Para descubrir el mensaje necesitan utilizar las gafas con filtro rojo.

La prueba se supera cuando los jugadores descifran el mensaje oculto y consiguen leer las habilidades, profesión y nombre de Francesco. Finalmente tienen que incluir la información en la tabla “Código final”

Solución:

- ✓ Creatividad e imaginación
- ✓ Rapidez en la toma de decisiones
- ✓ Capacidad para trabajar bajo presión

Pistas para el *Game Master*

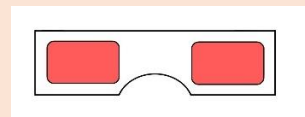
- El *Game Master* tiene que recordarles que para descifrar una prueba pueden necesitar más de un elemento.

Materiales necesarios

- Carta cifrada



- Gafas con filtro rojo



- Foto de Francesco





Prueba 7: Código final

Descripción

Para resolver esta prueba se deben haber resuelto todas las anteriores (sin orden establecido).

Cuando hayan completado la tabla con toda la información que han descubierto encontrarán una palabra oculta en la tabla “**Código final**”.

La palabra oculta es la combinación que abre el candado de letras que cierra la caja que los participantes habrán encontrado en el maletín.

Dentro de la caja encontrarán un botón/pulsador, cuando lo activen, sonará una grabación que anunciará la victoria.

En los materiales preparados la palabra oculta que abre el candado es BRAVO. Si quisiéramos añadir dificultad al juego, puede modificarse con cualquier otra palabra o combinación de letras. En algunos casos esta palabra variará y será necesario configurar otra dependiendo del candado disponible ya que cada candado dispone de una combinación aleatorias de letras que puede no permitir configurar esta palabra.

La prueba se ha superado cuando los jugadores completan la tabla y descubren la palabra que les permite abrir la caja y activar el botón. En ese momento el juego termina y el temporizador se detiene.

Pistas para el Game Master

- Los jugadores tienen que darse cuenta de que necesitan una palabra porque se trata de un candado codificado por letras, no por números.
- Es importante que los jugadores entiendan que necesitan haber logrado todas las pruebas para completar la tabla “Código final” con toda la información.
- La pista final aparece cuando se consigue el juego completo.

Materiales necesarios

- Tabla “Código final”

2 CÓDIGO FINAL		
TOMAR	PROCESAR	ANALIZAR
...
...
...
...
...

- Caja
- 1 candado de combinación de letras
- Botón de grabación de voz con el mensaje grabado del ganador



SESIÓN INFORMATIVA

Lo ideal es, al terminar, hacer una sesión informativa con los estudiantes. Darles *feedback* sobre cómo han jugado, su destreza, intuición, trabajo en equipo... Valora si han trabajado bien, en qué han sido especialmente buenos y qué podrían haber hecho mejor...

Se debe hablar también cómo se ha trabajado en individual y en equipo y que se habría hecho mejor si se hubiera colaborado más.

Tanto si se ha finalizado en tiempo como si se ha necesitado algo más de tiempo los jugadores deben ser felicitados por su logro.

Se debe aprovechar esta sesión informativa final para que el *Game Master*, el orientador, o la persona encargada de informar a los jóvenes para hacer varias preguntas que generen una conversación sobre la información que tienen los jóvenes y la que les falta en relación con la FP y las familias profesionales:

- ¿Conocías todas estas profesiones?
- ¿Sabías que la FP ofrece tantas opciones en nuestro país?
- ¿Con qué listado de habilidades te sientes más identificado?

Por último, se les recordará a los participantes que se trata de una opción formativa más a tener en cuenta.

Por último, para finalizar la actividad, se entregarán diferentes folletos promocionales e informativos. La idea es presentar la FP como una opción válida de educación. Es decir, no presentar la universidad **Ó** la formación profesional, sino la universidad **Y** la formación profesional como opciones igual de válidas.

Échale un vistazo a este vídeo de la fase de pruebas:

<http://www.escape2stay.eu/the-governors-papers/>





PASO A PASO

PREPARACIÓN

- 1) Cambia la contraseña del candado con ayuda de las instrucciones que lo acompañan. Lo configuraremos con la contraseña BRAVO. [O la combinación de letras que hayamos decidido esconder en la tabla 'código final']



- 2) Graba el mensaje final en el botón de grabación de voz. Introduce el botón de grabación en la caja de madera y ciérrala con el candado de letras.
 - MENSAJE FINAL: ¡Enhorabuena! Habéis completado la misión.



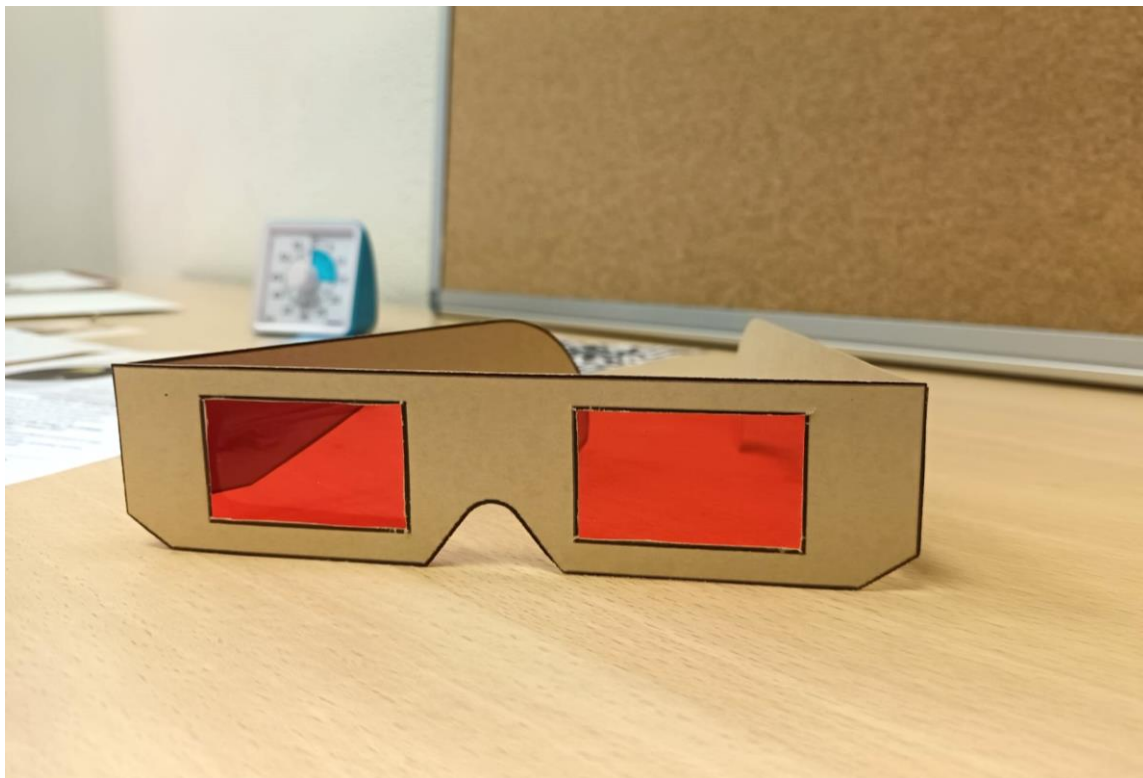


3) Programa el cronómetro con la media hora disponible para completar el juego.

