#### SESIÓN 1 (3h.)

Explicación del proyecto lúdico: "Redes de Juego Local"

- Agrupamientos
- Requerimientos del juego
- Brainstorming
- Presentación de materiales
- Software a utilizar
- Foro de debate

Actividad de docencia directa (exposición teórica)

- Bloque 1: Caracterízación de redes
- Bloque 4: Interconexión de equipos en redes locales

#### SESIÓN 2 (2h.)

Actividad de docencia directa (exposición teórica)

- Bloque 5: Instalación y configuración de equipos
- ▲ Actividades 1, 2 y 3: Elaboración de 10 preguntas de cada capa en formato AIKEN (refuerzo/ ampliación)

#### SESIÓN 3 (2h.)

Actividad de docencia directa (exposición teórica)

- Bloque 7: PRL y protección ambiental
- Actividades 3, 4 y 5: Elaboración de 10 preguntas de cada capa en formato AIKEN (refuerzo/ ampliación)

# SESIÓN 4 (3h.)

- Actividad de diseño e impresión:
  - Corregir errores en preguntas
  - Imprimir tarjetas, comodines, ruletas, tokens, etc
- Actividad 7: Elaboración de las reglas del juego y sus mecánicas

## SESIÓN 5 (2h.)

- Elaboración del tablero y el material
- Actividad 8: Autoevaluaciones, en formato texto o video

# SESIÓN 9 (2h.)

- Actividad lúdica: jugar a los juegos de los compañeros
- Actividad 11: rúbrica sobre funcionamiento de los juegos de los compañeros y propuestas de mejora.

### SESIÓN 6 (2h.)

- **♣** Actividad 9: Creación de minijuegos (ampliación)
  - El alumnado que lo desee podrá empezar en esta sesión la actividad 10

# **SESIÓN 10 (2h.)**

- Actividad lúdica: jugar al juego del profesor
- Actividad 11: rúbrica sobre funcionamiento del juego del profesor y propuestas de mejora.

### SESIÓN 7 (3h.)

- **▲** Actividad 10: Memoria individual del proyecto:
  - Trabajo individual
- Trabajo colectivo

### **SESIÓN 11 (2h.)**

- ♣ Actividad 12: Prueba objetiva "tipo test" con preguntas hechas por los alumnos y corregidas por el profesor.
- Entrega de trofeos a los mejores jugadores de las sesiones 8, 9 y 10.



## SESIÓN 8 (2h.)

- Actividad lúdica: jugar a los juegos de producción propia
- Actividad 11a: rúbrica sobre funcionamiento del juego propio y propuestas de mejora.