

Utilizar el patrimonio cultural para establecer el contexto

El contexto representa el tema general en torno al cual creará su Escape Room. Los elementos del patrimonio cultural pueden utilizarse para establecer el contexto ayudando a diseñar partes de su ER (escenario, enigmas) y elaborando una atmósfera inmersiva.

Material necesario

- Cualquier medio de comunicación (canciones/audio, imágenes/fotografías, vídeos), trajes/objetos y decoraciones que se ajusten al patrimonio cultural.

Posibles usos

- El material puede utilizarse para transformar la clase de acuerdo con el tema que hayas elegido.
- Incluye en el escenario cuestiones sociales relevantes de la cultura que hayas elegido (la abolición de la esclavitud en la época de la guerra civil en Estados Unidos, el movimiento sufragista en Inglaterra), así como personajes relevantes de la época/escenario.
- Utiliza el vocabulario del patrimonio cultural para envolver tus enigmas (véase la hoja de herramientas del mismo nombre).

Posibles dificultades

- **Elementos de distracción y confusión:** Ceñirse al contexto es bastante difícil, pero también debes asegurarte de que los aspectos culturales de tu ER no saquen a los alumnos del juego (música alta, acontecimientos históricos inapropiados, etc.).

¿Es inclusivo para los alumnos con NEE?

Sí, utilice el método multisensorial cuando establezca el contexto de su RE con elementos del patrimonio cultural, pero evite crear un entorno demasiado estimulante, ya que podría hacer que algunos alumnos con dificultades de aprendizaje perdieran la concentración.

