

PREMISAS BÁSICAS: COMPONENTES

CLAVE
PARA LA CREACIÓN DE
RECURSOS



Universidad
Zaragoza



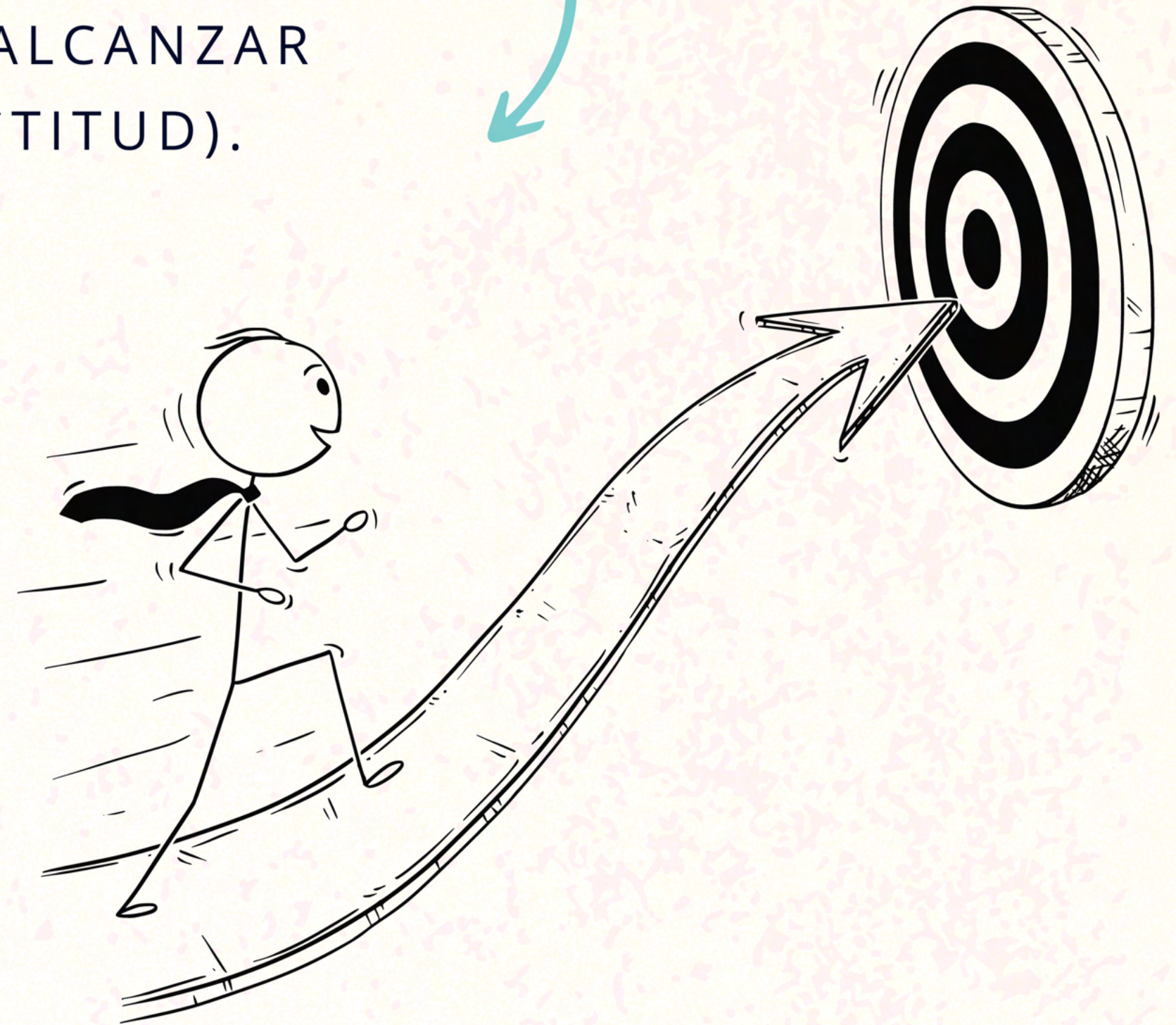
1

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

EL APRENDIZAJE QUE SE BUSCA ALCANZAR
(CONOCIMIENTO, HABILIDAD, ACTITUD).

