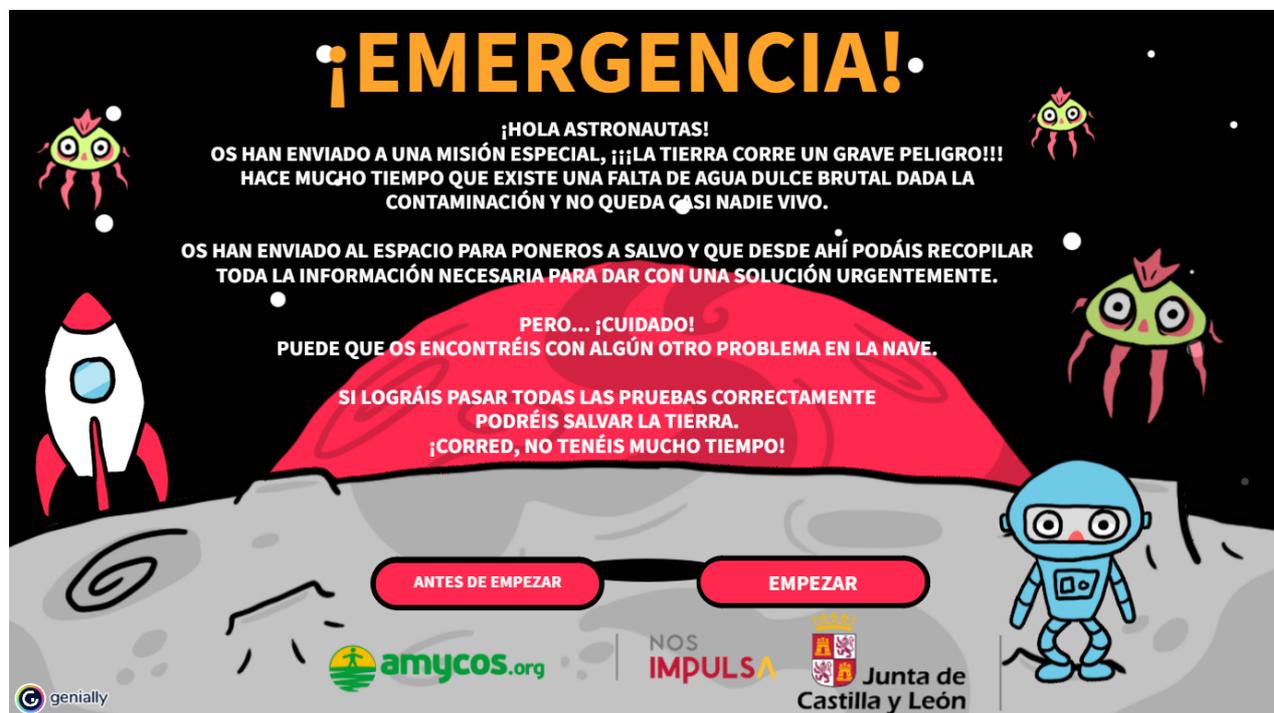


## ESCAPE ROOM VIRTUAL

### 'A prueba de Agua'



**PÚBLICO:** Tres versiones para tres franjas de edades distintas:

- Nivel I: entre 8 y 11 años
- Nivel II: entre 12 y 16 años
- Nivel III: mayores de 16 años

**OBJETIVOS:** Conocer las principales causas de malgasto y contaminación del agua y sus consecuencias, promover hábitos de consumo responsable.

