

# Cerraduras

Las cerraduras son un mecanismo muy importante en una Escape Room. Permite dividir y secuenciar el juego.

Este mecanismo obliga a los jugadores a resolver los rompecabezas antes de acceder a nuevos recursos / objetos / conocimientos. Es muy común en las Escape Rooms clásicas.

## Materiales necesarios

- Cerradura clásica (con llave o código)
- Cerradura mecánica (madera, plástico, metal...)
- Cerradura tecnológica (elemento controlado con un microcontrolador)

## Posibles usos

- Acceso a una pista
- Acceso a una nueva zona
- Empujar a los jugadores a resolver los rompecabezas en un orden específico

## Tipos diferentes

- **Cerraduras clásicas:** Hay dos tipos principales:
  - Con llaves: los jugadores pueden obtener la clave durante una fase de exploración
  - Con código: los jugadores deben resolver un enigma para encontrar el código
- **Cerradura mecánica:** perfecta para reproducir una cerradura antigua (por ejemplo, una cerradura de madera egipcia o medieval). Requiere conocimientos de artesanía, pero puede encajar bien con su tema.
- **Cerradura tecnológica:** controlada por un microcontrolador (Raspberry / Arduino), permite "ocultar" el mecanismo de la cerradura y simbolizar un efecto de alta tecnología/magia/cuántica...

## Posibles dificultades



# Cerraduras

- **Temática/entorno:** utilice cerraduras adecuadas y coherentes con el diseño de su habitación.

## ¿Es inclusivo para los alumnos con NEE?

- En el caso de las cerraduras con llave, si las llaves son demasiado pequeñas, los jugadores con habilidades motoras finas podrían estar en desventaja.
- En el caso de las cerraduras con código, si las inscripciones son demasiado pequeñas, los jugadores con deficiencias visuales podrían estar en desventaja. Asegúrese de que los números sean claramente visibles y que la iluminación sea lo suficientemente clara para leerlos.
- Las cerraduras direccionales podrían causar dificultades a los alumnos con Trastornos Específicos del Aprendizaje, ya que muchos de ellos tienen dificultades para diferenciar entre la izquierda y la derecha.

