

Listado de retos y enigmas



EduEscapeRoom

Crea tu Escape Room Educativo paso a paso

por Juan Daniel Sobrado & Nieves Solana

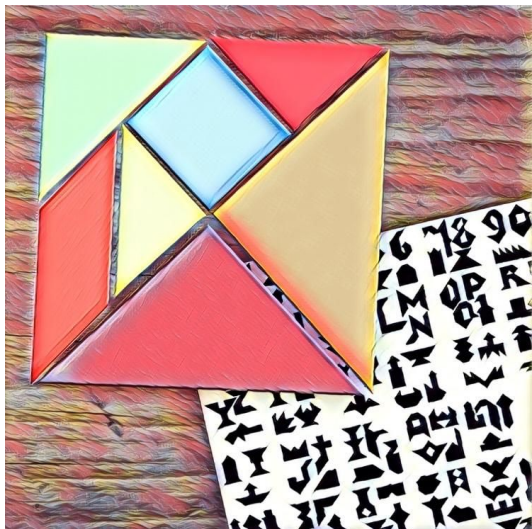
Índice

1. Puzzles	4
2. Agrupar y contar colores, símbolos o palabras	4
3. Laberinto de palabras	5
4. Candado de papel	5
5. Mensajes en el texto de los libros	6
6. Objetos escondidos	6
7. Las notas musicales	6
8. Acertijos clásicos	7
9. Operando con las respuestas	7
10. Mensaje cifrado con símbolos.	7
11. Pregunta oculta en texto	8
12. Mensaje oculto con plantilla	8
13. Audio con mensaje oculto	8
14. Alcanzar objetos en lugares inaccesibles	9
15. Secuencia temporal	9
16. Acetatos	10
17. Hoja de claves deconstruida	10
18. Códigos en la decoración	10
19. Mensaje cifrado codificación César	11
20. Algo ha cambiado	11
21. La figura de origami	11
22. Juegos de palabras	12
23. Códigos QR	12
24. Escena en Realidad Aumentada	12
25. Caja húngara o caja mágica	13
26. USB y memorias	13
27. Acertijo matemático	13
28. Estereolitograma	14
29. Mensaje oculto con tinta invisible	14
30. La llamada	15
31. Teléfono móvil	15
32. Letras en tira	15
33. Pasatiempos	16
34. GPS	16
35. Juegos de mesa	16
36. Juntando las partes	16
37. Mensaje oculto celofán rojo	17
38. Completa los huecos	17
39. Candados digitales con Google Forms	18
40. La caja de las respuestas (el artilugio misterioso)	18
41. Escena 360°	18
42. QR para humanos	19

Retos para un escape room educativo

A continuación tienes una colección de retos relativamente sencillos y muy asequibles para el bolsillo que puedes utilizar en tu escape room educativa.

Puzzles



Desafío: Los participantes encuentran las piezas de un puzzle en las que hay texto y/o imágenes.

Solución: Tendrán que usar sus conocimientos para ordenar correctamente las piezas.

Recompensa: Al resolver el puzzle podrán ver también una palabra o un mensaje que será la pista al siguiente reto.

Para hacer el puzzle puedes imprimir en una hoja el contenido y recortarla en varios trozos desiguales.

También puedes escribir un mensaje sobre un puzzle en blanco o en la parte de atrás. Utiliza un puzzle que sea sencillo de resolver. No se trata de que los participantes pierdan media hora con ello. Por ejemplo, puedes usar uno como este <https://amzn.to/2plaYNl>.

Un puzzle que me gusta especialmente es el tangram. Tendrás que ofrecer cuál es la figura final para que los participantes averigüen la solución del puzzle. Puedes imprimir un tangram en papel y recortarlo <https://webdelmaestro.com/tangram-figuras-imprimir-online/> con esta plantilla o si quieres comprar uno y tunearlo <https://amzn.to/2pBJhH8>.

Agrupar y contar colores, símbolos o palabras

Desafío: Los participantes encuentran una hoja con puntos de 3 colores distintos. Tienen que interpretar qué representan.

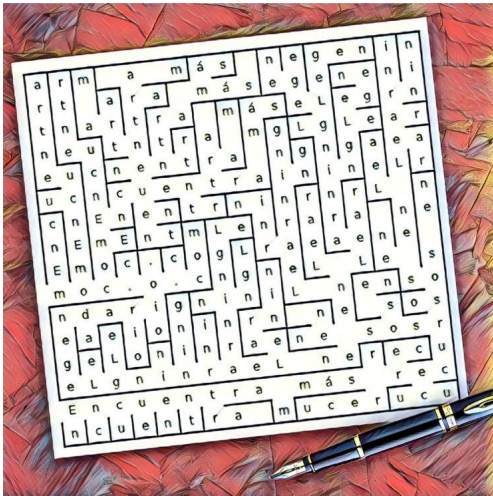
Solución: Al contar los puntos que hay de cada color obtendrán tres números.

Recompensa: Esos tres números son la clave para abrir un candado.

En vez de poner los puntos de colores en una hoja, puedes imprimirlos más grandes y pegarlos por la habitación. También puedes utilizar algún símbolo en vez de un punto de colores.

Y si quieres complicarlo más, podrías utilizar palabras que sean sinónimos, partes de un sistema, tipos de animales, etc. Los participantes tendrán que agrupar primero las palabras que están relacionadas y luego contarlas.

Laberinto de palabras



Desafío: Encontrar el camino para llegar desde la entrada a la salida de un laberinto lleno de letras.

Solución: Los participantes deberán ir probando distintas alternativas. Conviene que tengan un lápiz para poder ir dibujando caminos.

Recompensa: Al dibujar el camino correcto descubrirán un mensaje secreto uniendo las letras que hay en el recorrido.

Aunque puedes coger cualquier laberinto y escribir las letras a mano, esta herramienta te permite hacerlo automáticamente:

<https://www.festisite.com/text-layout/maze/>

Candado de papel



Desafío: Los participantes encuentran un misterioso candado y una hoja con una pregunta. Por ejemplo: ¿En qué año...?

Solución: Al introducir la fecha en el candado se puede abrir y extraer el cilindro interior.

Recompensa: Dentro del cilindro interior puedes dejar un mensaje secreto que será la pista al siguiente reto.

Si te gustan las manualidades, puedes hacerte este candado de papel que además permite esconder un mensaje enrollado en su interior.

<https://m.imgur.com/a/Cw86p> Piezas <https://m.imgur.com/a/RK9BC>

Mensajes en el texto de los libros

Los libros siempre dan mucho juego en las escape room.

Desafío: Los participantes han conseguido varios códigos de tres cifras.

Solución: Tienen que relacionar esas tres cifras con palabras de un libro. Por ejemplo, 25-4-6 significaría que los participantes tienen que ir a la página 25, a la línea 4 y contando 6 caracteres, apuntar esa palabra o ese número.

Recompensa: Al juntar las palabras que han ido encontrando obtendrán un mensaje que será la pista para el siguiente reto.

Objetos escondidos

Desafío: Los participantes deben encontrar un código o un mensaje secreto.

Solución: Los participantes deben buscar por la sala o manipular algún objeto para encontrar ese código.

Recompensa: El código encontrado.

Por ejemplo, puedes escribir la clave de un candado en un trozo de papel, enrollarlo y meterlo dentro del bolígrafo que les des al principio para ir anotando cosas. En otro reto puedes haber ofrecido como recompensa un mensaje del tipo "la siguiente pista se encuentra en un lugar oscuro muy cerca de vuestras manos". Los participantes se sorprenderán de una de las pistas haya estado en un objeto que han estado manipulando desde el principio.

Si vas a esconder pistas en objetos, es importante que indiques a los participantes en qué objetos no hace falta que busquen o cuáles no son interesantes. Evitarás que pierdan el tiempo, que se puedan hacer daño intentado desmontar algo que no deberían o que rompan el mobiliario.

Las notas musicales

Desafío: Los participantes encuentran un xilófono o un piano con letras o números en las teclas. Además escuchan una secuencia de 4 notas musicales que se repiten.

Solución: Tienen que reproducir esas mismas notas en el xilófono para averiguar el orden de las letras o números que conforman el código.

Recompensa: El código obtenido.

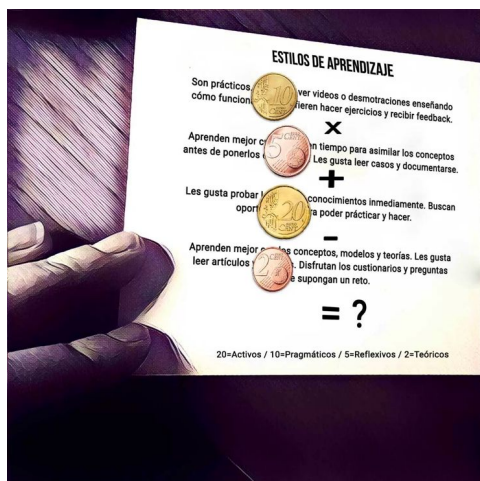
La canción con las 4 notas que se repiten se puede dejar grabada en un reproductor mp3, reproducir en una radio (con un emisor fm) o subirlo a [Google Drive](https://drive.google.com/) y generar un código QR para acceder al mismo desde el móvil.

Acertijos clásicos

Puedes usar acertijos clásicos cuya solución sea un número y que dicho número se corresponda con el código que abre un candado. En este enlace puedes encontrar más de 400 acertijos:

<https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2014/10/432-ACERTIJOS-CON-SOLUCIONES.pdf>

Operando con las respuestas



Puedes plantear en una hoja varias preguntas y asignar a cada posible respuesta un valor numérico por ejemplo con monedas. Los participantes deberán colocar las monedas y realizar las operaciones matemáticas para obtener el resultado.

