

Nivel técnico

Se podría pensar que el tema del juego de escape define el nivel técnico necesario para la creación de los rompecabezas, pero no es necesariamente así.

Si, por ejemplo, su ciudad cuenta con un antiguo submarino histórico que quiere utilizar como tema de su juego de escape, podría pensar que el uso de complejos sistemas mecánicos es esencial. Sin embargo, al orientar el escenario hacia la investigación de los miembros de la tripulación o al utilizar un formato de juego de escape diferente (juego de mesa, libro...) es posible utilizar este patrimonio cultural con medios técnicos reducidos.

A la hora de crear un juego de escape, es bastante recomendable investigar primero las herramientas o estructuras de las que se dispone. Si, por ejemplo, tu escuela tiene un centro de enseñanza técnica (electricidad, mecánica...), sería posible proponerles un proyecto para crear la mecánica o el rompecabezas que necesitas. Pero a veces la ayuda puede venir de fuera de tus estructuras: tu municipio o las autoridades locales pueden tener un makerspace que podría estar interesado en tu proyecto que mezcla diversión y educación.

Material necesario

Elabore una lista de habilidades que puedan ser cubiertas por:

- Sus compañeros
- La red de su establecimiento, municipio, rectorado...

Posibles usos

- Proponer un proyecto a un profesor de una asignatura para su clase.
- Ponte en contacto con otros establecimientos para hablar de tu proyecto creativo y poner en común tiempo, energía y habilidades.
- Ponte en contacto con un “makerspace” para trabajar juntos en este proyecto.

Posibles dificultades

Si utilizas a personas externas en la creación de tu juego de escape, es necesario que les acredites durante tu experiencia y que potencialmente compartas la propiedad intelectual de



Nivel técnico

tu proyecto con ellos (a menos que se opongan a ello). Si no quiere esto, es mejor que planifique la creación de rompecabezas que podrá hacer por su cuenta.