**MATERIAL:** Ordenadores.

**PARTICIPANTES:** Entre 20 y 25 participantes.

**TIEMPO ESTIMADO:** 50 minutos.

### Introducción

La actividad se desarrolla en un entorno virtual de aprendizaje en formato escape room accediendo a

través de los siguientes enlaces:

- Entre 8 y 11 años: [https://bit.ly/Rescate\\_Tierra\\_8a11](https://bit.ly/Rescate_Tierra_8a11)
- Entre 12 y 16 años: [https://bit.ly/Rescate\\_Tierra\\_12a16](https://bit.ly/Rescate_Tierra_12a16)
- Mayores de 16 años: [https://bit.ly/Rescate\\_Tierra\\_16](https://bit.ly/Rescate_Tierra_16)

La dinámica y las pruebas de la Escape Room son las mismas para todas las edades. Las tres versiones se diferencian entre ellas por contenidos y nivel de dificultad. El objetivo principal de la actividad es dar a conocer las principales causas y consecuencias de la contaminación de los recursos hídricos. Al mismo tiempo se quiere promover una reflexión sobre el malgasto de este precioso recurso debido a la actividad humana, las industrias y a la producción intensiva y sobre hábitos de consumo que podemos adoptar para hacer un uso responsable del mismo

Las personas participantes son astronautas enviados al espacio para una misión especial. La Tierra corre un grave peligro: a causa de la contaminación y escasez del agua ¡no queda casi nadie vivo! Su trabajo consiste en resolver las pruebas y recopilar toda la información posible sobre esta problemática. Tras acabar cada prueba tendrán acceso a una presentación donde podrán encontrar datos útiles para entender las principales causas del problema y para escribir un informe que enviarán a la Tierra con posibles soluciones.

Mientras resuelvan las pruebas para conseguir el acceso a información deberán protegerse de parásitos provenientes de la contaminación del agua en la Tierra que intentan entrar a su nave espacial. Para seguir avanzando y acceder a las distintas salas de la nave necesitarán contraseñas que encontrarán al final de las presentaciones.

## Prueba 1

En la primera prueba deberán contestar a cuatro preguntas sobre temas tratados en las presentaciones que irán viendo a lo largo de la actividad. Si se equivocan, podrán volver atrás para contestar otra vez.

Tras haber acabado la primera prueba, podrán ver los primeros datos para recopilar el informe final con posibles soluciones que hay que enviar a la Tierra haciendo click en el botón rojo que aparece en la siguiente pantalla:



La primera presentación contiene información sobre la contaminación y consumos de agua dulce por

parte de la industria alimentaria y pretende promover una reflexión sobre la forma en que producimos y consumimos comida.



Al final de la presentación aparecerá la contraseña necesaria para desbloquear el candado de la Sala 1. Una vez leída toda la información podrán volver a la Escape Room. Tendrán que hacer click en el candado que aparece en la Sala 1 del mapa para acceder a la siguiente prueba.

