

**EN BUSCA DE LA ATLÁNTIDA PERDIDA: GAMIFICACIÓN FILOSÓFICA Y CULTURA
CLÁSICA
UN *ESCAPE ROOM* DISEÑADO PARA SU APLICACIÓN EN 1º BACHILLERATO**

Sara Rabal Terraes, Alberto Martínez Gómez

Resumen

En el curso 2024-2025, el Departamento de Griego y Filosofía del IES Miralcamp (Vila-real) llevó a cabo una experiencia de gamificación consistente en un *escape room* titulado *En búsqueda de la Atlántida perdida*, dirigido al alumnado de 1º de Bachillerato. La actividad, desarrollada en el aula multiusos durante una sesión de 50 minutos, combinó contenidos de filosofía antigua, cultura clásica y pensamiento científico mediante pruebas diferenciadas para cuatro grupos de cinco estudiantes. El objetivo final consistía en reunir cuatro llaves que, introducidas simultáneamente en un dispositivo con cuenta atrás, desactivaban simbólicamente la “bomba” que amenazaba con destruir el conocimiento sobre la Atlántida. La experiencia favoreció el trabajo cooperativo, la reflexión crítica y el aprendizaje competencial, alineándose con los principios metodológicos de la LOMLOE.

Palabras clave

Gamificación, *Escape room*, Atlántida, Platón, Filosofía, Cultura clásica, Aprendizaje cooperativo, LOMLOE.

1. Contextualización de la experiencia

La actividad se desarrolló en 2025 en el IES Miralcamp (Vila-real) como propuesta interdisciplinar del Departamento de Griego y Filosofía. Aunque no estaba concebida como instrumento de evaluación calificable, sí pretendía poner en práctica destrezas trabajadas en el aula: comprensión de textos clásicos, pensamiento crítico, trabajo cooperativo y conexión entre mito y *logos*.

Participaron cuatro grupos de cinco alumnos/as. Dos grupos trabajaron con el dossier A y los otros dos con el dossier B, ambos elaborados por los departamentos de Filosofía y Griego. Los dossieres fueron la guía del alumnado donde no solo indicaban las pruebas a seguir, sino que también contenía pruebas y asimismo, potenciaba la comprensión lectora. Además, ambos departamentos diseñaron diversas pruebas para cada grupo de equipos (A y B), para evitar el plagio entre ellos y estimular una competición saludable dentro del juego. La sesión tuvo una duración total de **50 minutos**, con cuenta atrás visible en un dispositivo central situado sobre la mesa del profesor.

2. Materiales empleados para la gamificación

Para llevar a cabo la actividad es necesario tener diversos materiales. Para ello, el departamento de Filosofía y Griego contaba con un total de 80 euros, que se invirtió en comprar, principalmente, cajas y candados. Los materiales empleados fueron:

- o 8 cajas pequeñas de madera preferiblemente.
- o 2 candados numéricos de 5 dígitos (grupo B) y 2 de 4 dígitos (grupo A).
- o 8 candados numéricos de 3 dígitos.
- o 4 sobres grandes, cada uno numerado con el grupo correspondiente: 1ºA, 1ºB, 2ºA, 2ºB.
- o 2 cajas, preferiblemente de madera, donde se puedan grabar los dibujos de una hoja de menta, una fresa y un trozo de sandía en cada una (y el orden indicado).
- o 4 cajas en formato de libro con títulos: *Fedón* y *Critias*.
- o 4 dossieres elaborados por los docentes implicados donde se recojan las pruebas.
- o 2 contadores extraídos del juego *Escape room: The game*, y sus correspondientes 4 llaves.
- o 3 orlas al azar donde aparezcan en dos de ellas una persona llamada "Martín" y otra "Pomsiero" y se modifiquen sus fechas para obtener solo 3 números.
- o 3 paquetes de chicles de sabores de: fresa, menta y sandía (serán empleados 12 chicles en total).
- o Mapa de la Atlántida extraído de internet e impreso.
- o Las piezas de los puzles que se empleen y se coloquen en cada caja.
- o Bolígrafo de pizarra.

- o Bolígrafo permanente.
- o Plastificadora, tijeras y velcro (si lo desean).



Presentación general de algunos de los materiales para el escape room

Es importante destacar el carácter interdisciplinar del proyecto, no solo en sus contenidos, sino también en la elaboración de los materiales. Muchos de los recursos utilizados, como las cajas de madera, se decoraron cuidadosamente para reforzar la ambientación y favorecer la inmersión del alumnado en la actividad. Para ello, los docentes aprovechamos la hora de Atención Educativa, con la autorización del centro, permitiendo que otros cursos participaran activamente en su diseño y desarrollo, fomentando así su creatividad y sentido estético. De este modo, estudiantes de 2º y 3º de ESO también se implicaron en el proyecto, ampliando la experiencia más allá del aula y convirtiéndola en una propuesta colaborativa y enriquecedora a nivel educativo.



Ejemplo de decoración de los grupos de 3º ESO de Atención Educativa

3. Ambientación y narrativa

El centro posibilitó un aula bastante amplia para su realización (aula multiusos). La sala contaba con mesas, sillas, ordenador, proyector y altavoces. El espacio fue transformado para generar una atmósfera inmersiva. Para ello, se emplearon sábanas para ocultar mesas y darle un aspecto más caótico y antiguo, una pizarra con símbolos y letras aleatorias, música ambiental submarina, un vídeo introductorio grabado y editado por un profesional en colaboración con el proyecto (Alberto Porta Fabregat), cajas previamente decoradas con textos y letras, pruebas, orlas falsas y los dispositivos finales.