IMPORTANT

**TODO ELEMENTO LÚDICO DEBE
ESTAR ALINEADO CON LOS
OBJETIVOS ACADÉMICOS
REALES.**

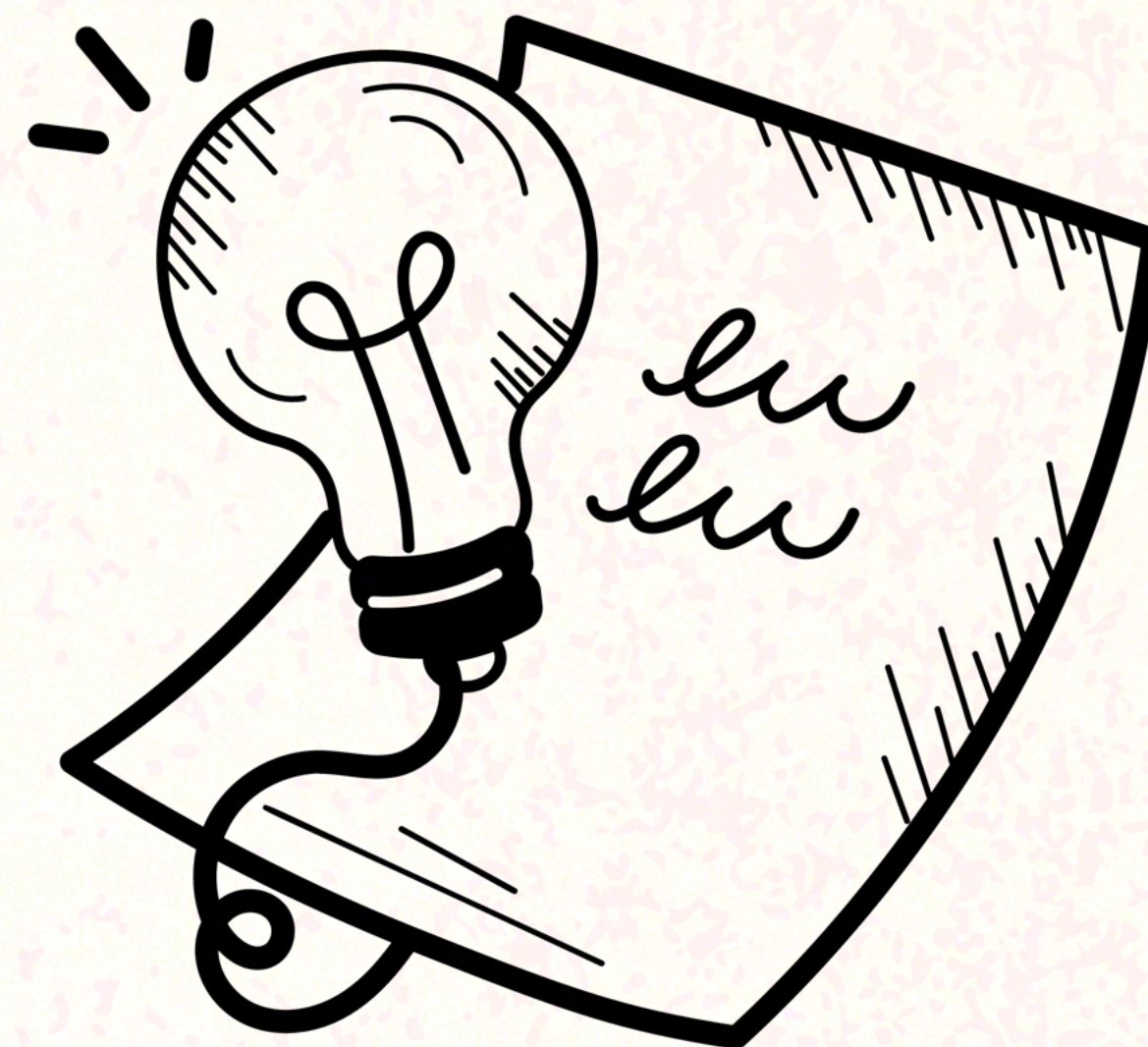


2

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

¿QUÉ CONTENIDOS DEL CURRÍCULO SE VAN A TRABAJAR?

