

Título: El documento perdido de los Sitios Reales

Nivel educativo: 1.º y 2.º de ESO

Materia/s: Interdisciplinar

Temporalización: 1 sesión de 60 minutos. 1.º Trimestre

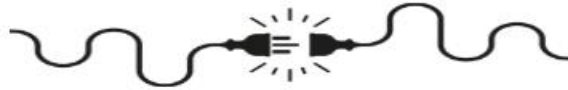


Descripción breve de la actividad

Esta actividad propone una experiencia inmersiva en formato de escape room educativo, donde el alumnado se convierte en “Guardianes del Patrimonio” con la misión de recuperar un misterioso documento del siglo XVIII que ha desaparecido de los archivos del Patrimonio Nacional. Este manuscrito contiene una clave que conecta los cuatro grandes Sitios Reales de España: El Escorial, Aranjuez, La Granja y Riofrío.

Para lograrlo, los equipos deberán superar una serie de retos relacionados con cada Sitio Real. Cada reto resuelto les proporcionará una pieza del documento perdido.





Objetivos



- Fomentar el interés por el patrimonio cultural español, especialmente los Sitios Reales, a través de una experiencia lúdica y participativa.
- Desarrollar el pensamiento computacional mediante retos que implican secuenciación, patrones, descomposición y deducción lógica.
- Promover el trabajo cooperativo, la comunicación efectiva y la toma de decisiones en equipo.
- Estimular la resolución de problemas en contextos reales y significativos.
- Mejorar la gestión del tiempo y la planificación estratégica en situaciones de reto.

Competencias clave a desarrollar: Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología , competencia digital , aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, conciencia y expresiones culturales.



Pasos a seguir

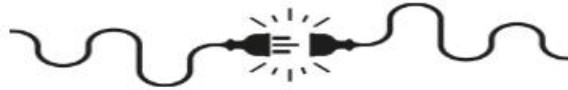
1. Introducción de la narrativa (10 minutos):

Expón la historia inicial:

Durante siglos, los Sitios Reales de España han guardado secretos de la historia, el arte y la ciencia.

Hace unos días, los archiveros del Patrimonio Nacional descubrieron que **un documento del siglo XVIII** ha desaparecido misteriosamente.

Se dice que este manuscrito revela **una clave que une los cuatro Sitios Reales**: El Escorial, Aranjuez, La Granja y Riofrío. Vuestra misión como **“Guardianes del Patrimonio”** es **recuperar el documento perdido**.



Para lograrlo, deberéis superar los retos de cada lugar. Cada prueba superada os entregará **una pieza del documento**. Solo al reunir las cuatro piezas podréis descifrar el mensaje final y restaurar el legado de los Sitios Reales.

2. Explicación de las reglas del juego:

La duración total de la actividad es de 40 minutos.

Los equipos deben avanzar de forma secuencial, es decir, no pueden pasar al siguiente reto sin haber resuelto completamente el anterior.

El tiempo se controla mediante un cronómetro visible (puede ser proyectado, en la pizarra o un reloj grande).

Cada reto superado permite al equipo abrir un sobre que contiene una palabra clave.

Al reunir todas las palabras, los equipos deberán ordenarlas correctamente para construir una frase final que representa el mensaje oculto del documento perdido.

3. Desarrollo de los retos:

Aranjuez: “El jardín de los patrones” (Patrones y secuencias)

Los jardineros reales dejaron mensajes en los setos y fuentes.

El equipo encuentra una **serie de secuencias visuales** (hojas, flores, notas musicales, o figuras geométricas) y debe identificar el patrón para completar el último símbolo.

Solución: al completar correctamente la secuencia, descubren unas **palabras claves**.



El Escorial: “El documento perdido de El Escorial” (Secuenciación)

El hermano Jerónimo fue encargado de esconder una de las partes del documento secreto. Dejó una entrada en su diario con información.

El equipo debe **ordenar tarjetas con los sitios clave** para formar el **recorrido correcto que hizo el monje** el día en que escondió el documento y que lleva al escondite. En cada una de las tarjetas encontrará **una letra** que forma la **palabra oculta** y con la que consigue el documento.

- **Lógica del reto:** ordenar los pasos (pensamiento secuencial).
- **Solución:** cuando el orden es correcto, aparece una palabra oculta en las tarjetas de cada paso (“**PRIMERO**”).

