

# **ESCAPE ROOM: LA ESPECULACIÓN DEL BITCOIN**

## **Objetivos de la actividad:**

- Introducción de conceptos de forma lúdica.
- Desarrollar el trabajo en equipo o cooperativo.
- Desarrollar las competencias digitales.
- Dar a conocer los escape rooms que ahora están de moda y llevar a la educación.

## **Destinatarios de la actividad:**

Profesores de primaria, secundaria y bachiller.

## **Contenidos de la actividad:**

Matemáticas, economía, tecnología de ESO.

## **Materiales para la actividad:**

- Dispositivos móviles, tablets o portátiles.
- Wifi
- Cuaderno de notas y bolígrafos.
- App de lector de código QR.
- Pantalla con proyector para vídeo.
- Espacio con capacidad para 30 personas, algunas mesas , sillas y si es posible objetos decorativos para esconder códigos.

## **Narrativa del escape:**

Estamos en el año 2018 el Banco Europeo tiene las sospechas de que el crecimiento del Bitcoin puede hacer temblar el Euro y con ello que caigan muchas empresas.

El creador o los creadores del Bitcoin, porque no se sabe si es una persona o una empresa, bajo el pseudónimo de Satoshi Nakamoto está especulando con esta criptomoneda para que el futuro todas las compras se hagan on-line con dinero ficticio. Los Bitcoin son limitados de ahí su alta demanda y se crean en granjas de bitcoin como unidades de trabajo informático gastando grandes cantidades de energía. Bitcoin vale lo que la gente crea que valga.

Hemos tenido un chivatazo de un hacker donde nos dice una web donde podríamos controlar el precio y así mantener los mercados tranquilos. Pero no iba a ser tan fácil porque nuestro chivato es un activista de la educación clásica debido a que sus profesores le decían que nunca llegaría a ser nada por no adaptarse al sistema; así que nos dará las claves de la web si logramos resolver unos acertijos y puzzles en formato digital.

Tu objetivo será entrar en la habitación y salir con la claves de la web.

## **Mecánica:**

1. Empezamos viendo el vídeo donde se explica qué hay que hacer <https://youtu.be/vddKBMHAIYk> .
2. Los participantes se dividen en 6 grupos de 5 personas cada uno.
3. Deben de encontrar el código QR del tablero de juego hecho con <https://deck.toys/> cuyo enlace pueden encontrar en esta dirección <https://deck.toys/a/7yiOoKnBS>
4. Previamente se han escondido códigos QR y enigmas por el espacio donde se va a hacer la actividad.
5. Cuando se ve el vídeo se empieza el escape todos juntos por equipos.
6. Según van consiguiendo los enigmas se va desbloqueando y cuando consiguen el último saldrá una dirección web. Esta dirección los lleva a una actividad de geogebra donde tienen que poner el precio del Bitcoin a 0.
7. El primer equipo que lo logre gana.

## **Herramientas digitales:**

1. <https://deck.toys/> para crear los tableros de juego. Se puede poner contenido para los alumnos y que este que convierta en un juego.
2. Geogebra que es una herramienta matemática donde se pueden crear muchas actividades. <https://www.geogebra.org/> . Las actividades del escaperoom son:
  - a. <https://www.geogebra.org/m/sqQYfrDU>
  - b. <https://www.geogebra.org/m/Me9rSWrN>
3. Generador de códigos QR. <https://www.qrcode.es/es/generador-qr-code/>
4. Convertidor de texto en audio. <http://vozme.com/index.php?lang=es>