

HUMAN OS: EL NIVEL QUE FALTA

GUÍA RÁPIDA PARA EL DOCENTE – ESCAPE ROOM DIGITAL (GENIALLY)



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE RELIGIÓN CATÓLICA QUE SE TRABAJAN

El Escape Room se alinea especialmente con las competencias específicas del currículo de Religión Católica en ESO. El recurso permite abordarlas de manera activa, contextualizada y evaluable mediante la observación de las decisiones, los diálogos y la resolución cooperativa de los retos.

CE	Competencia curricular	Concreción en HUMAN OS
1	Identificar, valorar y expresar los elementos clave de la dignidad e identidad personal.	La misión «Persona en plenitud» plantea una visión integral de la persona: razón, corazón e interioridad; favorece el proyecto de vida con sentido.
2	Valorar la condición relacional del ser humano y desarrollar actitudes sociales orientadas a la justicia y la convivencia.	El Nivel Ágape trabaja empatía, inclusión, ayuda concreta, perdón y respuesta ante la injusticia en situaciones próximas al alumnado.
3	Asumir los desafíos de la humanidad desde una perspectiva inclusiva, discerniéndolos con las claves del Reino de Dios.	Los dilemas sobre insultos, exclusión y venganza invitan a reconocer el mal y a responder desde la fraternidad, el cuidado y el bien común.
5	Reconocer y apreciar la propia interioridad, la experiencia espiritual y religiosa, y su relación con las preguntas por el sentido.	La Cámara de la Luz propone silencio, paz, belleza, búsqueda de sentido y apertura a Dios como dimensiones necesarias para una vida plena.
6	Comprender los contenidos esenciales del cristianismo y valorar su contribución a la sociedad, dialogando con otros saberes.	El diálogo Ciencia-Religión, la parábola del Buen Samaritano y la llamada de Jesús al seguimiento integran fe, cultura y vida cotidiana.
4*	Interpretar y admirar el patrimonio cultural y sus expresiones cristianas como portadoras de identidad y sentido.	Competencia ampliable: se puede reforzar al trabajar la estética de templo, vidrieras y símbolos de «La Cámara de la Luz» como expresión cultural de la fe.

Referencia curricular: Resolución de 21 de junio de 2022, currículo de Religión Católica – BOE-A-2022-10452.



MOTIVACIÓN PEDAGÓGICA

Este Escape Room presenta a los alumnos la idea de que el ser humano es un "sistema operativo" incompleto si solo se actualizan sus capacidades técnicas (Ciencia, redes, rendimiento). Le falta instalar el "nivel" de la formación integral: la razón (Logos), el corazón (Agape) y el alma (Trascendencia). El recurso trabaja con estética de videojuego retro (8/16 bits), pensado para uso táctil en iPad, y combina test, arrastrar y soltar (DnD), candados numéricos y diálogos con NPCs.



RECORRIDO GENERAL

- **Pantalla 0 - Introducción:** presentación del sistema "HUMAN OS" y micro-test integrado + multicamino de 4 pasos.
- **Prueba Fake (previa al Nivel 1):** "El Cortafuegos del Rendimiento" – intriga inicial.
- **Nivel 1 - "El Puzzle de la Verdad" (Logos):** DnD de 16 realidades (Ciencia/Religión) + prueba síntesis.
- **Nivel 2 - "El Mapa del Buen Compañero" (Agape):** parábola del Buen Samaritano + dilemas con 3 NPCs + opción tentadora.
- **Nivel 3 - "La Cámara de la Luz" (Trascendencia):** DnD infinito de símbolos/pistas de interioridad + candado + llave dorada.
- **Pantalla Final - "Persona en Plenitud":** Última Misión con selección de carta ("Modo Camino") en ranura de seguridad.