La narrativa planteaba al alumnado una situación de urgencia: el profesor de Antropología había descubierto la ubicación exacta de la Atlántida descrita por Platón, pero el gobierno pretendía explotarla económicamente mediante la instalación de dispositivos de detonación para extraer sus riquezas. Con el fin de evitar la destrucción del enclave y su posible contaminación, el profesor pidió a sus estudiantes que localizaran con precisión su ubicación a partir de un mapa, desactivaran las bombas en un plazo máximo de 50 minutos y logaran salvar la Atlántida. Sin embargo, existía un obstáculo añadido: por motivos de seguridad, el profesor había encriptado toda la información recopilada, de modo que solo sus propios alumnos pudieran descifrarla. Aun así, para detener el mecanismo que amenazaba con destruir el mapa definitivo, sería imprescindible reunir cuatro llaves.



Imagen del dossier donde se les explica la historia, además del vídeo

4. Objetivos didácticos

- Comprender el contexto filosófico de la Atlántida en los diálogos Timeo y Critias.
- Identificar filósofos de la Antigüedad griega y situarlos conceptualmente.
- Aplicar estrategias de decodificación lingüística basados en vocabulario griego.

- Desarrollar pensamiento lógico-matemático.
- Practicar el empirismo sensorial.
- Fomentar el trabajo cooperativo y la corresponsabilidad.
- Integrar mito, filosofía y conocimiento científico.

5. Desarrollo del escape room paso por paso

5.1 Inicio. Objetivo e instrucciones iniciales

En primer lugar, la sala estará oscura y únicamente se proyecta un vídeo del profesor donde les da algunas indicaciones iniciales, como la historia, el sobre y dossier específico que deben buscar cada grupo. Para ello, al alumnado, antes de entrar a la sala, se les asigna un grupo específico colocándoles una pegatina (1ªA, 1ªB, 2ªA y 2ªB). El grupo 1ªA y B deben, en la última fase, colaborar entre ellos, de igual modo que el grupo 2ªA y 2ªB.



Dossier para el equipo 2ªA y 2ªB

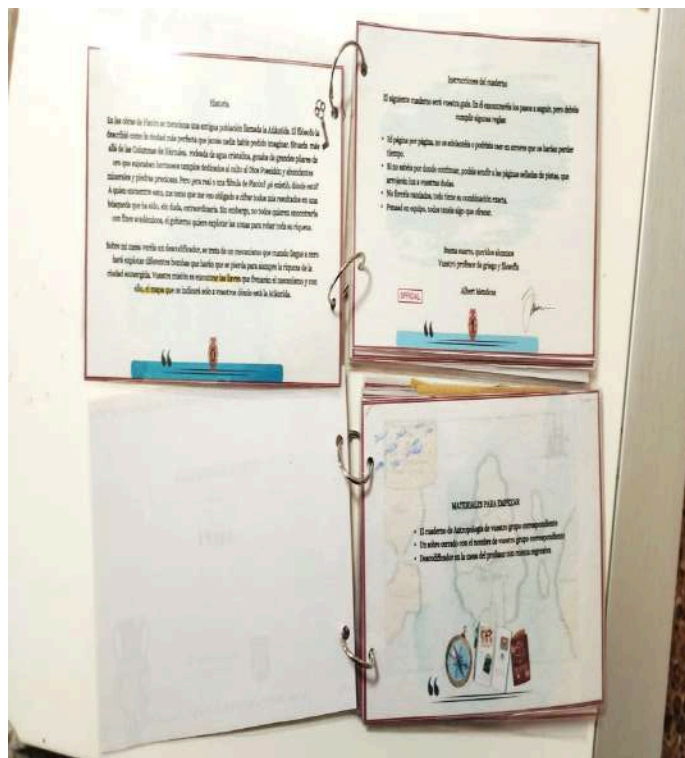


Imagen de las primeras páginas del dossier

Tras la proyección del vídeo introductorio, cogen su respectivo dossier (ejemplo: los del grupo 2ºA, cogen su dossier 2º A) y comienzan por la lectura inicial de las primeras páginas: materiales para empezar, historia e instrucciones del cuaderno.

Los materiales que les indicará el dossier y el vídeo son los siguientes:

- *El cuaderno de Antropología de vuestro grupo correspondiente*
- *Un sobre cerrado con el nombre de vuestro grupo correspondiente*
- *Descodificador en la mesa del profesor con cuenta regresiva*

Historia:

En las páginas iniciales del dossier, el alumnado encontrará el siguiente texto, el cual relata la historia que dota al *escape room* de la inmersión necesaria para motivarlos a resolver las pruebas:

En las obras de Platón se menciona una antigua población llamada la Atlántida. El filósofo la describió como la ciudad más perfecta que jamás nadie había podido imaginar. Situada más allá de las Columnas de Hércules, rodeada de agua cristalina, gozaba de grandes pilares de oro que sujetaban hermosos templos dedicados al culto al dios Poseidón y abundantes minerales y piedras preciosas. Pero ¿era real o una fábula de Platón? Si existió, ¿dónde está? A quien encuentre esto, me temo que me veo obligado a cifrar todos mis resultados en una búsqueda que ha sido, sin duda, extraordinaria. Sin embargo, no todos quieren encontrarla con fines académicos, el gobierno quiere explotar las zonas para robar toda su riqueza.