**TODO ELEMENTO LÚDICO DEBE
ADAPTARSE AL CURRÍCULO DE
LA ASIGNATURA Y TRABAJAR
LOS CONTENIDOS DE LA
MATERIA**



3

NARRATIVA O AMBIENTACIÓN

HISTORIA, CONTEXTO O UNIVERSO EN EL QUE SE SITÚA LA EXPERIENCIA.



**AUMENTA LA
INMERSIÓN, EL INTERÉS
Y LA CONEXIÓN
EMOCION**

4

MECÁNICAS DE JUEGO

LAS REGLAS Y DINÁMICAS QUE RIGEN EL FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO.

PUNTOS,
TURNOS, AZAR,
PENALIZACIONES,
VIDAS,
HABILIDADES
ESPECIALES.





SISTEMA DE RECOMPENSAS

INCENTIVOS SIMBÓLICOS O PRÁCTICOS POR LOGROS.

**INSIGNIAS, NIVELES, MONEDAS VIRTUALES, PODERES,
PRIVILEGIOS ACADÉMICOS.**

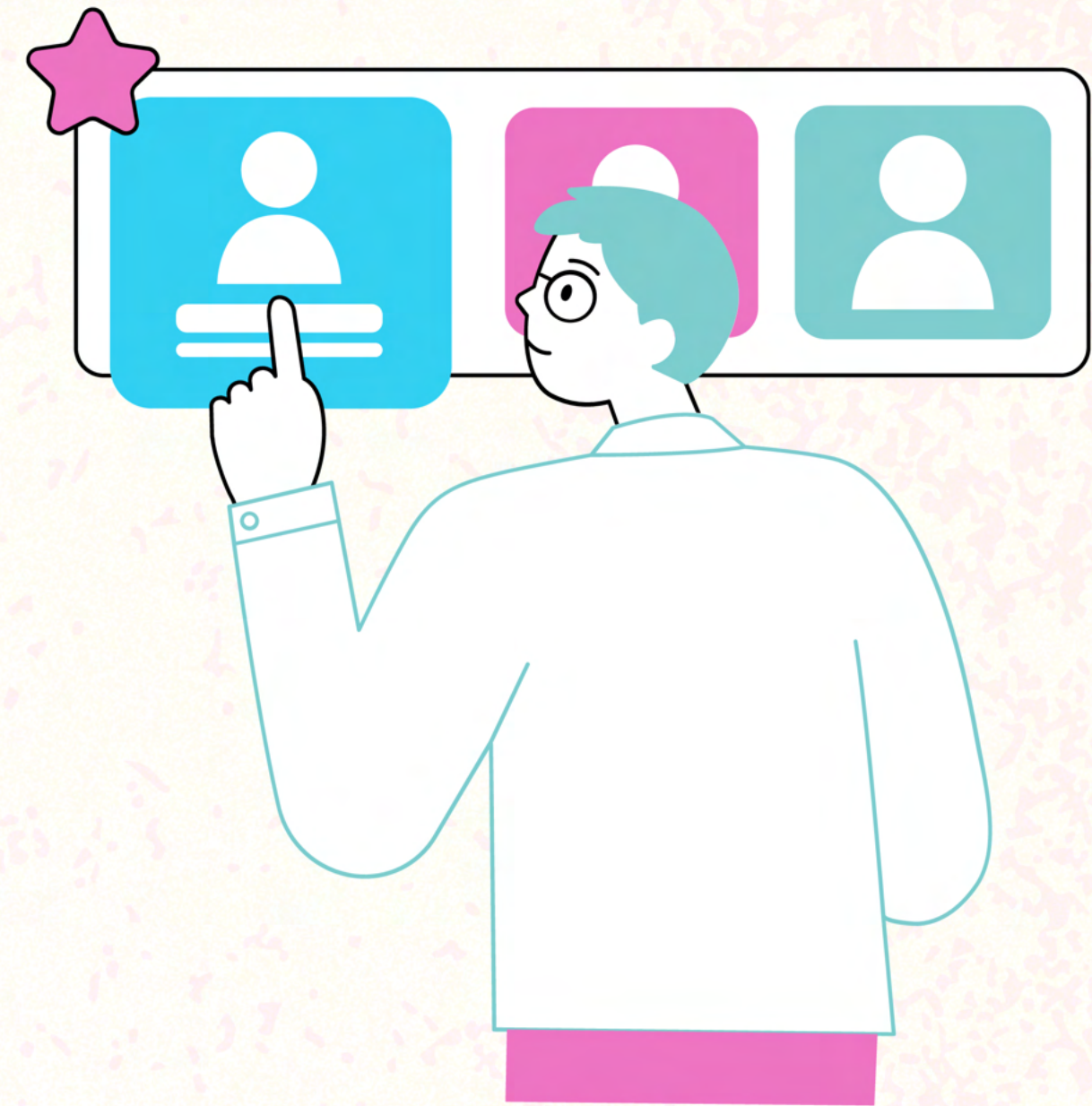


6

ROLES Y PERSONAJES

ASIGNACIÓN DE FUNCIONES O IDENTIDADES
DENTRO DEL JUEGO.

**FAVORECE LA
COLABORACIÓN Y
EL REPARTO DE
TAREAS.**



7

DESAFÍOS O MISIONES

TAREAS O PROBLEMAS QUE LOS ESTUDIANTES DEBEN SUPERAR.

