

BARAJA CREA-TIC DE CARTAS

RECURSO ELABORADO POR ALBA Á. MOLINA JIMÉNEZ PARA LAS PRÁCTICAS DEL
MÁSTER TIC EN EDUCACIÓN. UNIVERSIDAD DE SALAMANCA.
PARA MÁS INFORMACIÓN CONTACTAR EN LA DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO AAMOLINAJIMENEZ@GMAIL.COM

OBJETIVO

Cada equipo debe de crear un elemento tecnológico que cumpla las características indicadas en las cartas y conseguir que sea el invento con mayor puntuación al finalizar la partida.

CONTENIDO

- ☉ Instrucciones de juego.
- ☉ 32 cartas divididas en 4 categorías.
- ☉ 2 tableros de puntuaciones.

¿CÓMO JUGAR?

1. Organizad grupos de 4 o 5 personas.
2. Cada grupo debe coger una carta al azar de cada uno de los colores de la baraja.
3. Los colores de la baraja hacen referencia a:
 - a. **Tipo de elemento tecnológico.**
 - b. **Destinatarios, o personas a las principalmente va dedicado el invento.**
 - c. **Función principal que tiene que realizar el invento.**
 - d. **Lugar principal en el que va a usarse el invento.**
4. Una vez cogidas las cartas, cada equipo dispone de 30 minutos para planificar y diseñar el invento que va a realizar para cumplir con los requisitos de las cartas en su poder.
5. Pasada la media hora de debate, por sorteo, se elegirá el orden en el que los equipos presentarán su invento al resto de los compañeros.
6. ¡SE ABRE EL MERCADO TECNOLÓGICO!
7. Cada equipo dispone de 5 minutos para explicar y tratar de convencer a sus compañeros de las grandes ventajas de su invento y de cómo éste cumple con los requisitos que tenían en sus cartas.
8. Terminadas las presentaciones, todos los equipos deberán debatir y repartir los distintos puntos en el tablero de puntuaciones. En cada una de las categorías, las puntuaciones irán desde 1 punto hasta el número de equipos que jueguen la partida (por ejemplo, si juegan 3 equipos, las puntuaciones serán 1, 2 y 3. Si son 5 equipos, las puntuaciones serán 1, 2, 3, 4 y 5).
9. Ganará el juego el equipo que consiga con su invento la mayor cantidad de puntos.



TABLERO DE PUNTUACIONES

CATEGORÍAS	EQUIPO							
	1	2	3	4	5	6	7	8
DESARROLLO DEL INVENTO								
MEJOR ADAPTADO AL TIPO DE INVENTO.								
MEJOR ADAPTADO A DESTINATARIOS.								
MEJOR ADAPTADO A LA FUNCIÓN PRINCIPAL.								
MEJOR ADAPTADO AL LUGAR DE USO PRINCIPAL.								
ISE ABRE EL MERCADO!								
MEJOR PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO.								
IDEA MÁS LOCA.								
IDEA MÁS BARATA.								
MEJOR EQUIPO DEBATIENDO.								
(QUITAR)PUNTOS EXTRA								
(+1) PUNTO: Consigues dejar al resto de equipos sin argumentos.								
(-1) PUNTO: Algún equipo puede demostrar que un invento ya existe.								
(-0,5) PUNTOS: Gritar, faltar al respeto...								



TABLERO DE PUNTUACIONES

CATEGORÍAS	EQUIPO							
	1	2	3	4	5	6	7	8
DESARROLLO DEL INVENTO								
MEJOR ADAPTADO AL TIPO DE INVENTO.								
MEJOR ADAPTADO A DESTINATARIOS.								
MEJOR ADAPTADO A LA FUNCIÓN PRINCIPAL.								
MEJOR ADAPTADO AL LUGAR DE USO PRINCIPAL.								
ISE ABRE EL MERCADO!								
MEJOR PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO.								
IDEA MÁS LOCA.								
IDEA MÁS BARATA.								
MEJOR EQUIPO DEBATIENDO.								
(QUITAR)PUNTOS EXTRA								
(+1) PUNTO: Consigues dejar al resto de equipos sin argumentos.								
(-1) PUNTO: Algún equipo puede demostrar que un invento ya existe.								
(-0,5) PUNTOS: Gritar, faltar al respeto...								



