Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula

Aspectos generales

Práctica 1: El proyecto AJDA

Práctica 2: Descripción de los juegos

Práctica 3: Generación de contenidos

Práctica 4: Planificación y preparación

Práctica 5: Puesta en práctica





Autor: Jesús M. Muñoz Calle



Aspectos generales



Aspectos generales

Presentación

La utilización actividades educativas basadas en la utilización de **juegos didácticos** en el aula se ha mostrado como una buena herramienta docente, con claras repercusiones positivas cuando su planteamiento, enfoque y ejecución es adecuada. Trataremos amplitud la aplicación de los juegos en el aula, clasificándola en tres "niveles": (1) Juego, (2) Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y (3) Gamificación.

En el presente curso, emplearemos los juegos didácticos que nos ofrece el Proyecto "Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula" (AJDA). Se trata de un proyecto abierto y gratuito, que forma parte de la Red Educativa Digital Descartes, y que dispone de más de 500 juegos didácticos, contenidos paros los mismos, cursos de formación, vídeo-tutoriales y otros recursos relacionados con el funcionamiento y la aplicación de juegos.

Teniendo en cuenta lo anterior, en primer lugar, conoceremos los **recursos de AJDA**, después el uso y manejo de sus **juegos didácticos**, a continuación, la generación de contenidos para los mismos (**ficheros de preguntas**) para posteriormente pasar a **planificar y preparar** las actividades que se podrán en práctica y finalmente alcanzar el objetivo de su **puesta en práctica** y evaluación.

Las grandes y contrastadas ventajas del empleo de juegos didácticos, unidas a unas adecuadas técnicas de aplicación, hacen de esta actividad formativa y de la aplicación de los recursos y metodologías que propone una apuesta muy positiva en el proceso educativo para cualquier ámbito, materia y nivel.

Un apoyo importante para este curso es el **libro interactivo** titulado **"Juegos didácticos. Proyecto AJDA**", en el que se puede encontrar más información relacionada con AJDA y sus juegos.

Objetivos

Los objetivos concretos y los resultados que pretendemos alcanzar mediante el desarrollo de este curso son los siguientes:

- Conocer recursos del Proyecto AJDA: web, blog, DVD y canal de YouTube.
- Aprender a seleccionar, acceder y utilizar los juegos didácticos del Proyecto AJDA.
- Aprender a elaborar, y utilizar los ficheros contenidos específicos para los juegos didácticos.
- Planificar y programar de forma adecuada actividades y metodologías basadas en la utilización de estos juegos educativos.
- Preparar previamente las sesiones de actividades basadas en la utilización de juegos educativos.
- Aplicar las metodologías de utilización de juegos más adecuadas para cada caso.
- Evaluar la aplicación de los juegos y de las técnicas de empleadas utilizas y obtener las correspondientes conclusiones.

Resumidamente podemos decir que en este curso se pretende enseñar a utilizar los juegos didácticos del Proyecto AJDA y diferentes técnicas de aplicación, al servicio del aprendizaje de nuestro alumnado mediante el empleo de nuevas metodologías y dinámicas motivadoras, activas y participativas, que además integra un nuevo sistema de aprendizaje, tratamiento de los contenidos y de evaluación que permite desarrollar las diferentes competencias, ayudando además, a una mejora de la convivencia, integración y de los resultados educativos.

Contenidos



Los contenidos específicos que se tratarán serán los siguientes:

- Utilización de los recursos del Proyecto AJDA: web, blog, DVD y canal de YouTube.
- Conocimiento de que son los juegos didácticos y de su composición.
- Acceso y utilización de los distintos juegos didácticos.
- Conocimiento de la estructura, modalidades y clasificación de los juegos didácticos.
- Elaboración de contenidos específicos para juegos.
- Uso de juegos en diferentes idiomas.
- Planificación de actividades basadas en juegos didácticos.
- Programación de las actividades basadas en los juegos educativos.
- Funcionamiento y dinámicas mediante la utilización de los juegos del Proyecto AJDA.
- Preparación y aplicación de los juegos AJDA en el aula.
- Evaluación del alumnado a través de juegos didácticos.
- Análisis y evaluación de la puesta en práctica de actividades basadas en juegos didácticos.

Metodología

Este curso tiene un carácter **eminentemente práctico** y está dividido en seis cinco secuenciadas, en cada una de las cuales se irán desarrollando unos determinados contenidos que conducirán a la realización de unas tareas prácticas concretas. Este proceder permite la personalización de las actividades propuestas según estilos de aprendizaje y contenidos afines, facilitando la adquisición de las destrezas propias de la actividad formativa.

Cada una de las prácticas contará con los siguientes materiales: apuntes, vídeo-tutoriales y documentos de contenidos y evaluación, plantillas o formularios para la elaboración de documentos, ejemplos de documentos rellenos, enlaces relacionados, etc.

Cuando el curso se realice de forma oficial, estará tutorizado, a través de un aula virtual, a la cual podrán acceder todos los participantes con un perfil propio y seguro y mediante las sesiones presenciales que se realicen. También contará con una agenda que servirá de guía para el desarrollo del mismo: contenidos, temporalización, actividades, etc. El seguimiento y evaluación se realizará a través de los documentos cumplimentados de cada una de las prácticas, que se enviarán a la tutoría a través del aula virtual, el cual indicará o no si éstas deben de ser modificadas en algún punto. El tutor/a por su parte guiará al alumno en cada proyecto intentando que el ritmo de asimilación converja con el tiempo de finalización del curso.

Recomendaciones y requisitos

Para poder seguir esta actividad de formación se recomienda:

- Tener ganas de innovar en el aula y de utilizar metodologías de aprendizaje basadas en la utilización de juegos.
- Saber utilizar un navegador web y un procesador de textos a nivel básico.
- Disponer de conexión a Internet (no imprescindible).
- Disponer de un aula con pizarra digital, cañón proyector o pantalla o monitor grande para la aplicación de los juegos.

Evaluación para curso tutorizado

Lo que se indica a continuación es relativo a la evaluación del curso cuando este sea tutorizado.

Una vez finalizada cada una de las prácticas se debe enviar la documentación correspondiente al tutor/a, para que siga el progreso de aprendizaje de cada participante, lo evalúe y haga las recomendaciones que en cada caso sean pertinentes. Del aula virtual del curso se podrán descargar las plantillas y documentos necesarios para realizar las actividades de evaluación.

Cuando lo considere oportuno el tutor/a podrá proponer la repetición de algunas actividades o la realización de otras nuevas.

En algunas de las actividades de evaluación se pedirá la participación de los alumnos de nuestros colegios e institutos con los que hayamos aplicado actividades basadas en juegos didácticos como actividades de aula. El análisis y la valoración de nuestros alumnos pueden servirnos como ayuda y referencia a la hora de evaluar y planificar nuestra actividad docente en este campo.

Las actividades a desarrollar en cada una de las prácticas serán claramente indicadas en el apartado correspondiente del aula virtual, donde se aportarán las explicaciones, documentos y recursos necesarios para la realización de las mismas.

También se han elaborado cuestionarios de autoevaluación (en el aula virtual del curso), de realización voluntaria, que pueden servir para repasar y afianzar ideas y cuestiones tratadas en los contenidos de cada una de las prácticas. Estos cuestionarios pueden repetirse cuantas veces se quieran, dando siempre la calificación más alta de las obtenidas. Cada una de las preguntas del formulario se considera terminada cuando se ha dado la respuesta correcta. Una vez finalizadas todas las preguntas del cuestionario, se reflejará la calificación final del mismo en la sección de calificaciones del curso.

La tutoría mantendrá comunicación frecuente con los alumnos mediante los servicios de comunicación del aula virtual del curso (mensajes, correos, foros...), contestará las preguntas y resolverá las dudas que se le formulen.

Para finalizar el curso es necesario que todos los alumnos contesten a la encuesta final de valoración del mismo.

Índice temático

500

El curso se compone de las siguientes partes:

- Aspectos generales o guía del curso.
- Práctica 1: El Proyecto AJDA.
- Práctica 2: Descripción de los juegos.
- Práctica 3: Generación de contenidos para juegos.
- Práctica 4: Planificación y preparación.
- Práctica 5: Puesta en práctica.

Estructura de las prácticas



La estructura de las prácticas será la siguiente:

- Presentación. Introductor y justificativo de la práctica.
- Objetivos. Aspectos que se deberán conseguir al realizarla.
- **Contenidos** y **actividades**. En este apartado se desarrollarán los contenidos del tema y se realizará la propuesta de sus actividades correspondientes.
- Evaluación. Explicación de las actividades que deberán ser realizadas y enviadas al tutor/a cuando se realice el curso por esta modalidad.

En cada práctica se recomienda leer en primer lugar todos sus apartados, para tener una idea de lo que se pretende en esa práctica y lo que se necesita para hacerla.

Después hay que leer, comprender y trabajar los contenidos de cada práctica; no hace falta aprenderse todos los conceptos en ese momento, sino practicar con ellos y tenerlos localizados para cuando se necesiten durante la realización de las actividades aplicadas de evaluación de las diferentes prácticas.

Ayuda para el desarrollo del curso



Materiales del curso y documentación.

Los contenidos del curso se encuentran en la **web**, en el **blog**, en el **DVD** y en el **canal de YouTube** del Proyecto "Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula" (AJDA) y en la modalidad tutorizada del curso en la plataforma de formación correspondiente.

Tutoría.

Cuando el curso se realice de forma reglada, se dispone de la ayuda de un/a tutor/a que puede resolver las dudas que surjan en el desarrollo de la preparación y puesta en práctica de la experiencia. La comunicación con la persona que desarrolla la tutoría se establece a través de las herramientas de comunicación del aula virtual (correo interno, servicio de mensajería, foros...). La tutoría también ejerce la función de evaluador y controla la recogida de las prácticas elaboradas.

Foros, mensajes y correos.

Cuando el curso se realice de forma reglada, el aula virtual en la que se desarrolla el curso, contará con uno o más foros donde todos los participantes podrán compartir sus dudas y logros durante el tiempo que dure el mismo y servicios de mensajería y/o correo interno para comunicarse con el tutor/a y demás participantes del curso.

Web del Proyecto AJDA.

En la web de AJDA pueden encontrarse los recursos y materiales elaborados sobre los juegos didáctico, permitiendo el acceso y la descarga de los mismos. Los materiales de esta web resultan de gran interés para este curso. Especialmente se recomienda visualizar los videotutoriales y enlaces sobre juegos durante la realización del mismo.

Blog del Proyecto AJDA.

El Blog de AJDA orientado a la presentación de uso y experiencias con juegos didácticos, a aspectos relacionados con el proyecto y a la participación de usuarios.