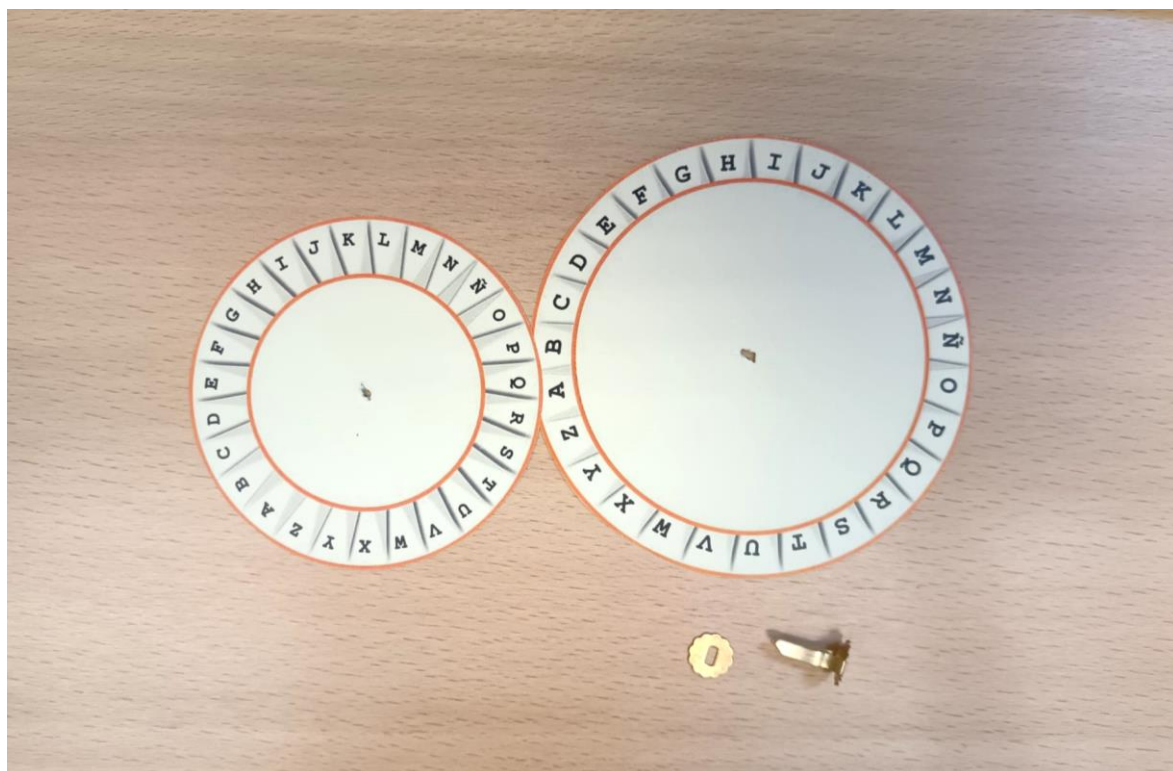




4) Monta las gafas de filtro rojo con acetato rojo.



5) Monta la rueda de cifrado César con la ayuda de un pin encuadernador.



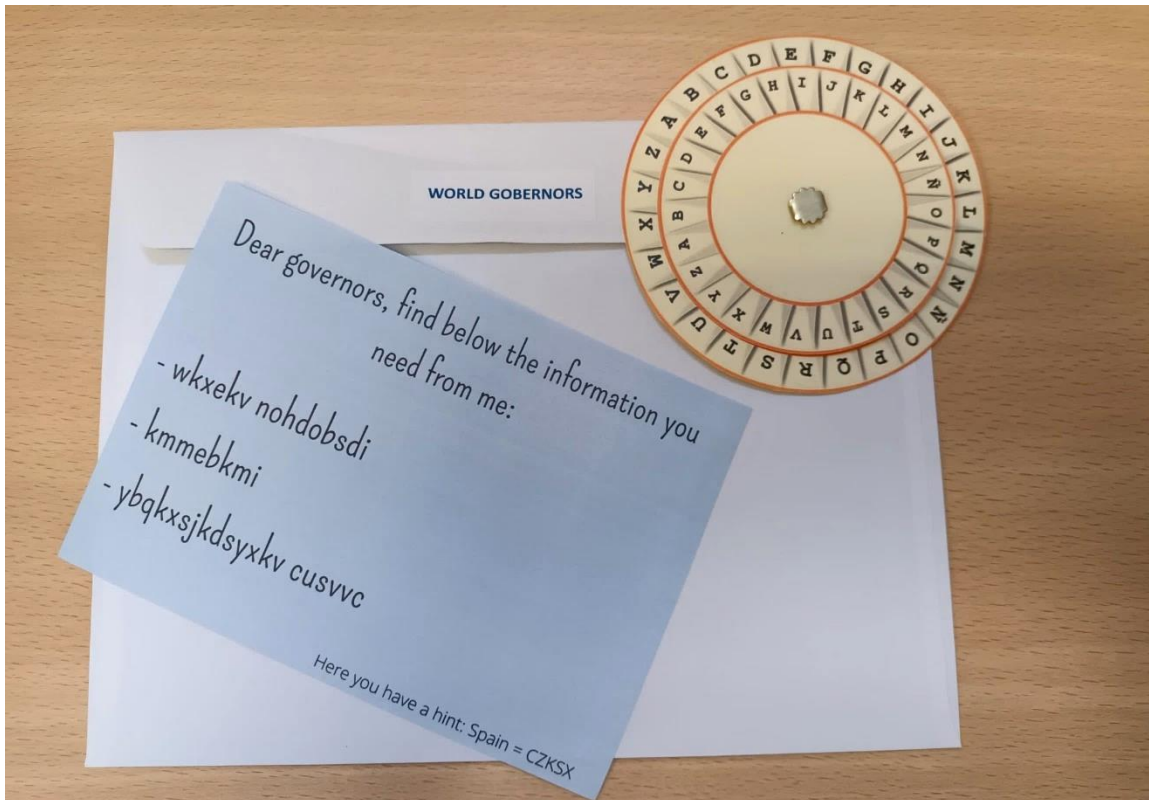


6) Recorta el código QR en 4 partes.





- 7) Mete la rueda de cifrado César y la carta cifrada en un sobre en cuyo remitente aparezca el nombre de Hans.



- 8) Comprueba que el CV se lee perfectamente con el espejo.





9) Incluye cada elemento del juego en el sitio que hayas decidido. Por ejemplo, siguiendo esta tabla:

TABLERO DE INVESTIGACIÓN	MALETÍN
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nota adhesiva con la hora de la reunión ✓ Alfabeto morse ✓ 1 trozo del Código QR ✓ Foto Hans (Mecánico) y tarjeta de visita, foto de Francesco (Cocinero) y Malik (electricista) ✓ Código final (tabla) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Foto de Carmen (Auxiliar de enfermería) ✓ 3 trozos del Código QR ✓ Foto de Christine (Especialista de informática) ✓ Sobre con el mensaje de Hans cifrado y rueda de cifrado César ✓ CV de Malik (Electricista) ✓ Espejo ✓ 1 encuadernador ✓ Carta de Francesco (Cocinero) ✓ Gafas con filtro rojo ✓ Caja cerrada (que contiene el botón de grabación de voz)





10) Programa el candado numérico con la hora de la reunión de los gobernadores y cerrar el maletín.





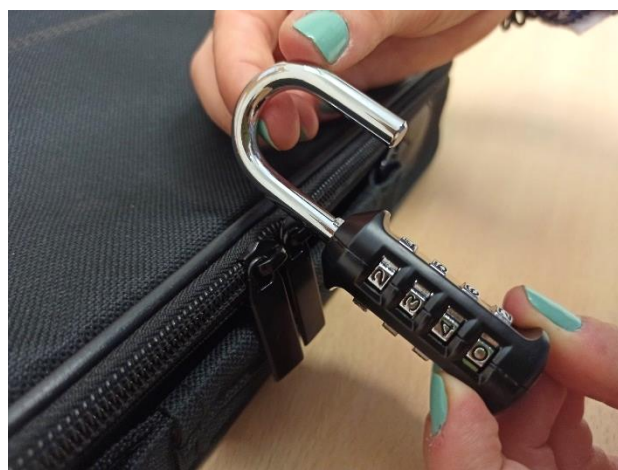
DESARROLLO DEL JUEGO

Ahora que tenemos todo preparado, podemos iniciar el juego. Esta es la primera imagen que verán los participantes al entrar a la sala de juego.



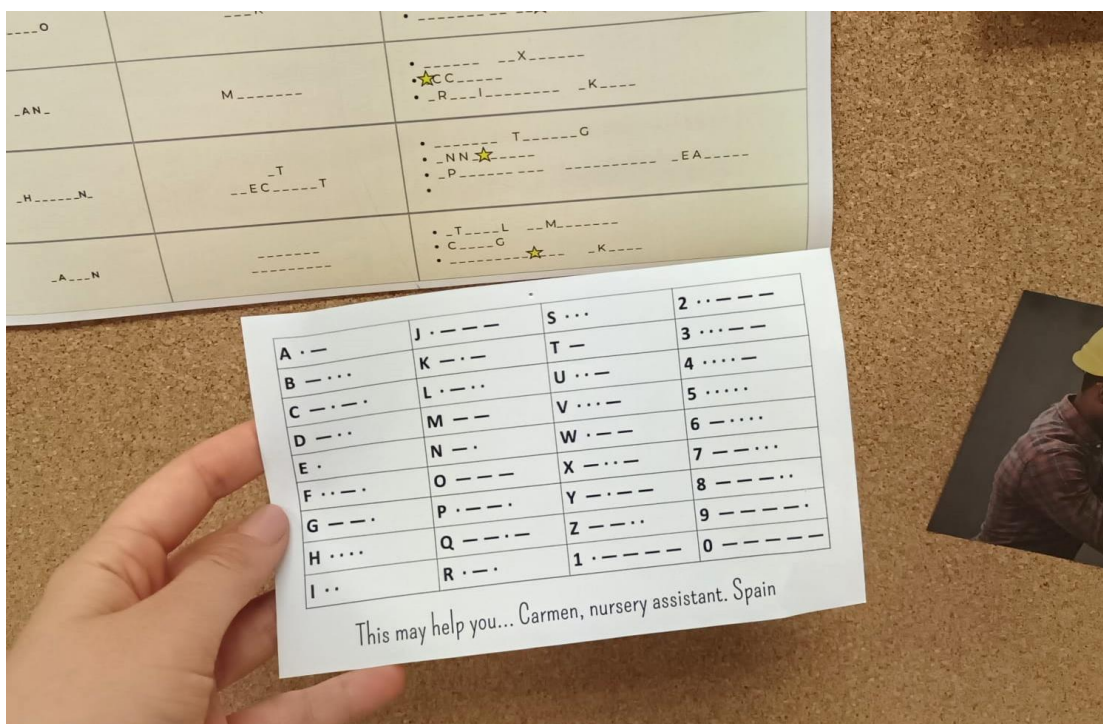
A continuación, explicaremos como se desarrolla cada una de las pruebas. Recuerda que el orden de las pruebas no importa para llegar a la solución final.

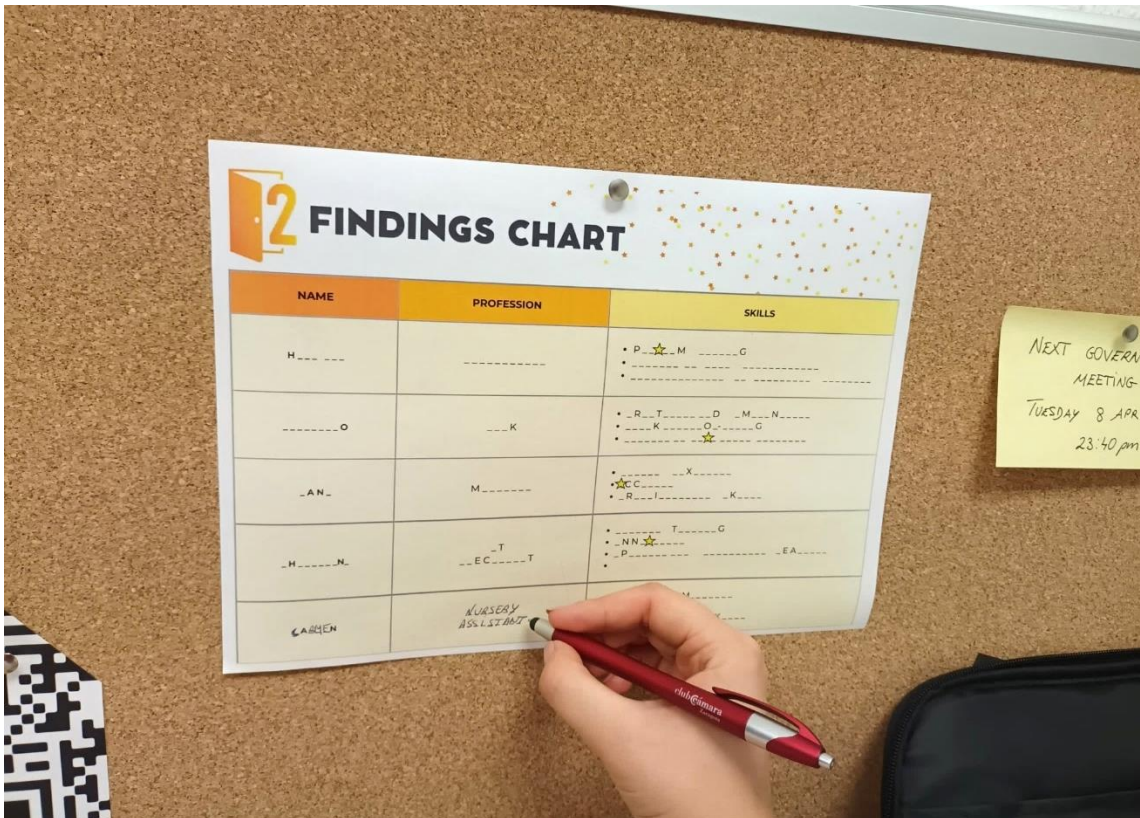
Prueba 1: En la nota adhesiva que se encuentra en el tablero, se indican la fecha y hora de la próxima reunión de los gobernadores. Los números de esta hora son los que abren el candado numérico del maletín.





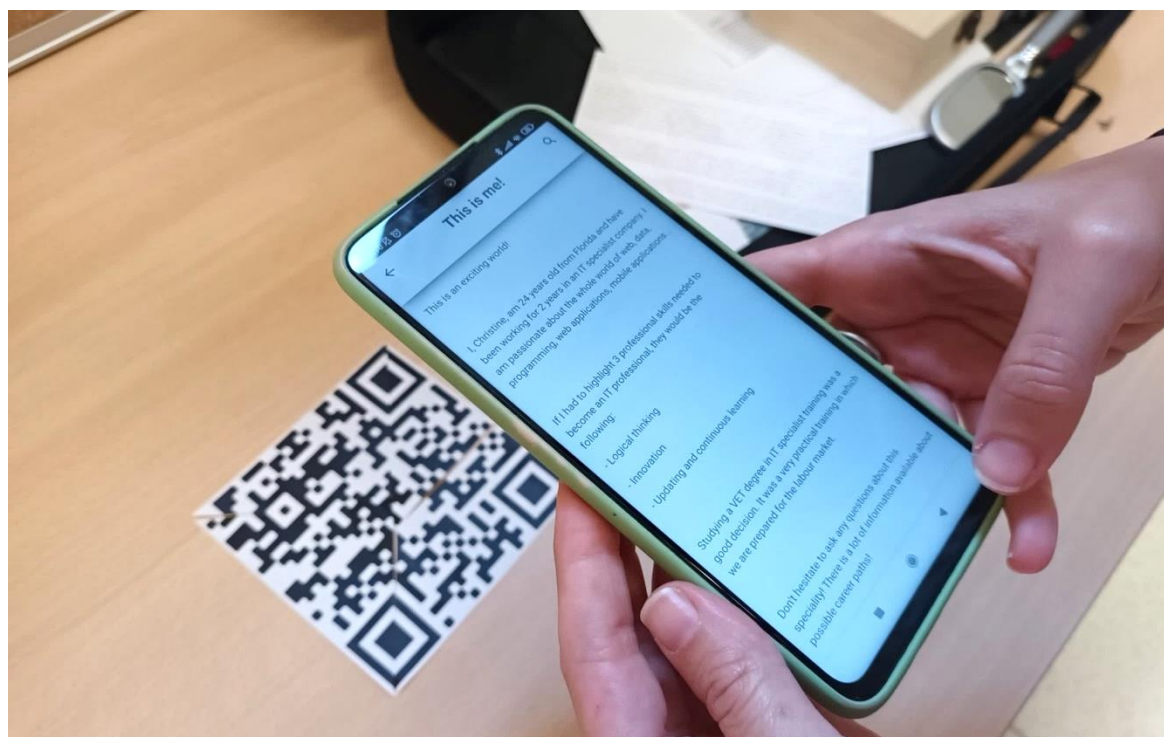
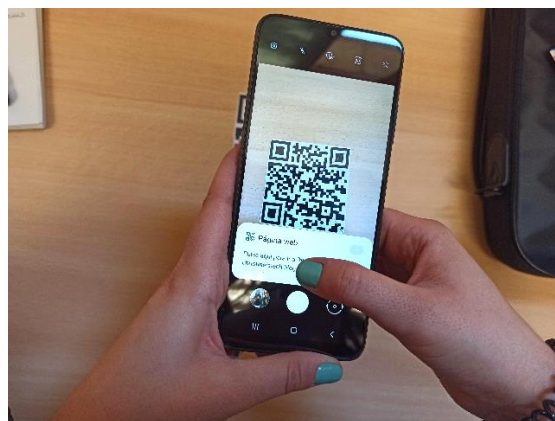
Prueba 2: En el maletín encontramos la foto de una chica que sostiene una tabla con un mensaje cifrado. El tablero incluye el alfabeto en código morse, con el que descifrar las palabras escritas en la tabla. Estas palabras son tres habilidades que debe tener una auxiliar de enfermería. Incluiremos toda la información en la tabla “Código final”.





