

# Caja de herramientas pedagógicas

## Herramientas de juego

### Mecánicas de juego: creación de caminos

#### Explicación de la mecánica

Usted crea una ruta desde un punto de INICIO hasta un punto de LLEGADA, determinando que hay 10 pasos entre ellos (o un número diferente elegido por el diseñador). Para dar un paso, los jugadores deben responder una pregunta correctamente. Si responden incorrectamente, no ganan pasos (o el diseñador puede decidir perder los pasos ganados previamente).

Puede haber:

- preguntas más difíciles que permiten a los jugadores ganar 2 pasos;
- algunos hechos relacionados con el caso. Por ejemplo, cartas que hagan que los jugadores pierdan bloques conquistados o que les exijan responder dos preguntas para conseguir el siguiente bloque.

En el caso de un juego impreso, se pueden crear tarjetas con las preguntas. Los jugadores sacan cartas del mazo y, si responden correctamente, usan esa carta como una "ficha" para completar su viaje desde el cuadro de INICIO hasta el cuadro de LLEGADA.

## Ejemplo de tema: Las Guerras Napoleónicas

### Ejemplo de ruta



### Ejemplo de tarjetas/bloques