DVD del Proyecto AJDA.

Formato de este proyecto educativo en el que se recogen los juegos y recursos relacionados para uso off-line de los mismos.

Canal de YouTube del Proyecto AJDA.

Canal en el que se presentan los vídeo y tutoriales del Proyecto AJDA agrupados en secciones y listas de reproducción y que permite la participación de los usuarios en el mismo.

Libro interactivo "Juegos didácticos. Proyecto AJDA"

Se puede encontrar en la web de AJDA y permite ampliar la información dada en este curso.

Obra publicada con <u>Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 3.0</u>

El Proyecto AJDA

El Proyecto AJDA



Práctica 1: El Proyecto AJDA

Presentación

El Proyecto "Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula" AJDA, es un proyecto abierto y sin ánimo de lucro, perteneciente a la <u>Red Educativa Digital Descartes</u>, cuyo principal objetivo es ofrecer a la comunidad educativa más de 500 juegos didácticos y los recursos necesarios para su puesta en práctica en el aula.



El Proyecto AJDA cuenta con las siguientes secciones: web, blog, DVD y canal de YouTube. La web contiene los materiales y recursos de AJDA on-line, es decir para acceder a ellos a través de Interne, el DVD integra los recursos off-line, es decir, sin acceso a la red, el blog se centra en la presentación de experiencias educativas con juegos, uso de juegos, publicación de artículos y actividades relacionadas con el Proyecto AJDA y en la participación de los usuarios y en el canal de YouTube se presentan los vídeos y tutoriales del mismo agrupados en listas de reproducción. En la web de AJDA también se incluye el libro interactivo "Juegos didácticos. Proyecto AJDA".

En esta práctica se describirá y analizará la composición y funcionamiento de la web, el blog. el DVD y el canal de YouTube que servirán como referente para este curso y para el uso y aprovechamiento de los juegos didácticos y su puesta en práctica.

A través de los siguientes iconos de cada una de las secciones del Proyecto se puede acceder a sus diferentes secciones.









Finalmente, comentar que el Proyecto ADJA colabora con el Departamento de Ingeniería Telemática de la Universidad de Sevilla en el Proyecto de Investigación Gamifica, con el objetivo de mejorar los juegos didácticos de ADJA en sus aspectos técnicos, comunicativos y en su metodología de implantación.

Objetivos

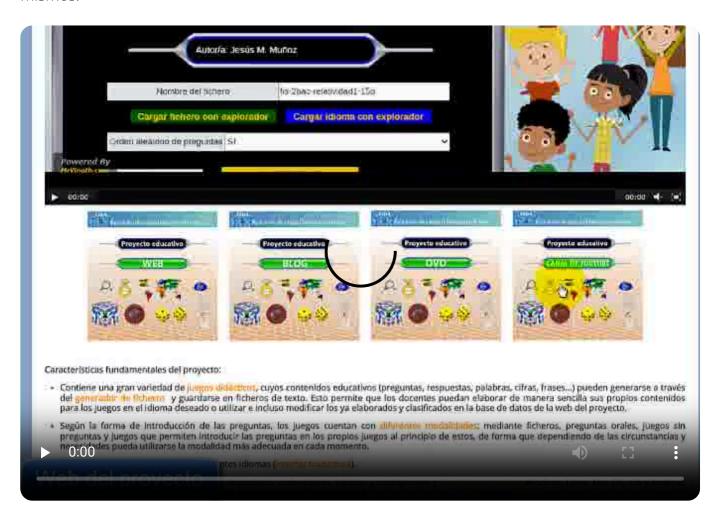
Conocer el funcionamiento y las principales características del Proyecto "Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula", para así poder sacar el máximo partido y obtener la mayor simplicidad en el uso de estos recursos.

Para ello se pretende:

- Conocer la web del Proyecto AJDA.
- Presentar el blog del Proyecto AJDA.
- Analizar el DVD del Proyecto AJDA.
- Mostrar el canal de YouTube del Proyecto AJDA.

Contenidos y actividades

En esta práctica mostraremos los distintos espacios del Proyecto ADJA: web, blog, canal de YouTube y DVD. En el siguiente vídeo se presenta una visión resumida de los mismos.



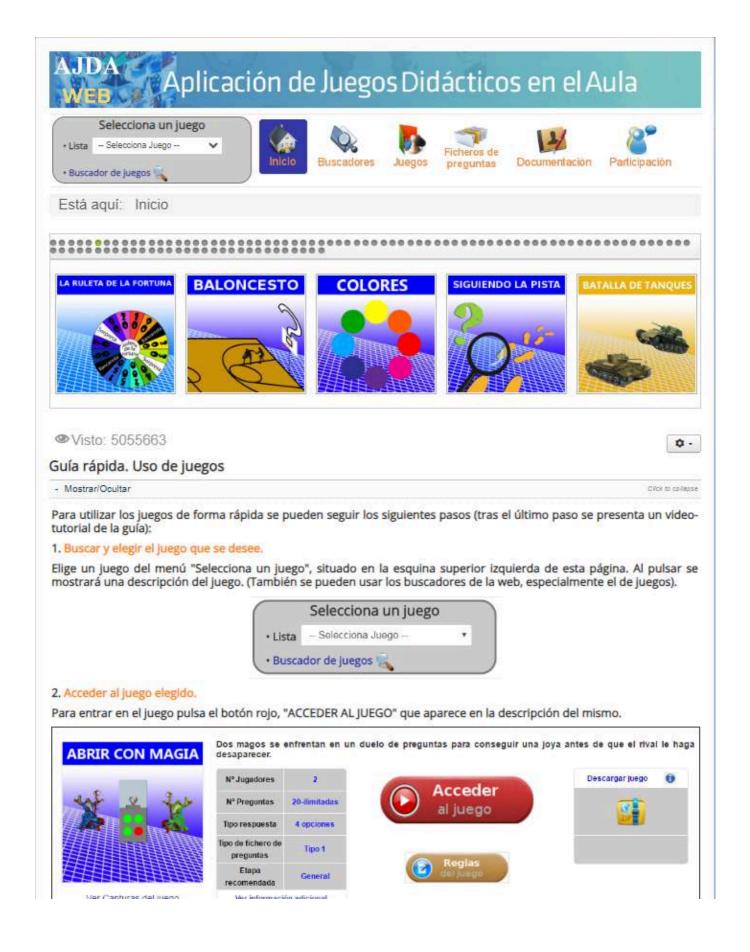
La web del Proyecto AJDA

La web de AJDA es el portal principal del Proyecto y en ella se recogen todos los recursos del mismo de forma que éstos puedan usarse on-line o con conexión a Internet. Para acceder a la web AJDA se puede hacer pulsando sobre la siguiente imagen, clicando sobre el enlace de la siguiente imagen o escribiendo la siguiente dirección en el navegador: https://newton.proyectodescartes.org/juegosdidacticos/index.php.



Esta web cuenta con un menú superior desplegable con todas las secciones y subsecciones de la misma y debajo de éste e encuentra la zona de contenidos, en la que se presentan los epígrafes seleccionados en el citado menú. Nos centraremos en comentar los aspectos más importantes de la web.

La página inicial de la web, muestra una guía rápida de utilización de los juegos didácticos. Además, dispone de una galería deslizante con las carátulas de los juegos y si se pulsa sobre alguna de ellas se accede directamente al juego elegido.



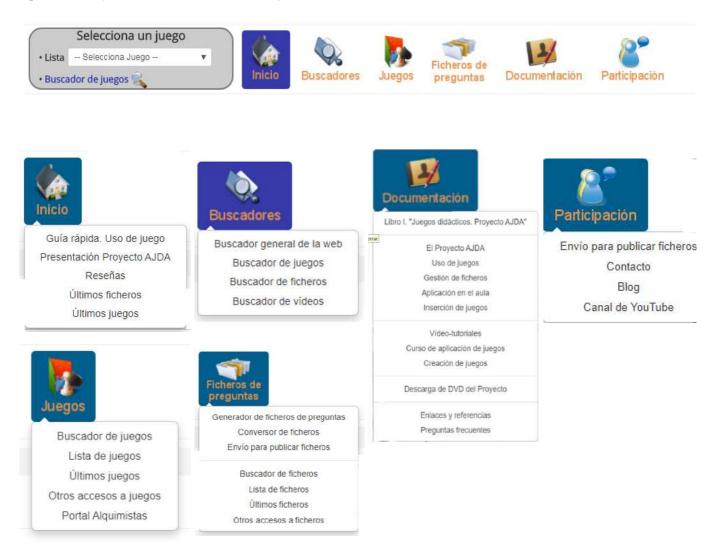
En el pie de la web se encuentra un menú con enlaces directos a: contacto, resumen y créditos del Proyecto AJDA. Además, desde aquí se puede aumentar o disminuir el tamaño de letra.



La web del Proyecto AJDA está diseñada como un espacio "vivo y dinámico", de forma que pueda ser ampliada, mejorada y modificada para incrementar los recursos y la funcionalidad de la misma.

Menú principal de la web

El menú principal superior de la web es un menú desplegable que presenta los siguientes apartados descritos de izquierda a derecha:



- Selecciona un juego. Este menú permite elegir un juego de la lista desplegable o acceder de forma directa al buscador de juegos.
- Inicio. Contiene la guía rápida, página de presentación del Proyecto, reseñas, últimos juegos y últimos ficheros de preguntas publicados.
- **Buscadores**. Presenta enlaces a los buscadores: general de la web, de juegos, de ficheros y de vídeos.
- Juegos. Muestra las distintas formas de acceder a los juegos: buscadores, relaciones de juegos y "Portal Alquimistas".

- Ficheros de preguntas. Incluye distintas formas de acceso a ficheros, así como el acceso al generador y conversor de ficheros de preguntas. También tiene un formulario de envío de ficheros para su publicación.
- **Documentación**. Apartado que incluye los cursos de formación de AJDA, enlaces de interés, descarga del DVD del Proyecto, preguntas frecuentes, información sobre los juegos y su puesta en práctica, etc. También incluye el libro "Juegos didácticos. Proyecto AJDA".
- Participación. Sección en la que se puede contactar con el coordinador, enviar ficheros de preguntas, blog y canal de YouTube de AJDA.

Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula Selecciona un juego Lista — Selecciona Juegos Didácticos en el Aula Buscador de juegos Documentación Participación Está aquí: Inicio , Inicio , Presentación Proyecto AJDA MERO DE LADOS TESORO ESCONDIDO AHORA CAIGO2 MEMORIA NUMÉRICA TIEMPO B ALORA CAIGO2

Presentación

● Visto: 114

Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula (AJDA) es un Proyecto que pone al servicio de la comunidad educativa una amplia colección de juegos y materiales relacionados con ellos, con el objetivo de que sirvan como recursos didácticos de aplicación en el aula. AJDA se estructura en base a los siguientes elementos: web, blog, DVD y canal de YouTube. La web es el portal principal del Proyecto, en ella se encuentran clasificados todos los juegos y materiales relacionados (ficheros de contenidos, generador de ficheros, cursos de formación, tutoriales, enlaces, etc.). En el blog se presentan experiencias de utilización práctica de juegos, ideas y orientaciones sobre su funcionamiento, noticias y materiales relacionados con AJDA, etc. El DVD, se puede descargar desde la web de AJDA, y en él se encuentran los juegos y materiales para su uso off-line. En el canal de YouTube se incluyen todos los vídeos y tutoriales realizados por AJDA. En al artículo publicado en el Congreso INNTED 2017, se presenta de forma general el Proyecto AJDA. También se incluye la ficha resumen del mismo. En el libro interactivo "Juegos didácticos. Proyecto AJDA" se profundiza sobre los diferentes aspectos de AJDA y de sus juegos.





Acceder a la web de AJDA y navegar por los distintos apartados del menú superior del sitio, analizando su contenido.

Guía rápida

La guía rápida se encuentra en la página inicial de la web de ADJA y en ella se explican de forma rápida y sencilla, los pasos que hay que dar para utilizar los juegos didácticos en pocos pasos. Mediante un control esta sección se muestra u oculta. Se incluye un vídeo e imágenes con los pasos de la guía.



- Mostrar/Ocultar

Para utilizar los juegos de forma rápida se pueden seguir los siguientes pasos (tras el último paso se presenta un videotutorial de la guía):

1. Buscar y elegir el juego que se desee.

Elige un juego del menú "Selecciona un juego", situado en la esquina superior izquierda de esta página. Al pulsar se mostrará una descripción del juego. (También se pueden usar los buscadores de la web, especialmente el de juegos).



2. Acceder al juego elegido.

Para entrar en el juego pulsa el botón rojo, "ACCEDER AL JUEGO" que aparece en la descripción del mismo.



3. Seleccionar la configuración o parámetros iniciales del juego.

Nombres de jugadores, tipo fuente de preguntas y otras parámetros de configuración inicial de la partida que se puedan presentar.



4. Elegir el fichero de preguntas del juego, en el caso de que la fuente de contenidos seleccionada haya sido por fichero.

Se seleciona el fichero de preguntas que se desee utilizar (mediante alguna de las tres formas posibles) y se pulsa el botón "JUGAR".



5. Comenzar la partida.

Se puede comenzar la partida, teniendo en cuenta que en la parte superior hay una barra desplegable que permite cambiar los parámetros de configuración del juego.





Ver la guía rápida de la web de AJDA y seguir sus pasos para acceder y utilizar de forma rápida un juego didáctico.

Lista de juegos

Cuando se muestran listas y relaciones de juegos en la web, como, por ejemplo, en Juegos/Lista de juegos, se puede acceder a la relación completa de juegos. En la web de AJDA la forma de presentar los distintos juegos es la siguiente:

AHORA CAIGO 2

Domingo, 29 Octubre 2017 11:44



Leer más ...

RIVALES

Viernes, 27 Octubre 2017 22:37

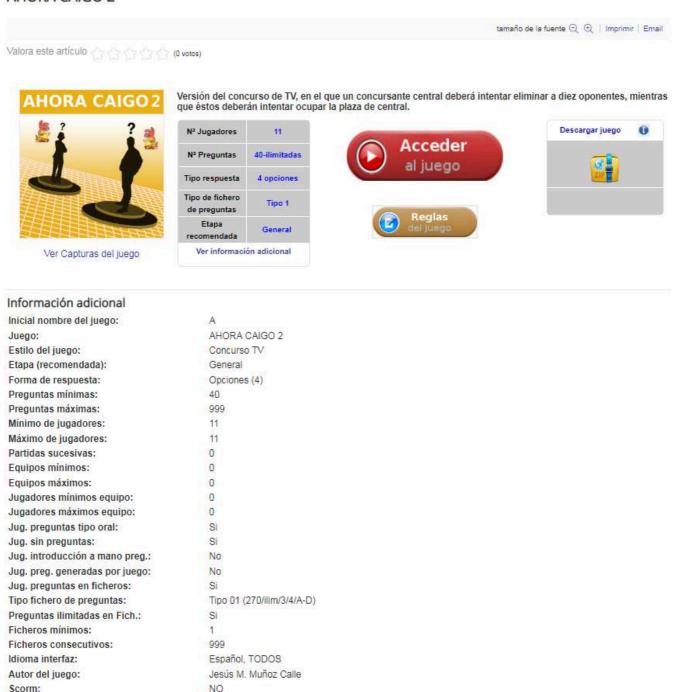


- Carátula. Al pulsar sobre ella se muestra una imagen capturada del juego.
- Breve descripción del juego. Se realiza una breve reseña o introducción del mismo.
- Tabla con las principales características del juego. También presenta un enlace donde se ofrece información adicional ampliada sobre éste.
- Botón de acceso al juego. El botón rojo, *Acceder al juego*, da entrada a la pantalla de configuración de parámetros iniciales del juego.
- Reglas del juego. Se muestran en una ventana emergente las instrucciones del mismo.

• **Descarga del juego**. Permite descargar el juego en formato zip y para parte de los juegos en formato Scorms (para poder utilizar estos juegos en plataformas LMS como Moodle).

A continuación, se muestra una imagen con la información detallada de los datos de un juego, la cual se obtiene al pulsar sobre el título del juego en cuestión (en color azul), en la web de AJDA.





En el menú "Inicio" y en el menú "Juegos", existe un enlace, llamado "Últimos juegos", que presenta una relación de los últimos juegos por fecha de publicación.





Buscar la relación completa de juegos en la web del Proyecto AJDA. Seleccionar un juego u ver sus características en detalle.

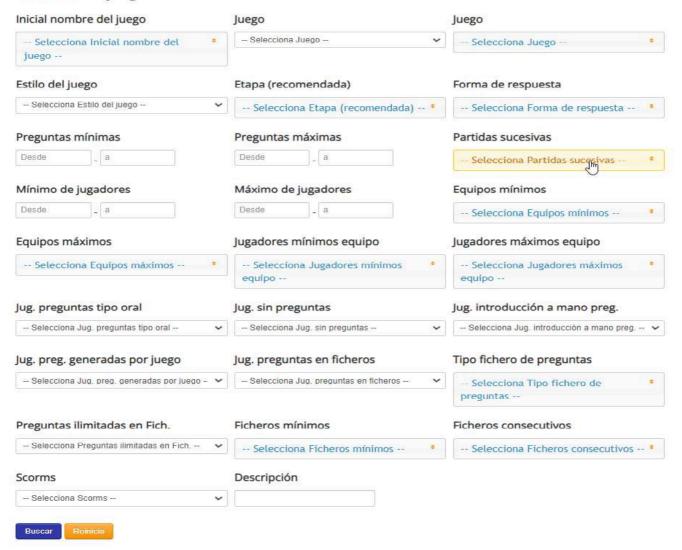
Buscador de juegos

El buscador de juegos permite buscar y seleccionar juegos que cumplan con las características pedidas en sus campos de búsqueda. Se accede de forma directa a través del enlace que hay en la parte izquierda del menú superior o mediante los enlaces que se encuentran en los menús desplegables de la barra superior: "Buscadores" o "Juegos".



Al acceder al "Buscador juegos", se mostrarán los diferentes campos o selectores, que permiten elegir los juegos. Debajo hay una leyenda identificativa de cada uno de ellos.

Buscador de juegos



- Inicial nombre del juego: Selecciona a todos los juegos que empiecen por la letra inicial seleccionada.
- Juego: Hay dos campos que permiten seleccionar juegos por su nombre. En un se despliegan los nombres y en otro se pueden escribir.
- Estilo del juego: Toma todos los juegos que hayan sido catalogados por su estilo u origen: clásicos, concurso de TV, deporte y nueva creación de AJDA.
- Etapa (recomendada): La mayoría de los juegos pueden ser aplicados a cualquier etapa educativa, es decir, pueden ser utilizados en general. Sin embargo, algunos juegos, por sus características, dinámica o duración son especialmente adecuados para una determinada etapa: infantil, primaria, secundaria, universidad, etc., sin que ello implique que no puedan ser utilizados en otra etapa diferente.
- Forma de respuesta: Selecciona todos los juegos cuya fuente de preguntas presentan a un determinado tipo o forma de respuesta (respuestas con opciones, abiertas, de relacionar, palabras...).

- **Preguntas mínimas**: Este campo permite introducir un intervalo dentro del cual debe encontrarse el número mínimo de preguntas que debe contener el fichero de preguntas necesario para jugar a los juegos. Es decir, si se introduce un intervalo 10-15, seleccionará todos los juegos que necesiten un mínimo de 10 a 15 preguntas para jugar.
- **Preguntas máximas**: Número máximo de preguntas que puede ser necesario utilizar para desarrollar una partida del juego. El valor 999 se considerará como que el juego puede utilizar un número máximo de preguntas ilimitado.
- Partidas sucesivas: Número máximo de partidas que se pueden jugar en un juego sin que este tenga que ser reiniciado. El valor 999 se considera como ilimitado.
- **Mínimo de jugadores**: Selecciona juegos en los que puedan participar el número mínimo de jugadores simultáneos introducido en el intervalo de este campo. Por ejemplo, si se introduce (2-4), buscará todos los juegos que puedan jugar como mínimo 2,3 ó 4 jugadores.
- Máximo de jugadores: Selecciona juegos en los que puedan participar el número máximo de jugadores simultáneos introducido en el intervalo de este campo. Por ejemplo, si se introduce (20-25), buscará todos los juegos que puedan jugar como máximo de 20 a 25 jugadores.
- Equipos mínimos: En los juegos que sean por equipos, número mínimo de equipos para jugar.
- Equipos máximos: En los juegos que sean por equipos, número máximo de equipos simultáneos que pueden jugar.
- Jugadores mínimos equipo: En los juegos que sean por equipos, número mínimo de jugadores que debe haber en un equipo.
- Jugadores máximos equipo: En los juegos que sean por equipos, número máximo de jugadores que puede haber en un equipo.
- Jug. preguntas tipo oral: Selecciona aquellos juegos cuya fuente de preguntas consiste en que el presentador realiza las preguntas oralmente y verifica las respuestas.
- Jug. sin preguntas: Busca todos los juegos en los que no se formulan preguntas con contenidos.
- Jug. introducción directa de contenidos: Selecciona los juegos que permiten introducir en el propio juego, al principio del mismo, las preguntas con las que se van a jugar (al finalizar la partida los contenidos introducidos se pierden).
- Jug. preguntas generadas por el juego: Selecciona aquellos juegos que cuenta con baterías de contenidos específicos ya incluidos en el propio juego.
- Jug. preguntas en ficheros: Busca los juegos cuya fuente de preguntas son ficheros de texto que han sido previamente elaborados y guardados. Al principio de la partida habrá que introducir en el juego el fichero o ficheros con cuyas preguntas se desea jugar.
- Tipo de ficheros de preguntas: Todos los juegos que pueden utilizar los mismos ficheros de preguntas pertenecen al mismo tipo. Hay 22 tipos de juegos diferentes. Además, hay juegos cuyos ficheros sólo sirven para un juego (ficheros de tipo individual) y también hay juegos

que no precisan de elaboración de ficheros de contenidos (juegos sin ficheros o SF). Detrás del tipo de juego se indican entre paréntesis y separados por barras los siguientes aspectos:

número de juegos que pertenecen al tipo // número de preguntas que admite el fichero // número máximo de líneas del enunciado de las preguntas/número de opciones de respuesta // tipo de respuesta o solución