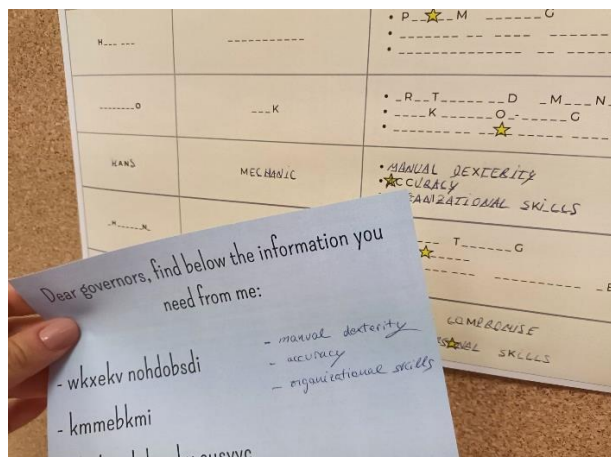
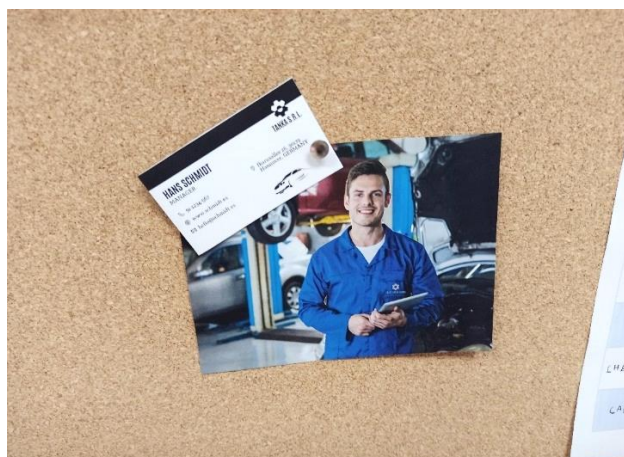


Prueba 3: En el tablero y en el maletín encontraremos piezas sueltas que pertenecen a un código QR. Una vez recopiladas todas las piezas, podremos escanear el código QR completado que nos llevará a un blog online donde conocerán tres habilidades que dispone un especialista informático. Incluiremos esta información en la tabla “Código final”.



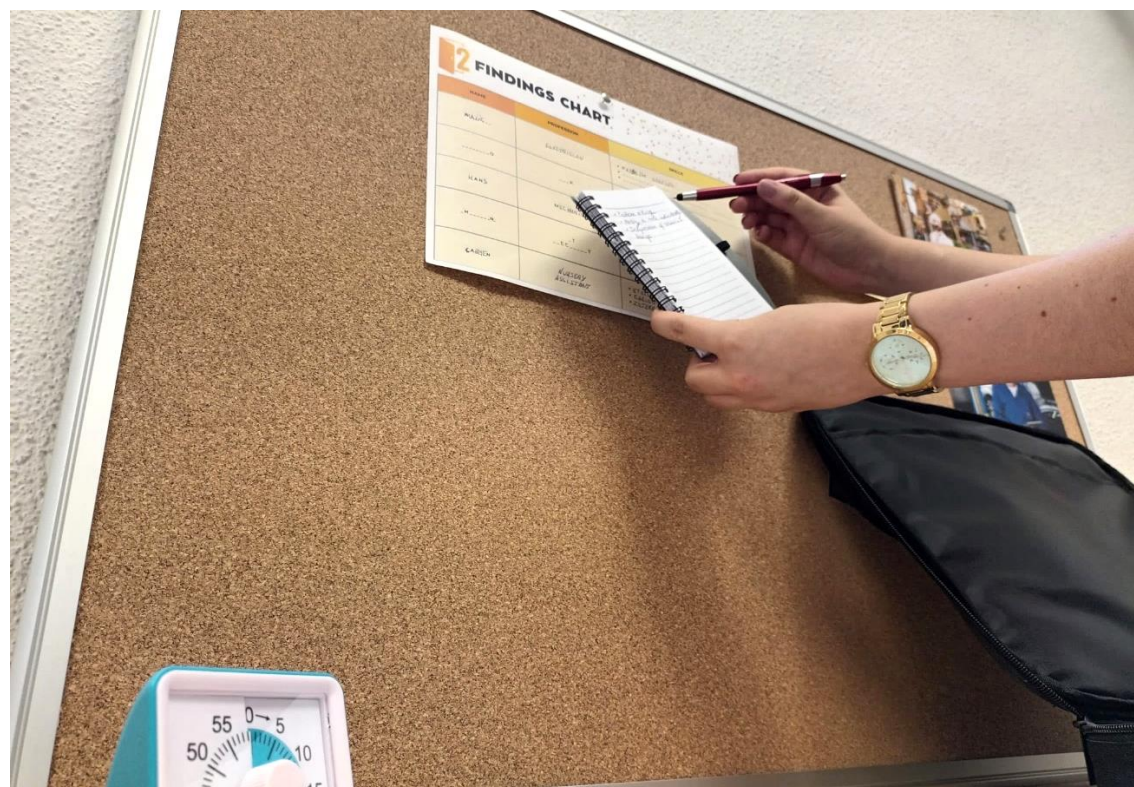


Prueba 4: En un sobre encontraremos una rueda de cifrado César y un texto codificado. A través de la pista LOGRO= XASDA, podremos descifrar la información detallada en la carta, que son tres habilidades que tiene un mecánico. Asociaremos que estas habilidades pertenecen a Hans, el mecánico que aparece en el tablero de investigación con su tarjeta de visita. De nuevo, incluiremos esta información en la tabla "Código final".