Sobre mi mesa veréis un descodificador. Se trata de un mecanismo que, cuando llegue a cero, hará explotar diferentes bombas que harán que se pierda para siempre la riqueza de la ciudad sumergida. Vuestra misión es encontrar las llaves que frenarán el mecanismo y, con ello, el mapa que os indicará solo a vosotros dónde está la Atlántida.

Instrucciones:

- *El siguiente cuaderno será vuestra guía. En él encontraréis los pasos a seguir, pero debéis cumplir algunas reglas:*
- *Id página por página; no os adelantéis o podríais caer en errores que os harían perder tiempo.*
- *Si no sabéis por dónde continuar, podéis acudir a las páginas selladas de pistas, que arrojarán luz a vuestras dudas.*

- *No forcéis candados. Todo tiene su combinación exacta.*
- *Pensad en equipo. Todos tenéis algo que ofrecer.*

Buena suerte, queridos alumnos.

*Vuestro profesor de griego y filosofía,
Albert Mendoza*

Este dossier plastificado y en formato A5 está presentado como un antiguo cuaderno de Antropología del profesor de la Facultad de Ciencias Sociales. Los departamentos decidieron hacerlo así para tenerlo todo recogido (pistas y elementos), dado que otros años cuando se ha llevado a cabo siempre los sobres acababan perdiéndose, estropeándose, de esta forma se reutiliza para aplicarlo en posteriores cursos.

El objetivo del *escape room* es parar un contador antes de que llegue a 00:00h. Para ello, contarán con 50 minutos (la duración desde que entran en la sala). ¿Cómo se consigue parar la cuenta regresiva? El mecanismo empleado (extraído del juego de mesa: *Escape Room The Game*) tiene cuatro rendijas para introducir 4 llaves. Las llaves se irán encontrando a lo largo de las pruebas. La dificultad que implica es saber combinar correctamente las llaves, ya que se introducen en un orden específico. Las llaves tienen unas formas o dibujos característicos. En la última prueba del *escape room* (con la prueba final del mapa), se le indicará 4 símbolos que será el orden para introducirlos en el contador.



Detonador con cuenta regresiva empleado

5.2 Desarrollo. Las 3 pruebas que componen el juego de los grupos A y B

Prueba 1: Crucigrama filosófico y la orla secreta

Objetivo:

Conseguir una de las llaves (una por grupo) para desactivar la bomba. Para ello, deben lograr descifrar la numeración del candado de la primera caja que se les dota (dentro del sobre inicial. Ver el apartado de materiales), a través de un crucigrama y la observación de orlas distribuidas por el aula.

Una vez que el alumnado ha leído las "Instrucciones del cuaderno" (página 1), procede a abrir el sobre que se les indica al inicio del escape room. Ese sobre contiene lo siguiente:

- Un bolígrafo para pizarra (para rayar sobre el cuaderno y luego borrarlo)
- Una caja pequeña con un candado numérico de 3 números

En las siguientes páginas aparece un crucigrama vacío con el siguiente título "El viaje que vamos a emprender es largo, así que un pasatiempo puede amenizar el trayecto". En esta primera prueba, el alumnado debe ser capaz de resolver el crucigrama con contenidos filosóficos vistos en el curso.



Prueba del crucigrama extraído del dossier

Para acceder a las pistas necesarias, en la página 3, junto al crucigrama del cuaderno, los estudiantes encuentran un sobre que deben abrir. Una vez resuelto el crucigrama con sus propios conocimientos, se dan cuenta de que, debajo del sobre del cuaderno, aparece una serie de números, tal que así: 5 (1) - 6 (3) - 8 (6) - 4 (5) - 7 (7) - 3 (2) - 3 (6) - 1 (4)

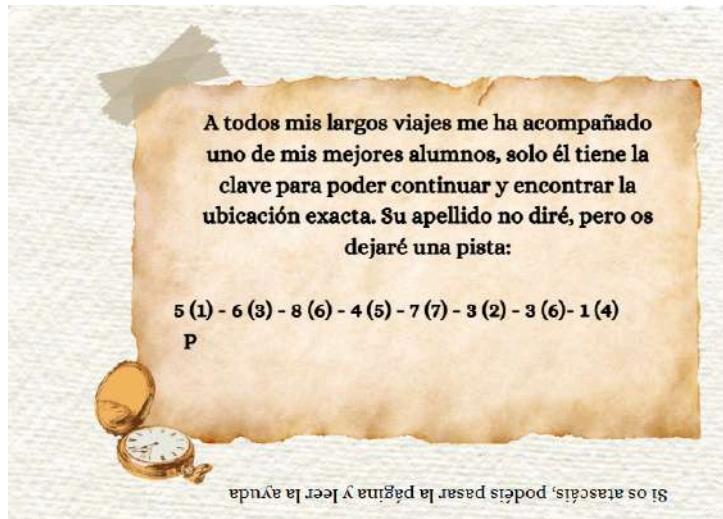
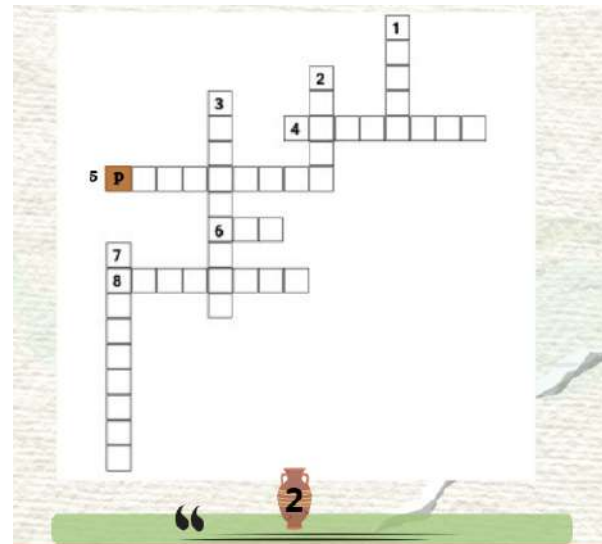