Recorrido correcto: *Patio de los Evangelistas - Palacio de Felipe II Sala de Batallas - Basílica - Panteón Real - Patio de los Reyes - Biblioteca*

Tarjetas distractoras: *Sala Capitular – Sacristía – Torre del prior - Escalera Principal – Palacio de los borbones*

Cuando descubren el recorrido correcto, el lugar donde está escondido el documento (la **BIBLIOTECA**) y la palabra oculta (**PRIMERO**) se les entrega el sobre con la parte del documento que deberán ordenar al final de la actividad. (“*El conocimiento*”)

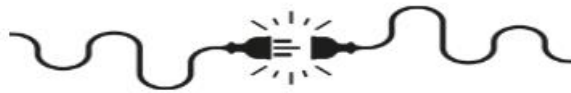
La Granja: “El mecanismo de la fuente” (Descomposición)

Para activar la Fuente de los Baños de Diana, deben **ordenar una tarea compleja** en pasos lógicos.

Reciben un esquema desordenado de cómo funciona la fuente (válvulas, caños, surtidores) y deben **reconstruir el proceso paso a paso**.

Lógica del reto: descomposición y secuenciación de un sistema.

Solución: el orden correcto activa un mensaje escondido: las letras en rojo conforman unas palabras clave.



Riofrío: “El candado del cazador” (Actividad de algoritmos y deducción)

El alumno tiene que resolver cuatro pistas que le darán la combinación de letras que abre el candado del cazador que preserva un objeto guardado por la Reina Isabel de Farnesio.

Para ello el alumno debe:

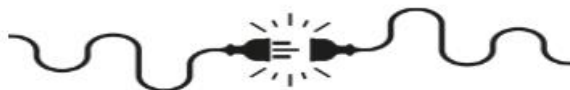
1. Encontrar los cuatro sobres con las cuatro pistas.
2. Las pistas las obtendrá al resolver en el mapa de las trayectorias realizadas en los 4 retos las distancias reales en Km de cada una.
3. Con los sobres de pistas, podrá dar solución a cada una de ellas, cuyas iniciales **COIN**, es la combinación de letras que rompen el candado del cazador, que protege el objeto preservado por la Reina Isabel de Farnesio.
4. Para poder resolver las 4 pistas dispone de una narrativa relacionada con el Palacio de Riofrío de donde debe leer y sacar la solución de las pistas.
5. Con el candado abierto descubren el objeto preservado por la Reina Isabel y la última parte del mensaje del manuscrito perdido.

4. Ordenan las palabras clave para construir la siguiente oración: “El conocimiento es la llave que abre las puertas del pasado y preserva la historia.”

5. Actividad de cierre

Reunidos en grupo, se invita a reflexionar brevemente (5-10 minutos):

- ¿Qué tipo de estrategias habéis utilizado para resolver los retos?
- ¿En qué se parecen esas estrategias a las que usaban los ingenieros y arquitectos de los Sitios Reales?
- ¿Cómo puede ayudarnos el pensamiento computacional a organizar y resolver problemas en la vida real?



Sugerencias

El docente puede cerrar con una idea final:

“Al igual que los constructores de El Escorial o los jardineros de Aranjuez, pensar de forma lógica, planificada y cooperativa nos permite construir conocimiento y conservar nuestro patrimonio.”



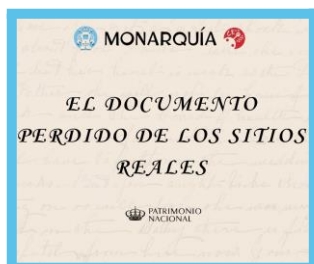
Recursos

- **Personales:** Profesor y alumnos
- **Materiales:** Recursos impresos y sobres.



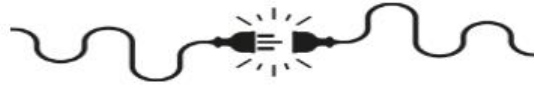
Espacios: aula.

Tipo de actividad: manipulativa, social y cultural.



Recursos a imprimir

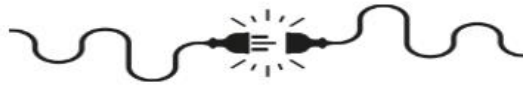




Evaluación



Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Participación y cooperación	Participa activamente y colabora de forma constante.	Participa y coopera con regularidad.	Participa de forma puntual, con apoyo.	No participa ni coopera.
Pensamiento computacional	Aplica estrategias con lógica y precisión.	Aplica varias estrategias correctamente.	Aplica algunas estrategias con errores.	No aplica las estrategias.
Resolución de retos	Resuelve todos los retos con razonamiento claro.	Resuelve la mayoría con lógica adecuada.	Resuelve algunos con ayuda.	No resuelve los retos.
Comunicación y reflexión	Explica el proceso y reflexiona con claridad.	Comunica el proceso de forma comprensible.	Explica de forma básica.	No comunica ni reflexiona sobre el proceso.



Pensamiento computacional

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.



Más información

Códigos QR vinculado con los recursos de la actividad:

