

Guía didáctica de una escape room desarrollada en 3.º de Educación Primaria

The Star Wars logo is centered in a dark rectangular box with a subtle starfield background. The logo itself is rendered in a glowing, orange-yellow, three-dimensional font with a dark blue shadow.

Episodio IX

El compromiso de la galaxia Deitania

Desarrollador y game master: Pedro Antonio García Tudela

Colegio colaborador: CEIP Deitania Comarcal (Totana – Murcia)

Contacto: pedro21195@gmail.com o [@Pe_Garcia2](https://www.instagram.com/Pe_Garcia2)



Guía didáctica de una escape room desarrollada en 3.º de Educación Primaria by Pedro Antonio García Tudela is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Índice

1. Título.....	2
2. Temporalización	2
3. Agrupación del alumnado	2
4. Contextualización del escape room (dirigido al alumnado).....	2
5. Objetivos.....	3
5.1. Objetivo de la escape room	3
5.2. Objetivos didácticos	3
6. Materiales necesarios	3
6.1. Materiales para los enigmas.....	3
6.2. Materiales para la decoración.....	5
7. Desarrollo	5
8. Evaluación	8
9. Referencias.....	9
10. Anexos.....	10
Anexo 1: hoja de ruta resuelta del equipo 1 (asteroide).....	10
Anexo 2: hoja de ruta resuelta del equipo 2 (constelación).....	11
Anexo 3: hoja de ruta resuelta del equipo 3 (cometa).....	12
Anexo 4: hoja de ruta resuelta del equipo 4 (satélite)	13
Anexo 5: hoja de ruta resuelta del equipo 5 (órbita)	14
Anexo 6: ejemplo de hoja de ruta para el alumnado.....	15



1. Título

Episodio IX: El compromiso de la galaxia Deitania.

2. Temporalización

20 minutos de contextualización y explicación de las normas por parte del game master (director del juego o guía) y 40-50 minutos de desarrollo del escape room.

3. Agrupación del alumnado

Un total de 5 grupos cooperativos heterogéneos de 5 escolares.

4. Contextualización (dirigido al alumnado)

Pertenecéis a Ainatied, un planeta que se encuentra en la galaxia Deitania, la cual está en una región todavía desconocida del universo. Lleváis mucho tiempo trabajando y desarrollando ideas de cómo poner fin a la guerra galáctica que hay en la galaxia más cercana a la vuestra. Todos los pasos que habéis dado hasta llegar aquí han estado muy estudiados, ya que el hecho de querer poner paz entre el lado luminoso de la fuerza y el lado oscuro podría suponer una guerra intergaláctica en la que atacasen a la galaxia Deitania.

El lado luminoso de la fuerza, es decir, los Jedis os respaldan en esta aventura. Ellos también quieren instaurar un estado de paz y justicia. Por esa misma razón son lo que os prestaron el crucero estelar MC80, es decir, la nave en la que habéis viajado hasta aquí. Gracias a ella los 2 millones de años luz que hay entre las dos galaxias los habéis podido recorrer en un tiempo record.

Después de numerosas aventuras y dificultades, por fin vais a poder pasar ahora al centro de control más importante de los Sith, es decir, de los miembros del lado oscuro. En esta sala es donde: vigilan la galaxia; toman las decisiones más importantes; dirigen las naves; guardan la información más relevante y secreta que puedan tener, entre otras operaciones más.

Vosotras y vosotros sabéis como poner fin al enfrentamiento y conseguir que el lado oscuro decida terminar con este conflicto. Tenéis que lograr descifrar la master key o clave maestra. Para ello, cada grupo tendrá que hacerse con una clave compuesta de 6 dígitos. Una vez conseguida, se ha de introducir en el ordenador que hay justo al lado de la puerta de salida, si es aceptada, el grupo podrá salir y huir de la invasión clon que se aproxima, ya que saben que estáis aquí y qué es lo que queréis hacer. Es totalmente



necesaria que todos los grupos introduzcan su clave, ya que la master key es la suma de todas las claves.

Una vez que cada grupo haya introducido su clave y por consiguiente la master key haya sido aceptada, habréis conseguido desactivar para siempre todos los sables de luz de los Sith. Lo cual les obligará a dar por finalizada la batalla y a tratar la paz con los Jedi. En vuestras manos está conseguirlo. Pero recordad, tenéis que lograr y validar la clave antes que finalicen los 50 minutos de los que disponéis, sino el centro de control será invadido por los clones que ya vienen de camino ¡Ánimo!

5. Objetivos

5.1. Objetivo de la escape room:

Cada grupo ha de conseguir la clave correspondiente para lograr salir del centro de comandos y así huir de la invasión de los clones y conseguir la paz entre el lado oscuro y luminoso de la fuerza.

5.2. Objetivos didácticos:

- Conocer diferentes conceptos relacionados con el universo, así como las características pertinentes de los mismos.
- Repasar las sumas y restas con llevadas y multiplicaciones.
- Iniciar el cálculo de las divisiones.
- Desarrollar un óptimo principio de tutorización entre iguales, el cual beneficie a ambos roles implicados (aprendiz y tutor).
- Respetar los distintos ritmos de aprendizaje del grupo.
- Participar en las diferentes actividades propuestas respetando las normas y las instrucciones establecidas.
- Velar por un ambiente de aula que favorezca el adecuado desarrollo de la propuesta.

6. Materiales necesarios:

6.1. Materiales para los enigmas:

5 cajas pequeñas con dos cáncamos cada una (figura 1); 5 candados; un perchero de pared con 5 ganchos como mínimo; 5 cajas de tapa corredera (figura 2); 5 candados con combinación numérica; 5 botes de slime galáctico (figura 3); 15 tiras de plástico de color negro y 5 de color blanco (2,5 m);; lana; pinzas pequeñas; 20 libros de los cuales 5 son los que portan la operación y por lo tanto la portada tiene que ver con el título del mismo (figura 4); rotuladores de



tinta invisible con linternas de luz ultravioleta (figura 5); 2 calculadoras; una tabla con pinza para cada equipo; una aplicación web para comprobar los códigos (figura 6) y las hojas de ruta y de respuesta individuales para cada escolar.



Figura 1. Cajas pequeñas con dos cáncamos cada una (cajas de materia oscura).

Fuente: Elaboración propia



Figura 2. Cajas de tapa corredera (cajas enigmáticas grises).

Fuente: Elaboración propia



Figura 3. Botes de slime galáctico.

Fuente: Elaboración propia



Figura 4. Libros con portadas tematizadas.

Fuente: Elaboración propia



Figura 5. Tinta invisible y linternas de luz ultravioleta.

Fuente: Elaboración propia



nombre-grupo clave

Figura 6. Aplicación web para comprobar las claves conseguidas.

4

Fuente: Elaboración propia



6.2. Materiales para la decoración:

30 metros de mantel negro; 15 metros de mantel rojo; un acuario vacío; ordenadores antiguos, microscopios, tubos de ensayo, folios con información técnica, etc. lo cual estará sobre mesas situadas en el centro del aula; una linterna flexible en cada enigma; papel celofán rojo para cubrir las lámparas del aula; chinchetas; pintura para las cajas y numerosos logos de los Sith y Star Wars distribuidos por las paredes.

7. Desarrollo:

Previamente a dar paso al centro de control a cada uno de los grupos (formados antes de comenzar el escape room), se situará al alumnado leyendo la contextualización explicitada en un epígrafe anterior.

Cada grupo ha de portar consigo una tabla con pinza la cual lleve la hoja de ruta que han de seguir. Esta consiste es una tabla que contiene dos columnas: una donde aparece la pista del lugar donde han de ir a resolver un enigma y otra para anotar el resultado de la operación.

Además, cada alumno ha de llevar una hoja individual de respuestas, la cual tiene que ir realizándose conforme se vaya avanzando, ya que es la hoja donde irán realizando cada una de las operaciones (figura 5). Esta también tiene una columna extra donde deberán corregir la operación en caso de haberse equivocado. La corrección correspondiente se ha de realizar tras la comparación y deliberación del resultado de una operación entre todos los miembros del equipo.

Nombre del alumno/a:			
	Pista	Operación	Corrección
1	En la biblioteca del centro de control hay varios libros. El más interesante es: "¿Cómo desactivar a R2-D2?"		
(...)	(...)	(...)	(...)

Figura 5. Hoja individual de respuestas.