Imagen extraída del dossier 2º A, una vez retirado el sobre que lo cubre

Estos números indican, por un lado, la palabra que deben buscar (ejemplo, la palabra número 5 "Parménides") y entre paréntesis, el número de la letra dentro de esa palabra (en Parménides-1-, sería la letra 1, "P"). Para ayudarles a que lleguen a esta conclusión, en el crucigrama se les da una pista de la primera letra, en este caso, la "P".



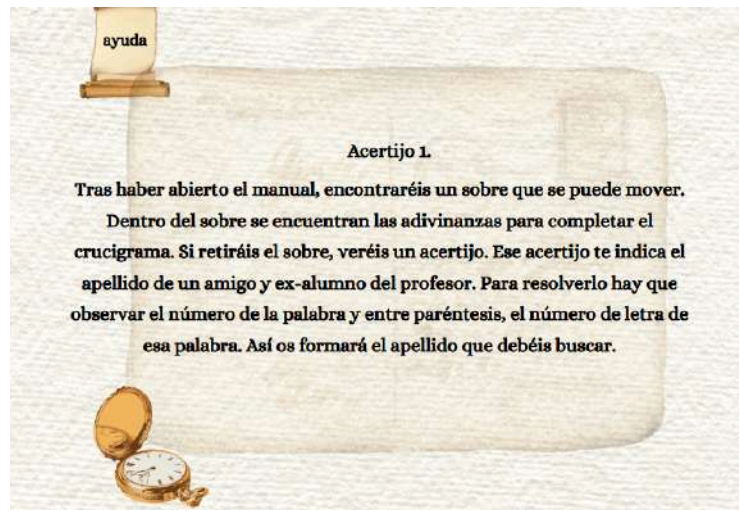
Prueba del crucigrama para observar la explicación

Los cuatro dossiers comparten esta misma prueba, pero en el dossier A se completa con el apellido "Martín" y el dossier B con el apellido "Pomsiero". El resultado final es un apellido o nombre que tienen que buscar por el aula.

Previamente, los docentes encargados de organizar el escape room colocan por la sala varias orlas falsas en las que aparecen los apellidos previamente descubiertos. Cada orla está modificada para

generar un número (por ejemplo, un supuesto año de graduación: 0-8-6). A partir de esta información, los estudiantes buscan los nombres y los números correspondientes, localizan la primera caja (la del sobre) e introducen en ella la combinación obtenida a partir de las orlas. Ejemplo: si es Pomsiero, los dígitos obtenidos de la orla y que abren el candado son 1-6-2.

Si algún grupo se atasca, en el mismo dossier tienen ayudas y pistas para poder acabar con éxito esta primera prueba. Este sistema obliga al alumnado a leer con atención, comprender las pistas filosóficas y aplicar razonamiento deductivo.



Ejemplo de página de ayuda para la 1ª prueba

Al introducir el número exacto (el señalado en la orla), pueden abrir el candado de tres dígitos. Los grupos del A (1ºA y 2º A) en su interior encuentran dentro de la caja indicaciones de la página del dossier para la siguiente prueba, algunas piezas del puzle final y la primera llave respectivamente. Los grupos del B (1ºB y 2ºB), además de todo lo anterior, obtienen unas piezas hexagonales para poder resolver el próximo acertijo.



Caja del grupo A



Caja del grupo B con las fichas de la siguiente prueba

Prueba número 2: El descodificador de Platón (para equipo 1ºA y 2ºA)

Objetivo

Resolver el mensaje cifrado a través del descodificador y llegar hasta el libro de *Critias* escrito por Platón para resolver el candado de 4 dígitos. En su interior, se encuentra una luz ultravioleta y unos chicles de sabores de fresa, menta y sandía.

Cuando se supera la primera parte, el grupo debe dar la vuelta a la página de su dossier para continuar con el juego. Además, la caja resuelta anteriormente, también les indica en todo momento a qué página acudir. En el manual encuentran el siguiente mensaje: *Mis lecturas me condujeron hacia varios escritos del autor. Los fragmentos de Platón sobre la Atlántida son muy escasos, pero revelan grandes secretos de la ciudad ¿Podréis traducirlo?*



Páginas del dossier con la segunda prueba

Tras este mensaje, ven unos símbolos que, *a priori*, no pueden descifrar. Estos símbolos usados pertenecen al griego micénico. El mensaje, depositado en un papiro antiguo, está enganchado a un velcro en el dossier, para que sea más cómodo su traducción.



Texto encriptado con caracteres del silabario micénico

Al lado de esta primera prueba, pueden observar un elemento también extraíble: un descodificador que comparte los símbolos de la página anterior y del alfabeto castellano. Al extraer el descodificador, en el dossier se encuentra el siguiente mensaje: *Recuerda, como dijo Descartes, para empezar a construir algún conocimiento nuevo, hay que borrar o derrumbar todos los conocimientos que se habían realizado con anterioridad...*



Imagen del descodificador

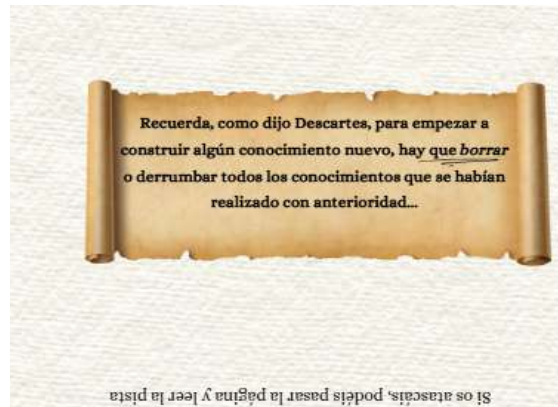


Imagen de la pista detrás del descodificador

El alumnado, a lo largo del segundo trimestre, ha adquirido conocimientos epistemológicos que debe emplear para deducir que deben borrar aquello que hay escrito en la pizarra (símbolos y letras sin sentido alguno). Esta prueba alude a las cuatro reglas del método del filósofo francés René Descartes, competencia que se trabaja en el temario de epistemología y lógica. Cuando borren la pizarra, únicamente queda una letra (en castellano) y un símbolo (en micénico). Ese será el punto de partida para descryptar el mensaje (colocando correctamente el símbolo con la letra). Por ejemplo:

$$\text{⚡} = D$$

Ejemplo de letra traducida al vocabulario español

Colocan la letra y el símbolo girando el descodificador y pueden identificar cada símbolo a qué letra pertenece. El resultado del mensaje descodificado es:

Desde las dos columnas de Hércules, navega por tres días hacia el oeste. Allí se encuentra la Atlántida, de cinco puertos, donde los atlantes construyeron un templo de seis columnas a Poseidón.

El alumnado, tras leer el mensaje, debe ser capaz de identificar que pertenece al libro *Critias*. Esto es posible gracias a los contenidos trabajados en la asignatura de Griego. Aunque Filosofía es una materia troncal y Griego una optativa —por lo que no todo el alumnado la cursa—, para garantizar el equilibrio, los docentes organizan previamente los grupos de trabajo de manera que en cada uno haya estudiantes de Griego que puedan ayudar a identificar el texto.

A continuación, el alumnado busca por la sala y encuentra un ejemplar de Platón titulado *Critias*. Sin embargo, no se trata de un libro real, sino de una caja secreta con forma de libro que cuenta con un candado de cuatro dígitos. Para abrirla, deben recurrir al mensaje previamente resuelto, en el que se mencionan una serie de elementos (dos columnas, tres días, cinco puertas y seis columnas de Poseidón). El propio mensaje proporciona la clave: 2-3-5-6.

Cuando el candado se resuelve el alumnado encuentra en su interior: una indicación de a qué página del dossier acudir a continuación, una pequeña linterna que emite una luz ultravioleta imprescindible para usarla en la siguiente prueba (en el dossier) y 6 chicles -3 chicles de menta, 2 de sandía y 2 de fresa-, envueltos de la misma manera y de los cuales es difícil identificar su sabor, si no se prueban.



Caja Critias resuelta

Prueba número 2: El descodificador de Platón (para equipo 1ºB y 2ºB)

Objetivo

Resolver el mensaje cifrado a través de las piezas extraídas en la prueba anterior y llegar hasta el libro de *Fedón* escrito por Platón para resolver el candado de 5 dígitos. En su interior, se encuentran unos pequeños botes enumerados (sin orden alguno) y una indicación de a qué página dirigirse.

Al superar la primera parte, el grupo recibe su primera llave y cinco piezas hexagonales numeradas en cada lado, elaboradas a mano por los docentes. Cada pieza tiene seis lados con un número, y el alumnado debe ir girándolas hasta que el recorrido del dossier tenga sentido. De esta manera, solo se observará un camino coherente y cinco números destacados. El mensaje que indica qué hacer en la siguiente prueba (expuesto en el dossier), es el siguiente:

“La clave yace en la reconstrucción del trayecto marítimo que seguí en mi incansable búsqueda de la Atlántida. Solo al trazar el rumbo exacto de mi expedición podrán hallar la secuencia correcta para abrir la caja marcada con el símbolo del navío. Que la historia y el mar guíen vuestro intelecto.”



Hoja del dossier y piezas superpuestas, aun no colocadas en sus lugares correspondientes

Con esta indicación, las piezas obtenidas en la primera prueba (caja del sobre. Ver apartado Prueba 1) se colocan sobre el mapa hasta formar una ruta completa. Cuando la trayectoria encaja correctamente, descifran un código de cinco dígitos que coinciden con la solución para abrir el candado del libro *Fedón*.



Puzzle resuelto donde se observa la ruta que pasa por todas las piezas señalando los números que abren el candado, en este caso: 23590

El alumnado introduce el código para abrir el libro y encuentra en su interior una serie de botecitos con diversas especias (comino, hierbabuena, cúrcuma, vainilla, azafrán...). Cada botecito tiene en su base un número de un dígito, que da acceso a la tercera prueba.



Libro-caja del Fedón resuelto, botes con especias y números aleatorios e indicaciones de a qué página dirigirse.

A continuación, el alumnado pasa a la página 6 del dossier, tal y como le indica la caja del *Fedón* una vez resuelta, donde encuentra un mensaje cifrado. Este mensaje corresponde con la última prueba del grupo y se une con los botes de las especias (y su numeración) encontradas.

Prueba número 3. La prueba de los sabores (para el grupo 1º A y 2º A)

Objetivo

Emplear la linterna ultravioleta en la página que indica el mensaje encontrado en la prueba anterior. Una vez resuelto el mensaje, encontrar la caja con los símbolos de una sandía, una fresa y una hoja de menta. Abrirla con los dígitos correspondientes y sacar la segunda y última llave, junto con las piezas del puzle final.

En la página anterior (Ver prueba 2 de 1A y 2A), el alumnado encuentra un paquete de chicles, una pequeña linterna y una indicación de a qué página acudir del dossier. Siguiendo las indicaciones, llegarán a una hoja en blanco del manual. El contenido de la hoja no es posible verlo sin la linterna de la luz ultravioleta obtenida en la prueba anterior. El mensaje especifica que deben buscar una caja pequeña con los símbolos de la fresa, la menta y la sandía por la sala.



Alumnado pasando la luz ultravioleta por encima de la hoja en blanco del dossier



Caja con los dibujos grabados que el alumnado debe encontrar y unir con la prueba anterior

El alumnado busca una caja identificada con los símbolos de menta, fresa y sandía, cuya presencia no es casual, sino que está directamente relacionada con los chicles encontrados en la prueba anterior (6 en total). Esta actividad se vincula con los saberes específicos del segundo trimestre de Filosofía de 1º de Bachillerato, en concreto con la escuela epistemológica del empirismo, que otorga primacía a los sentidos como fuente de conocimiento frente al razonamiento puramente deductivo. En este contexto, el alumnado prueba los chicles para identificar sus sabores, teniendo en cuenta que solo existen tres posibles —menta, fresa y sandía—, tal y como indica la caja. Dado que hay seis chicles en total, deben deducir cuántos corresponden a cada sabor para poder avanzar en la prueba.

El resultado final es de 3 chicles de menta, 2 de sandía y 1 de fresa. Estos son los tres dígitos que el alumnado introduce en el candado para abrirlo. Sin embargo, la dificultad de la prueba no consiste solo en identificar los sabores, sino en determinar el orden correcto de los números (sabores) encontrados. Para ello, deben fijarse en los dibujos grabados: el primer símbolo es una hoja de menta, por lo que el primer número corresponde a los chicles de menta, es decir, 3. Y así sucesivamente con los demás símbolos.

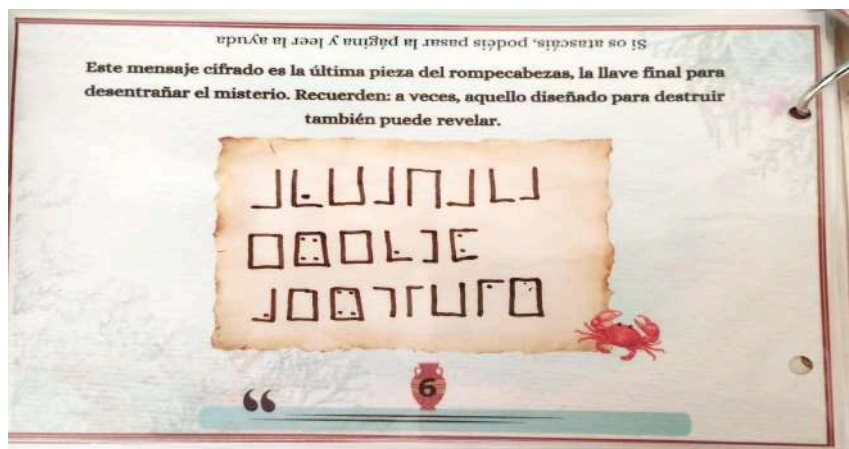
La combinación (3-2-1) será fruto de explorar sus sentidos (como el método empírico visto en clase) y dará como resultado el acceso a la segunda llave. Igualmente, el trozo del mapa y las dos llaves encontradas no serán suficientes si no cooperan con su grupo B respectivamente.

Prueba número 3. La prueba de los olores (para el grupo 1º y 2º B)

Objetivo

Acudir a la página del dossier señalada en la prueba anterior (libro-caja *Fedón*), resolver el mensaje cifrado y conectarlo con los botes de especias extraídas. De ahí se sacará una enumeración para abrir el candado de la última caja. Esta prueba les conducirá a la segunda llave y unas piezas del puzle final.

