

Imágenes

Las imágenes son elementos muy importantes para el éxito de un juego de escape, ya que los rompecabezas que tenemos que crear implican imágenes u otros elementos gráficos, como detectar las diferencias o contar objetos en los cuadros. También implican la identificación de una serie de elementos y el uso de una "clave" externa para colocarlos en el orden correcto. Por ejemplo, las claves pueden venir dadas por una serie de retratos en una habitación, un mapa misterioso en el que hay que buscar patrones o pistas, un diagrama, unas fotos, carteles o cualquier decoración visual en las paredes, estanterías, etc.

La luz también puede utilizarse como herramienta para revelar u ocultar pistas. Se puede utilizar para crear ambiente, apoyando nuestra temática y ayudando a sumergir a nuestros jugadores en el entorno que hemos creado. Podemos, por ejemplo, crear pistas que brillen en la oscuridad, o imágenes hechas con tinta invisible.

Material necesario

- Fotos
- Mapas
- Pinturas
- Tinta invisible
- Lámparas

Posibles usos

- Descifrar los rompecabezas
- Crear la atmósfera
- Diseñar la sala

Posibles dificultades

- Las imágenes pueden no ser adecuadas para personas con dificultades de visión u orientación, daltonismo, etc.



Imágenes

- Pueden no ser apropiadas para la edad

¿Es inclusivo para los alumnos con NEE?

Sí, lo es. El apoyo visual aumenta la independencia de la tarea en los alumnos con trastornos de aprendizaje. Les permite procesar un mensaje/tarea/información con mayor facilidad.