Ese resultado puede ser la clave que abre un candado.

Mensaje cifrado con símbolos.

Desafío: Los participantes encuentran una hoja con símbolos y una hoja de claves.

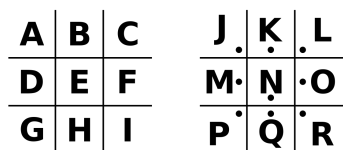
Solución: Tienen que usar sus conocimientos para descubrir qué símbolo representa cada letra.

Recompensa: el mensaje descifrado que les servirá de pista para acceder al siguiente reto.

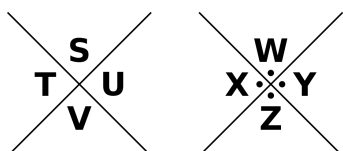
En la hoja de claves puedes plantear distintas preguntas cuya solución sea una palabra y que esa palabra venga escrita con los símbolos del mensaje secreto. Por ejemplo: "Nombre del planeta más cercano al sol: "

Para diseñar este tipo de ejercicios son muy útiles las fuentes de letra de símbolos que puedes encontrar en sitios como <https://www.dafont.com/es/mtheme.php?id=7&fpp=100&psize=s>

También puedes crear tu propio alfabeto de símbolos con la codificación PigPen.



También puedes usar iconos o símbolos cuyo nombre empiece por la letra que representan. Por ejemplo, el icono de una abeja para la A, el de un bastón para la B, el de una casa para la C, etc. <https://www.dafont.com/es/kbabcdoodles.font>



También puedes usar el código morse para cifrar un mensaje.

<https://www.dafont.com/es/morse.font>

Pregunta oculta en texto

Desafío: Los participantes encuentran una hoja de revista o periódico con palabras subrayadas.

Solución: Juntando las palabras subrayadas conformarán una pregunta que tendrán que responder.

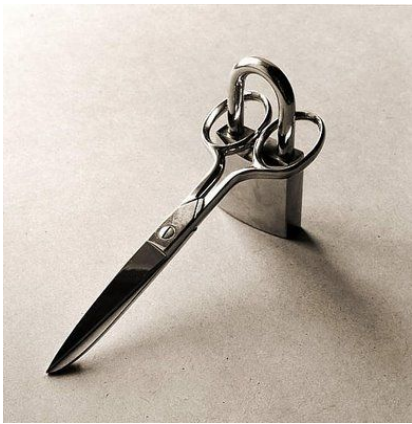
Recompensa: La respuesta a la pregunta será la pista para acceder al siguiente reto.

Mensaje oculto con plantilla

Desafío: Los participantes encuentran una hoja con un texto y otra hoja con algunas huecos recortados (la plantilla).

Solución: Al superponer una sobre otra, en los huecos se verán las palabras que conforman el mensaje oculto.

Recompensa: El mensaje secreto será la pista al siguiente reto.



La plantilla puedes darla ya recortada o no. Por ejemplo, podrías darle una cartulina negra con las zonas marcadas que tienen que recortar y que las tijeras las hayan conseguido en una prueba anterior.

Te sugiero una cartulina negra, porque si lo haces en un papel claro, y marcas los huecos con rotulador, los participantes podrían superponer una sobre otra, mirar al trasluz y no necesitar las tijeras.

Para facilitar el uso de la plantilla, la hoja con el mensaje y la hoja plantilla deberían tener el mismo tamaño y forma. O si no, en la hoja con el mensaje indicar con unas marcas dónde debe ir colocada la plantilla.

Audio con mensaje oculto

Desafío: Los participantes escuchan un audio en el que se repiten sonidos fácilmente reconocibles. Por ejemplo, podrías grabar un audio en el que se oiga de forma consecutiva el sonido de una gallina, de una vaca y de un cerdo.

Solución: Los participantes pueden tener una hoja con una equivalencia entre los animales y números. Al traducir cada animal con su número correspondiente obtendrán un código de 3 cifras.

Recompensa: El código que abre el candado del siguiente reto.

En vez de sonidos de animales puedes grabar 3 preguntas cuya solución sea una palabra única. En la hoja de claves puedes dejar la equivalencia entre varias palabras y números. Siguiendo con el ejemplo de los planetas, en el audio se podría escuchar "El más caliente. El que tiene la montaña más alta. El más grande." Y en la hoja de claves podrían tener "Mercurio 2. Venus 1. Tierra 5. Marte 3. Júpiter 8. Saturno 9. Urano 4. Neptuno 7". En este caso, la solución sería 138 (Venus, Marte y Júpiter).

