

...

El jugador se pone en el papel de un funcionario de aduanas de un país ficticio pero de toques soviéticos.

X

Life is Strange

This War of Mine

Papers Please

Sims

Se refiere a la respuesta emocional del jugador durante su interacción con el juego

Dinámica

Estética

Componente

Mecánica

**¿En qué pantalla, poco convencional, se jugaba al Tennis for Two,
en los años 50-60?**

Una gran lente

Un ordenador gigante

Un disquette

Un osciloscopio

A nivel tecnológico, ¿Dónde se almacenaban los primeros juegos?

Disquettes

Usb

Cd



En cartuchos y cassettes

Videojuego donde el civil debe sobrevivir la guerra, que termina tras un tiempo aleatorio.

Call of Dutty

Papers Please

This War of Mine

Minecraft

Término para hablar de la fusión entre el entretenimiento y la educación

Play @ learn

Play Education

Eduplay

Edutainment

¿Cuál no es una de las problemáticas generales del videojuego educativo?

Aprendizaje por repetición

Poca motivación intrínseca

Presupuestos altos

Presupuestos bajos

¿Qué tipos de libertades se distinguen en relación con la libertad dirigida en los videojuegos?

De movimiento, resolución y autonomía

De movimiento, edición y relación

De movimiento, resolución y edición

De movimiento, relación y autonomía

Con este videojuego, se puede mostrar y concienciar sobre problemas como acoso escolar, racismo u homofobia.

Sim City

Papers Please

Word Wall

Life is Strange

¿Cuál NO es una de las grandes ventajas del videojuego educativo?

Pueden estimular la relación

Alumnado juega a videojuegos

No se rompe linealidad de las lecciones

Puede potenciar el pensamiento crítico

El famoso modelo MDA se refiere a

Mecánicas-Dinámicas-Atención

Mecánicas-Desarrollo-Algoritmos

Misiones-Dinámicas-Estética

Mecánicas-Dinámicas-Estética

Videojuego que denuncia en qué condiciones se fabrican los smartphones

Phone Story

Iphone Please

Papers Please

Call me now

Principal inconveniente del uso de videojuegos en el aula

Profes que no controlan TIC

Coste de desarrollo

Falta de motivación

Tiempo de juego

Juego con un mundo que consta de bloques y cada bloque está formado por un componente (agua, madera, arena, roca, etc.)

La Roca

Minecraft

Rock Disaster

Sims

Es la forma en la que el juego se juega en base a sus mecánicas

Estética

Narrativa

Componentes

Dinámica

Videojuego nacido en 1962, que trata en un combate espacial entre dos naves:

Tres en Raya

Bury me, my love

Magnavox Odyssey.

Spacewar!,

Los Sims es un videojuego

Bélico

De plataformas

Terror

De simulación

Primera consola de uso comercial

Magnavox Odyssey

Play Station

Nintendo

Overkal

Juego que crea personas virtuales y los pone en casas mientras los gestiona en función de su humor, necesidades y deseos

Sims

Hogwarts Legacy

Carmen San Diego

Math Blaster

La primera consola del mundo tuvo un clon en España, llamado

Overseas

Play future

Overkal

Spain Industry

Incluye crear argumentos persuasivos a través de procesos que usan reglas de comportamiento, construyendo modelos dinámicos

Retórica del videojuego

Fundamentos del juego

Ninguna es correcta

Retórica procedimental

El jugador se pone en el papel de un funcionario de aduanas de un país ficticio pero de toques soviéticos.

Life is Strange

Sims

Papers Please

This War of Mine

Se refiere a la respuesta emocional del jugador durante su interacción con el juego

Mecánica

Dinámica

Componente

Estética

Con este videojuego, se puede mostrar y concienciar sobre problemas como acoso escolar, racismo u homofobia.

Life is Strange

Sim City

Papers Please

Word Wall

Incluye crear argumentos persuasivos a través de procesos que usan reglas de comportamiento, construyendo modelos dinámicos

Retórica procedimental

Ninguna es correcta

Retórica del videojuego

Fundamentos del juego

Juego con un mundo que consta de bloques y cada bloque está formado por un componente (agua, madera, arena, roca, etc.)

Rock Disaster

Sims

La Roca

Minecraft

Principal inconveniente del uso de videojuegos en el aula

Tiempo de juego

Profes que no controlan TIC

Falta de motivación

Coste de desarrollo