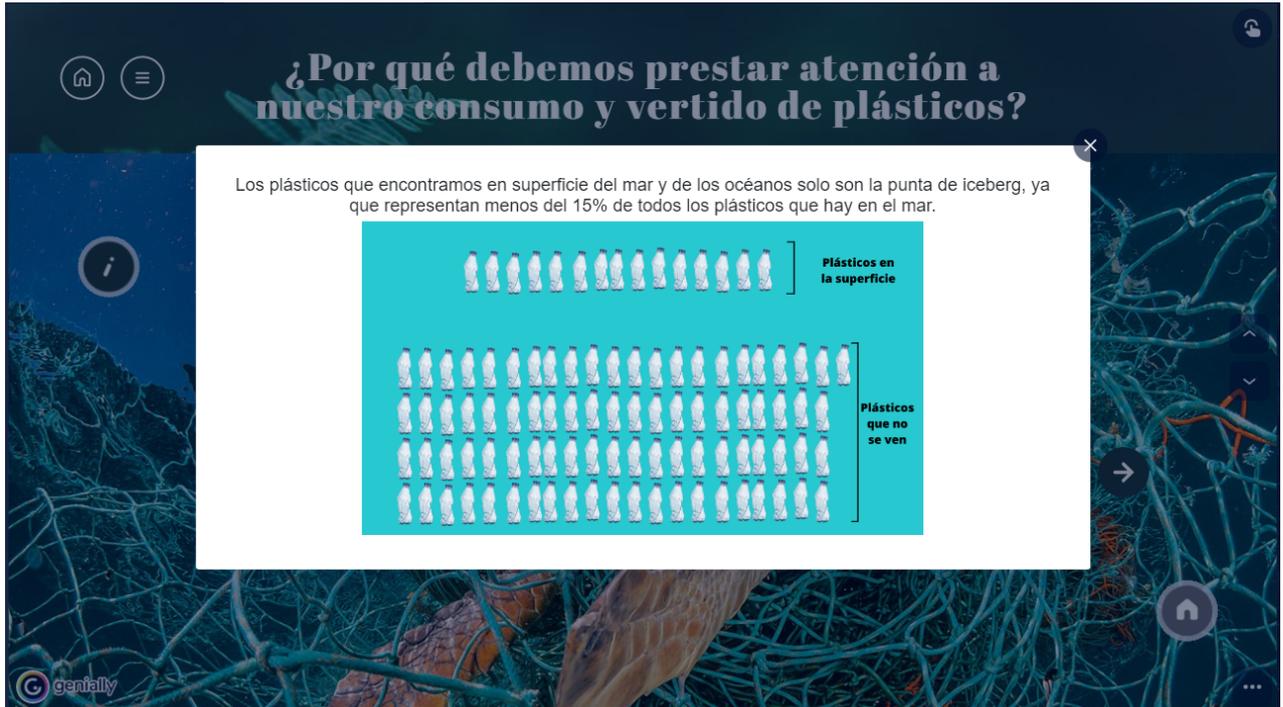
**CONTRASEÑA:** alimentacion

## Prueba 2

En la prueba 2 aparecen fotos de: botellas de plástico, bolsa de plástico, redes de pesca y bote de cristal. Deberán poner en orden las imágenes haciendo click en las mismas empezando por la que más tiempo tarda en degradarse hasta la que tarda menos:

- Redes de pesca: 600 años
- Botellas de plástico: 500 años
- Bote de cristal: 400 años
- Bolsa de plástico: 55 años

Una vez acabada la prueba podrán acceder a la segunda presentación para obtener más información sobre la problemática. La presentación está enfocada en la contaminación de las aguas causada por los residuos de plásticos.