Una forma sencilla de grabar el audio es buscar en YouTube el sonido que quieras y grabarlo con la aplicación de notas de voz del móvil. También puedes utilizar una herramienta de conversión de texto a audio MP3 en línea como www.FromTextToSpeech.com. Ese fichero de audio lo puedes guardar en Google Drive y facilitar la dirección web durante el juego, o grabarlo en un reproductor mp3 que dejes en la sala. O incluso, usar un emisor FM y que los participantes tengan que usar una radio y sintonizar una frecuencia concreta (que pueden haber obtenido en otro reto) para escuchar el mensaje.

Alcanzar objetos en lugares inaccesibles

Puedes dejar algún objeto importante (una llave por ejemplo) fuera del alcance de los participantes y que tengan que usar algún elemento de la sala para alcanzarlo.

Por ejemplo, podrías ofrecer una cuerda y un imán para poder rescatar una llave de un hueco o metida en un tubo transparente que no pudieran tocar.

Secuencia temporal

Desafío: Los participantes reciben una serie de tarjetas en las que se muestra en cada una un número y un hecho histórico o un determinado paso de un proceso.

Solución: Los participantes deben ordenar las tarjetas de forma correcta.

Recompensa: Al ordenar las tarjetas se obtiene un código de letras o un número que será la pista para acceder al siguiente reto.



También se pueden añadir operadores matemáticos (+, -, x, /) en algunas tarjetas para que tengan que resolver la operación y el resultado sea la solución.

Como ejemplo, hay un juego llamado Timeline que consiste precisamente en ordenar de forma correcta distintos hechos o eventos en la línea temporal <https://amzn.to/2Gk217s>

Acetatos

Desafío: Los participantes encontrarán varias hojas transparentes con dibujos o símbolos en ellas.

Solución: Al superponer las hojas descifrarán el mensaje oculto u obtendrán un código.

Recompensa: Es mensaje será la pista al siguiente reto.

Podrías escribir con rotulador permanente varias partes de un mensaje o varias partes de un dibujo en varias láminas transparentes.

Para que los participantes deban seleccionar las láminas que realmente necesitan emparejar, puedes escribir una pregunta en una de ellas y varias respuestas en las otras, con una única solución. Por ejemplo, en una lámina podrías escribir "¿En qué año ocurrió el hecho X?" y que haya varias láminas con distintas respuestas.

Hoja de claves deconstruida

Una hoja de claves permite saber cómo se han sustituido las letras de un mensaje para cifrarlo.

Desafío: Los participantes encuentran un mensaje cifrado y una maraña de hilos. En el extremo de cada hilo hay una letra.

Solución: Los participantes deben desliar la maraña y encontrar que letra sustituye a cada cual para poder descifrar el mensaje.

Recompensa: El mensaje descifrado indicará la pista al próximo reto.

Puedes cortar varios trozos largos de lana y pegar con celo, en un extremo un número y en el otro extremo la letra que representa. Después puedes liar los hilos entre sí. Además de las letras, puedes añadir en cada extremo una pregunta y en el otro la respuesta. Por ejemplo, una palabra y su traducción a otro idioma. Si los participantes conocen la respuesta, no tendrán que desenredar todos los hilos

Usa solo unos pocos hilos. Tampoco se trata de que pierdan demasiado tiempo desenredando la madeja.

Códigos en la decoración

Puedes ofrecer información y pistas de muchas maneras. Por ejemplo, tres dardos clavados en una diana podrían indicar distintos números que podrían ser la clave de un candado. O por ejemplo, cuatro floreros numerados del 1 a 4 con distinto número de flores podrían dar el código de apertura para un candado de combinación de 4 cifras.

Si hay muchos objetos en la sala puede que sea necesario que ofrezcas alguna pista para que los participantes los relacionen.

Mensaje cifrado codificación César

Desafío: Los participantes encuentran una hoja con mensaje cifrado que deben resolver.

Solución: Tendrán que encontrar la lógica o clave con la que sustituir cada letra del mensaje secreto con la letra correcta. Para que sepan qué codificación se ha empleado puedes dejar escrita una pista del tipo "Si la capital de España es Nbesje descifra lo que pone aquí Mfbsñjñh Mfhfñebsjp"

Recompensa: El mensaje descifrado les dará una pista para acceder al siguiente reto.

Dentro de las codificaciones, la codificación Cesar es una de las más sencillas. Consiste en sustituir cada letra del abecedario por otra letra alejada un determinado número de posiciones. En esta web puedes cifrar tus propios mensajes <https://planetcalc.com/1434/d>

Para descodificar este tipo de mensajes puedes hacer una rueda de cifrado como esta <https://learninglegendario.com/disco-cifrado>



Algo ha cambiado

Desafío: Los participantes encuentran una foto de la misma sala en la que están. En la foto se ve una de las cajas abierta y un elemento de la sala no está igual. Por ejemplo, un reloj de agujas marcando una hora diferente.