LUGAR

CASA

LUGAR

OFICINA

LUGAR

COMERCIO

LUGAR

ESCUELA



LUGAR

CASA

LUGAR

OFICINA

LUGAR

COMERCIO

LUGAR

ESCUELA



DESTINATARIOS

POBLACIÓN
EN GENERAL

DESTINATARIOS

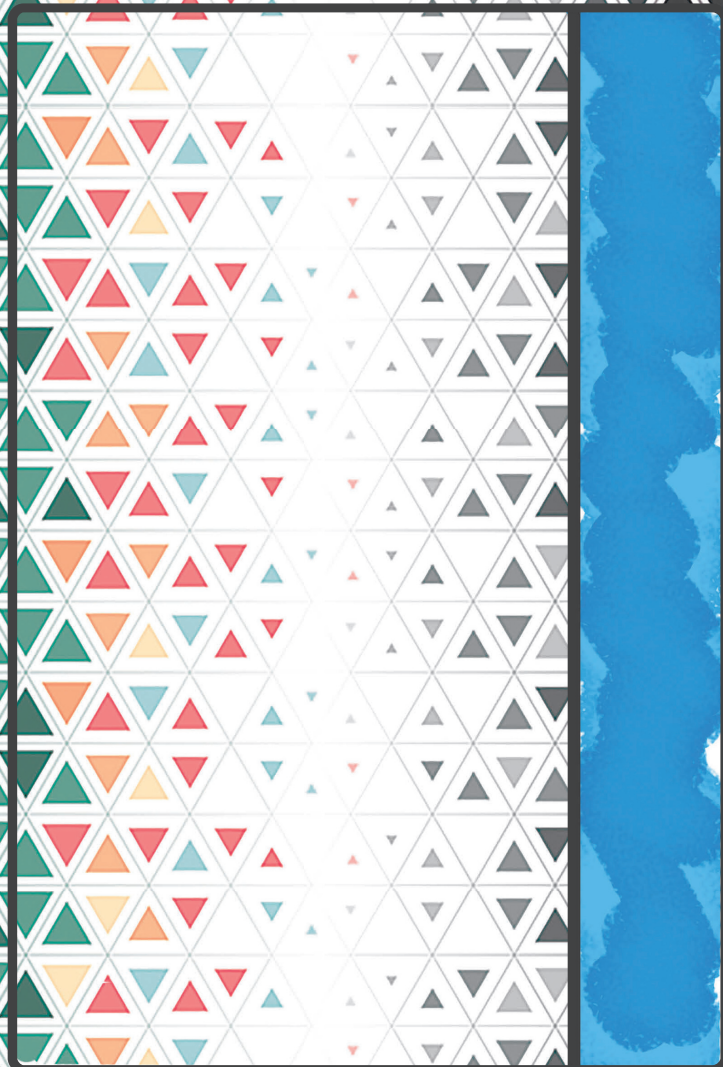
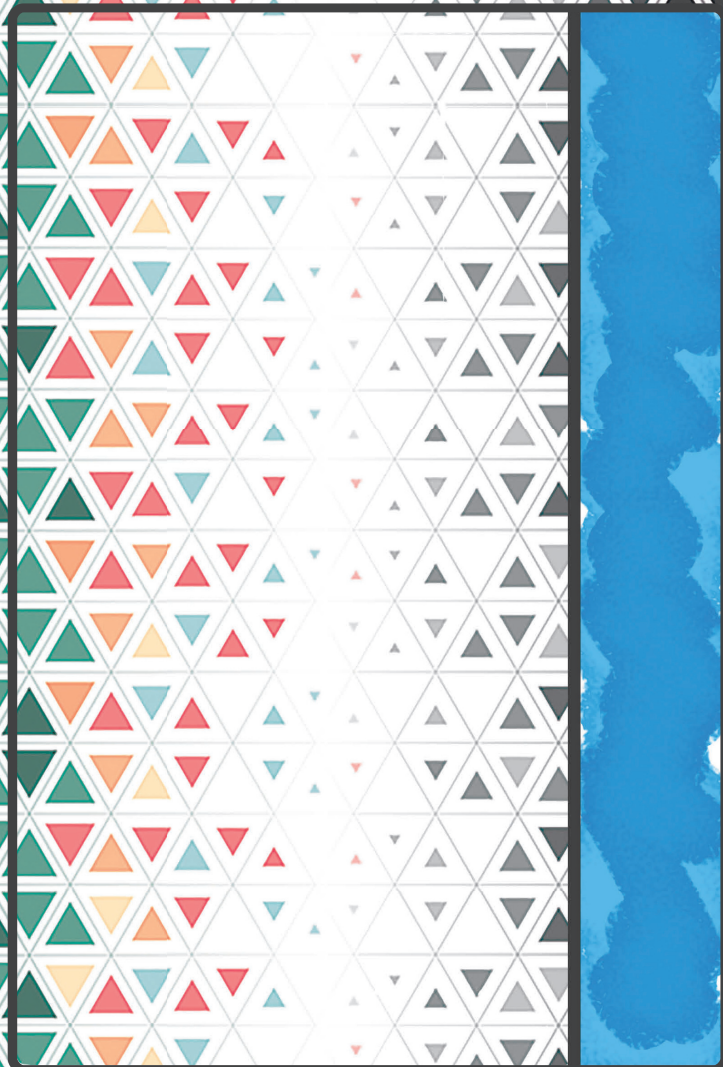
PERSONAS
MAYORES