- **Preguntas ilimitadas en Fich.**: Escoge aquellos juegos que admiten ficheros con un número ilimitado de preguntas, siendo el propio juego el que selecciona aleatoriamente las preguntas que se formulan.
- **Ficheros mínimos**: Mínimo número de ficheros de preguntas que hacen falta para jugar a un juego con este tipo de fuente de preguntas.
- Ficheros consecutivos: Número máximo de ficheros de preguntas que puede llegar a necesitar cargar un juego a lo largo de una partida. El valor 999, se considerará como ilimitado.
- Scorms: Muestra aquellos juegos que presentan formato Scorms para ser introducidos en plataformas como Moodle.
- **Descripción**: Campo que hace referencia a la descripción del juego.

Si no se introduce ninguna condición y se pulsa el botón "*Buscar*", se seleccionarán todos los juegos. Si se introduce una condición en un campo, buscará a todos los juegos que cumplan dicha condición. Si se introducen varias condiciones se seleccionará a los juegos que cumplan todas y cada una de las condiciones. Los juegos buscados se mostrarán con todas sus características.

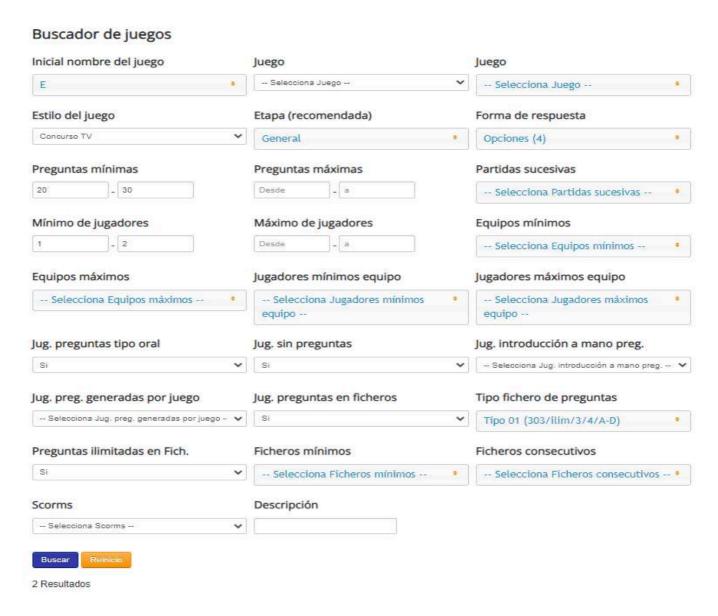
Mientras se introducen la o las condiciones en los distintos campos de búsqueda y antes de pulsar el botón "Buscar", se muestra bajo este botón el número de juegos que van cumpliendo las condiciones establecidas. Al pulsar el botón "Buscar" se mostrarán los resultados de la búsqueda de forma completa. El botón "Reinicio" borra las condiciones de todos los campos de búsqueda y hace que por defecto se seleccionen todos los juegos.

Vamos a mostrar un ejemplo de búsqueda. Queremos seleccionar aquellos juegos que:

- Su nombre empiece por "E"
- Sea de tipo 01
- Tengan entre 20 y 40 preguntas como mínimo
- Las respuestas muestren 4 opciones
- Esté basado en un concurso de TV
- Pueda utilizar como fuente de preguntas: oral y preguntas en ficheros
- Esté recomendado para cualquier etapa (general)
- Puedan participar como mínimo de 1 a 2 jugadores

- Admita ficheros con un número ilimitado de preguntas
- Que permita el uso de ficheros consecutivos.

Antes de pulsar el botón "*Buscar*" veremos que se han encontrado 2 juegos que cumplen esas condiciones, aunque no se muestran todavía los mismos.

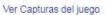


Tras pulsar el botón "*Buscar*" se muestran los resultados de la búsqueda. En nuestro ejemplo, los juegos que cumplen estas condiciones son: "*El gran minuto*" y "*El tiempo es oro*".

EL GRAN MINUTO

Juego básado en una prueba del concurso de TV "Saber y Ganar" y consiste en responder 10 preguntas en un mínito, pudiendo utilizar el comodín de pedir el tema de la pregunta













Información	ad	icional	
II III OT ITTO CTOTT	~~	101101	

Inicial nombre del juego

Juego EL GRAN MINUTO
Estilo del juego Concurso TV
Etapa (recomendada) General
Forma de respuesta Opciones (4)
Preguntas mínimas 20
Preguntas máximas 20

Preguntas máximas 20 Mínimo de jugadores 1 Máximo de jugadores 1 21 Partidas sucesivas Si Jug. preguntas tipo oral Si Jug. sin preguntas Jug. introducción a mano preg. No Jug. preg. generadas por juego No Jug. preguntas en ficheros Si

Tipo fichero de preguntas Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)

Preguntas ilimitadas en Fich. Si Ficheros mínimos 1 Ficheros consecutivos 21

Idioma interfaz Español, TODOS Autor del juego Jesús M. Muñoz Calle

Scorm

EL TIEMPO ES ORO



Ver Capturas del juego

Juego consistente en obtener el mayor número de respuestas correctas en el menor tiempo posible.



Español, TODOS

Jesús M. Muñoz Calle



Reglas



Información adicional	
Inicial nombre del juego	E
Juego	EL TIEMPO ES ORO
Estilo del juego	Concurso TV
Etapa (recomendada)	General
Forma de respuesta	Opciones (4)
Preguntas mínimas	20
Preguntas máximas	20
Mínimo de jugadores	1
Máximo de jugadores	1
Partidas sucesivas	21
Jug. preguntas tipo oral	Si
Jug. sin preguntas	Si
Jug. introducción a mano preg.	No
Jug. preg. generadas por juego	No
Jug. preguntas en ficheros	Si
Tipo fichero de preguntas	Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)
Preguntas ilimitadas en Fich.	Si
Ficheros mínimos	1



Ficheros consecutivos

Idioma interfaz

Autor del juego Scorm

Utilizando el buscador de juegos de la web de AJDA, realizar las siguientes búsquedas diferentes:

- a. Juegos cuyo nombre contenga la palabra "pregunta".
- b. Juegos cuya respuesta sea numérica (cifras) y sea un juego de tipo "Deporte".
- c. Juegos cuyo nombre empiece por J, admita ficheros de tipo 1 y un número ilimitado de preguntas en sus ficheros.

Nota: Recordar pulsar el botón "Reinicio" después de realizar cada búsqueda.

Otros accesos a juegos

En el apartado "*Juegos*" se presenta el submenú "*Otros accesos a juegos*", se muestra la siguiente imagen que contiene un enlace a una hoja de cálculo.





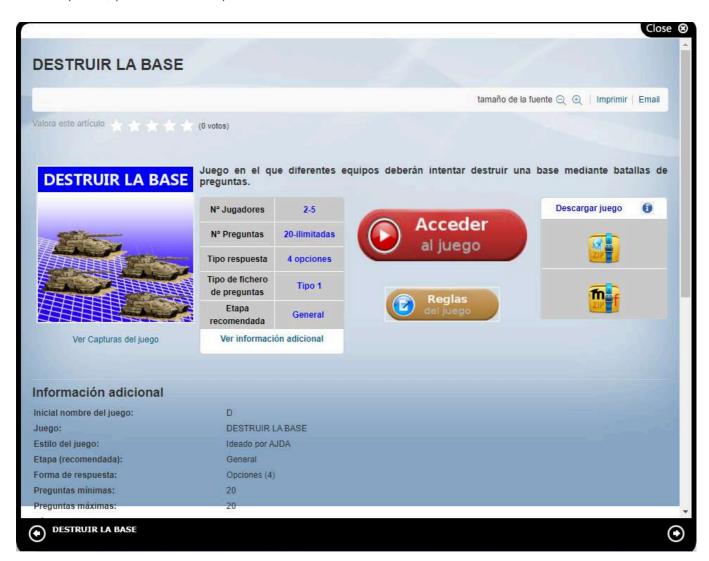
CLASIFICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS (AJDA)								
	Identificación del juego	Descripción del juego				Nº preguntas		
N =	Nombre del juego 🔻	Descripción del juego 🔻	Tij ▼	Estilo del juego 🔻	Etapa Rececomeda 🔻	Forma respues -	Preg. M ▼	Preg. M ▼
1	10x10	optotoooodilytopooodipoooooodppoooooddooodo	1	Concurso TV	SEC-UNI-GEN	Opciones (4)	10	10
2	50x15		1	Concurso TV	SEC-UNI-GEN	Opciones (4)	15	15
3	50x50	aptalaanaaliii I illaplahlaalapaanappapapaanaa aspapaanaliplapa	20	Concurso TV	UNI-GEN	Opciones (2)	5	5
4	6 PALABRAS	Zapras ya yaka yakipi kali ada yaaras ya yarrayiy ya aalisk yaka daabi saan adaan li yila yaka.	11	Ideado por AJDA	UNI-GEN	Palabras (oral)	6	24
5	7,5	Zop promish month method opda, mepulodu mikromu pakende pelacula, mepulo	SF	Clásico	GEN	Relacionar	0	0
6	ABIERTO Y CERRADO	Jurqu diurāzdu para edunasišu infantit para aprender jugandu lus ununeplus de akirelu g ureradu.	SF	Clásico	INF	Relacionar	1	10
7	ABRIR CON MAGIA	To any construction or the temperature consequence and other construction temperature.	1	Ideado por AJDA	GEN	Opciones (4)	20	20
8	ABRIR LA CAJA	Versión de uno de los juegos del programa "El precio justo".	3	Concurso TV	GEN	Cifras	5	5
9	ACERCARSE Y ALEJARSE	Jurqu diariizda para edunasiifu infantii para apeender juqanda lan nanaeplan de neena q lejun.	SF	Clásico	INF	Relacionar	1	10
10	ACÉRCATE A LAS CIFRAS	Zoprav po polipa Bajdon i popand i polipadi pradrimi i mojo cie din pillo.	3	Concurso TV	GEN	Cifras	1	10
11	ACIERTA LA TIRADA	En Eglan in opény propor polyedo poremedo cedeno porolad esclubilo lala.	1	Ideado por AJDA	GEN	Opciones (4)	5	5
12	ACTIVACIÓN	Zop er ja o ogodo modo mendock er gaj preternega oddok obo objedo nelo.	1	Ideado por AJDA	GEN	Opciones (4)	12	12
13	ADELANTE Y ATRÀS	Juega diariizda para edunaniika inizadii para aprender jugandu lan nunneplan de adelanle galešu.	SF	Clásico	INF	Relacionar	1	10
14	AGUJERO NEGRO	Zoporo proceptore librardo neclanilo procepo, natidor le desidore polo.	1	Ideado por AJDA	GEN	Opciones (4)	12	12
15	AHORA CAIGO	lahyahaydaalaaaaddhayaaaaaaaddhaaaa aabayaaa aayaaddaaaa yda	1	Concurso TV	GEN	Opciones (4)	40	999
16	AHORA CAIGO 2	todomiditory	1	Concurso TV	GEN	Opciones (4)	40	999
17	AHORA CAIGO 3	todoooddiggooddoo ogaalaa agaalaa agaalaa	1	Concurso TV	GEN	Opciones (4)	40	999
18	AHORA CAIGO. FINAL	Joge bode or spoke her beneate 671 *11111 CHCC*, conclude or make 11 popular per maner lake.	13	Concurso TV	GEN	Opciones (6)	10	10
19	AHORCADO	Juego alSuinn gameno, que muniule en ancelae una palabra unulla, a leanfu de lau leleau que la mmpunen.	FI	Clásico	PRI-GEN	Palabras	1	1
20	AHORCADO MULTIJUGADOR	Books to op to shoots as yo poles go to be bougeloon or on, you wolk as yolo o boo.	10	Clásico	PRI-GEN	Palabras	1	1