Solución: En el ejemplo anterior, la posición de las agujas del reloj daría la clave para abrir un candado de 3 cifras. Por ejemplo, si el reloj marcaba las 2:30 en la foto, la clave para abrir el candado de combinación era 230.

Recompensa: Obtener el código para abrir el candado.

Las fotografías de la propia sala provocan un efecto curioso, dando continuidad a la historia en el pasado, como si alguien ya hubiera estado antes ahí.

La figura de origami

Desafío: Los participantes encuentran una hoja con palabras escritas en distintas direcciones y muchas dobleces. También hay al lado una figura de origami.

Solución: Los participantes tendrán que doblar de nuevo la hoja y reconstruir la misma figura de origami que tienen de ejemplo para poder leer el mensaje o ver el dibujo de forma correcta.

Recompensa: el mensaje aportará información sobre el siguiente reto.

Elige una figura de origami que sea relativamente sencilla de reconstruir. Haz dos y escribe en una de ellas el mensaje. Luego desdobla la figura en la que habías escrito el mensaje.

Juegos de palabras

Los crucigramas, sopas de letras, palabras incompletas son un excelente recurso para una escape room.

Desafío: Los participantes encuentran un crucigrama vacío con algunas casillas sombreadas.

Solución: Los participantes deben resolver el crucigrama aplicando sus conocimientos.

Recompensa: Al resolver el crucigrama, los participantes podrán ver qué letras están resaltadas. Con estas letras podrán formar una palabra que será la pista para encontrar el siguiente reto.

En esta web puedes crear crucigramas y sopas de letras muy fácilmente <https://www.educima.com/>

Códigos QR

Los códigos QR son una excelente herramienta para ocultar cualquier tipo de información.

Desafío: Los participantes deben averiguar qué contenido oculta el código QR.

Solución: Utilizando un móvil o tablet con una aplicación para leer códigos QR los participantes podrán ver el contenido.

Recompensa: Los participantes obtendrán información que les permitirá acceder al siguiente reto o resolver otro.

Por ejemplo, puedes crear un código QR que lleve al grupo a una dirección web en la que leer un texto, ver una imagen, escuchar un fichero de audio o visualizar un vídeo.

Puedes crear códigos QR muy fácilmente con herramientas como www.qrstuff.com

Escena en Realidad Aumentada

Desafío: los participantes encuentran una hoja con un código QR que al visualizarlo les lleva a mostrarles uno o varios objetos en 3D o una escena de realidad aumentada.

Solución: Deben responder a las preguntas que se planteen en la escena o analizar el objeto 3D que tienen ante ellos desde distintos ángulos para encontrar la solución.

Recompensa: Los participantes obtendrán el código o la pista para acceder al siguiente reto.

Puedes usar la aplicación gratuita Metaverse Studio <https://gometa.io/> para crear una escena de realidad aumentada y plantear una o varias preguntas a los participantes. Los participantes necesitarán instalar en el móvil la aplicación Metaverse. Es muy ligera (44mb) y funciona fenomenal. Puedes ver como crear una escena https://www.youtube.com/watch?time_continue=313&v=bkCXRQndkqg

Aurasma (<https://www.aurasma.com>) también es otra aplicación que te permitirá crear muy fácilmente contenidos de realidad aumentada.

También puedes usar [Walla Me](http://Walla.Me)

Caja húngara o caja mágica

Son cajitas de madera que ocultan la propia llave que las abre. Moviendo algunas partes de la caja quedan al descubierto algunos huecos.

Desafío: Los participantes encuentran una caja de madera cerrada y tienen que abrirla.

Solución: Tienen que desplazar distintas piezas del exterior de la caja para poder abrir la caja o encontrar la propia llave que la abre.

Recompensa: Lo que dejes en el interior de la caja.

Aquí tienes un ejemplo de caja muy sencilla <https://amzn.to/2pFHP5v> y otro de una caja más compleja <https://amzn.to/2pA231t>



USB y memorias

En un USB puedes incluir cualquier tipo de contenido. Eso sí, hará falta que en la sala haya algún ordenador o dispositivo para poder leer el contenido. Dentro del USB puedes almacenar un mensaje de texto, un audio o un video que plantee un reto cuya solución sea la clave para el siguiente reto. También puedes crear carpetas o directorios en el usb que sirvan como código o como pista.

Hay reproductores de audio que leen la música de una memoria USB. Puedes grabar un mp3 con un mensaje secreto o una pista, y que tengan que escucharlo.

También podrías hacer que los participantes encuentren por una parte la tarjeta de memoria de una cámara y en otro reto, la cámara. Al meter la memoria en la cámara y ver las fotos que contiene, podrían ver la siguiente pista. Lógicamente, antes de empezar el juego, tienes que haber grabado o hecho las fotos para que se queden en la memoria. Incluso podrías esconder la batería de la cámara en otra caja con candado.