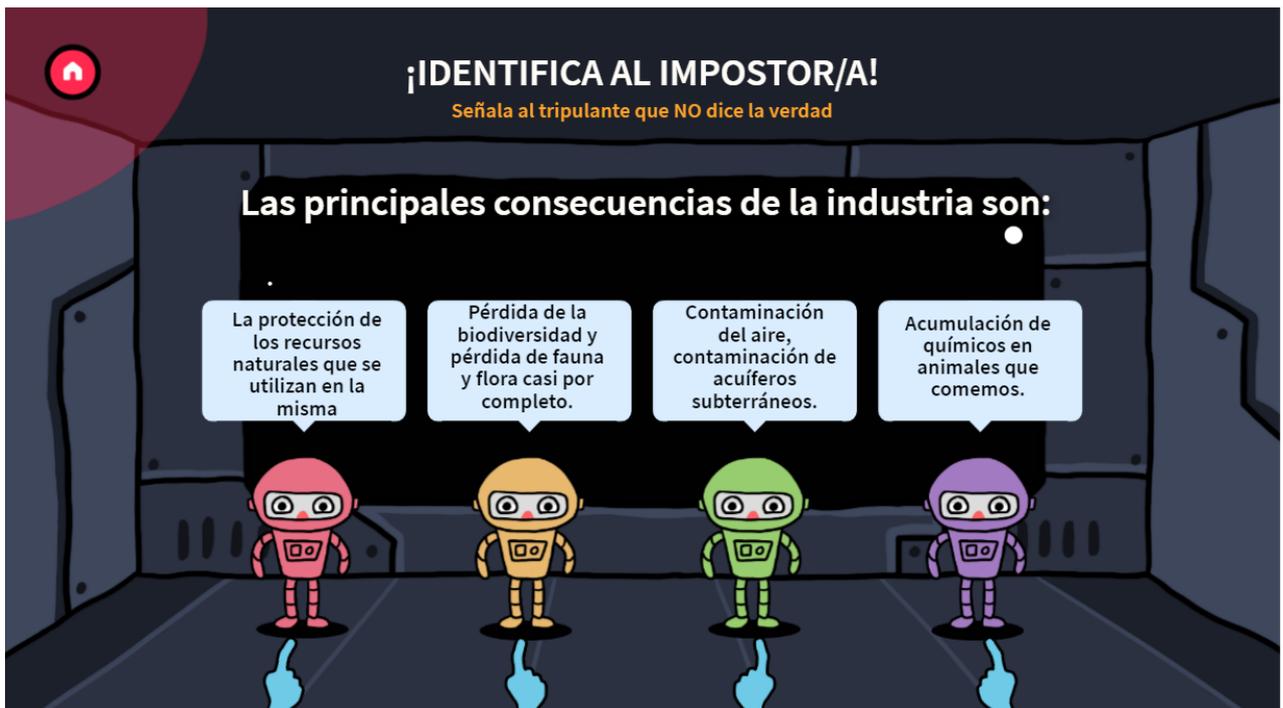


Al final de la presentación aparecerá la contraseña necesaria para desbloquear el candado de la Sala 2. Una vez leída toda la información podrán volver a la Escape Room. Tendrán que hacer click en el candado que aparece en la Sala 2 del mapa para acceder a la siguiente prueba.

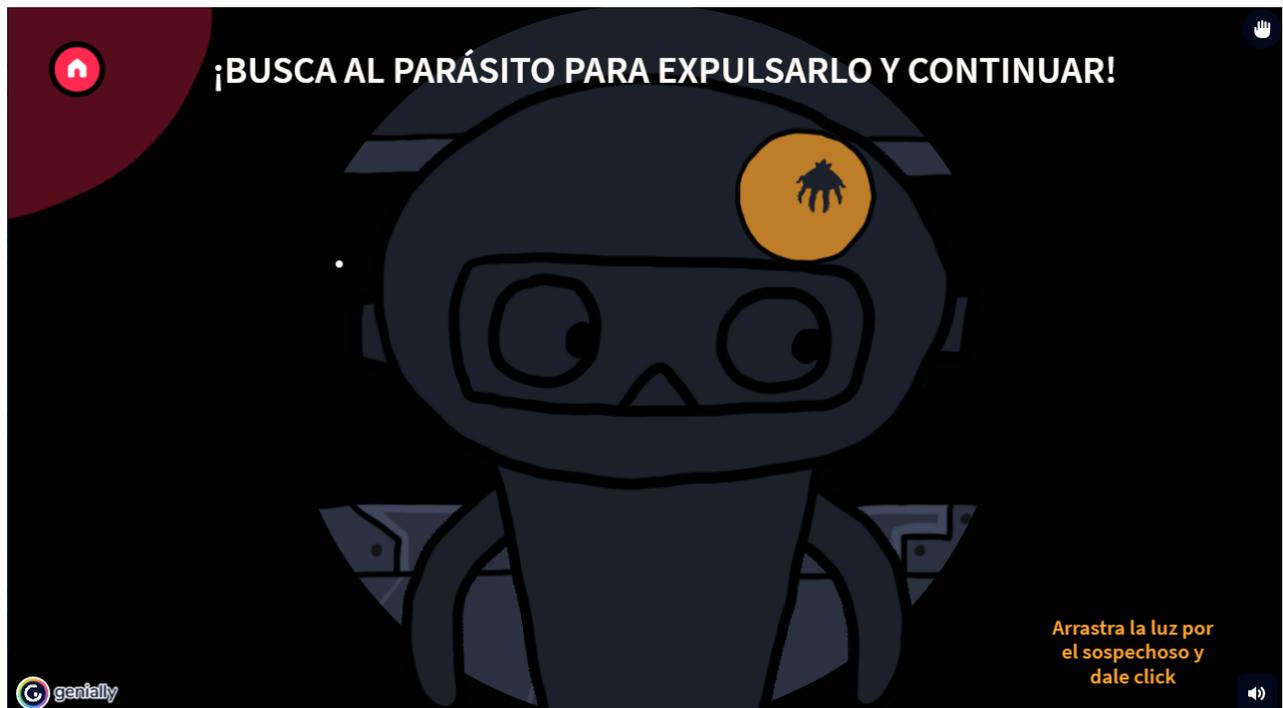
**CONTRASEÑA:** plasticos

### Prueba 3

En la tercera prueba aparecen tres preguntas con cuatro posibles respuestas para cada una de ellas. Deberán adivinar cuál es la respuesta falsa.