En dicha hoja de cálculo se encuentra información clasificada de todos los juegos AJDA, con las siguientes características:

- La **información** de cada juego se **agrupa en bloques**: identificación, características, número de preguntas, modalidad de preguntas, jugadores, equipos y acceso a los juegos.
- Cada columna contiene **filtros** personalizables que permiten buscar juegos que cumplan las características indicadas en los mismos.
- Las **columnas o filas** de las tablas se pueden **ocultar** o **mostrar** según se desee.

• La hoja de cálculo está diseñada para que, en caso de ser necesario, pueda ser impresa con un formato adecuado.

En este apartado de la web de AJDA también se presenta una **galería** con datos de los juegos del Proyecto, y desde ella se puede acceder a los mismos.

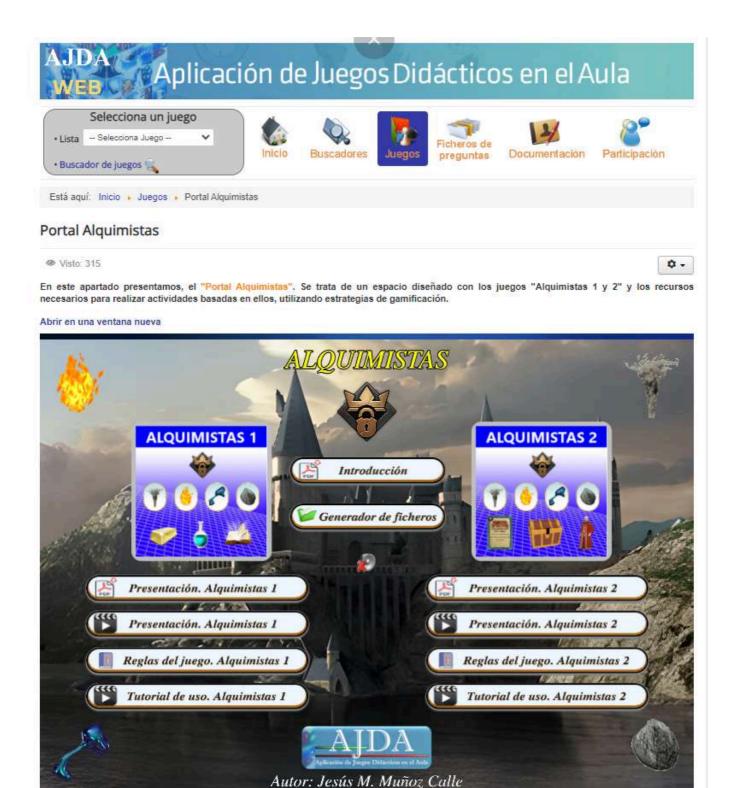




Seleccionar juegos didácticos que sean de tipo 1 y en los que puedan participar más de 10 jugadores, utilizando la hoja de cálculo de AJDA.

Portal Alquimistas

En el apartado "*Juegos*" se presenta el submenú "*Portal Alquimistas*". En este espacio podemos encontrar los juegos "Alquimistas" y sus recursos relacionados (presentaciones, introducción, vídeos, reglas del juego, videotutoriales, generador de ficheros, etc.). Esto es muy útil si se quiere realizar la puesta en práctica de actividades basadas en juegos utilizando estrategias de gamificación (esto se comenta más adelante en otra práctica del curso).





Visitar el portal Alquimistas de la web de AJDA y analizar su contenido.

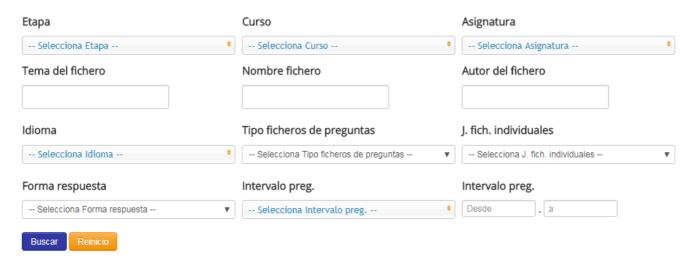
Buscador de ficheros

El buscador de ficheros permite seleccionar y buscar ficheros que cumplan con las características pedidas en sus campos de búsqueda. Se accede a través de los enlaces que hay en los submenús desplegables del menú superior: "Buscadores" o "Ficheros de preguntas".



Al acceder al "Buscador ficheros", se mostrarán los diferentes campos o selectores, que permiten seleccionar los ficheros a través de los mismos y debajo hay una leyenda identificativa de cada uno de ellos.

Buscador de ficheros



- **Etapa**: Selecciona todos los ficheros de una la etapa educativa.
- Curso: Busca todos los ficheros pertenecientes a un curso o nivel.
- Asignatura: Escoge los ficheros de un área, materia o nivel.
- **Tema del fichero**: Busca todos los ficheros que contengan en su campo tema, las palabras aquí introducidas.
- Nombre del fichero: Halla todos los ficheros que contengan en su nombre la palabra introducida en este campo.
- Autor del fichero: Selecciona todos los ficheros realizados por una determinada autoría.
- Idioma: Escoge los ficheros realizados en el idioma seleccionado.
- Tipo de ficheros de preguntas: Todos los juegos que pueden utilizar los mismos ficheros de preguntas pertenecen al mismo tipo. Hay 22 tipos de juegos diferentes. Hay juegos cuyos ficheros sólo sirven para un juego (ficheros de tipo individual). Algunos juegos no precisan de elaboración de ficheros de contenidos (juegos sin ficheros o SF). Detrás del tipo de juego se indican entre paréntesis y separados por barras los siguientes aspectos:

número de juegos que pertenecen al tipo // número de preguntas que admite el fichero/número máximo de líneas del enunciado de las preguntas // número de opciones de respuesta // tipo de respuesta o solución

• Juegos con ficheros individuales: Ficheros que sólo pueden ser utilizados para un juego. Detrás de cada juego se indican entre paréntesis y separados por barras los siguientes aspectos:

número de juegos que pertenecen al tipo // número de preguntas que admite el fichero // número máximo de líneas del enunciado de las preguntas/número de opciones de respuesta // tipo de respuesta o solución

- Forma de respuesta: Selecciona a todos los ficheros que presentan a una determinada forma de respuesta (respuestas con opciones, abiertas, de relacionar, palabras...).
- Intervalo de preguntas: Escoge aquellos ficheros que tienen un número de preguntas dentro del intervalo seleccionado en este campo. Hay dos opciones, mediante un selector o introduciendo el intervalo.
- Num. preguntas del fichero: Escoge aquellos ficheros que tienen un número de preguntas dentro del intervalo introducido en este campo.

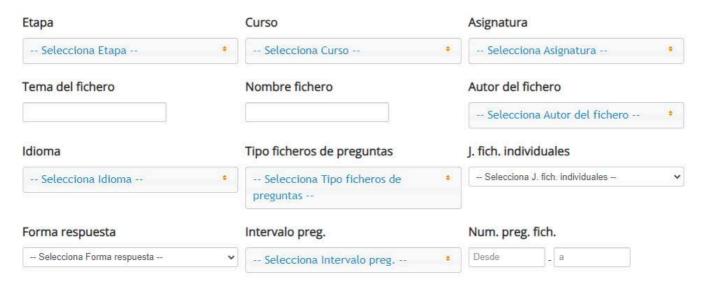
El funcionamiento este buscador es análogo al del buscador de juegos. Si no se introduce ninguna condición y se pulsa el botón "Buscar", se seleccionarán todos los ficheros. Si se introduce una condición en un campo, buscará a todos los ficheros que cumplan dicha condición. Si se meten varias condiciones se seleccionará a los ficheros que cumplan todas y cada una de las mismas. Los ficheros buscados se mostrarán con todas sus características. Mientras se introducen la o las condiciones en los distintos campos de búsqueda y antes de pulsar el botón "Buscar", se muestran bajo dicho botón el número de ficheros que van cumpliendo las condiciones establecidas. Al pulsar el botón "Buscar" se mostrarán los resultados de la búsqueda de forma completa. El botón "Reinicio" borra las condiciones de todos los campos de búsqueda y hace que por defecto se seleccionen todos los ficheros.

Vamos a mostrar un ejemplo de búsqueda. Queremos seleccionar aquellos ficheros que cumplan las siguientes condiciones:

- Etapa primaria.
- Curso 2º.
- Asignatura Inglés.
- Deben proporcionarse 4 opciones de respuesta
- Tipo 07.
- Deben tener entre 10 y 14 preguntas
- El idioma debe ser inglés.