Acertijo matemático

Puedes utilizar acertijos clásicos cuya solución se corresponda con la clave que hayas configurado en un candado de cifras o en una caja fuerte.

Por ejemplo, si $9999=4$, $8888=8$, $7777=0$, $2017=1$ y la clave que abre el próximo candado es 982, 231, 236. ¿Cuál sería la clave? Solución: En este caso la clave sería 301, puesto que para cada número hay que contar el número de círculos que hay en el propio número (en 9999 hay 4 círculos, en 8888 hay 8 círculos,...).

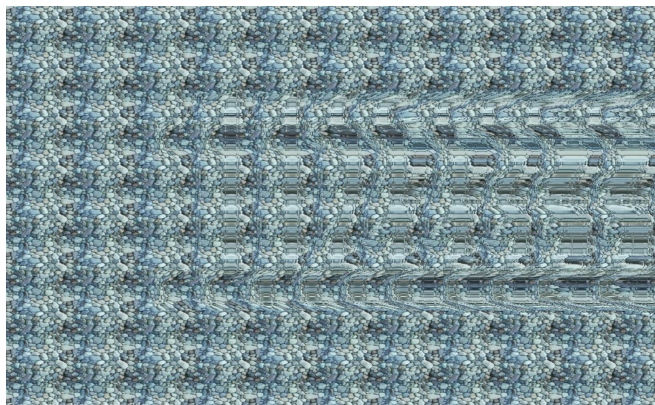
Estereolitograma

No se si recuerdas aquellos libros de “el ojo mágico” que se popularizaron en los 90 y poniéndote medio bizco o acercandote al dibujo y alejándote despacio podías ver imágenes en 3D.

Con esta aplicación online <http://www.easystereogrambuilder.com/3d-stereogram-maker.aspx> puedes generar tus propios estereolitogramas y esconder una palabra o un código.

Puedes imprimirlo en papel, escribir un texto por detrás y cortarlo en varias piezas para crear un puzzle. Al juntar las piezas en la posición correcta y pegarlo con celo, los participantes podrán ver el código.

En la siguiente imagen deberías leer “1 2 3”



Mensaje oculto con tinta invisible

Para los que ya conocemos los escape rooms este es todo un clásico. Sin embargo, para la gente que se enfrenta por primera vez a una sala, suele ser algo interesante.

Desafío: Los participantes encuentran una hoja llena de números y letras.

Solución: Al iluminar la hoja con una linterna de luz ultravioleta, se verán marcadas las letras o números que conforman la solución.

Recompensa: El código obtenido.

Necesitarás un rotulador especial de tinta invisible. Al secarse el mensaje solo será visible bajo luz ultravioleta. Puedes hacer que los participantes primero encuentren las pilas en un reto anterior y luego la linterna.

La llamada

Desafío: En algún reto los participantes pueden obtener como solución un número de teléfono.

Solución: Los participantes tendrán que llamar a ese número y resolver la adivinanza o el acertijo que se les proponga.

Recompensa: La solución a esa adivinanza o acertijo será la recompensa al siguiente reto.

Puedes usar un cómplice o tú mismo puedes responder al teléfono.

Si no quieres tener que preocuparte de responder, también podrías grabar en el mensaje del buzón de voz tu pregunta o el acertijo.

Acuérdete de cambiar el mensaje una vez que hayas finalizado la escape room. A ver si te va a llamar alguien y va a oír "Un número que no contiene la letra "o" ni la "e"."

Teléfono móvil

Desafío: Los participantes deben averiguar el código que desbloquea el teléfono.

Solución: Al desbloquearlo podrán buscar en las fotos o en los mensajes la pista al siguiente enigma.

Recompensa: la pista al siguiente enigma.

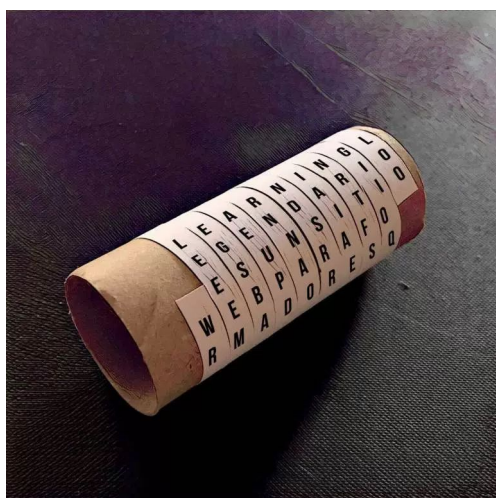
Asegúrate de que el teléfono móvil tiene suficiente batería. También desinstala todo aquello que pueda confundir a los participantes. Asegurate que tienen claro que tienen que buscar en el móvil..