Siguiendo con las indicaciones tras abrir la caja-libro, el alumnado debe abrir su dossier por la página 6. En ella, observan un mensaje cifrado con unos símbolos extraños. La única pista que les ofrece el manual es la siguiente: *Recuerden: a veces, aquello diseñado para destruir también puede revelar.*



Página del dossier con los símbolos

La dificultad de la prueba reside en la pista. El alumnado, al leerla, comprende que aquello que “destruye”, tal como indica, es el contador, que funciona como un supuesto “detonador” (tomado del juego de mesa *Escape Room: The Game*). En uno de sus lados, se encuentra la descodificación del mensaje (véase en la foto). De esta manera, los docentes no solo emplean el contador como recurso de cuenta regresiva, sino que lo enlazan con una prueba del juego.



Uno de los lados del contador con la solución para descifrar el mensaje

En la parte izquierda del contador, mientras la cuenta atrás avanza, el alumnado observa una serie de pistas. Debe fijarse en la primera, ya que coincide con los símbolos del dossier. De este modo, el dossier indica las líneas y los puntos, y el contador muestra con qué letra se corresponde cada símbolo. Por ejemplo, la L invertida corresponderá con la letra A.



Letra por letra fijándose en el descodificador, podemos extraer la palabra: Albahaca

Una vez descryptado, el mensaje conduce a tres especias que el alumnado debe identificar: albahaca, eneldo y jengibre. De nuevo, la escuela empirista cobra protagonismo: un grupo prueba los chicles potenciando al máximo el gusto, mientras otro grupo utiliza el olfato para encontrar la combinación correcta.

El alumnado identifica los tres olores del mensaje encriptado —albahaca, eneldo y jengibre— en los botecitos de la prueba anterior. Como se señaló antes, cada botecito tiene un número asignado al azar. Al detectar la especia de albahaca, ven el número correspondiente a ese bote (en este caso, 8).

Siguiendo el orden de las especias del mensaje y los números asignados, encuentran los dígitos necesarios para abrir la última caja.



Estudiante detectando que el número 8 es la especia de Albahaca

Una vez que el alumnado identifica los olores y encuentra los tres dígitos (8-5-3), los introduce en un candado. Para ello, los docentes colocan cajas con candados escondidas, indicando en la parte trasera a qué grupo pertenece cada una (por ejemplo, 1ºB). Esta vez no se les dice explícitamente que los números corresponden a un candado, por lo que deben buscar la caja por sí mismos e introducir los dígitos correctos.

Al abrirla, encuentran la última llave. Sin embargo, el trozo de mapa y las dos llaves obtenidas no son suficientes si no cooperan con su grupo correspondiente, el A.



Material encontrado de la última caja

5.3 Las pruebas finales. Las cuatro llaves y el mapa

Objetivo:

Unirse con el grupo A o B para unir las piezas del puzzle y encontrar el orden de los símbolos correctos, para identificar en qué orden se deben introducir las llaves en el dispositivo.

Ambos grupos llegan al final de sus pruebas con piezas de un puzzle obtenidas en las distintas etapas. Deben darse cuenta de que necesitan unir las con el otro grupo para que el mapa tenga sentido. Se trata de un mapa de la Antigua Atlántida que, al completar el rompecabezas, muestra el orden exacto de las llaves, señalado por una ruta de navío dibujada. En el mapa se aprecia un recorrido gradual que conduce a diferentes símbolos, los cuales coinciden con los de las llaves. La dificultad está en fijarse que el recorrido del mapa no va en orden, pues empieza por la derecha, atravesando el símbolo del triángulo y el rombo, pero da un salto hacia Iberia, el símbolo cuadrado, para luego dirigirse al círculo.



Resultado del mapa completo una vez los grupos 1 y 2 se hayan coordinado



Orden de las cuatro llaves extraídas del juego de mesa Escape room: The Game

Las llaves que el alumnado introduce en el detonador o el contador —extraídas de la prueba 1 y la prueba 3— pertenecen al juego de mesa. Esto añade dificultad, ya que las llaves incluyen símbolos, números y letras en ambas caras (ver imagen de las llaves). Cada cara muestra números romanos distintos, y el contador detecta si se introduce la llave por la cara equivocada.

Dado que el tiempo es limitado, se indica no solo el símbolo del mapa (triángulo, cuadrado, etc.), sino también el número de la cara correspondiente. De esta forma, al introducir la llave con la cara cuadrada, el alumnado observa que debe coincidir con la cara marcada con una “L”.

Cuando el alumnado coloca todas las llaves en el orden correcto, el contador se detiene y suena una música de finalización. El juego habrá terminado y el alumnado puede leer las anotaciones finales del dossier (última página): *Ahora ya sabéis el secreto de la Atlántida, protegedla de aquellos que quieren destruirla.*



Dispositivo (detonador) para introducir las llaves

Con la finalización del *escape room*, el alumnado conecta con los saberes específicos del tercer trimestre de Filosofía, centrados en Filosofía Política, y especialmente en el estudio de utopías y distopías, como fue la Atlántida para Platón.



Alumnado finalizando las pruebas

6. Aportación académica y emocional del alumnado

La actividad permitió trabajar *La Atlántida* como mito político, el valor de los textos antiguos, la aplicación de conocimientos relacionados con la cultura clásica y la filosofía, el valor del conocimiento como medio para explorar. Asimismo, el alumnado también disfrutó de una clase diferente, en la que pudo salir de su aula habitual para experimentar la intriga de un emocionante misterio, y tuvo la oportunidad de cooperar con sus compañeros y compañeras en una tarea desafiante y divertida.