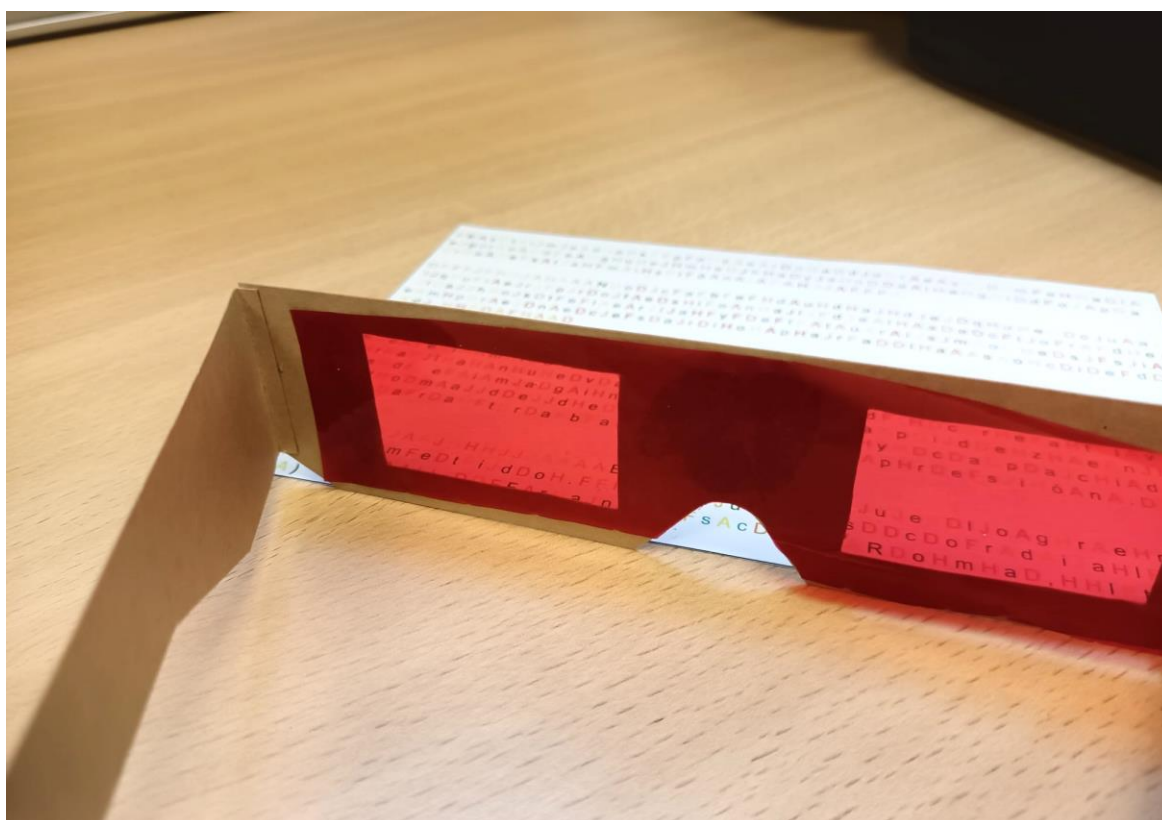


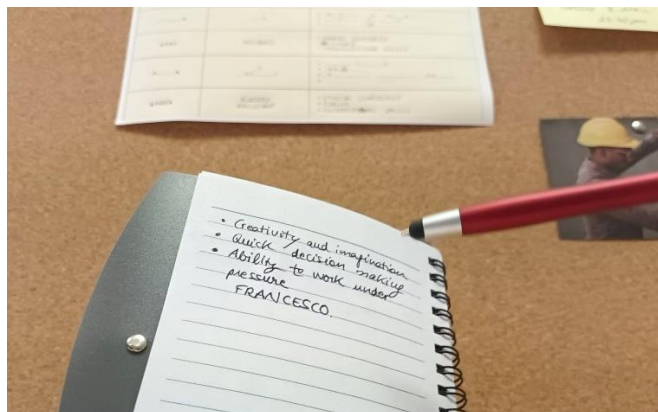
Prueba 5: En el maletín encontramos el currículum de un electricista y un espejo. Las habilidades profesionales están escritas al revés, pero con la ayuda del espejo podremos leerlas correctamente y añadirlas a la tabla “Código final”.





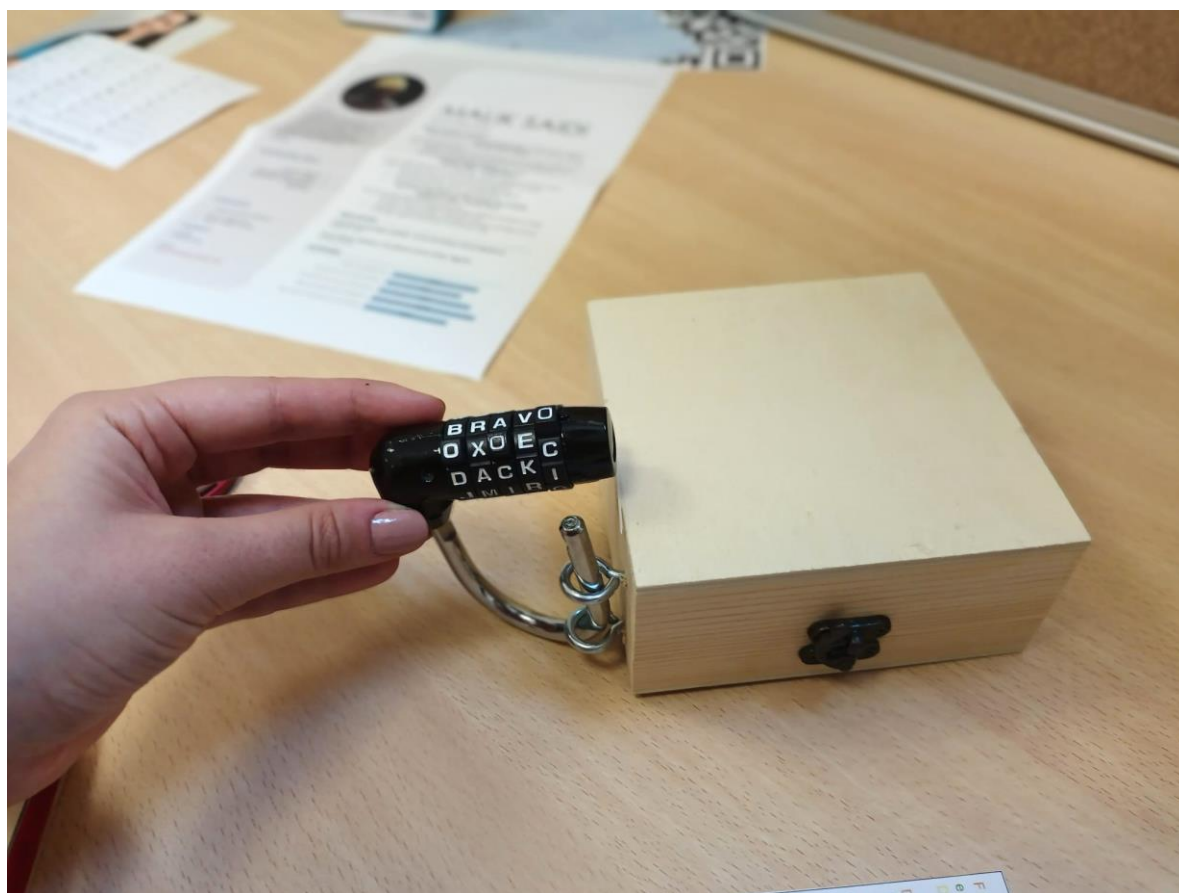
Prueba 6: Con la ayuda de las gafas con filtro rojo podremos leer la carta encryptada que describe las habilidades necesarias para el puesto de trabajo de un cocinero.





Prueba 7: Una vez recopilada toda la información hallada en el juego sobre la tabla “Código final”, vemos que algunas letras están dentro de una estrella. Estas letras forman la palabra BRAVO, que es la clave que abre la caja con el candado de letras. Al abrirla encontramos un botón de grabación de voz, que, al pulsarlo, nos da la enhorabuena y agradece el gran trabajo que hemos realizado.