**CASOS PRÁCTICOS,
INVESTIGACIONES,
SIMULACIONES,
CUESTIONARIOS,
ACERTIJOS.**



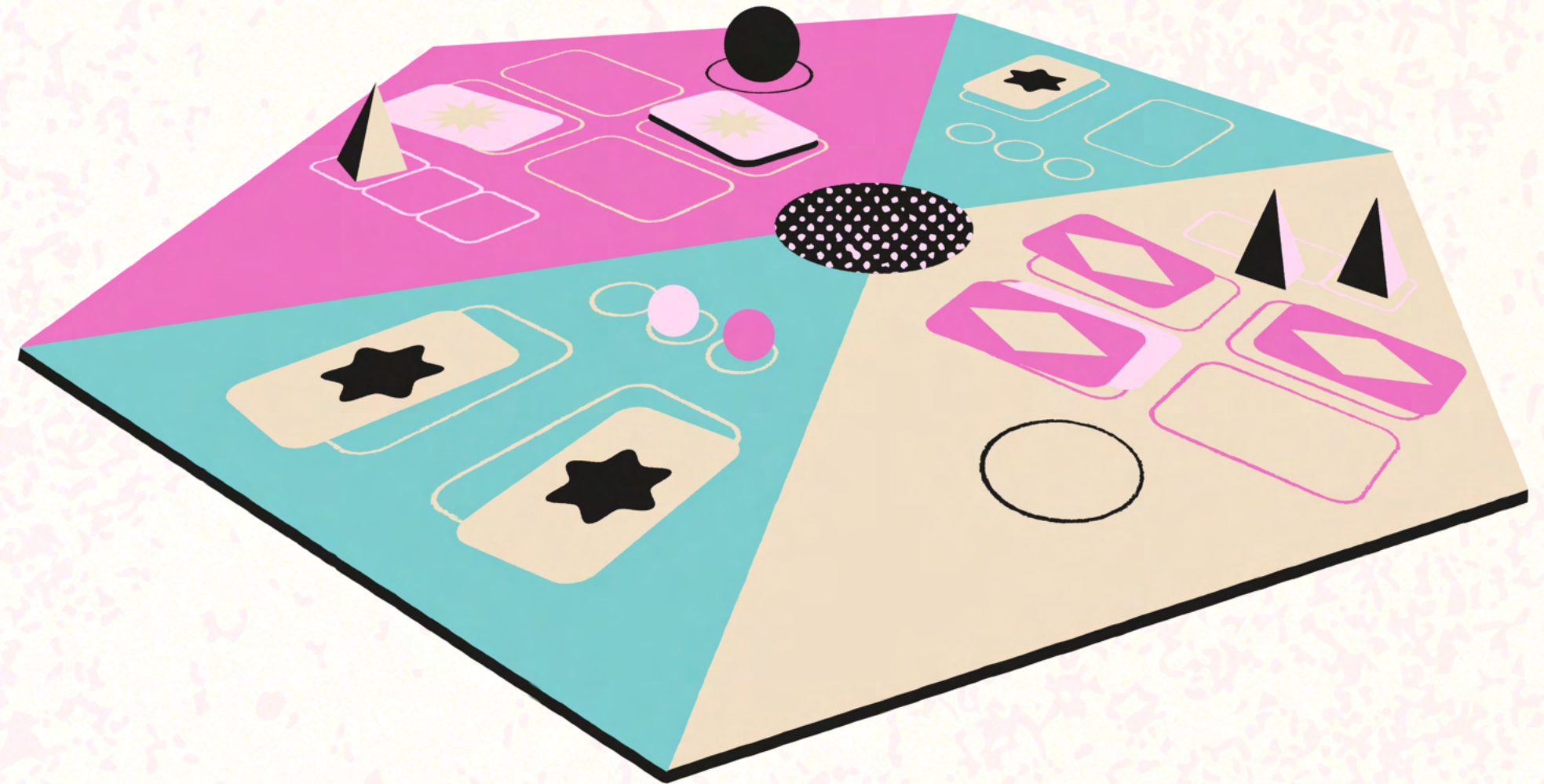
8

ELEMENTOS VISUALES Y MATERIALES

¿QUÉ TIPO DE RECURSO VAMOS A APLICAR?

RECURSOS GRÁFICOS O FÍSICOS QUE APOYAN
LA EXPERIENCIA.

