

# Herramientas pedagógicas

## Material imprimible

### Space Quest – Juego de mesa

Este juego de mesa y los dados a juego con su temática te permitirán jugar a una aventura por el espacio. Hay dos versiones disponibles en función de la cantidad de tinta oscura que desee utilizar si imprime el tablero. El argumento podría ser algo así:

Un alienígena se ha perdido en el espacio y necesita la ayuda de los jugadores para encontrar el camino de vuelta a su planeta. El alienígena dice que el humano que les lleve más rápido a su objetivo ganará un regalo especial.

Los jugadores tiran los dados y se mueven por el tablero en consecuencia, respondiendo preguntas, resolviendo acertijos o encontrando información para seguir avanzando o evitar obstáculos, trampas e inconvenientes. Las preguntas o tareas pueden estar relacionadas con el espacio o la ciencia, pero también pueden variar en su temática o estar relacionadas de forma más general con conceptos humanos, la Historia o la naturaleza de la Tierra, lo que justifica por qué un alienígena necesitaría la ayuda de un humano.

Para hacerlo más desafiante, una respuesta errónea podría hacer que el jugador tuviera que dar un paso atrás o saltarse su siguiente turno. Una sugerencia sería imaginar eventos o retos al aterrizar en casillas específicas, lo que podría significar que el jugador tendría que resolver un problema más complejo, realizar una tarea o competir directamente con otro jugador para no quedarse atascado en esa casilla en su siguiente turno.

Las casillas 11 y 37 presentarían los obstáculos de un asteroide o un agujero negro que la nave espacial tendría que esquivar; la casilla 21 podría significar que

la nave espacial se pierde en una galaxia densa o en un cinturón de asteroides durante un tiempo, y la casilla 31 podría sugerir que dos alienígenas desean invadir su nave o atacarles o podría dar lugar a que dos jugadores formaran equipo para enfrentarse juntos a un reto y avanzar al unísono en su siguiente tirada.

La recompensa final para el jugador que llegue primero a la casilla 42 puede adaptarse en función de si el profesor desea terminar el juego de una manera divertida o peculiar, basándose en lo que un alienígena podría considerar un "regalo especial" que pudiera gustar a los humanos.

## Dado de *Space Quest*

Acompañando al juego de mesa *Space Quest* y a elementos de temática similar de esta caja de herramientas, este juego de dados se centra en la exploración del espacio.

El primer dado puede utilizarse para determinar el **número** de pasos que el jugador debe dar para avanzar por el tablero o el número de elementos o información que debe proporcionar como respuesta a una pregunta o acertijo.

El segundo y el tercer dado pueden utilizarse para imponer un acontecimiento al que el jugador debe enfrentarse o una acción que debe realizar. Ambos muestran elementos similares en estilos y esquemas de color diferentes. Esa diferencia puede explotarse utilizando sólo uno de los dos dados durante el juego o determinando que un dado imponga un evento positivo y el otro un evento negativo. Tales eventos o acciones serían:

- Un **asteroide** y un **satélite**: como eventos positivos, estos elementos pueden traer un objeto o una pista para ayudar al jugador. Como eventos negativos, pueden requerir que el jugador responda a una pregunta difícil o realice una tarea compleja para evitar una colisión.
- Una **nave espacial** y un **individuo perdido**: Como positivo, pueden proporcionar un aliado o compañero que puede ayudar al jugador a progresar más rápido o más eficientemente. Como negativo, pueden hacer que el jugador se enfrente a un enemigo.

- Un **planeta** y un **agujero negro**: Como positivo, pueden permitir al jugador reunir recursos o encontrar un lugar de descanso para realizar con calma una tarea con un límite de tiempo más largo. Como negativo, pueden hacer que el jugador pierda recursos o tenga que dar pasos atrás o saltarse su siguiente turno, dificultando su progreso.

Cómo montar el dado: recorta la forma siguiendo la línea morada, dobla el patrón para formar el cubo y aplica pegamento en las partes blancas como se indica con el símbolo de la gota para mantener unida la forma.