Tras haber reconocido la afirmación falsa, aparece la siguiente pantalla:



Deberán arrastrar la luz por la pantalla con el ratón para encontrar el parásito y hacer click en el mismo para poder avanzar en el juego.

Una vez pasada la prueba, se podrá acceder a la tercera presentación, que está enfocada en la contaminación de los recursos hídricos causada por las industrias.



Al final de la presentación aparecerá la contraseña necesaria para desbloquear el candado de la Sala 3. Una vez leída toda la información podrán volver a la Escape Room. Tendrán que hacer click en el candado que aparece en la Sala 3 del mapa para acceder a la siguiente prueba.

CLAVE: industria

### Prueba 4

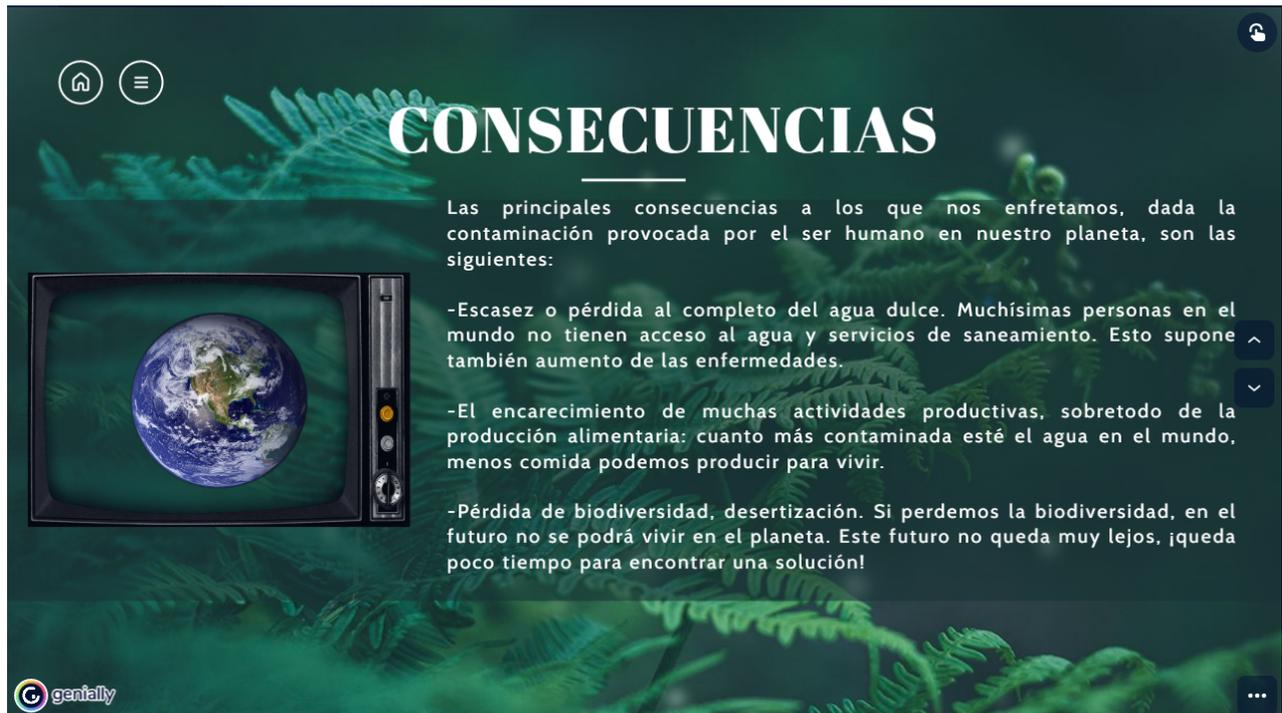
La última prueba consiste en unir unas imágenes con su correspondiente nombre (Ejemplo: foto de un bosque talado corresponde a la palabra deforestación). En las fotos aparecen causas y consecuencias de la contaminación del agua así como de su pérdida.