**TARJETAS,
TABLEROS, MAPAS,
CARTAS,
AVATARES,
ESCUDOS.**

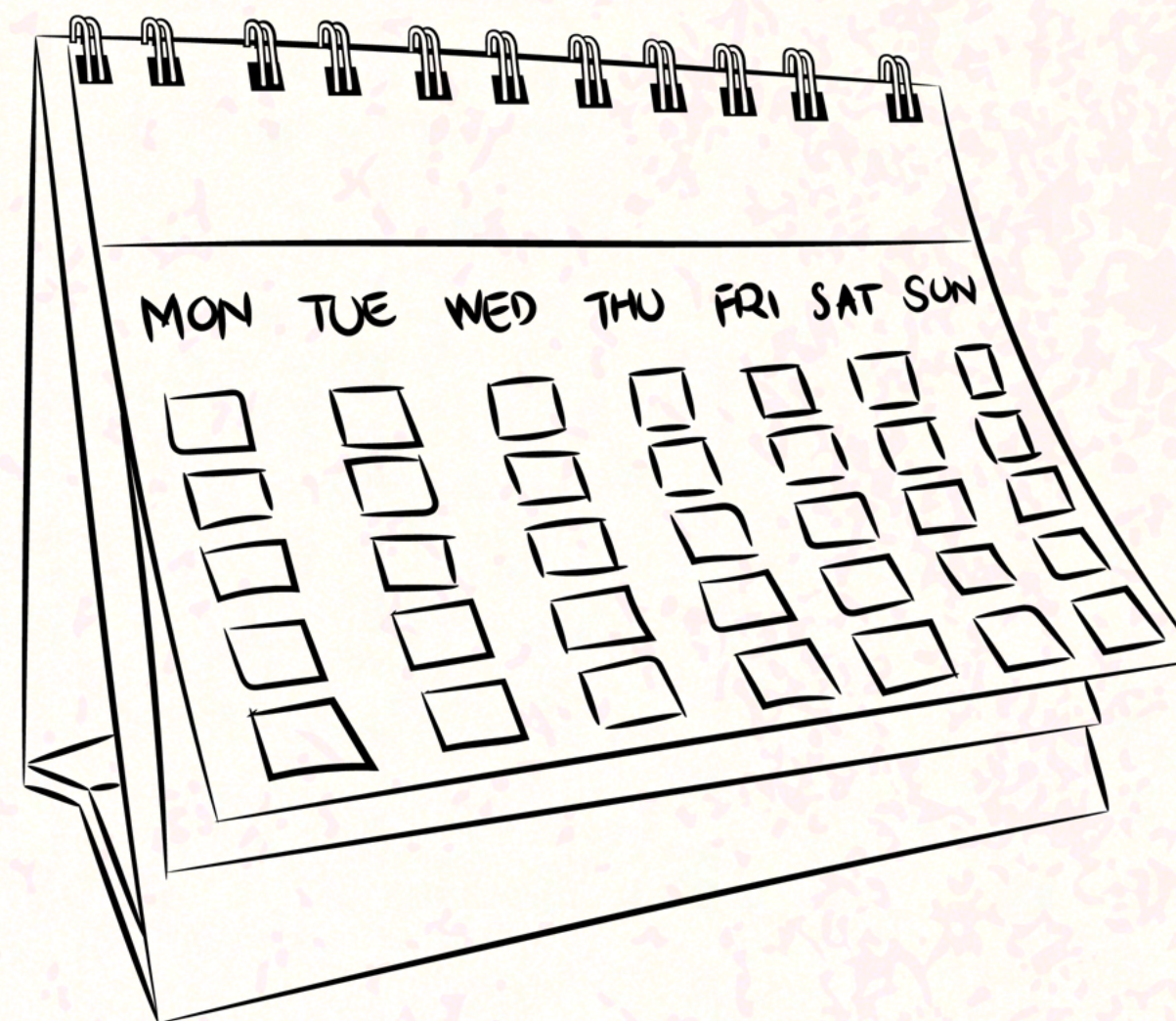


9

PLANIFICACIÓN Y CRONOGRAMA

CALENDARIO DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS.

