

Caja de herramientas pedagógicas

Herramientas de juego

Plantilla de Path: ¡gana puntos para ganar!

Aquí encontrarás un camino para una aventura donde el objetivo es conseguir una puntuación mínima para pasar la misión. Hay diferentes categorías de preguntas, que son diferentes temas de un mismo tema. Los jugadores pueden elegir qué pruebas pasar primero, quizás donde se sientan más seguros. ¡Saben que tienen que alcanzar un mínimo de puntos para completar la misión! También puede introducir un límite de tiempo. En este caso, se animará al jugador a continuar hasta que se acabe el tiempo. O puedes decidir establecer diferentes premios según los puntos acumulados (por ejemplo, el primer premio podría ser: ¡1 semana sin exámenes!)

Alcance de la ruta:

(Para el maestro)

Marque los temas en los que los estudiantes se sienten más informados y aquellos que son aún más desafiantes. Los jugadores podrán decidir el orden en que realizan las pruebas, con el objetivo de acumular una puntuación mínima (posiblemente dentro de un límite de tiempo)

(Para jugadores)

Acumula puntos respondiendo correctamente las preguntas. En el caso de los límites de tiempo, la estrategia probablemente ganadora es abordar primero los temas en los que los jugadores se sienten más seguros.

Estructura