Previamente, en algún otro reto, puedes haber dejado un mensaje del tipo "malditas fotos" o una pista similar que invite a los participantes a mirar en las fotos del teléfono.

Si la misión de la escape room es resolver un misterio la recompensa de este reto también podría ser entender mejor la historia. Por ejemplo lo participantes podrían ver una conversación de Whatsapp entre la víctima y su secuestrador.

Valora si esta prueba es adecuada. Puede que haya personas que no sean muy hábiles con la tecnología y no fueran capaces de arrancar la aplicación de la galería de fotos del teléfono.

Letras en tira



Desafío: Los participantes encuentran una tira de tela o de papel con letras y tienen que descifrar el mensaje secreto.

Solución: Al enrollar la tira en un cilindro con el mismo diámetro que el cilindro que se utilizó para escribir las letras, el mensaje se puede leer. Este mensaje puede ser una pregunta o varias para los participantes.

Recompensa: Al responder a las preguntas del mensaje pueden obtener un número o un código.

Pasatiempos

Prácticamente cualquier tipo de pasatiempo se puede convertir en un reto que ofrezca una solución.

Por ejemplo, en un sudoku podrías marcar con rotulador amarillo algunas casillas. Al resolver el sudoku, los números de esas casillas pueden ser la clave que abre la siguiente pista.

También puedes utilizar 3 pares de dibujos sencillos en los que los participantes deben encontrar las diferencias. El código o la pista, será el número de diferencias de cada par.

GPS

Desafío: Si estás haciendo un escape room en un espacio abierto (recuerda que no todas las experiencias escape room tiene como misión escapar de una habitación), puedes hacer que una pista o la clave para encontrar un objeto escondido sean las coordenadas del GPS.

Solución: Los participantes tendrán que usar su móvil para introducir dichas coordenadas e ir hasta el lugar. Por ejemplo, pueden utilizar la aplicación Google Maps.

Recompensa: En el lugar indicado por las coordenadas GPS los participantes encontrarán la pista o el siguiente enigma.

Recuerda que las coordenadas del GPS pueden darles la posición con una precisión de varios metros. Lo que encuentren debe ser claramente visible.

Juegos de mesa

También puedes utilizar elementos de juegos de mesa para dejar pistas a los participantes. Por ejemplo, puedes dejar bolas de un bingo, o fichas de dominó, o cartas de la baraja, para mostrar una secuencia de números.

También podrías dejar una hoja de claves, en la que cada carta de una baraja de naipes representará un sinónimo. En una hoja grande, podrías escribir 6 palabras en fila. Los participantes deben colocar junto a cada palabra la carta que representa su sinónimo. Una vez colocadas las cartas de naipes en fila, los participantes obtendrán un número de teléfono de 6 cifras al que podrán llamar para obtener la siguiente pista.

Otros juegos de mesa que puedes usar son Timeline, Código secreto, Black story, o incluso puedes usar las cartas de Dixit o Ikonikus.

Juntando las partes

Una de las cosas que causan satisfacción en los participantes es cuando conectan los elementos que han encontrado en varias pruebas.

Por ejemplo, en una de las pruebas los participantes podrían obtener un abrelatas. Más adelante, en otra prueba, podrían encontrar una hucha tipo lata que tuvieran que abrir con el abrelatas para sacar un mensaje del interior.

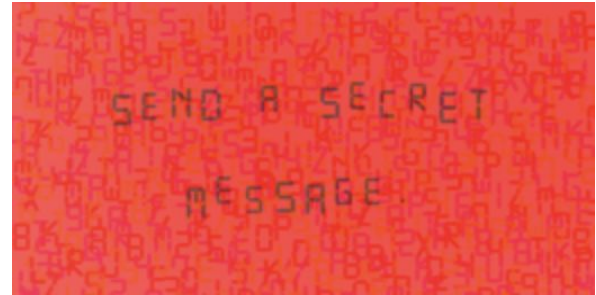
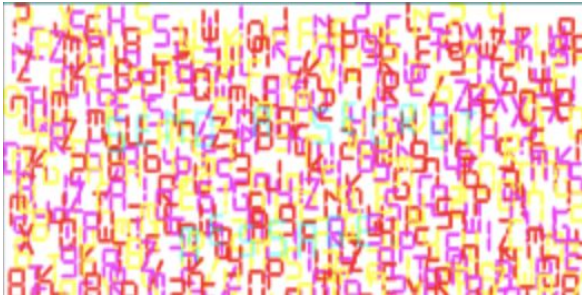
O por ejemplo, esconder unas pilas en una caja y por otra parte la linterna UV o la radio en la que tienen que poner esas pilas.

Mensaje oculto celofán rojo

Desafío: los participantes encuentran una hoja o una tarjeta con muchas letras de colores y un trozo de celofán rojo.

Solución: tendrán que superponerse el celofán rojo para poder leer el mensaje escrito rojo en la tarjeta.