**ASEGURA UNA
SECUENCIA LÓGICA
Y ADECUADA AL
RITMO ACADÉMICO.**

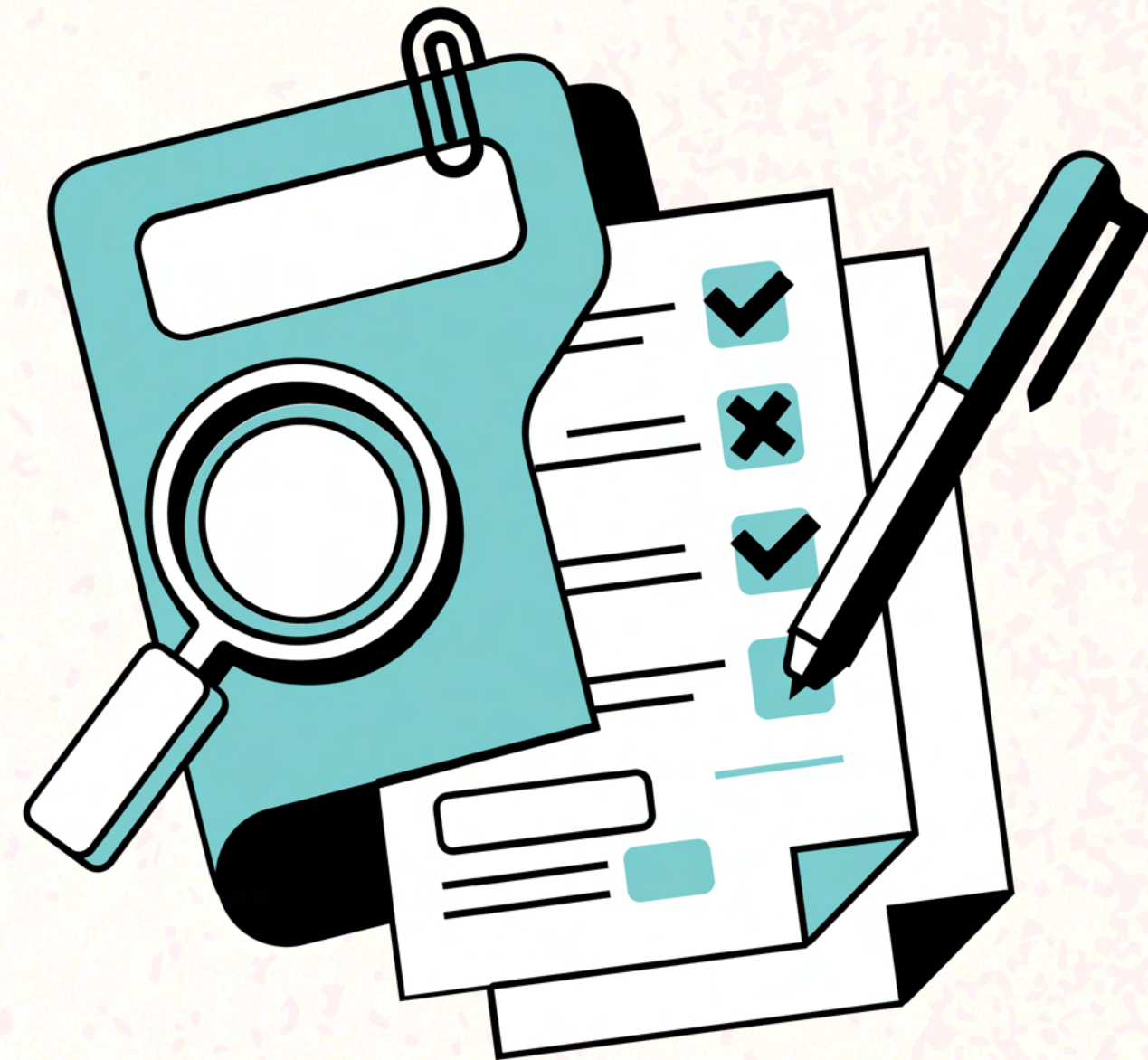


10

EVALUACIÓN

FORMA DE VALORAR SI SE ALCANZARON LOS
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE.

**RÚBRICAS,
CHECKLIST,
EVALUACIÓN
CONTINUA,
AUTO/CO-
EVALUACIÓN.**



11

FEEDBACK

RETROALIMENTACIÓN CONSTANTE DURANTE
LA EXPERIENCIA.

**COMENTARIOS,
PISTAS, INFORMES
DE PROGRESO,
DEVOLUCIONES
ORALES O
ESCRITAS.**



12

FLEXIBILIDAD / ACCESIBILIDAD

ADAPTACIÓN A DISTINTOS NIVELES, ESTILOS DE APRENDIZAJE Y SITUACIONES.

**PERMITIR
OPCIONES,
CAMINOS
ALTERNATIVOS, Y
AJUSTAR
DIFICULTAD.**



EXPLORAMOS UN MANUAL DE JUEGO



INSTRUCCIONES PARA LA PREPARACIÓN DE LOS MATERIALES DEL JUEGO



Prepara los materiales para el juego

- Imprime la tarjetas de jugador, tantas como sean necesarias según el número de alumnos o grupos.
- Imprime y recorta las cartas del juego.
- Imprime el tablero del juego.
- Imprime y recorta las fichas de juego.
- Imprime y monta el dado.



CONTENIDOS DE APRENDIZAJE





Los contenidos del juego

Individualmente
o en grupos

Antes de emplear el juego, revisa los contenidos de las preguntas y las portadas, siéntete completamente libre de quitar aquellas que no se correspondan con los contenidos que has impartido a los alumnos. También puedes seleccionar únicamente las de una época histórica concreta.

