

Caja de herramientas pedagógicas

Herramientas de juego

Mecanismos de juego: colección de artículos.

Explicación del mecanismo:

La acumulación de puntos es un mecanismo de juego que permite a los jugadores establecer su estado y evaluar su avance. La acumulación de puntos sirve como indicador de progresión.

Puedes personalizarlo para que se ajuste a varios elementos (objetos, decoraciones, personajes...) sin alterar el juego o la aventura de los deberes en su esencia. Sin embargo, estos puntos deben agregar valor al juego (jugabilidad/estética/valor de rareza...), y deben ser atractivos para que el jugador comprenda el propósito de su colección.

Tenga en cuenta que a veces los puntos también se pueden perder y no solo ganar.

Usando la colección de caracteres:

Por ejemplo, uno de los sistemas más sencillos es la recogida de artículos. Una vez, en nuestro caso, respondida una actividad o una pregunta, se puede premiar a los alumnos con un punto que tomará la forma de un ítem. Dependiendo de su historia, puede decidir que estos elementos serán integrados por personajes y criaturas que acompañarán y apoyarán a los estudiantes en su aventura. La recolección de personajes es un mecanismo muy difundido en varios juegos, como

Pokémon por ejemplo, donde los jugadores recolectan criaturas para evaluar su progreso en el juego.

Estos personajes pueden, por ejemplo, proporcionarles pistas o información adicional para ayudar a los jugadores en situaciones difíciles. La especificidad y ayuda de estos personajes se puede moldear según sus habilidades y destrezas, lo que orientará al jugador hacia una u otra dirección.