**#BuildRoom**

Los espacios de aprendizaje en los centros educativos no han cambiado mucho en los últimos cien años, a pesar de todos los avances metodológicos y tecnológicos. Si queremos que nuestro alumnado sea el verdadero protagonista de su aprendizaje, debemos romper con las aulas centradas en el profesorado y generar espacios flexibles de interacción, investigación, creatividad y, por qué no, diversión. ¿Os atrevéis a romper con el pasado? ¿Os atrevéis a crear un *aula dinámica*?

Bienvenido/a a **#BuildRoom**, un juego cooperativo-competitivo de colocación de trabajadores y gestión de recursos, en el que dos equipos compiten para desarrollar el *aula dinámica* más completa.

Lo primero de todo: ¡ENHORABUENA! Has sido elegido/a para desempeñar la función de ***builder***. Y pensarás, ¿qué es un *builder*? ¿Por qué yo? ¿Qué tengo que hacer? ¿Por qué a mí? ¿Es fácil? La respuesta a casi todas estas preguntas es la misma, el azar, el destino ha elegido que seas tú, y no otra persona, quien dirija a su equipo de *workers*. Tu función es sencilla, junto con el resto de *builders* de tu equipo, debéis decidir cómo utilizar vuestros recursos para conseguir el mayor número de puntos posible realizando diferentes misiones en cada una de las zonas de vuestra aula dinámica. En cada una de las zonas encontraréis varios/as *workers*, que son los que deberán realizar las misiones. El equipo de *builders* decidís qué misiones y cuántos trabajadores/as para cada misión en cada zona.

¿Misiones? ¿Qué misiones? Uno/a de los *builders* de tu equipo (quizás seas tú) tiene un mazo de cartas en el que vienen descritas las diferentes misiones que podéis realizar en cada zona, junto con el número de puntos que conseguiréis cuando las superéis. Para que una misión puntúe, tiene que validarla el/la *observer* de la zona (que se distingue por llevar una chapa con el logo de *Aulas dinámicas*). Una vez compruebe que la misión está cumplida, deberéis entregar la carta de misión a la directora del juego para que actualice vuestra puntuación.

¿Y si nuestros/as *workers* no saben lo que tiene que hacer o cómo hacerlo? En cada zona hay tutoriales (bien en papel, bien en digital) a vuestra/su disposición. También podéis preguntar a los/as *observers.*

Para que en todo momento tengáis una cierta idea de cómo de bien lo estáis haciendo, en la pantalla de la sala veréis el marcador actualizado, así como los *tuits* de vuestro equipo. Y el tiempo restante. ¿Tiempo restante? Sí, la experiencia dura media hora, así que aprovechad cada minuto disponible para decidir vuestra estrategia antes de empezar a jugar.

Al final, mientras vemos los fantásticos vídeos de cada equipo, haremos el recuento final de puntos y… ¡Buena suerte!

**Reglas de juego**

1. El aula dinámica tiene 4 zonas: una flotante, cuyos *workers* se pueden mover libremente por la sala, y tres zonas fijas. Cada zona tiene asignados un número determinado de *workers*.
2. Cada equipo de *builders* tiene un mazo de cartas de misión, que deben ser asignadas a los/las *workers* de la zona correspondiente.
3. El equipo de *builders* puede organizarse como estime conveniente para gestionar sus *workers*. Puede comentar, ayudar, animar a sus *workers* pero no realizar las misiones físicamente, salvo la de poner nombre al equipo.
4. Al terminar la misión, el/la *observer* de la zona debe comprobar que, efectivamente, está correctamente completada. Después un/a *builder* debe entregar la carta de la misión finalizada a la directora de juego para actualizar la puntuación.
	1. En caso de que la carta contenga una misión de puntuación variable, el/la *builder* puede solicitar recuperarla para encomendar otro nivel de dicha misión.
5. Los puntos correspondientes a las zonas interactúa y desarrolla se computan al terminar el tiempo de juego.
6. Será declarado vencedor el equipo que más puntos acumule tras el recuento final.