Recuerda que este es un juego de repaso y que es necesaria una introducción teórica previa sobre los contenidos, en este juego se trabajarán contenidos relacionados con la arquitectura:

- Griega
- Romana
- Románica
- Gótica
- Barroca
- Renacentista

CONTENIDOS DEL JUEGO



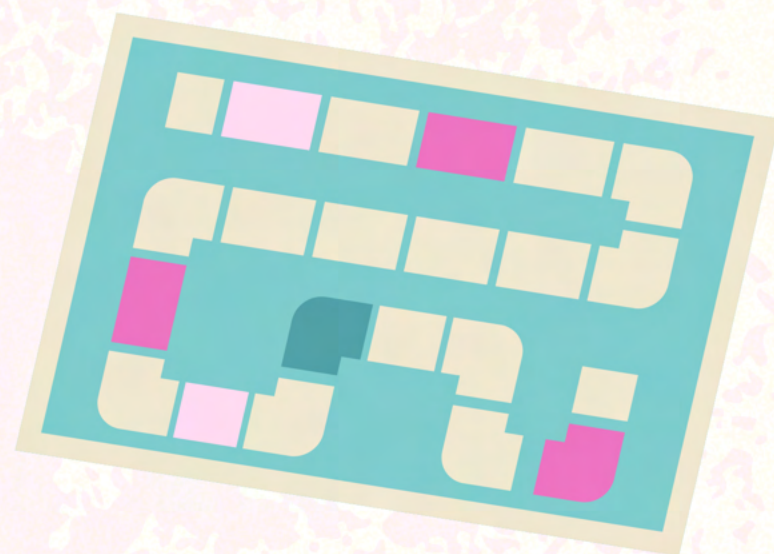
INSTRUCCIONES



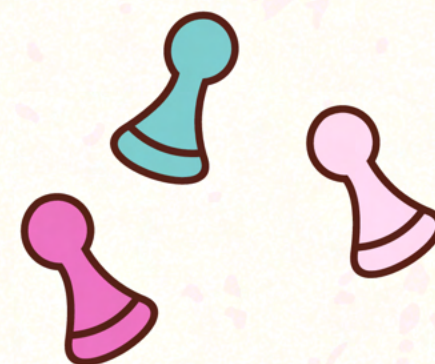
¿QUÉ MATERIALES PODEMOS NECESITAR?



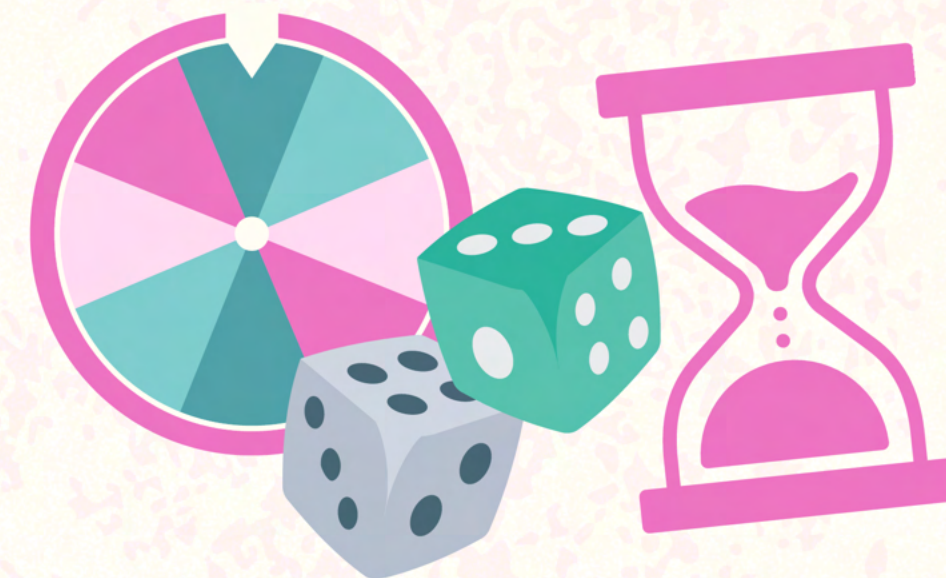
CARTAS
Y TARJETAS



TABLERO



FICHAS O
MARCADORES



RECURSOS
ADICIONALES



INSIGNIAS



CARTAS, PISTAS



OTROS MATERIALES DE JUEGO