

FASE	PARTES DE LA PLANEACIÓN	¿QUÉ SE HACE?	RECURSOS
Inicio	- Objetivos de aprendizaje: - Reglas de la clase:	El principal objetivo es el repaso y la puesta en práctica de lo visto en las dos sesiones previas. Se crearán grupos de 3 a 5 personas (dependiendo de las características de la clase) y se explicarán las normas internas del juego que se propone como herramienta de aprendizaje. Explicación y planteamiento de las reglas: 15 minutos	En este primer momento no se necesitan muchos recursos más allá de unas mesas y sillas con suficiente movilidad como para juntar a los grupos que se formen y una pizarra, a poder ser digital, como apoyo para explicar el juego y, en caso de ser necesario, apuntar las reglas.
	- Motivación: - Activación de conocimiento previo:	Por un lado, al emplear un juego competitivo como estrategia de aprendizaje se introduce un elemento de motivación extrínseca. Pero, además, el juego en cuestión pretende hacer que el alumnado tome conciencia de la importancia que tiene y tendrá el temario que estamos viendo en su vida profesional, promoviendo por tanto también la motivación intrínseca en torno a ello.	
	- Nuevo conocimiento:	En principio, en esta tercera clase no se va a impartir nuevo temario, sino sólo incidir en lo que ya se ha dado en las sesiones previas. Aun así, se empleará un espacio a asegurarse de que más o menos hay un recuerdo de lo dado sobre lo que se pueda empezar el juego, aunque luego haya que volver a explicar cosas o dejar que busquen los mismos grupos la información que vayan necesitando. Repaso temario: 5 minutos	Lo ideal sería que el alumnado contara con al menos un libro de texto por grupo, pero no es imprescindible. Las cuestiones más importantes o que sean más costosas de recordar pueden ser apuntadas en la pizarra.
Desarrollo	- Modelación:	Con unos dados y el tablero (físico o digital), se hace una demostración de lo que sería un turno en el juego, completando una nómina con la primera información que se obtenga siguiendo el método establecido en las reglas. Demostración / ejemplo: 10 minutos	A partir de este momento necesitaremos el tablero de juego, que puede ser físico o digital, unos dados, y las cartas creadas para el juego.
	- Ejercitación:	Se da paso al juego. En los primeros turnos, se tratará de acompañar a los grupos recordando la materia impartida conforme vaya apareciendo o haciéndose relevante en el juego. Primeros turnos (antes de la primera nómina): 10 minutos	Además, se repartirán folios en blanco y bolígrafos para que los grupos vayan haciendo anotaciones conforme avanzan en el juego; y plantillas de nómina para que observen la información que será relevante cuando den una vuelta al tablero.
	- Aplicación:	Los grupos irán avanzando en el juego, y cuando den una vuelta al tablero deberán confeccionar una nómina (o varias) con la información que han ido recopilando. Esta fase y la anterior continuarán hasta que queden 5 minutos de clase, cuando se finalizará el juego y se compararán los ingresos totales logrados por cada equipo para determinar al ganador. Desarrollo del juego: 20 minutos	Se usarán los mismos materiales que en la fase previa, sólo que ahora comenzarán a rellenarse las plantillas de nóminas.
Cierre	- Evaluación	Ni el desarrollo ni el resultado del juego serán calificados, pero sí se podrá utilizar el juego para evaluar el grado de comprensión de la materia impartida en el alumnado. También podrán recogerse al final de la clase las nóminas que se hayan realizado, para comprobar si se han cometido errores.	Para esta evaluación únicamente será necesaria la observación durante el desarrollo del juego y, una vez finalizada la clase, las plantillas de nóminas rellenas por los distintos grupos.

Duración total de la sesión: 60 minutos