

Es recomendable que el alumnado haya leído Lazarillo de Tormes o que haya trabajado los temas de la obra (costumbrismo, crítica social, pauperismo y mendicidad) y los personajes.

Los diferentes Escape Room que haremos en un mismo día, los realizaremos en un mismo espacio.

Poner un aula a disposición 60 minutos antes de iniciar la actividad con 4, 5 o 6 mesas y sillas para trabajar en grupos de 5 o 6 jugadores (Se recomienda que estas sillas NO tengan pala abatible).

La actividad tendrá una duración de una hora.

En el caso de que haya más de una dinámica, necesitamos un mínimo de 45 minutos entre grupo y grupo para reorganizarlo todo.

Necesitamos que el aula se pueda oscurecer y también que cuente con un proyector conectado a un ordenador y encendido cuando llegue el Game Master. Agradecemos que nos deis el contacto de la persona encargada de la conexión del proyector.

Cada alumno debe tener lápiz y goma para borrar.

Os recordamos que durante la actividad entraremos todos en un pacto ficcional de estar encerrados, por la cual cosa es importante que no entren ni salgan docentes ni alumnos durante la actividad. Para mejorar el desarrollo de la actividad y realizar una inmersión a al siglo XVI completa, los teléfonos estarán prohibidos.

Es imprescindible que durante el desarrollo de la actividad haya un docente en el aula, preferiblemente el profesor de literatura castellana de referencia.

Necesitamos saber, mínimo dos semanas antes, el número de alumnos exactos que habrá en cada grupo por actividad.