

Ítem	Descripción / Planeación
Tipo de juego:	<i>Puzzles, Juegos de memoria, Sopas de letras, Juegos con bloques, Roles, Adivinanzas o Cualquier adaptación de un juego comercial. La herramienta <b>QuExt</b> tiene varios tipos de juegos que también pueden ser implementados.</i>
Modo de juego:	<i>Colaborativo, Cooperativo, Primera persona.</i>
Objetivo del juego:	<i>Adquisición de habilidades, Afianzamiento de habilidades, Motivación, Evaluación.</i>
Nombre del juego:	<i>El nombre debe ser llamativo y que conecte con la actividad.</i>
Técnica de recompensa: (Influye en la motivación)	<b>Mecánica:</b> <i>acumulación de puntos, escalado de niveles, obtención de premios, regalos, clasificaciones, desafíos, misiones o retos. Estas técnicas se pueden mezclar entre ellas según sea la conveniencia.</i>
	<b>Dinámica:</b> <i>recompensa, estatus, logro, competición.</i>
Sistema de Jugabilidad:	<b>Puntos:</b> <i>qué cantidad de puntos se ganan o pierden al ir resolviendo pequeñas tareas, esto debe quedar muy claro en el juego.</i> <b>Insignias o Medallas:</b> <i>a partir del puntaje o la resolución de un reto se puede ganar una insignia. Estas pueden ser creadas fácilmente con la siguiente herramienta [<a href="https://badge.design/">https://badge.design/</a>], de igual manera, los premios también pueden ser tarjetas y para ello se cuenta con las siguientes herramientas [<a href="#">Clash Card Royale Maker</a>, <a href="#">Hearth Cards</a>, <a href="#">Pokémon CardMaker</a>, <a href="#">Season Card Generator</a>, <a href="#">MyTradingCards</a>].</i> <b>Posición:</b> <i>se puede hacer por cantidad de puntos o Insignias/Medallas, también se puede dar una combinación de ambas y cada una permite una habilidad diferente.</i>
Experiencia:	<b>Historia o narrativa:</b> <i>una historia que permita concretar los objetivos de aprendizaje a partir de la profundización de un tema o el despertar de un interés.</i> <b>Reglas de Juego:</b> <i>se aplica la tríada P-IoM-P, aunque es necesario lograr la motivación intrínseca para alcanzar el objetivo.</i> <b>Estética:</b> <i>lo visual debe ser un punto importante en el objetivo a lograr.</i> <b>Plataforma tecnológica:</b> <i>se debe garantizar la usabilidad y accesibilidad al recurso.</i>