Fuente: Elaboración propia



Para desarrollar de manera óptima la experiencia didáctica tendrán que seguir rigurosamente las pistas explicitados en la hoja de ruta, puesto que cada equipo tiene un itinerario diferente para que de esta forma no coincidan todos en el mismo enigma.

En los anexos (1, 2, 3, 4 y 5) se pueden apreciar cada una de las diferentes hojas de rutas diseñadas.

Es necesario explicitar la relación que cada pista guarda con su enigma correspondiente. Ello se expone en la figura 6.

Pista	Enigma
En la biblioteca del centro de control hay varios libros. El más interesante es: "¿Cómo desactivar a R2-D2?"	En la biblioteca de aula se incorporan libros en los que en las portadas se muestra el título detallado en la pista. El grupo debe buscar el correspondiente e indagar en su interior para encontrar la operación que han de responder.
Los Sith suelen pensar muchos planes. Algunos son altamente secretos, incluso los escriben con tinta invisible. Para descubrirlos necesitáis una luz ultravioleta.	En una pared del aula se fijan dos hilos de lana (3 m), de los mismos se cuelgan con pinzas distintos folios con información muy técnica (planos de naves; gráficos, etc.). Por otro lado, otros están en blanco, ya que sobre ellos se ha escrito con tinta invisible la operación que han de resolver. Para ver lo que ahí se esconde necesitan encontrar las linternas de luz ultravioleta.
La caja enigmática gris se desbloquea al introducir la solución correcta de la pista anterior.	Sobre dos mesas se exponen todas las cajas enigmáticas grises (véase figura 2). Cada una contiene un número, el cual se corresponde con el de cada equipo. Por lo que el equipo número 1 (equipo asteroide) tiene que coger la caja 1. Para desbloquear el candado se tiene que introducir la solución de la operación que hayan realizado en el enigma anterior. Por lo tanto, los candados se han de configurar teniendo en cuenta dicho aspecto.
El equipo de investigación de los Sith está intentando crear vida. Hasta ahora solo han conseguido una extraña masa de color azul, violeta y dorada.	En el fondo de la clase se encuentra la incubadora (un acuario vacío), esta contiene en su interior diferentes recipientes también numerados como en el caso anterior. Dentro de los mismos hay slime. Cada equipo tiene que buscar en el interior del recipiente correspondiente para encontrar la operación que ahí se esconde.



Incluso en los lugares más inesperados podéis encontrar una operación. Seguro que la habéis apartado al entrar.	En la puerta de entrada hay una cortina elaborada con tiras de plástico negras y blancas. Las de este último color están numeradas. Tienen que descolgar de un tirón la correspondiente para resolver la operación que se encuentra en la parte superior de la misma.
Si la caja de materia oscura queréis abrir, la solución correcta tenéis que conseguir.	Las 5 cajas numeradas de materia oscura (véase figura 1) se presentan sobre una mesa del aula. El grupo tendrá que conseguir el llavero que contiene el número correspondiente a la caja y por lo tanto al equipo pertinente. Todos los llaveros se sitúan en un perchero situado al entrar al aula.

Figura 6. Relación de cada pista con su enigma correspondiente.

Fuente: Elaboración propia

Una de las finalidades principales perseguidas con la puesta en práctica de esta experiencia didáctica es incrementar la motivación del alumnado para trabajar un contenido que les resulta generalmente complicado. Numerosos autores (Shute, Rieber and Van Eck, 2011; Padial, 2014; Valdebenito y Durán, 2013) destacan los beneficios que la actividad lúdica puede brindar al proceso de enseñanza-aprendizaje: optimizar el conseguimiento de los objetivos didácticos planteados; sustentar de manera adecuada el aprendizaje; potencia el desarrollo creativo y de pensamiento; entre otros.

Por otro lado, debido a la agrupación en equipos heterogéneos se pondrá en práctica la tutoría entre iguales. Ello quiere decir que el alumnado trabajará de manera cooperativa, por lo que se tiene que adquirir un compromiso individual y colectivo. Esta metodología se sustenta en un marco conceptual del paradigma “aprender enseñando” (Durán, 2011; Cortese, 2005), lo cual defiende que tiene que darse una interacción bidireccional entre los roles implicados (alumno tutor y alumno aprendiz) para así obtener provecho ambas partes.