Recompensa: la clave o pista que de el mensaje secreto.



Con la aplicación Hide'n See (<http://hidesee.com/>) puedes crear este tipo de mensajes.

Para darle un toque más interesante a la prueba puedes incluir unas gafas y cubrir las lentes de celofán rojo.

Y si lo quieres complicar un poco más podrías crear varias imágenes con códigos secretos en rojo y montar un vídeo (o un gif animado) que se reprodujera todo el rato en una pantalla o al que tuvieran que acceder con un código QR. Por ejemplo con esta aplicación online <https://ezgif.com/> puedes crear un gif animado muy fácilmente a partir de imágenes.

Completa los huecos

Prácticamente cualquier ejercicio de un libro de texto también se puede convertir en un reto escape room.

Desafío: los participantes encuentran un texto con huecos y un listado de palabras. Cada palabra muestra un número o un símbolo matemático delante (+, -, x, /).

Solución: Al colocar cada palabra en su lugar correspondiente en el texto, los participantes estarán ordenando los números que les darán la clave.

Recompensa: el número obtenido al hacer la operación propuesta les dará un código.

En vez de números y operadores, puedes poner una letra delante de cada palabra para que al resolver el reto, los participantes obtengan una palabra que sirva de pista.

Candados digitales con Google Forms

Desafío: los participantes llegan hasta un formulario online en el que deben introducir un código.

Solución: los participantes deben resolver la pregunta o el enigma que se les plantea para averiguar el código.

Recompensa: al introducir el código correcto en el formulario los participantes accederán a una nueva pantalla que les ofrecerá información para poder continuar o les mostrará un nuevo reto.

En este vídeo puedes ver cómo crear muy fácilmente un candado con Google Forms

<https://www.youtube.com/watch?v=lsqDhM9bfcA>

La caja de las respuestas (el artilugio misterioso)



Desafío: los participantes encuentran un misterioso dispositivo con palancas y una hoja con preguntas tipo verdadero y falso.

Solución: los participantes deberán responder a las preguntas y trasladar esas respuestas usando las palancas de la caja de las respuestas.

Recompensa: al poner todas las palancas en la posición correcta, la pantalla central de la caja se ilumina y les mostrará un código o una palabra que será la pista al siguiente reto.

En vez de preguntas tipo verdadero y falso también puedes usar preguntas con dos posibles respuestas (a y b).

En este artículo verás cómo puedes crear tus propios artilugios misteriosos por menos de 5 €

<https://learninglegendario.com/como-hacer-mecanismo-escape-room-educativa-la-caja-de-respuestas-misteriosa/>

Escena 360°

Desafío: Los participantes encuentran unas gafas de Realidad Virtual (RV) tipo [Google cardboard](#) , y un código QR.

Solución: Los participantes tendrán que escanear el código QR que les llevará a una imagen de 360° o a un video. En esa imagen o video tendrán que leer un mensaje o hacer algo.

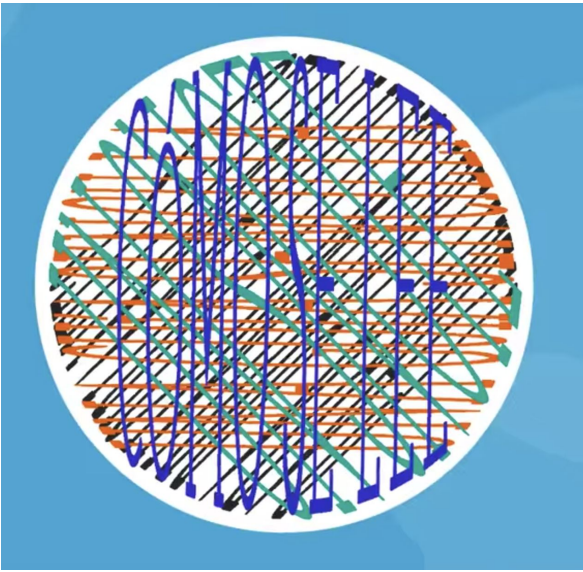
Recompensa: El código que obtengan tras haber vivido la experiencia 360°.

Puedes crear imágenes en 360° desde tu propio móvil con aplicaciones como Google Street View

<https://www.google.com/streetview/apps/>

Para visualizarlas puedes usar herramientas como Roundme <https://roundme.com/> u Omnivirt (<https://www.omnivirt.com>),

QR para humanos



Desafío: Los participantes encuentran una imagen que a simple vista es difícil leer,

Solución: Cerrando un ojo o inclinando el papel (o la pantalla) y girándolo.

Recompensa: pueden ir leyendo las palabras que conforman el código QR para humanos.

Puedes generar tus propios códigos QR para humanos con la aplicación Snotes. En el código podrías plantear una pregunta cuya solución fuera la clave para la siguiente prueba.

<http://snotes.com/snotes/tutorial.php>