Antes de pulsar el botón "*Buscar*" veremos que se han encontrado 3 ficheros que cumplen esas condiciones, aunque no se muestran todavía los mismos.

Buscador de ficheros



Tras pulsar el botón "*Buscar*" se muestran los resultados de la búsqueda. En nuestro ejemplo los ficheros que cumplen estas condiciones son: "ing-2pri-furniture1-10p", "ing-2pri-furniture2-10p" y "ing-2pri-furniture3-10p".

Relación de ficheros (3)

ing-2pri-furniture1-10p

Información adicional	
Etapa	Primaria
Curso	2°
Asignatura	Inglés
Tema del fichero	Muebles y estancias de la casa
Nombre fichero	ing-2pri-furniture1-10p
Autor del fichero	Mónica Ventosa Moreno
Idioma	Inglés
Tipo ficheros de preguntas	Tipo 07 (3/ilim/3/4+comodines/A-D)
J. fich. individuales	Juegos con ficheros no indivuales
Forma respuesta	Opciones (4)
Intervalo preg.	10-14
Num. preg. fich.	10
Descargar archivos adjuntos:	ing-2pri-furniture1-10p.txt (102 Descargas)
-	

Leer más ...

ing-2pri-furniture2-10p

Información adicional

EtapaPrimariaCurso2°AsignaturaInglés

Tema del fichero Muebles y estancias de la casa

Nombre fichero ing-2pri-furniture2-10p
Autor del fichero Mónica Ventosa Moreno

Idioma Inglés

Tipo ficheros de preguntas J. fich. individualesTipo 07 (3/ilim/3/4+comodines/A-D)

Juegos con ficheros no indivuales

Forma respuesta Opciones (4)
Intervalo preg. 10-14
Num. preg. fich. 10

Descargar archivos adjuntos: ing-2pri-furniture2-10p.txt (88 Descargas)

Leer más ...

ing-2pri-furniture3-10p

Información adicional

EtapaPrimariaCurso2°AsignaturaInglés

Tema del fichero Muebles y estancias de la casa

Nombre fichero ing-2pri-furniture3-10p
Autor del fichero Mónica Ventosa Moreno

Idioma Inglés

Tipo ficheros de preguntas J. fich. individualesTipo 07 (3/ilim/3/4+comodines/A-D)

Juegos con ficheros no indivuales

Forma respuesta Opciones (4)
Intervalo preg. 10-14
Num. preg. fich. 10

Descargar archivos adjuntos: ing-2pri-furniture3-10p.txt (94 Descargas)

Leer más ...



Utilizando el buscador de ficheros de la web de AJDA, realizar las siguientes búsquedas diferentes:

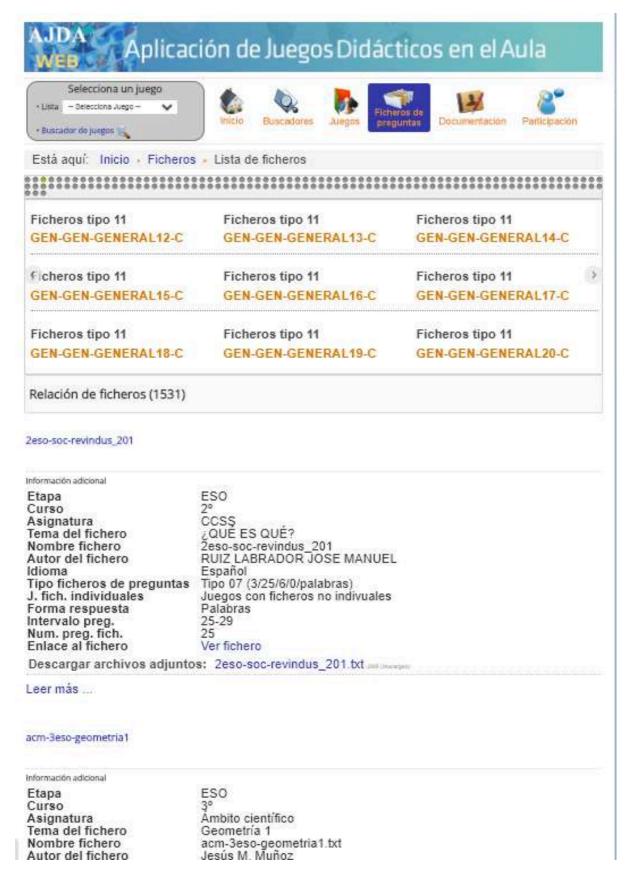
- a. Ficheros para la asignatura de matemáticas.
- b. Ficheros en catalán para primaria.
- c. Ficheros cuya respuesta sean palabras, para bachillerato y en español.

Nota: Recordar pulsar el botón "Reinicio" después de realizar cada búsqueda.

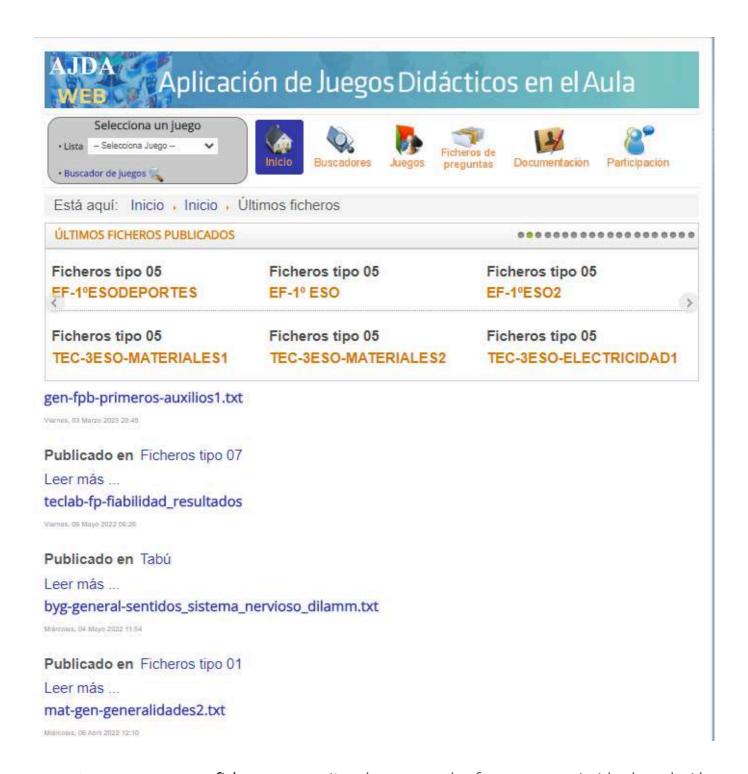
Otros accesos a ficheros

En el apartado "*Ficheros de preguntas*" se presenta otras formas de acceder a los ficheros, además del buscador:

• Lista de ficheros: Ofrece, en orden alfabético la relación completa de ficheros de preguntas existentes del el Proyecto ADJA.



• Últimos ficheros: Permite acceder a la relación de los últimos ficheros subidos al proyecto (esta opción también está disponible en el menú inicio).



• Otros accesos a ficheros: permite descargar de forma comprimida la relación completa de ficheros. También ofrece galerías con datos de los ficheros del Proyecto, y que también permite acceder a los mismos.











Tipo 21







F.I. Ahorcado



F.I Ántes y después



F.I. Cada sabio con su tema







F.I. Coincidencias



F.I. Contraseña



F.I. Cuantas letras

F.I. Dos palabras









F.I. Duelo de palabras



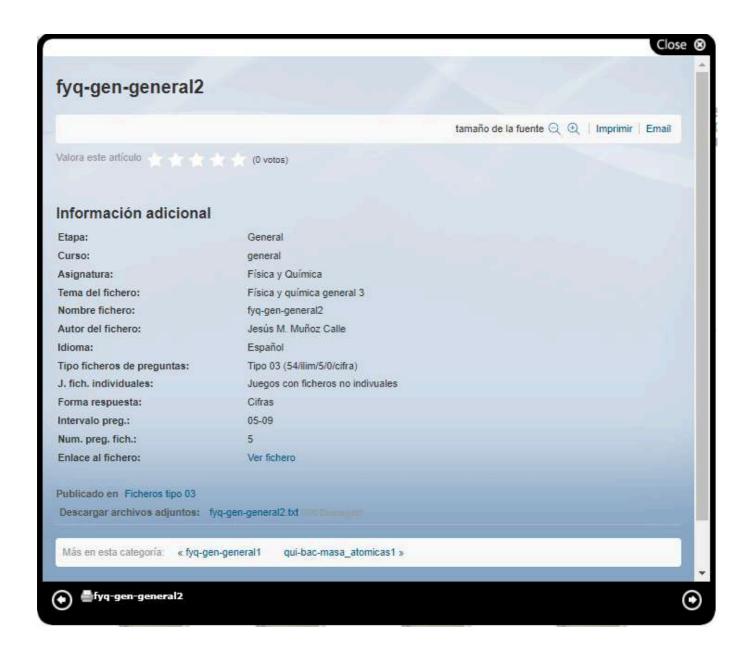
F.I. El duelo





F.I. Empieza por





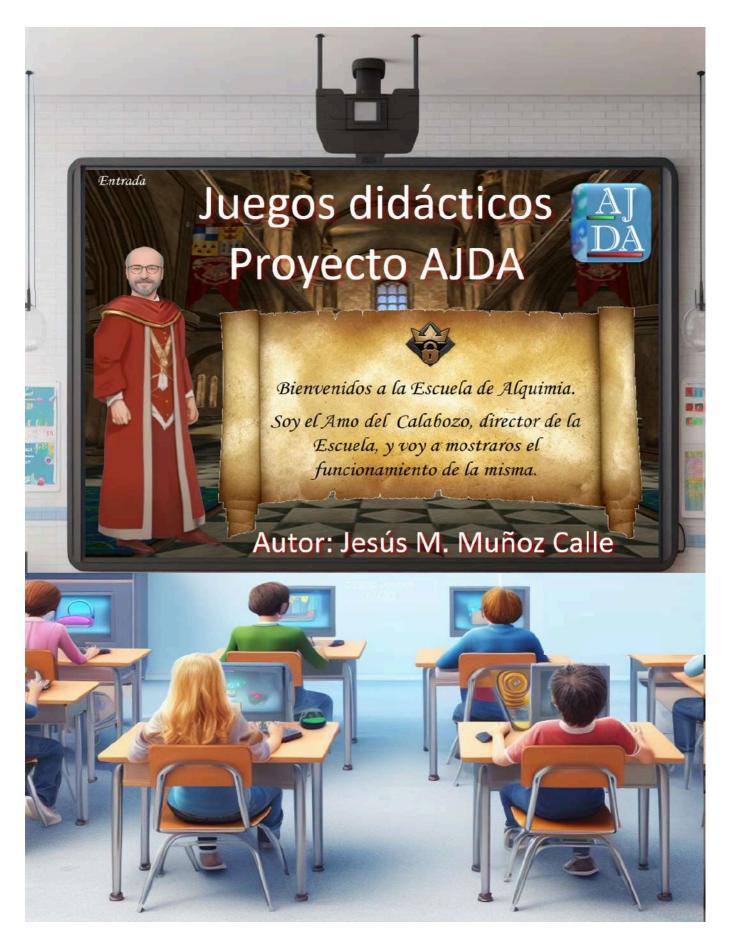


Consultar los tres últimos ficheros publicados en la web de AJDA y ver para que materia y nivel han sido diseñados.