La manera de desarrollar en la práctica la tutoría entre iguales en la presente experiencia será a través de la hoja de resultados individuales a la cual ya se ha referencia anteriormente.

El requisito para continuar con a la siguiente pista es tener todos los componentes del grupo realizada la operación, una vez que la terminen tienen que llamar al game master para que compruebe la realización de la misma y dé la aprobación para continuar. De esta manera se tendrá un mayor control en la correcta realización de la



escape room. Llegados a este punto se ha de señalar el hecho de que descubrir a un equipo copiando puede ser motivo de descalificación. La tutoría entre iguales consiste en ayudar a comprender como realizar una operación, no en decir el resultado directamente.

Una vez que el grupo haya conseguido resolver todos los enigmas, es decir, las operaciones planteadas, tienen que utilizar una calculadora para sumar todos los resultados extraídos. Cuando lo hayan conseguido se tienen que dirigir a la puerta por donde han entrado, allí se encuentra un ordenador portátil en el cual tienen que escribir su nombre de equipo y la clave (suma de todos los resultados) que han conseguido.

Si se introduce la clave correcta aparece el siguiente mensaje en la pantalla: “Clave correcta. Enhorabuena equipo, ya podéis abandonar el centro de control y estar a salvo. Os falta muy poco para conseguir la paz entre el lado oscuro y luminoso de la fuerza”. En caso contrario aparecerá: “Clave incorrecta. No podéis abandonar todavía el centro de control. Revisad la clave introducida”.

Para que cada equipo pueda comprobar en el ordenador portátil si la clave hallada es la correcta se ha desarrollado una aplicación web sencilla. Para ello se ha creado una base de datos en la que se han introducido los nombres de equipo y las claves correctas. A continuación, se creó un formulario utilizando PHP, el cual es con el que el alumnado interactúa. Los datos introducidos se cotejan con los de la base de datos y se obtiene el mensaje correspondiente. Todo esto funciona sobre un servidor apache instalado en el ordenador, el cual permite ejecutar los scripts PHP y tener una base de datos en MySQL (el trabajo de la aplicación web ha sido realizado por [@JoseLirles](#) [cuenta de Twitter]).

8. Evaluación:

La manera de evaluar la presente propuesta didáctica es a través de dos instrumentos de evaluación. Estos son: hoja de respuestas individual, a partir de la cual se puede tener constancia del trabajo realizado individualmente.

Por otro lado, la toma de notas durante y tras la puesta en práctica de la escape room desarrollada. Estas se toman en unos folios en blanco para posteriormente trasladarlas a un diario de campo digital. Sobre todo, las notas de campo deben hacer referencia a la manera en la que se ha trabajado en equipo a través de la tutorización



entre iguales; el respeto a las normas establecidas y todas aquellas apreciaciones individuales y grupales dignas de destacar.

9. Referencias:

Cortese, C. (2005). Learning through teaching. *Management Learning*, 36 (1), 87-115.

Recuperado de <https://goo.gl/ZWjQ3j>

Duran, D. (2011). Aprender enseñando: un paradigma emergente. *Herramientas: revista de formación y empleo*, 110, 4-13. Recuperado de

<https://goo.gl/XWGMPr>

Padial, S. (2014). Aprender jugando: una forma divertida y práctica de aprender.

Revista Etic@net, 14(1). Recuperado de <https://goo.gl/NPFmAu>

Shute, V., Rieber, L & Van Eck, R. (2011). Games ... and ... learning. *Trends and issues in instructional design and technology*, 3, 321–332. Recuperado de

<https://goo.gl/HPMoj7>

Valdebenito, V. y Duran, D. (2013). La tutoría entre iguales como un potente recurso de aprendizaje entre alumnos: efectos, fluidez y comprensión lectora.

Perspectiva educacional, formación de profesores, 52 (2), 154-176.

