

Plantilla para construcción de prototipo de juego

Asignatura «Diseño y elaboración de materiales didácticos digitales»

Meta	Llegar el primero a la casilla central con una bandera por cada categoría.
Desafío	Avanzar por el tablero contestando correctamente a una serie de preguntas de diferentes categorías: medioambiente, igualdad, derechos del consumidores y de los trabajadores, así como bulos. Contestando correctamente mantienen el turno de partida y seguirán avanzando hasta llegar la casilla central.
Mecánicas	Las preguntas son pequeños retos de diferentes categorías, el grupo deberá consensuar una respuesta y si dispone de comodines puede usarlos para buscar en internet o ver preguntar a otro equipo.
Componentes	Tablero, fichas con preguntas y comodines, dados virtuales, tablet/ordenador/ móvil para búsqueda de información, cronómetro digital proyectado en la pared para marcar los tiempos límite de respuesta.
Reglas	<p>Cada grupo lanza los dados y puede elegir siempre avanzar por la izquierda o la derecha según le convenga caer en un casilla u otra.</p> <p>Debe contestar 5 preguntas correctas de una categoría para obtener su bandera.</p> <p>Si cae en una casilla comodín sumará comodines para utilizarlos a conveniencia. (3 comodines búsqueda en internet, 2 comodines calculadora, 1 comodín enciclopedia o diccionario, 1 comodín pregunta a otro grupo o al profesor sabiendo que pueden mentir)</p> <p>Casilla todos juegan: obliga a participar a todos los contrincantes y gana el grupo que conteste por escrito y entregue antes el papel con la respuesta correcta al profesor. El equipo vencedor obtiene una protección especial antirobo con la bandera que el grupo elija.</p> <p>Robo de banderas: si un equipo cae en una casilla donde está otro equipo se retan a duelo de dados, quien gane en el duelo decide en qué categoría quiere robar la bandera y ganará el que conteste más preguntas de un reto de tres. Si existiese empate se hace otro duelo de dados y se queda la bandera quien gane el segundo duelo de dados.</p> <p>Penalización: el grupo que conteste 3 veces consecutivas mal a una categoría se queda sin jugar dos turnos.</p>
Espacio	Aula habitual del grupo o biblioteca si está libre.