2 FINDINGS CHART		
NAME	PROFESSION	SKILLS
MALIK	ELECTRICIAN	<ul style="list-style-type: none"> • PROBLEM SOLVING • ABILITY TO WORK INDIVIDUALLY • INTERPRETATION OF TECHNICAL DRAWINGS
FRANCESCO	COOK	<ul style="list-style-type: none"> • CREATIVITY AND IMAGINATION • QUICK DECISION-MAKING • ABILITY TO WORK UNDER PRESSURE
HANS	MECHANIC	<ul style="list-style-type: none"> • MANUAL DEXTERITY • ACCURACY • ORGANIZATIONAL SKILLS
CHRISTINE	IT SPECIALIST	<ul style="list-style-type: none"> • LOGICAL THINKING • INNOVATION • UPDATING AND CONTINUOUS LEARNING
CARMEN	NURSERY ASSISTANT	<ul style="list-style-type: none"> • ETHICAL COMPROMISE • CARING • INTERPERSONAL SKILLS





¡ENHORABUENA, HAS COMPLETADO EL JUEGO A TIEMPO!



MATERIALES PARA IMPRIMIR

Los papeles de los gobernadores

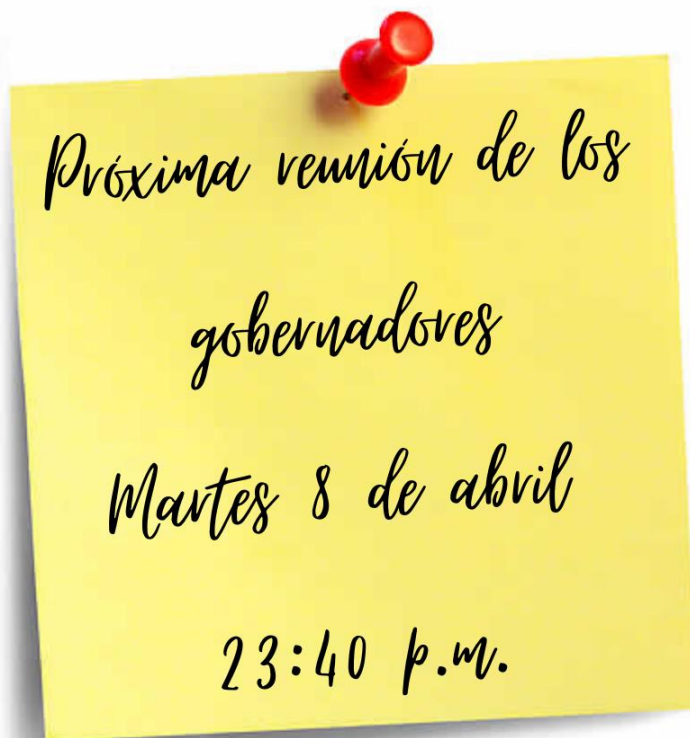
#PRUEBA 1

Instrucciones:

Esta nota es la pista para abrir el maletín.

- Imprime o escribe la nota adhesiva con la hora de la reunión de gobernadores.
- Pégalas en el tablero de investigación

Puedes elegir libremente el código del maletín. No es relevante para ninguna otra pista. Si tienes un candado de 3 dígitos, pon la hora de la reunión de gobernadores antes del mediodía (por ejemplo, 9:45).





#PRUEBA 2

Instrucciones:

- Imprime la imagen
- Imprime la tarjeta de Código Morse

Solución:

- ✓ Compromiso ético
- ✓ Cuidado personas
- ✓ Habilidades interpersonales





Fuente: Elaboración propia a partir de: https://www.freepik.es/foto-gratis/empleado-medico-sexo-femenino-joven-que-lleva-cabo-registros-medicos_15204079.htm#query=enfermera&position=15&from_view=search

A . —	J . — — —	S . . .	2 . . — — —
B — . . .	K — . —	T —	3 . . . — —
C — . — .	L . — . .	U . . —	4 —
D — . .	M — —	V . . . —	5
E .	N — .	W . — —	6 —
F . . — .	O — — —	X — . . —	7 — — . . .
G — — .	P . — — .	Y — . — —	8 — — — . .
H	Q — — . —	Z — — . .	9 — — — . . .
I . .	R . — .	1 . — — — —	0 — — — — —

Esto puede ayudarte... Carmen, auxiliar de enfermería. España

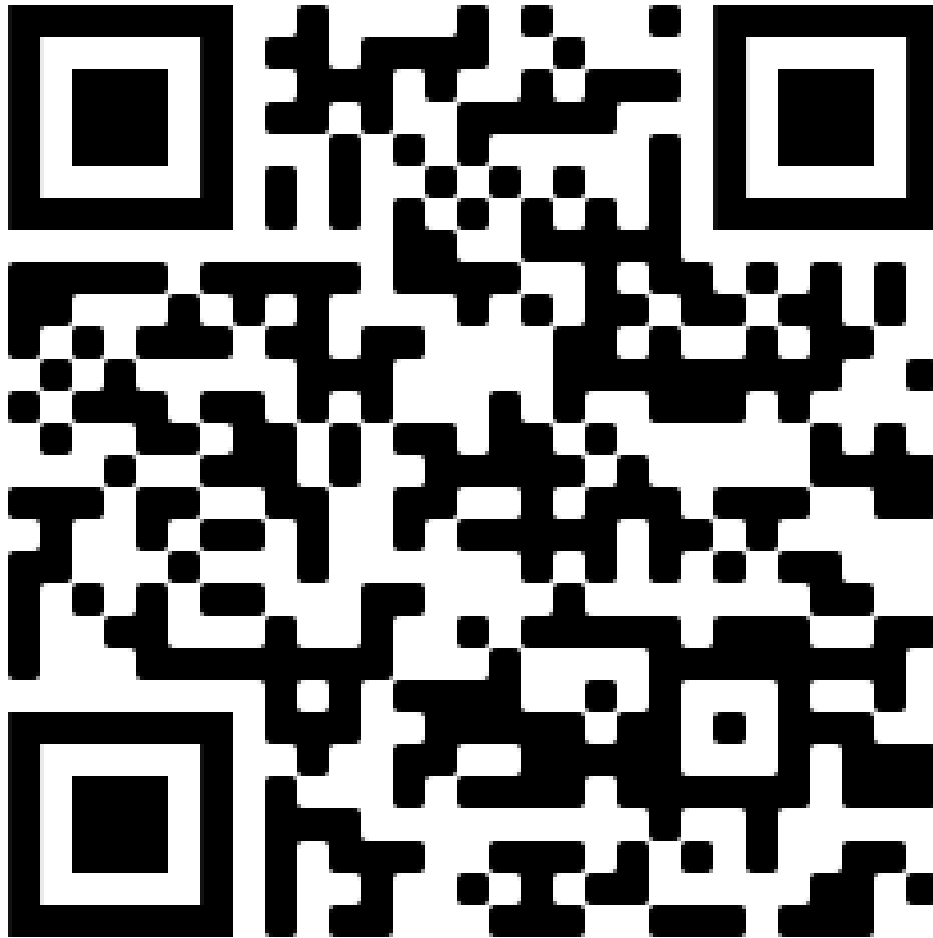
Fuente: Elaboración propia



#PRUEBA 3

Instrucciones:

- Imprime el código QR. Córtalo en piezas para crear un puzle. (El número máximo recomendado de piezas es 5)



Solución:

- ✓ Pensamiento lógico
- ✓ Innovación
- ✓ Actualización y aprendizaje continuo



#PRUEBA 4

Instrucciones:

- Imprime la tarjeta con el mensaje codificado y la foto del mecánico.
- Pon la foto y el mensaje codificado dentro de un sobre.
- Para la ruleta del cifrado César:
 - Imprime las dos ruedas de cifrado César.
 - Recorta las dos ruedas.
 - Coloca la rueda pequeña sobre la grande.
 - Fija la rueda en el punto central con un pin encuadernador

Solución:

- ✓ Destreza manual
- ✓ Precisión
- ✓ Capacidad de organización

Estimados gobernadores, a continuación
encontrarán la información que necesitan de mí:

- pqefdqlm ymzgm x

- bdqoueuaz

- ombmoupmp pq adsmzulmouaz

Aquí tienes una pista: LOGRO = XASDA

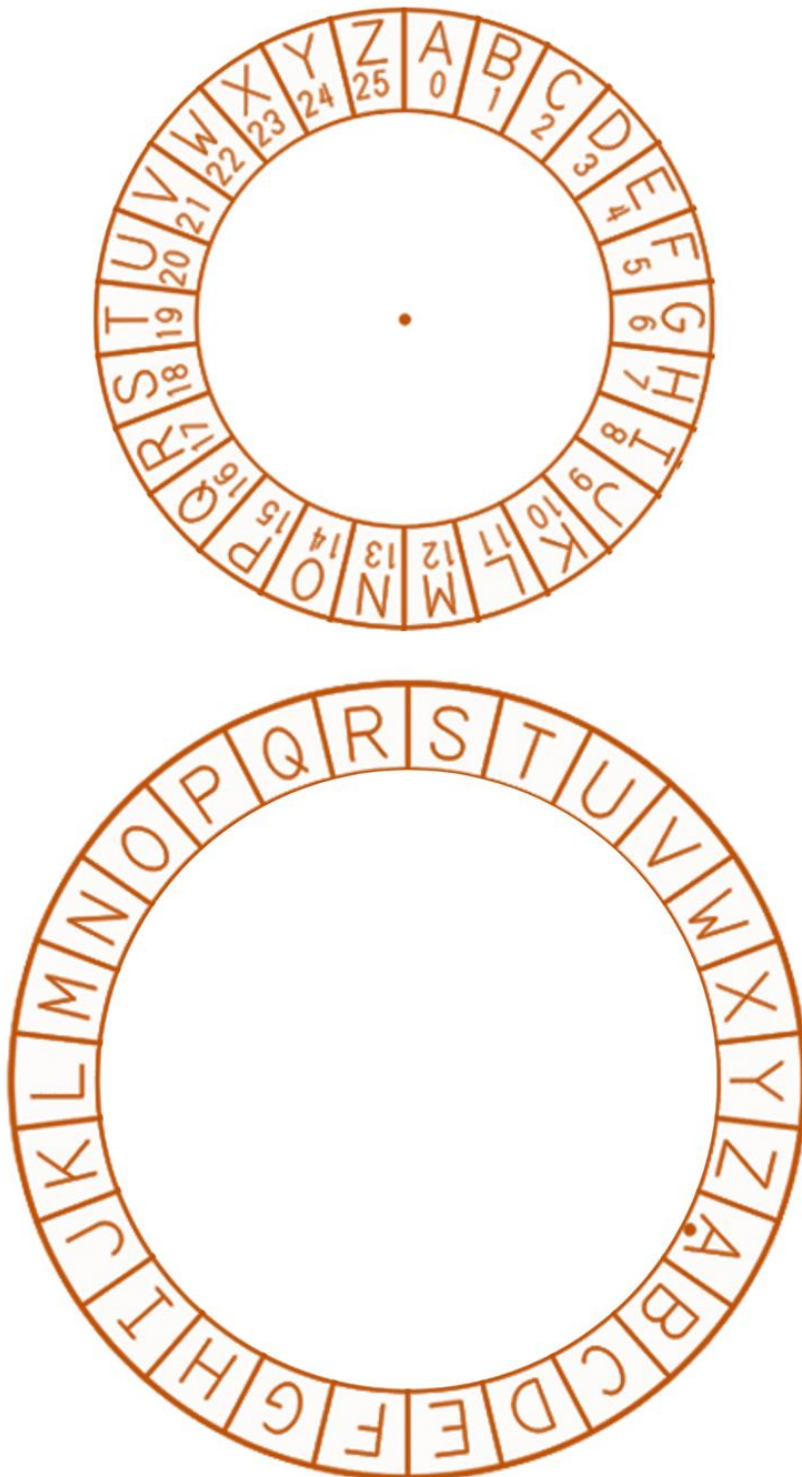


Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Escape  Stay



Fuente: Elaboración propia a partir de: https://www.freepik.es/foto-gratis/mecanico-celebracion-tableta-digital_1005574.htm#query=mecanico&position=12&from_view=search





#PRUEBA 5

Instrucciones:

- Imprime el CV

Solución:

- ✓ Resolución de problemas
- ✓ Capacidad de trabajo individual
- ✓ Interpretación de dibujo técnico



MALIK SAIDI

ELECTRICISTA

EXPERIENCIA LABORAL

Jefe de electricistas en BCN AZZAD'SQUARE, LLC Sidi Khetab, Argelia
Octubre 2014 - Hoy

Actualmente soy Jefe electricista de BCN AZZAD'SQUARE, LLC. Mis responsabilidades diarias son las siguientes:

- Inspeccionar los componentes eléctricos para asegurar un trabajo de alta calidad
- Dirigir, capacitar y asesorar a los miembros del equipo para instalar, mantener y reparar el cableado y los equipos eléctricos residenciales y comerciales

Electricista en Globaltec, Oran
Enero 2010 - Octubre 2014

Fui electricista para Globaltec, donde me centré en los servicios para el hogar y la empresa. Mis responsabilidades diarias eran las siguientes:

- Leer planos y diagramas técnicos
- Mantener los sistemas de cableado, control e iluminación
- Resolución de problemas en los circuitos de control eléctrico

Aprendiz de electricista en Alter Energy, Dar El Beïda
Septiembre 2007 - Enero 2010

Mis responsabilidades diarias eran las siguientes:

- Investigar y sugerir soluciones de eficiencia energética para ayudar a nuestros clientes a ahorrar dinero en los costes eléctricos
- Apoyo en las tareas administrativas y de oficina, incluyendo AP/AR, facturación, programación de reparaciones y llamadas de servicio

PERFIL

Electricista certificado con 10 años de experiencia centrada en el diagnóstico, la reparación y las instalaciones. Apasionado por la dirección, la formación y la tutorización. Experiencia en tuberías, actualización de paneles eléctricos y cableado, alarmas de humo, protectores de sobretensión, ventiladores de techo e instalaciones de luz, y recableado integral de las viviendas.

COMPETENCIAS PROFESIONALES:

- Resolución de problemas
- Organización del trabajo
- Interacción con el cliente
- Resolución de problemas técnicos

IDIOMAS

- Árabe (Lengua materna)
- Francés (Nivel alto)
- Inglés (Nivel medio)

CONTACTO

Teléfono:
678-555-0103

Correo electrónico:
saidimalik@electrician.com

EDUCACIÓN

Instituto de tecnología industrial. Lycée technique Houari Mahfoud
 Título: GED

Escuela de Formación Profesional Ecole Winner Software Orán, Argelia
 Octubre de 2010

APTITUDES



Fuente: Elaboración propia.

Fuente de la foto: <https://www.canva.com/>



#PRUEBA 6

Instrucciones

- Consigue unas gafas con filtro rojo. Diferentes opciones:
 - Comprarlas
 - Crear las tuyas propias. Instrucciones de bricolaje: Imprime la siguiente plantilla de gafas, recorta los bordes, pega acetato rojo en los rectángulos de las gafas.
 - Incluye un trozo de acetato rojo en el maletín.
- Imprime la letra codificada
- Imprime la imagen

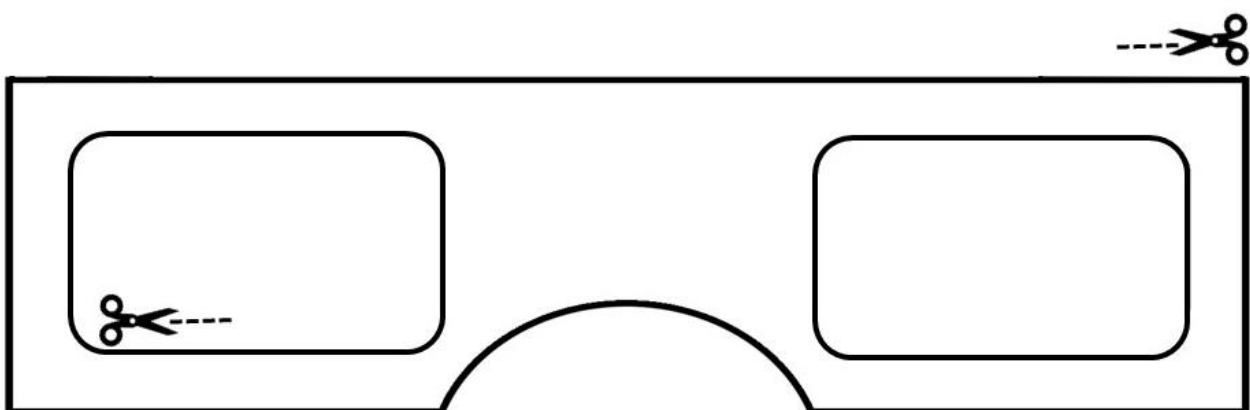
Solución:

Estimados gobernadores, me alegro de que me hayan elegido para esta misión.

