

# Tacto

El tacto es un sentido que no se suele utilizar en las salas de escape en comparación con la vista o el oído. Su uso obliga a los jugadores a manipular y tocar su entorno: a diferencia de la vista, requiere la participación activa del jugador en el proceso y puede ser muy atractivo.

## Material necesario

- Superficies en las que se puede tallar.
- Impresora 3D.
- Un motor vibratorio o un motor que se puede poner bajo una superficie, y que está conectado a un controlador.
- Una resistencia eléctrica de calentamiento sobre un material con baja resistencia térmica.

## Posibles usos

- Dar un código, un patrón o una forma invisible pero tocable.
- Un objeto que vibra puede proporcionar un código con el ritmo de sus vibraciones.
- Un objeto puede estar más caliente que los demás (con una resistencia eléctrica de calentamiento). Por ejemplo, puede formar parte de un enigma en el que los jugadores tengan que identificar qué dispositivo tiene suministro de energía o cuál se ha utilizado recientemente como parte del escenario.

## Posibles dificultades

- Puede resultar difícil reconocer los símbolos (como las letras del alfabeto clásico o el braille). No dude en maximizar el tamaño de los caracteres.
- Si utilizas el alfabeto braille, facilítale una referencia para que puedan identificar las letras (proporcióname un aviso a uno de los jugadores antes de que empiece el juego o ponlo a su disposición en algún lugar de la sala).



# Tacto

## Es inclusivo para los alumnos con NEE?

El alfabeto braille puede no ser fácil de descifrar para los alumnos con trastornos de aprendizaje, así que es mejor no convertirlo en el centro de todos sus enigmas.