Recuperado de <https://goo.gl/NmeHMF>



10. Anexos:

Anexo 1: hoja de ruta resuelta del equipo 1 (asteroide)

Número 1: grupo asteroide		
	Pista	Solución
1	En la biblioteca del centro de control hay varios libros. El más interesante es: "¿Cómo desactivar a R2-D2?"	$4257 - 3986 = 271$
2	Los Sith suelen pensar muchos planes. Algunos son altamente secretos, incluso los escriben con tinta invisible. Para descubrirlos necesitáis una luz ultravioleta.	(Anotad sólo el resultado de la operación que hay dentro de la caja) $478 + 45 = 523$
3	La caja enigmática gris se desbloquea al introducir la solución correcta de la pista anterior.	Problema: Desde este centro de control se mandan a construir 4325 piezas para una nueva nave cada día, ¿cuántas piezas se producirán en 13 días? $4325 \times 13 = 56225$
4	El equipo de investigación está experimentando, intentan crear vida. Hasta ahora solo han conseguido una extraña masa de color azul, violeta y dorado.	(Hay dos operaciones, anotad el resultado de ambas) $20 : 5 = 4$ y $49 : 7 = 7$
5	Incluso en los lugares más inesperados podéis encontrar una operación. Seguro que la habéis apartado al entrar.	$465 \times 34 = 15810$
6	Si la caja de materia oscura queréis abrir, la solución correcta tenéis que conseguir.	$7548 - 3986 = 3562$
Clave (suma de todas las soluciones): $271 + 523 + 56225 + 4 + 7 + 15810 + 3562 =$ 76402		



Anexo 2: hoja de ruta resuelta del equipo 2 (constelación)

Número 2: grupo constelación		
	Pista	Solución
1	Si la caja de materia oscura queréis abrir, la solución correcta tenéis que conseguir.	$8457 - 6649 = \mathbf{1808}$
2	Los Sith suelen pensar muchos planes. Algunos son altamente secretos, incluso los escriben con tinta invisible. Para descubrirlos necesitáis una luz ultravioleta.	(Anotad solo el resultado de la operación que hay dentro de la caja) $465 + 25 = \mathbf{490}$
3	La caja enigmática gris se desbloquea al introducir la solución correcta de la pista anterior.	Problema: Desde este centro de control se mandan a construir 3246 piezas para una nueva nave cada día, ¿cuántas piezas se producirán en 23 días? $3246 \times 23 = \mathbf{74658}$
4	El equipo de investigación está experimentando, intentan crear vida. Hasta ahora solo han conseguido una extraña masa de color azul, violeta y dorado.	(Hay dos operaciones, anotad el resultado de ambas) $36:4 = \mathbf{9}$ y $24:8 = \mathbf{3}$
5	Incluso en los lugares más inesperados podéis encontrar una operación. Seguro que la habéis apartado al entrar.	$765 \times 26 = \mathbf{19890}$
6	En la biblioteca del centro de control hay varios libros. El más interesante es: "¿Cómo pilotar la nueva CM-450?"	$7498 - 6679 = \mathbf{819}$
<p>Clave (suma de todas las soluciones): $1808 + 490 + 74658 + 9 + 3 + 19890 + 819 =$</p> <p style="text-align: center;">97677</p>		



Anexo 3: hoja de ruta resuelta del equipo 3 (cometa)

Número 3: grupo cometa		
	Pista	Solución
1	En la biblioteca del centro de control hay varios libros. El más interesante es: "¿Cómo programar clones?"	$5614 - 4923 = \mathbf{691}$
2	Si la caja de materia oscura queréis abrir, la solución correcta tenéis que conseguir.	$6853 - 3948 = \mathbf{2905}$
3	Los Sith suelen pensar muchos planes. Algunos son altamente secretos, incluso los escriben con tinta invisible. Para descubrirlos necesitáis una luz ultravioleta.	(Anotad solo el resultado de la operación que hay dentro de la caja) $754 + 15 = \mathbf{769}$
4	La caja enigmática gris se desbloquea al introducir la solución correcta de la pista anterior.	Problema: Desde este centro de control se mandan a construir 2645 piezas para una nueva nave cada día, ¿cuántas piezas se producirán en 24 días? $2645 \times 24 = \mathbf{63480}$
5	El equipo de investigación está experimentando, intentan crear vida. Hasta ahora solo han conseguido una extraña masa de color azul, violeta y dorado.	(Hay dos operaciones, anotad el resultado de ambas) $24:3 = \mathbf{8}$ y $54:9 = \mathbf{6}$
6	Incluso en los lugares más inesperados podéis encontrar una operación. Seguro que la habéis apartado al entrar.	$754 \times 23 = \mathbf{17342}$
<p>Clave (suma de todas las soluciones): $691 + 2905 + 769 + 63480 + 8 + 6 + 17342 =$</p> <p style="text-align: center;">85201</p>		