No cabe duda de que cualquier profesional del sector de la hostelería y el turismo es siempre necesario para la sociedad.

Estoy seguro de que las aptitudes de un perfil profesional como el mío serán de gran ayuda para la nueva sociedad: creatividad e imaginación, rapidez en la toma de decisiones y capacidad para trabajar bajo presión.

Espero que logren su cometido. Saludos cordiales.
Francesco (Roma, Italia)





Fuente foto cocinero: https://www.freepik.es/foto-gratis/chef-brazos-cruzados-sobre-fondo-blanco_1156843.htm#query=cocinero&position=9&from_view=search

Fuente foto fondo: <https://www.canva.com/>

FEAsDtAiJmJaAdHoDsFFgFoHbAeArDnHaDdJoDrAeAsD,DJmFeHHaDIA
eJgJrAoADdFeAHqHuHeJHmHeDJhHaDyJaHnDDeAlHeDgHiDdFoJApDa
DrDaAHeFsAtJaHFmAiHsFiFóAnA.AFAHJJAFFFJ

DFFFJFHDJAHAANDoDJcFaFbFeFHdAuHdHaJHdJeJDqHuHeFDcJuAaA
IJqFuFiAeJrJFpJrDoJfAeDsHiFoAnHaJlJFdJeAlHasDeDcFtJoFrAFdHeA
JlDaJjhHoJsDtFeFlAeArJíJaHFyFDeFIFatAuArAisJmAoDHeDsJFsJiA
eAmHpDrAeJDnAeDcJeFsDaJrDiHoHApHaJrFaDDlHaAAsAoHcDiDeFdDa
AdJ.HHFDAFHAAD

HD EDsDtHoDyADsHeDgAuFrAoAFdDeHDqDuFeFDlDaHsHDaJpFtDiFtFu
AdFeAsHHdFeHHuFnFHpDeHrFfDiHlJDPDrAoFfJeJsFiFoDnAaAlFACDoJ
mDoAFeFlAHmAíDoADsDeHrDáHnHAdAeJHgFrDaDnAFaJyHuJdAaJFpH
aHrFaFJIHaHAnHuHeDvDaDAsJoJcJiHeHdAaJdF:HDcDrHeFaHtFiAvAiD
dHaHdFFeFAiAmJaDgAiHnHaHcAiFóDnJ,AJrHaApDiJdDeHzHAeFnJHID
aFAtHoDmAaJJdDeJJdHeDcAiAsJiHoJnAeAsJHyHDCDaDpDaJcHiAdDaD
dDHpDaFrDaHFtDrDaFbFaJjJaHrDHbDaJjAoAaPpHrDeFsJiHóAnA.DDFJ
HD

JAAJJJFFJAFJHHJJJAAAAEHsHpHeArDoFFqJuJeJDIJoAgHrAeHnHDS
DuFHcDoFmFeDtFiJdDoH.FFHSAaAlJuHdDoFsDDcDoFrAdAiJaHlFeFsD.



H F J F F D F A A J J J J D D F F A r H a J n J c F e F s A c D o D J (A R D o H m H a D , H H I F t F a H I H i D a A)

#PRUEBA 7

- Imprimir la tabla “Código final”

Solución:

- ✓ Tabla “Código final”:



CÓDIGO FINAL

NOMBRE	PROFESIÓN	HABILIDADES
MALIK	ELECTRICISTA	<ul style="list-style-type: none"> • RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS • CAPACIDAD DE TRABAJO INDIVIDUAL • INTERPRETACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO
FRANCESCO	COCINERO	<ul style="list-style-type: none"> • CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN • RAPIDEZ EN LA TOMA DE DECISIONES • CAPACIDAD PARA TRABAJAR BAJO PRESIÓN
HANS	MECÁNICO	<ul style="list-style-type: none"> • DESTREZA MANUAL • PRECISIÓN • CAPACIDAD DE ORGANIZACIÓN
CHRISTINE	ESPECIALISTA DE INFORMÁTICA	<ul style="list-style-type: none"> • PENSAMIENTO LÓGICO • INNOVACIÓN • ACTUALIZACIÓN Y APRENDIZAJE CONTINUO
CARMEN	AUXILIAR DE ENFERMERÍA	<ul style="list-style-type: none"> • COMPROMISO ÉTICO • CUIDADO DE PERSONAS • HABILIDADES INTERPERSONALES

Fuente: Elaboración propia

- ✓ Palabra: BRAVO



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

Escape  Stay



2 CÓDIGO FINAL



NOMBRE	PROFESIÓN	HABILIDADES
M _ _ _ _	_ L _ _ _ _ _ A	<ul style="list-style-type: none"> • R _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ S • _ A _ _ _ _ _ E _ _ _ _ _ I _ _ _ _ _ • _ N _ _ _ _ _ _ _ _ _ E _ _ _ _ _ _ C _ _ O
_ _ _ _ _ O	_ O _ _ N _ _ _	<ul style="list-style-type: none"> • _ R _ _ _ _ _ E _ _ _ _ _ _ _ _ _ • _ A _ _ Z _ _ A _ _ _ _ E _ C _ _ _ S • _ P _ _ _ _ _ R _ _ _ _ _ _ _ _ R _ _ N
_ A N _	M _ _ N _ _ _	<ul style="list-style-type: none"> • _ E _ _ _ _ _ A _ _ L • _ R _ _ _ _ N • C _ _ _ _ D _ E O _ _ _ _ _ N
_ H _ _ _ N _	_ S _ _ _ _ _ A _ _ _ N _ R _ _ _ _	<ul style="list-style-type: none"> • _ E _ _ _ _ T O _ _ G _ _ • _ N N _ _ _ N • _ C T _ _ _ _ N _ _ P _ N _ _ _ _ _ O
_ A _ _ _ N	_ _ X _ _ R _ _ _ N F _ _ _ _	<ul style="list-style-type: none"> • _ _ _ _ _ E _ _ O • C _ _ D _ _ _ _ _ S • _ B _ _ _ S _ _ T _ _ R _ _ _ S



MATERIAL IMPRIMIBLE ADICIONAL:

- Foto de Christine
- Foto de Hans
- Tarjeta de visita de Hans
- Foto de Malik



Foto de Christine

Fuente: https://www.freepik.es/foto-gratis/retrato-joven-feliz-que-tiene-idea_7505185.htm#query=chica%20con%20ordenador&position=43&from_view=search






Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Escape  Stay



Foto de Hans

Fuente: https://www.freepik.es/foto-gratis/mecanico-celebracion-tableta-digital_1005574.htm#query=mecanico&position=12&from_view=search

 KFZ TECHNIK GMBH Vehicle mechanic	HANS SCHMIDT MANAGER ☎ 91-1234-567 🌐 www.schmidt.es ✉ hello@schmidt.es	 TANKA S.R.L. 📍 Ikarusallee 26, 30179 Hannover, GERMANY
		

***Instrucciones:** Imprímelo, dóblalo por la mitad y pégalo para tener una tarjeta de visita de dos caras.



Foto de Malik

Fuente: <https://www.canva.com/>

Escape Stay



IHK-Projektgesellschaft mbH
OSTBRANDENBURG

Camara
Zaragoza

 Šolski center
Nova Gorica



www.escape2stay.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.