Documentación

La web de AJDA cuenta con un apartado de documentación en el que se incluyen los siguientes apartados.

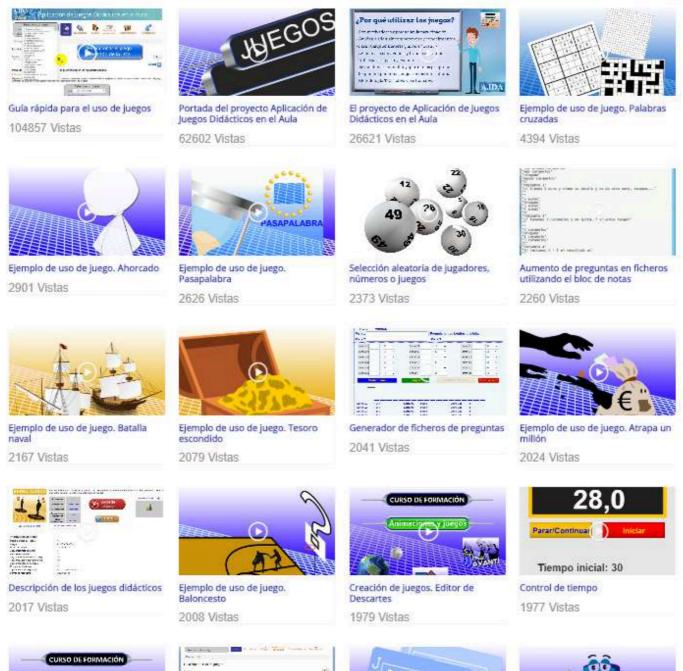
• Libro interactivo "Juegos didácticos. Proyecto AJDA".



• Dos cursos de formación completos: uno para aprender a utilizar y aplicar en el aula los juegos del Proyecto AJDA y otro para crear nuevos juegos y/o escenas interactivas.

• **Vídeo-tutoriales:** cuenta con diferentes formas de organizar y clasificar los videos, además de un buscador específico para los mismos.





• Documentación para el uso de juegos: guía de uso, software necesario, ejemplos de juegos, inserción en páginas web.

Software necesario

● Visto: 10426

Para utilizar los juegos desde la web sólo se necesita utilizar un navegador actualizado, preferentemente Mozilla-Firefox o Google-Chrome (Chromium en Linux) y también, para dispositivos móviles, Safari y Chrome, aunque pueden utilizarse otros navegadores.



Aunque normalmente no hay que realizar modificaciones en la configuración de los navegadores, ésta tiene que permitir la visualización de JavaScript. Si un juego se carga correctamente se entrará en una ventana como la siguiente:



• Acceso a la descarga del DVD del Proyecto. permite descargar de forma comprimida el DVD del Proyecto desde la web de ADJA y también existe un enlace para poder obtenerlo desde la web de la Red Descartes.

Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula



DVD de juegos didácticos

● Visto: 15187

El DVD de Proyecto AJDA contiene los juegos didácticos y materiales relacionados con los mismos para su uso off-line. Disponer de los juegos y materiales en el equipo local aumenta la velocidad de funcionamiento y la flexibilidad para adaptarse a cualquier espacio educativo, evitando la dependencia de la conexión a la red. Pulsando sobre la siguiente imagen se mostrará el enlace de descarga del fichero comprimido en formato zip que contiene el DVD del Proyecto AJDA. Una vez descargado el fichero, se debe descomprimir y su contenido puede ser grabado en un DVD, memoria USB, disco duro... El DVD del Proyecto AJDA se actualiza y publica a principios de cada año. La versión actualmente publicada es la del año 2024. También se puede descargar en este enlace de la web de la Red Descartes la versión del año 2023.



Apartado de preguntas frecuentes.



El DVD contiene todos los materiales del mismo que pueden utilizarse off-line: juegos, cursos, video-tutoriales, paquetes Scorms, generador y

• Sección de enlaces y referencias.

conversor de ficheros, etc. El DVD debe ser descargado y posteriormente descomprimido para su uso.

Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula Selecciona un juego · Lista - Selecciona Juego --Ficheros de Inicio Documentacion Participación preguntas • Buscador de juegos 🕵 Está aquí: Inicio > Documentación > Enlaces y referencias Enlaces y referencias 20 🕶 Filtro para búsqueda de enlaces we Proyectos educativos de la Red Descartes Blog de la red Descartes 🔞 Participación de Jesús Muñoz en el concurso "Ahora Caigo" de Antena 3 TV no Documentación clásica del editor de escenas de Descartes n Descarga editor de Descartes JavaScript Sobre la herramienta Descartes 📵 Juego de 50x15 y la semana europea de robótica 🚱 Artículo sobre el Proyecto "Aplicación de juegos didácticos en el aula" Primer juego realizado. 10x10 en formato flash 👩 Segundo juego realizado. Pasapalabra en formato hoja de cálculo n Publicaciones del Proyecto AJDA en el blog de la Red Descartes nformación general sobre el editor de Descartes Documentación pdf del editor de escenas de Descartes

Además, esta sección incluye otro tipo de documentación relacionada con el Proyecto y aspectos de ampliación.



Visitar la sección de documentación de la web de ADJA y visualizar sus diferentes contenidos.

Participación

La web cuenta con distintos apartados para participar y contactar, tales como: contacto, envío de ficheros, blog y canal de YouTube.



Formulario de contacto

Formulario para contactar con el coordinador del proyecto. Los campos marcados con un asterisco son obligatorios, así como introducir el código de seguridad. Cuando el mensaje se envíe aparecerá un mensaje indicándolo. Si falta algún campo obligatorio el mensaje no se enviará.





Envio de ficheros para publicar en la web

Formulario para enviar ficheros para publicar en esta web. Si los ficheros son correctos serán catalogados y publicados. Los campos marcados con un asterisco son obligatorios, así como introducir el código de seguridad. Se pueden enviar hasta 5 ficheros en cada formulario (en caso de enviar más de un fichero indicar los títulos y datos de cada fichero). Cuando el mensaje se envíe aparecerá un mensaje indicándolo. Si falta algún campo obligatorio el mensaje no se enviará.

Autor*					
E-mail*					
Título/s fichero/s*				▲ ▼	
Etapa educativa	General			▼	
Curso	General			₩	
Asignatura/s				• •	
Tipo/s de fichero/s de preguntas*				▲ ▼	
Comentarios				▲ ▼ //	
	Seleccion	nar archivo	Ningún arch	nivo selec	cionado
Fichero adjunto (extensión txt)	Seleccion	nar archivo	Ningún arch	nivo selec	cionado
	Seleccion	nar archivo	Ningún arch	nivo selec	cionado
	Seleccion	nar archivo	Ningún arch	nivo selec	cionado
	Seleccion	nar archivo	Ningún arch	nivo selec	cionado
Por favor escriba el Código de Seguridad	iduy				¡Ayúdenos a prevenir SPAM!
	Enviar	Reiniciar			



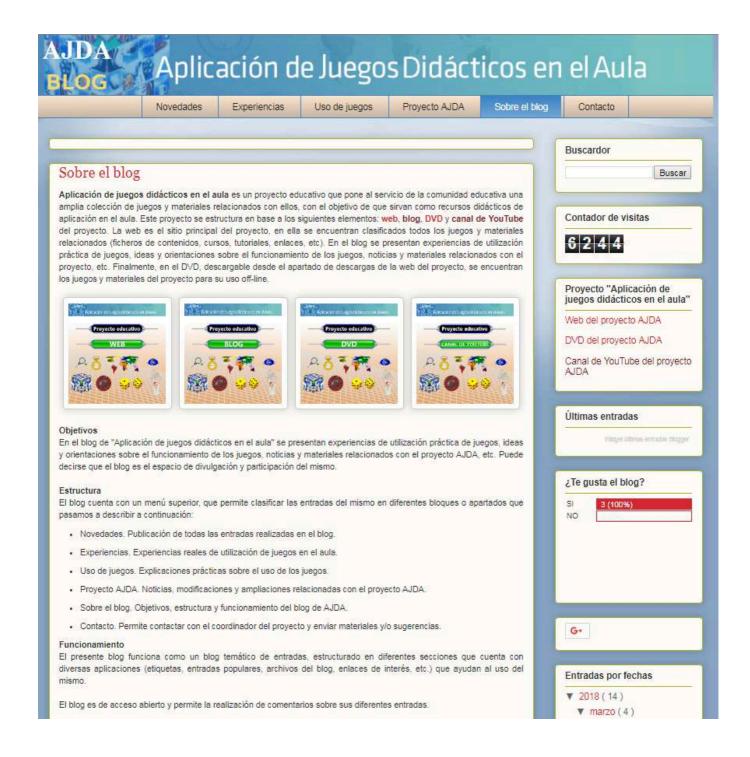
Visitar los servicios de participación de la web de AJDA.

El blog del Proyecto AJDA

El blog del Proyecto AJDA es el espacio de divulgación y participación del mismo. En él se presentan artículos sobre experiencias educativas con juegos, uso de estos recursos, gamificación, publicaciones relacionadas con AJDA, participación de usuarios, etc. Para acceder al blog se puede hacer pulsando sobre la siguiente imagen, clicando sobre el siguiente enlace o escribiendo la siguiente dirección en el navegador: http://aplicacionjuegos.blogspot.com.es/



El blog presenta un menú superior, una columna de utilidades a la derecha y una zona de contenidos en la que se presentan los artículos.



El blog de AJDA es un espacio en continua construcción en el que se recogen las aportaciones de los usuarios y de los gestores del mismo.



Visitar el blog del Proyecto AJDA.

