

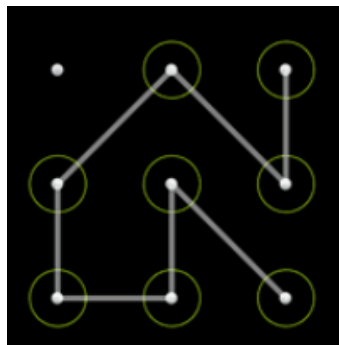
ESCAPE ROOM



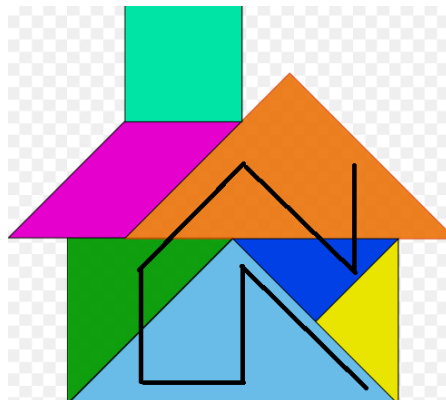
- Antes de comenzar el juego, se proyectará un **video** sobre la temática del Escape Room explicándole al alumnado su objetivo final.
- Habrá un **reloj "COUNTDOWN"** en la pantalla de un ordenador, para que el alumnado sepa en todo momento del tiempo que disponen. Éste también incluirá la imagen de una bomba que explotará cuando se termine el tiempo.
<https://www.online-stopwatch.com/bomb-countdown/>

ACTIVIDAD 1

Se va a esconder un teléfono móvil en un **libro de Tecnología**, el cual tendrá un patrón de bloqueo.



El patrón de bloqueo se va a adivinar a través de un **tangram de madera** que tienen que formar, el cual les mostrará dicho patrón para poder acceder al teléfono móvil.

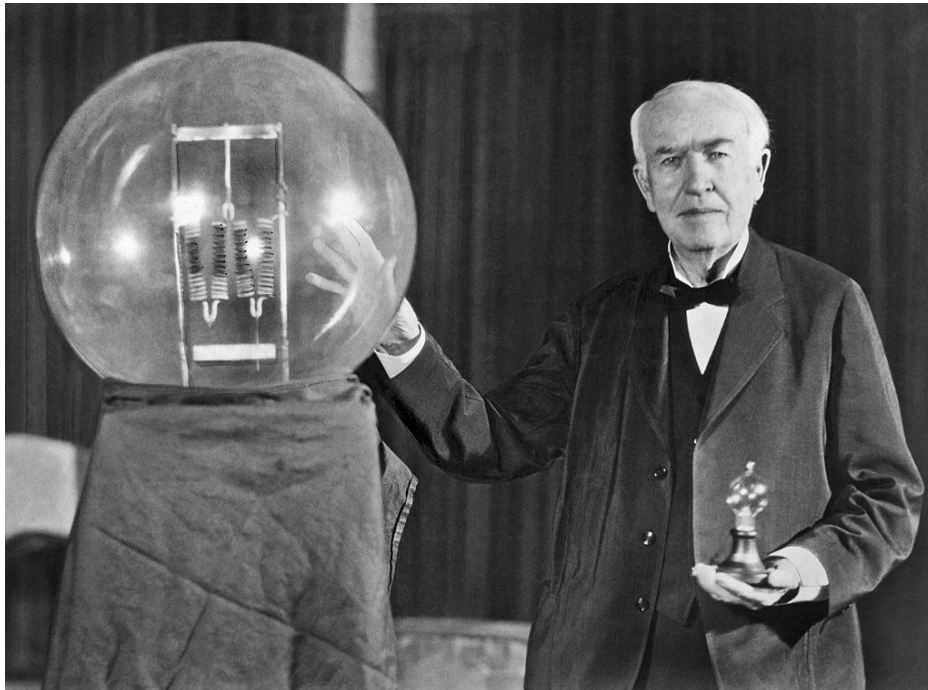


El **dibujo del tangram** se encontrará escondido debajo de la mesa de donde estén situadas las piezas.



Detrás de la carcasa de una calculadora, que estará junto al libro, encontrarán las instrucciones para abrir el programa de realidad aumentada de **Aurasma** con el móvil y la **imagen** a la que deben enfocar (el alumnado de 3º ESO ya sabe usar dicho programa).

La imagen a la que deben enfocar se encuentra colgada en una de las paredes de la habitación. Se trata de Thomas Edison.

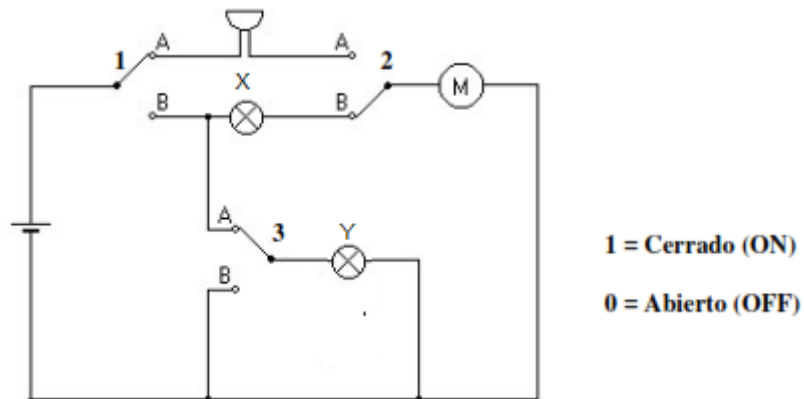


El **enigma** que aparecerá en la pantalla del móvil mediante la aplicación de Aurasma nos proporcionará una solución con 4 dígitos que abrirá un candado numérico de una caja.



La imagen que nos muestra la pantalla del móvil es la siguiente:

Observa el laberinto eléctrico y completa la tabla:



Bombilla X	1B	2B	3A	1
Bombilla Y	1A	2B	3A	0
Zumbador	1A	2A	3B	1
Motor	1B	2B	3A	1

ACTIVIDAD 2

Por definir.