

## Tipos de Productos en La Caja Lúdica

### **PNP + ASD**

**Juegos Imprimibles PNP (Print n' Play)  
+ Anexo de Sugerencias Didácticas ASD**

**Permite donación, prepago y compra en  
verde**

### **PNP + ASD + Físico**

**Juegos Imprimibles PNP  
+ Anexo de Sugerencias Didácticas ASD  
con opción de compra física.**

**Permite donación, prepago y compra.**

### **ASD**

**Anexo de Sugerencias Didácticas ASD  
de juegos no PNP.**

**Solo compra.**

### **Componentes**

**de Juegos**

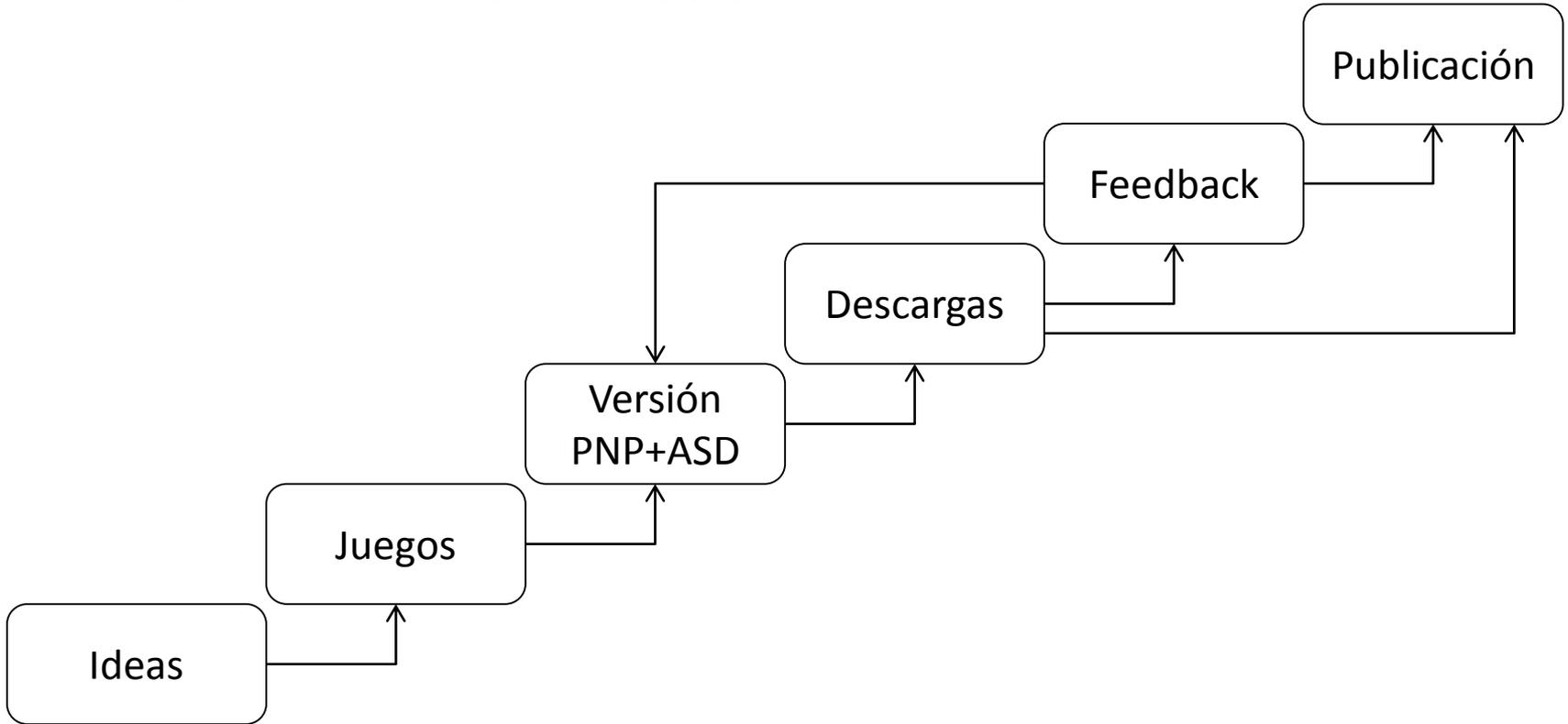
**Solo compra.**

## **ATRIBUTOS de La Caja Lúdica (de Circoctel)**

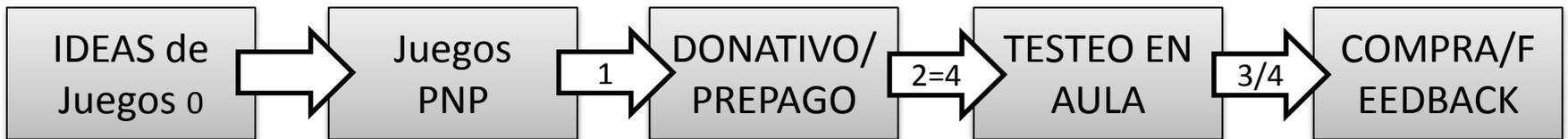
1. En la caja se encuentran juegos que van acompañados con un “anexo Sugerencias Didácticas”(ASD) que permite a profesores/apoderados usarlos como herramientas de aprendizaje.
2. En la caja se encuentran ASD para juegos conocidos.
3. En la caja se encuentran juegos PNP (print & play) que se pueden descargar, imprimir y usar, por una suma voluntario que es donativo o prepago (del juego físico)
4. En la caja se encuentran juegos que se pueden probar antes de comprar
5. En la caja se pueden adquirir componentes de juegos.
6. Las descargas de la caja permiten identificar prospectos de clientes
7. En la caja los profesores pueden publicar sus juegos generando valor económico a su prop. intelectual.
8. En la caja se desarrolla una comunidad de profesores que publican y usan juegos en el aula
9. En la caja, la comunidad de profesores, participa y complementa los ASD con su propia experiencia.

En rojo se destacan los atributos que están relacionados con los MVP's que planificamos.

# FLUJO OPERATIVO DE UN PRODUCTO



# de los MVPs :





## LA CAJA LÚDICA

### Convocatoria de Autores

Convocatoria de autores y docentes que tengan juegos con potencial educativo.

Convocatoria abierta todo el año

### Publicación de Juegos (Digital)

Juegos se pueden descargar por un aporte voluntario

Invitación a otras Editoriales con Juegos ya Publicados

### Docentes Testean Juegos en Aula

Docentes prueban efectividad del juego en su contexto

Acompañamiento mediante: Anexos Educativos para docentes y Videos Tutoriales

### Colegios\* adquieren Juegos (Físico)

Colegios, Docentes, Apoderados, Gestores de Ludotecas

### Docentes dan Feedback

Usuarios participan en comunidad que se crea en torno al uso de cada juego. Se extraen experiencias y se actualizan los manuales.