DESTINATARIOS

INFANCIA

DESTINATARIOS

PERSONAS CON
DISCAPACIDAD



DESTINATARIOS

**POBLACION
EN GENERAL**

DESTINATARIOS

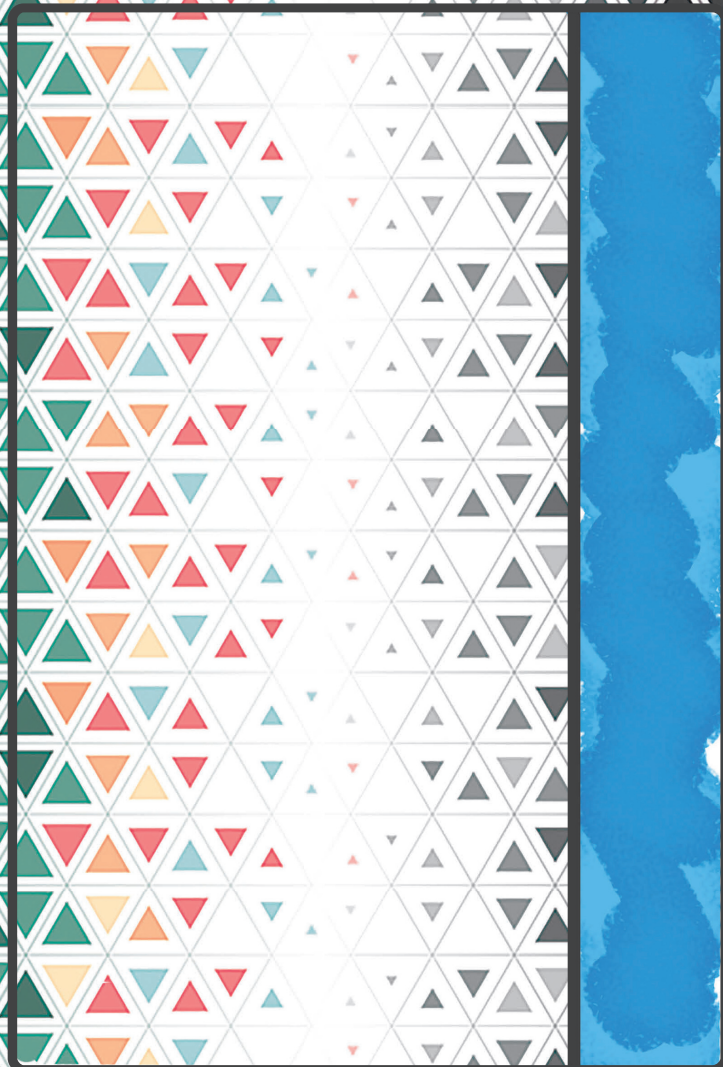
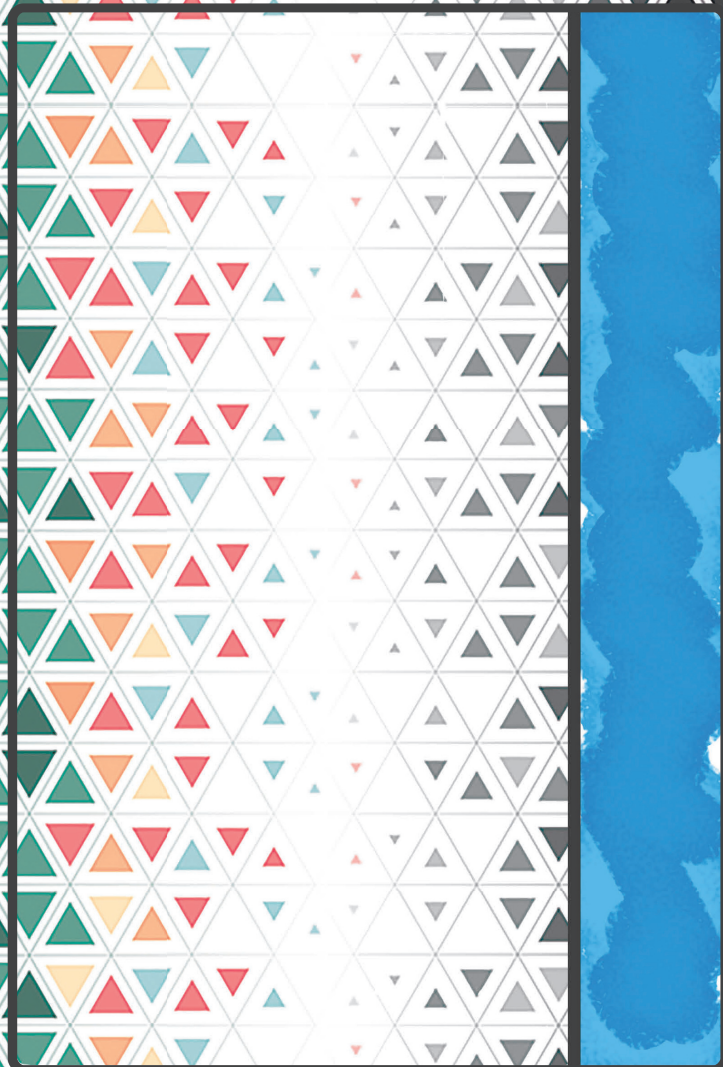
**PERSONAS
MAYORES**

DESTINATARIOS

INFANCIA

DESTINATARIOS

**PERSONAS CON
DISCAPACIDAD**



TIP

APLICACION

TIP

PROGRAMA

TIP

ROBOT

TIP

DISPOSITIVO



TIP

APLICACION

TIP

PROGRAMA

TIP

ROBOT

TIP

DISPOSITIVO



FUNCIÓN

AYUDAR

FUNCIÓN

SUSTITUIR

FUNCIÓN

GESTIONAR

FUNCIÓN

SUMINISTRAR



FUNCIÓN

AYUDAR

FUNCIÓN

SUSTITUIR

FUNCIÓN

GESTIONAR

FUNCIÓN

SUMINISTRAR

