

Presentación

Las pantallas o proyecciones en diferentes superficies pueden guiar a los jugadores por la sala y darles pistas, instrucciones, información o descripciones de diferentes tareas.

Material necesario

- Pantalla de ordenador, monitor o TV
- Móvil o Tablet
- Proyector

Aplicaciones posibles

- Si hay cuatro jugadores en cuatro habitaciones diferentes y tienen que llegar a una sala común, se puede utilizar una pantalla para mostrarles imágenes en directo de uno de los otros jugadores. En este caso no se necesita sonido, sino instrucciones sobre cómo comunicarse con el otro jugador moviendo ciertos objetos en la sala y ayudarse mutuamente.
- Se puede utilizar un proyector para proyectar información importante o instrucciones de una tarea en una pared, una hoja transparente o cualquier otro objeto liso. Para encender el proyector, los jugadores tendrán que descifrar otro código o completar una tarea diferente.
- Se puede utilizar un televisor para mostrar vídeos de una tarea futura o para dar pistas sobre cómo completar la tarea actual.
- El Game Master podría necesitar una pantalla para observar a los jugadores desde una habitación diferente.

Restricciones posibles

- La calidad de la imagen o del vídeo que se ofrece en la pantalla o proyección tiene que ser alta para que se entienda claramente el mensaje.
- El tamaño de la pantalla puede ser un problema si no es lo suficientemente grande.

¿Es inclusive para los alumnos con NEE?



Presentación

El formato de los mensajes o vídeos incluidos en las diferentes pantallas debe comprobarse antes de su uso.

Otras herramientas relacionadas

- Cámara
- Ordenador/Internet
- Editor de video

