
	<p><i>Colegio Monseñor Bernardo Sánchez</i> <i>Hermanas de Nuestra Señora de la Paz</i> <i>Resolución 7528 del 20 de nov. de 1998</i></p>		
	<p>MEGAULA – PROCESO LECTOR</p>		
	<p>LENGUA CASTELLANA</p>	<p>Megaula #7</p>	

GUÍA PARA LA CREACIÓN DEL JUEGO



Objetivo: El propósito de esta actividad es fomentar en los estudiantes de los grados 6° a 11° el desarrollo de habilidades de investigación, creatividad, trabajo en equipo y expresión oral mediante la elaboración de un juego didáctico que permita integrar y socializar los conocimientos adquiridos sobre distintas civilizaciones y momentos históricos.

Recursos:

- Líder/colíder:
 - Lista de chequeo.
 - Octavo de cartulina blanca, sobre de manila y hoja cuadriculada.
- Todos los estudiantes:
 - Investigación previa sobre el momento histórico asignado a la mesa.
 - Hoja cuadriculada tamaño carta c/u.

Actividad

1. **Con material de consulta deben tomar apuntes sobre** (anotar en hojas cuadriculadas):
 - Características principales del momento histórico.
 - Organización social, cultural, política y económica en el territorio.
 - Acontecimientos relevantes.
 - Personajes relevantes.
 - Curiosidades o anécdotas.
2. **Cada grupo define** (anotar en hojas cuadriculadas):
 - Forma y contenido del juego.
 - Instrucciones y reglas: cómo se juega, cómo se gana.
 - Roles de cada integrante para la creación del juego.
 - Materiales necesarios para la elaboración. Se sugiere cartón cartulina para la base y papel Contac transparente para la laminación del tablero. (deben definir que recurso conseguirá cada integrante).
3. **Ficha de presentación del juego** que incluya (en el octavo de cartulina):
 - Nombre del juego.
 - Civilización o momento histórico.
 - Descripción breve del momento histórico.
 - Objetivo del juego.
 - Reglas básicas.
 - Instrucciones.
 - Elementos llamativos o novedosos dentro del juego.
4. **Tabla de sugerencias** (en una de las hojas cuadriculadas).
 - Cada mesa crea una tabla para que las demás mesas anoten sugerencias sobre su juego con base en la ficha de presentación.
5. **Creación del contenido para el juego: mínimo 50 casillas con contenido sobre el momento histórico** (anotar este contenido en las hojas cuadriculadas):
 - Debe incluir preguntas de verdadero y falso, preguntas de respuesta múltiple, retos, datos curiosos, actividades y adivinanzas.

	<p><i>Colegio Monseñor Bernardo Sánchez</i> <i>Hermanas de Nuestra Señora de la Paz</i> <i>Resolución 7528 del 20 de nov. de 1998</i></p>		
	<p>MEGAULA – PROCESO LECTOR</p>		
	<p>LENGUA CASTELLANA</p>	<p>Megaula #7</p>	

# MESA	MOMENTO HISTÓRICO	TIPO DE JUEGO
1	Paleolítico	Lotería
2	Neolítico	Parqués
3	Edad de los metales	Monopolio
4	Civilizaciones antiguas de Hispanoamérica	Lotería
5	Grecia	Parqués
6	Roma	Monopolio
7	Edad media	Lotería
8	Cruzadas	Parqués
9	Descubrimiento de América	Monopolio
10	Renacimiento	Lotería
11	Revolución industrial	Parqués
12	Revolución francesa	Monopolio
13	Época colonial en América	Lotería
14	Primera Guerra Mundial	Parqués
15	Periodo entre guerras	Monopolio
16	Segunda Guerra Mundial	Lotería
17	Historia de la bomba atómica	Parqués
18	Revolución Mexicana	Monopolio
19	Revolución Rusa	Lotería
20	Globalización	Parqués
21	Independencia de Colombia	Monopolio
22	Dictaduras en América Latina	Lotería

Criterios de evaluación

Forma	Contenido
<ul style="list-style-type: none"> Tamaño mínimo de un pliego (70 cm x 100 cm). Apto para mínimo 6 jugadores. Calidad en la elaboración del juego. Buena presentación (contenido visual, buena ortografía, manejo de proporción, creatividad). Proponer materiales durables que impidan el daño inmediato del juego y permitan su durabilidad. Cada mesa entrega un sobre de manila con la ficha de presentación, la hoja de sugerencias y las hojas cuadrículadas con el trabajo de los estudiantes, debidamente marcadas y atendiendo a los puntos propuestos anteriormente. 	<ul style="list-style-type: none"> Precisión histórica. Mínimo 50 casillas sobre el contenido histórico. Preparación de todos los estudiantes para la explicación del juego y dar respuesta a la solución de los ejercicios propuestos de manera oportuna. Deben ser comprensibles las reglas, instrucciones y actividades incluidas. Cumplir con los cinco puntos propuestos en la actividad.