Este aprendizaje proactivo, desarrollado mediante la participación en un reto creado para poner a prueba sus conocimientos y habilidades, será recordado por el alumnado con gran estima. No solo resolvieron enigmas, sino que experimentaron el conflicto entre saber y poder, sobre el cual ya reflexionaba el mismo Platón.

7. Vinculación con la LOMLOE y competencias clave trabajadas en la actividad

La actividad contribuyó al desarrollo de:

- **CCL (Competencia en Comunicación Lingüística):** Interpretación de textos, descodificación, lectura crítica.
- **CCEC (Competencia en Conciencia y Expresión Culturales):** Comprensión del legado clásico y su vigencia.
- **CPSAA (Competencia Personal, Social y Aprender a Aprender):** Trabajo cooperativo, autorregulación bajo presión.
- **CC (Competencia Ciudadana):** Reflexión sobre explotación de recursos y ética política.
- **CD (Competencia Digital):** Uso de descodificadores y comprensión simbólica de códigos.
- **STEM (competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería):** Razonamiento lógico y resolución de problemas numéricos.

8. Evaluación

Aunque no evaluable de forma calificable, se observaron:

- Participación equitativa.
- Estrategias de liderazgo.
- Gestión emocional bajo presión.
- Capacidad de síntesis y deducción.

9. Conclusión y valoración real del proyecto

Durante el desarrollo del *escape room*, se observó una gran diversidad de actitudes entre el alumnado. Algunos estuvieron muy motivados durante toda la sesión y sintieron incluso la presión del tiempo; otros se dejaron guiar por el grupo, aportando ideas de vez en cuando; y unos pocos rondaron por la sala sin participar activamente. Justamente estos últimos provocaron un pequeño incidente en la prueba 2 al forzar un candado, aunque pidieron disculpas y compraron uno nuevo sin que se lo solicitáramos. Este suceso alteró un poco la dinámica de la prueba, y los docentes tuvimos que actuar

como “candado”, es decir, esperar a que nos dieran el resultado para entregarles la caja. Pensábamos que nuestra intervención sería pasiva, ya que toda la información estaba en el dossier, pero a menudo tuvimos que ayudarles porque se atascaban o les faltaba comprensión lectora, lo que nos hizo replantearnos ser más explícitos en algunas instrucciones. También observamos que los alumnos más tímidos trabajaban muy bien en grupos de cinco, pero que grupos más grandes podían generar algo de caos; esto se notó en la prueba final, donde diez alumnos trabajaron juntos en el mapa, aunque finalmente lograron completarlo. En general, las tres pruebas contaban con tiempo suficiente; la prueba de los olores se atascó más con el grupo B, mientras que el grupo A avanzó con éxito. Las actividades que más les gustaron, según la valoración posterior en clase, fueron los chicles y el puzzle del mapa con la ruta marítima (grupo B). La gran dificultad logística fue coordinar los horarios, lo que obligó a que el profesor de Griego se quedara fuera de su horario habitual para participar en la clase de Filosofía.

A pesar de estas dificultades, el *escape room* resultó un éxito. La búsqueda de la Atlántida demostró que la Filosofía y el Griego podían salir del formato tradicional y convertirse en una experiencia inmersiva, donde la gamificación no trivializaba el contenido, sino que lo intensificaba, convirtiéndolo en una oportunidad de aprendizaje activo, cooperativo y ameno. Gracias a las evaluaciones posteriores, comprobamos que el alumnado entendió que la Atlántida no era solo un mito perdido, sino una metáfora sobre el poder, la ambición y la fragilidad de las civilizaciones. **Salvar la Atlántida se convirtió, en realidad, en aprender a pensar juntos.**



Imágenes del alumnado de 1º bachiller realizando el escape room

10. Agradecimientos y recursos empleados

En la elaboración del *escape room*, se agradece especialmente la colaboración del IES Miralcamp por la difusión de la actividad en la página web del centro, así como a Albero Porta Fabregat por la grabación y edición del vídeo introductorio, que contribuye significativamente a la ambientación de la experiencia. Del mismo modo, se reconoce la implicación del Departamento de Filosofía y Griego, cuya participación ha sido fundamental para el desarrollo interdisciplinar del proyecto.

Asimismo, para el diseño y la creación de los materiales se han empleado diversos recursos digitales y bibliográficos, que se detallan a continuación:

- o Educima. (s. f.). *Generador de crucigramas*. Recuperado de <https://www.educima.com/generador-de-crucigramas>
- o Canva. (s. f.). *Plataforma de diseño gráfico online*. Recuperado de <https://www.canva.com>
- o Ruiz, J. C., & Giraldo, P. (s. f.). *El juego como herramienta de aprendizaje*.
- o Fundesplai. (s. f.). *15 escape room educativos*. Recuperado de <https://escoles.fundesplai.org/es/blog-es/recursos-es/15-escape-room-educativos/>



Escape room «En busca de la ciudad perdida»

17 de febrero de 2025 por CARLES JUAN CASTAÑO

Imagen extraída de la web oficial del centro IES Miralcamp