Una vez pasada la prueba, se podrá acceder directamente a la Sala 4 donde aparece la siguiente pantalla:



La cuarta y última presentación da información sobre las principales consecuencias de la contaminación de los recursos hídricos.

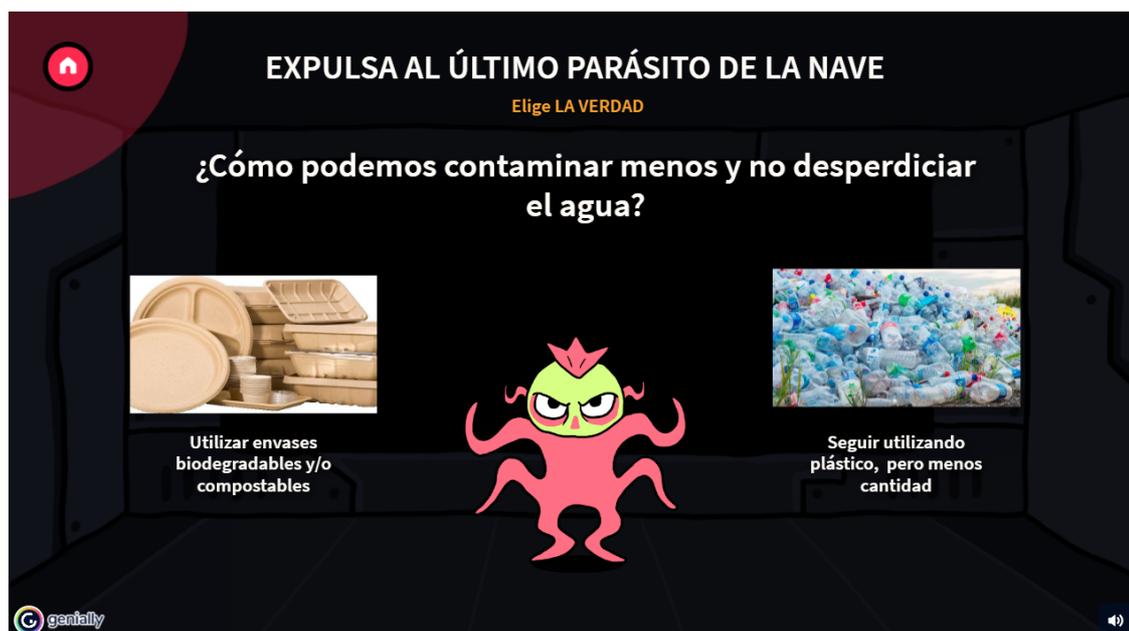


Al final de la presentación aparecerá la contraseña necesaria para avanzar en el juego. Tendrán que hacer click en el astronauta que aparece en la pantalla para acceder a la última prueba.

**CLAVE:** aguaparatodoelmundo

### Prueba 5

En la última prueba se proponen posibles acciones diarias que podríamos llevar a cabo para intentar solucionar la problemática tratada.



Tras haber acabado la prueba número 5 aparece la siguiente pantalla:



### Reflexión final

Antes de finalizar la Escape Room se aconseja volver a repasar los conceptos principales o que más les han sorprendido con todas las personas participantes. Se puede explicar el significado de **agua virtual** para subrayar que el consumo de agua no solo se refiere al consumo doméstico, sino que existe una parte del malgasto de agua que no vemos y que depende de cómo producimos y consumimos.

Recordar que el objetivo de la Escape Room es escribir un informe para enviar a la Tierra sobre la problemática y posibles soluciones para hacer frente a la misma. A partir de los ejemplos de la prueba 5 se puede estimular un debate sobre qué tipo de acciones y hábitos podemos adoptar para reducir nuestra huella hídrica y reducir la contaminación del agua basándonos en los conocimientos adquiridos con la actividad.