CLAVES Y SOLUCIONES

Prueba	Solución
Prueba Fake	45031
Nivel 1 (Logos)	INTEGRAL
Nivel 2 (Agape)	528
Nivel 3 (Trascendencia)	042
Final	Carta "Modo Camino" (Mt 19,21)

DETALLE DE LA PRUEBA FAKE – "El Cortafuegos del Rendimiento"

Pregunta	Dígito
1. Evangelistas del Nuevo Testamento	4
2. Días de la semana escolar (lunes a viernes)	5
3. Partes de un partido de fútbol que duran una hora completa	0
4. Mandamientos referidos al amor a Dios	3
5. Tecla numérica donde empieza la fila superior del teclado	1

⚠️ Aclaración pregunta 3: un partido de fútbol se divide en dos partes, pero cada parte dura 45 minutos, no una hora completa. Por eso la respuesta correcta es **0** (ninguna parte dura una hora entera). Código final: **45031**. Al introducirlo aparece el mensaje "PRUEBA FAKE. NO TE CONFÍES." antes de continuar al Nivel 1 real.

AYUDA SI EL ALUMNO SE ATASCA

- **Nivel 1:** recordarles que Ciencia = realidades medibles/materiales; Religión = realidades de sentido, fe y valores. La palabra final resume la unión de ambas dimensiones en la persona.
- **Nivel 2:** en cada dilema con los NPCs, la respuesta correcta es siempre la que implica empatía, ayuda concreta y no quedarse callado ante la injusticia (inspirado en el Buen Samaritano, Lc 10,25-37).
- **Nivel 3:** el DnD infinito empareja emojis en pixel art con pistas sobre interioridad, silencio, sentido y relación con Dios. Al completarlo aparecen los tres dígitos del candado final.
- **Final:** de las cartas presentadas, solo una corresponde a "Modo Camino" (referencia a Mt 19,21, la llamada al seguimiento). Las demás son distractores plausibles.

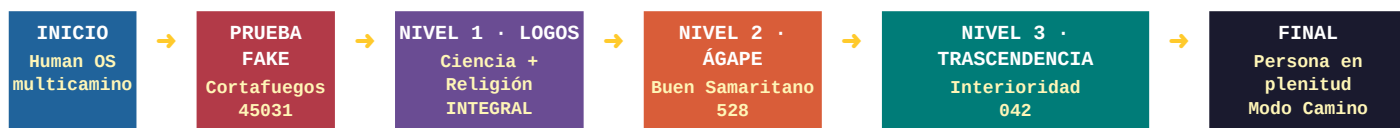
Autor: Antonio Jesús Manzano Soriano · **Disponible en:** blog educativo GAmEReli

HUMAN OS: El Nivel que Falta – Escape Room digital (Genially) · Recurso de GAmEReli · Guía de uso exclusiva para el profesorado

MAPA DE MISIÓN

ÍNDICE VISUAL Y CLAVES DEL ESCAPE ROOM

⚡ ÍNDICE EXPRESS – CONSULTA DE UN VISTAZO



📍 ITINERARIO DIDÁCTICO

1. Inicio / HUMAN OS	El alumnado descubre el reto: actualizar a la persona en sus tres dimensiones. La introducción y el multicamino sitúan la misión y preparan la experiencia.
2. Prueba Fake	El Cortafuegos del Rendimiento rompe expectativas: las cinco respuestas forman el código 45031 , pero el sistema advierte que aún no han superado el verdadero reto.
3. Logos	En «El Puzzle de la Verdad», el alumnado distingue sin oponer Ciencia y Religión. La clave de salida es INTEGRAL : educar la persona entera.
4. Ágape	«El Mapa del Buen Compañero» transforma el Evangelio del Buen Samaritano en decisiones cotidianas de convivencia. Las respuestas correctas desbloquean el código 528 .
5. Trascendencia	«La Cámara de la Luz» invita a reconocer el valor de la interioridad, el silencio, la paz y la relación con Dios. El DnD de símbolos conduce al código 042 .
6. Persona en plenitud	La Última Misión se resuelve insertando la carta «Modo Camino» en la ranura de seguridad. El final propone seguir a Jesús como horizonte vital (Mt 19,21).

✨ SENTIDO DEL RECORRIDO

El juego avanza de la cabeza al corazón y del corazón a la interioridad: **Logos, Ágape y Trascendencia**. No se trata solo de escapar, sino de descubrir que una vida plena integra conocimiento, cuidado de los demás y apertura a Dios.

Autor: Antonio Jesús Manzano Soriano · **Recurso disponible en el blog educativo:** GAmReli