Anexo 4: hoja de ruta resuelta del equipo 4 (satélite)

Número 4: grupo satélite		
	Pista	Solución
1	Incluso en los lugares más inesperados podéis encontrar una operación. Seguro que la habéis apartado al entrar.	$574 \times 26 = \mathbf{14924}$
2	En la biblioteca del centro de control hay varios libros. El más interesante es: "¿Cómo crear tu propio sable de luz?"	$8682 - 7978 = \mathbf{704}$
3	Si la caja de materia oscura queréis abrir, la solución correcta tenéis que conseguir.	$7548 - 4829 = \mathbf{2719}$
4	Los Sith suelen pensar muchos planes. Algunos son altamente secretos, incluso los escriben con tinta invisible. Para descubrirlos necesitáis una luz ultravioleta.	(Anotad solo el resultado de la operación que hay dentro de la caja) $885 + 25 = \mathbf{910}$
5	La caja enigmática gris se desbloquea al introducir la solución correcta de la pista anterior.	Problema: Desde este centro de control se mandan a construir 2464 piezas para una nueva nave cada día, ¿cuántas piezas se producirán en 25 días? $2464 \times 25 = \mathbf{61600}$
6	El equipo de investigación está experimentando, intentan crear vida. Hasta ahora solo han conseguido una extraña masa de color azul, violeta y dorado.	(Hay dos operaciones, anotad el resultado de ambas) $28:4 = \mathbf{7}$ y $36:6 = \mathbf{6}$
<p>Clave (suma de todas las soluciones): $14924 + 704 + 2719 + 910 + 61600 + 7 + 6 =$</p> <p style="font-size: 1.2em;">80870</p>		



Anexo 5: hoja de ruta resuelta del equipo 5 (órbita)

Número 5: grupo órbita		
	Pista	Solución
1	El equipo de investigación está experimentando, intentan crear vida. Hasta ahora solo han conseguido una extraña masa de color azul, violeta y dorado.	(Hay dos operaciones, anotad el resultado de ambas) $27:3 = 9$ y $48:8 = 6$
2	Incluso en los lugares más inesperados podéis encontrar una operación. Seguro que la habéis apartado al entrar.	$684 \times 46 = 31464$
3	En la biblioteca del centro de control hay varios libros. El más interesante es: "¿Cómo construir un nave intergaláctica?"	$5637 - 4719 = 918$
4	Si la caja de materia oscura queréis abrir, la solución correcta tenéis que conseguir.	$6574 - 2668 = 3906$
5	Los Sith suelen pensar muchos planes. Algunos son altamente secretos, incluso los escriben con tinta invisible. Para descubrirlos necesitáis una luz ultravioleta.	(Anotad solo el resultado de la operación que hay dentro de la caja) $389 + 25 = 414$
6	La caja enigmática gris se desbloquea al introducir la solución correcta de la pista anterior.	Problema: Desde este centro de control se mandan a construir 2354 piezas para una nueva nave cada día, ¿cuántas piezas se producirán en 23 días? $2354 \times 23 = 54142$
<p>Clave (suma de todas las soluciones): $9 + 6 + 31464 + 918 + 3906 + 414 + 54142 =$</p> <p style="text-align: center;">90859</p>		



Anexo 6: ejemplo de hoja de ruta para el alumnado

Número 1: grupo asteroide		
	Pista	Solución
1	En la biblioteca del centro de control hay varios libros. El más interesante es: "¿Cómo desactivar a R2-D2?"	
2	Los Sith suelen pensar muchos planes. Algunos son altamente secretos, incluso los escriben con tinta invisible. Para descubrirlos necesitáis una luz ultravioleta.	
3	La caja enigmática gris se desbloquea al introducir la solución correcta de la pista anterior.	
4	El equipo de investigación está experimentando, intentan crear vida. Hasta ahora solo han conseguido una extraña masa de color azul, violeta y dorado.	(Hay dos operaciones, anotad el resultado de ambas)
5	Incluso en los lugares más inesperados podéis encontrar una operación. Seguro que la habéis apartado al entrar.	
6	Si la caja de materia oscura queréis abrir, la solución correcta tenéis que conseguir.	
Clave (suma de todas las soluciones):		