El menú superior del blog

El blog del Proyecto AJDA cuenta con un menú superior, que permite clasificar los artículos del mismo en diferentes bloques o apartados que pasamos a describir a continuación:

- Novedades: En este apartado se presentan por orden de fecha de publicación las entradas realizadas en el blog desde las más recientes a las más antiguas.
- Experiencias. Bloque destinado a los artículos que tratan sobre experiencias reales de utilización de juegos didácticos en las aulas.
- Uso de juegos. Bloque dedicado a presentar e ilustrar el uso y funcionamiento de diferentes juegos didácticos del proyecto.
- **Proyecto AJDA**. Esta sección se dedica a tratar sobre aquellos aspectos relacionados con el Proyecto AJDA.
- Sobre el blog. Apartado destinado a describir cuestiones propias de los objetivos, estructura, funcionamiento y autoría del blog.
- **Contacto**. Apartado destinado a la realización de sugerencias, aportaciones, envío de artículos o experiencias con juegos didácticos.



Este espacio funciona como un blog temático de artículos, estructurado mediante el menú superior en diferentes secciones que ayudan al uso del mismo. A continuación, mostramos algunas imágenes artículos del blog.



Juegos didáctico artificieros





Visitar algunos artículos de interés del blog de AJDA.

La columna de utilidades

A la derecha del blog se presenta una columna de aplicaciones o utilidades que pasamos a comentar a continuación.

Buscador. Permite buscar contenidos en el blog al introducir los términos en el mismo.



Contador de visitas. Registra los visitantes que ha tenido el blog.



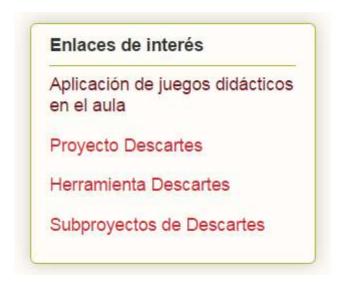
Últimos artículos. Se presenta una pequeña lista con los últimos artículos publicados.



Opinión sobre el blog. Permite opinar favorablemente o no sobre el blog.



Enlaces de interés relacionados con el proyecto.



Archivo del blog. Clasifica los artículos del mismo por fecha de publicación.



Entradas populares. Muestra una relación de los artículos más vistos del blog.



Etiquetas. Presenta unos marcadores que llevan a los artículos que contienen la etiqueta seleccionada.



Dada la naturaleza dinámica del blog se podrán añadir, quitar o cambiar utilidades para la mejora del mismo.



Probar las distintas utilidades del blog del Proyecto AJDA.

Participación en el blog



El blog ofrece los siguientes cauces de participación.

Contactar con la coordinación. Se accede a través del apartado **Contactar** del menú superior y permite realizar consultas, sugerencias, enviar artículos, comentar cuestiones, etc.

Formulario de contacto

Formulario para contactar con el coordinador del proyecto. Los campos marcados con un asterisco son obligatorios, así como introducir el código de seguridad. Cuando el mensaje se envíe aparecerá un mensaje indicándolo. Si falta algún campo obligatorio el mensaje no se enviará.

Nombre*		
E-mail*		
Asunto*		
Mensaje*	•	
Fichero adjunto (opcional)	Seleccionar archivo Ningún archivo selec	ccionado
Por favor escriba el Código de Seguridad jane jAyúdenos a prevenir SPAM!		
	Enviar Reiniciar	

Votar si te gusta el blog a través de su correspondiente utilidad.



Publicar y **ver los comentarios** sobre cualquier entrada. El enlace a los comentarios se encuentra en la parte inferior de cada artículo.

No hay comentarios: Publicar un comentario en la entrada Introduce tu comentario... Comentar como: jesusman (Goc Publicar Vista previa Avisarme

Enviar mediante correo electrónico el enlace de cualquier artículo a quien se desee.





Participa en alguno de los apartados del blog del Proyecto AJDA.

El DVD del Proyecto AJDA

El DVD del Proyecto AJDA recoge los recursos del mismo de forma que éstos puedan usarse off-line o sin conexión a Internet. Para acceder al enlace de descarga del DVD de "Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula" se puede hacer pulsando sobre la siguiente imagen.



El DVD cuenta un menú vertical a la izquierda y una zona de contenidos en la que se presentarán las páginas tras pulsar en los diferentes enlaces del menú. Al abrir el DVD y pulsar sobre el archivo **index.html** se mostrará la página de presentación. A esta presentación se puede acceder desde el enlace "Presentación" del menú.

AJDA Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula



AJDA - Presentación

Presentación

Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula (AJDA) es un Proyecto educativo que pone al servicio de la comunidad educativa una amplia colección de juegos y materiales relacionados con ellos, con el objetivo de que sirvan como recursos didácticos de aplicación en el aula. AJDA se estructura en base a los siguientes elementos: web, blog, DVD y canal de YouTube. La web es el portal principal del Proyecto, en ella se encuentran clasificados todos los juegos y materiales relacionados (ficheros de contenidos, generador de ficheros, cursos, tutoriales, enlaces, etc.). En el blog se presentan experiencias de utilización práctica de juegos, ideas y orientaciones sobre su funcionamiento, noticias y materiales relacionados con AJDA. El DVD, se puede descargar desde la web de AJDA, y en él se encuentran los juegos y materiales para su uso off-line. En el canal de YouTube se incluyen todos los vídeos y tutoriales realizados por AJDA. En al artículo publicado en el Congreso INNTED 2017, se realiza un resumen de este Proyecto. En el libro interactivo "Juegos didácticos. Proyecto AJDA" se profundiza sobre los diferentes aspectos de AJDA y de sus juegos.





Los enlaces del menú del DVD de ADJA son los siguiente:



• Inicio. Nos lleva a la página de portada del DVD y enlaza con el resto de los espacios del proyecto. También contiene un resumen de datos sobre AJDA.



- **Presentación**. Es el segundo enlace del menú y apunta a la página que se abre al pulsar sobre el fichero *index.html* anteriormente comentado.
- Software necesario. Para utilizar los juegos desde la web sólo se necesita utilizar un navegador actualizado, Se comenta algún detalle para el caso de utilizar los juegos sin acceso a Internet.
- Acceso a los juegos. Este apartado da acceso a un listado alfabético de todas las carátulas de los juegos. Al pulsar en cualquiera de ella se accede al juego en cuestión. Los juegos se encuentran en la carpeta del DVD *juegos-didacticos*.

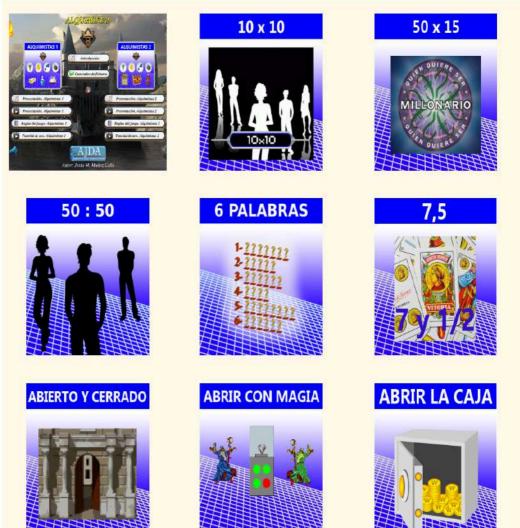
AJDA Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula

AJDA - Acceso a los Juegos didácticos



Acceso a los Juegos didácticos

En la carpeta scorm (que puede abrirse desde este enlace) de este DVD se encuntra los páquetes de los juegos para ser utilizados en Moodle.



- Curso de uso de juegos. Da acceso al presente curso de formación en formato html y pdf, así como a una presentación sobre el mismo. Este curso se encuentra en la carpeta del DVD curso_aplicacion_juegos_aula.
- **Ficheros de contenidos**. En este punto se presenta la clasificación de juegos y ficheros en la hoja de cálculo anteriormente comentada, una carpeta comprimida para la descarga de ficheros por tipos, acceso al generador y al conversor de ficheros. Todo lo incluido en este enlace se encuentra en la carpeta del DVD *ficheros*.

AJDA

Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula

Pulsa I

F11

para salir del modo de pantalla completa

Inicio

Presuntación

Software necession

Acomo a los juegan

Curso de uno de jungos

Ficheros de cordenido

Virtue distrationer is second

Eigenedori

Creation de alegos

Joro I. Provente AJOA

Tribation:

Ficheros. Clasificación, generador y conversor

Los ficheros de preguntas o contenidos y los juegos AJDA se agrupan o clasifican por tipos, de forma que todos los juegos que pueden utilizar el mismo tipo de fichero son del mismo tipo. De esta forma, todos los juegos tipo 1 pueden utilizar los mismos ficheros entre sí, los tipo 2 comparten la utilización de ficheros de este tipo y así sucesivamente hasta los 22 tipos de juegos cuyos ficheros se pueden utilizar para más de un juego. Hay juegos cuyos ficheros sólo pueden ser utilizados por ellos mismo, ficheros individuales para un sólo juego (FI). Por último, hay juegos que no utilizan ficheros de contenidos (SF).

El generador de ficheros de contenidos permite crear, editar y modificar ficheros de preguntas para todos los juegos didácticos AJDA. A través del generador se puede ver como quedaran los contenidos en el juego a medida que éstos se van introduciendo. También permite ampliar y fusionar ficheros ya creados.



En el enlace de la siguiente imagen se puede descargar una carpeta comprimida que contiene **ficheros de contenidos** para juegos clasificados por tipos. La codificación de caracteres de los ficheros de texto es UTF-8, que es la que se debe utilizar.





En la hoja de cálculo que se puede descargar a través de la siguiente imagen, se relacionan todos los juegos AJDA y sus características, agrupadas por bloques: identificación, descripción, número de preguntas, fuente de preguntas, jugadores, equipos y enlace de acceso a los juegos. Contiene filtros que permiten seleccionar los juegos.



También se ha diseñado un **conversor de ficheros** para transformar los ficheros utilizados en los juegos AJDA a formatos que puedan ser importados y exportados por plataformas educativas como Moodle. Se pueden consultar las instrucciones del conversor en el siguiente **enlace**.



- Video-tutoriales sobre juegos. Enlace que permite ver la relación de video-tutoriales sobre juegos AJDA en formato *mp4* y desde el canal de YouTube. Estos materiales son un buen complemento del curso de juegos y se recomienda su visualización. Se encuentran en la carpeta del DVD *videos_juegos*.
- **Ejemplos**. Nos lleva a una presentación, realizada en varios formatos, de ejemplos de contenidos realizados por docentes de distintos niveles, áreas y materias para algunos juegos didácticos.
- Creación de juegos. Apunta al apartado específico dedicado a la creación de nuevos juegos y modificación de los ya existentes, para aquellas personas interesadas en aprender a crear y modificar juegos AJDA en particular y escenas de Descartes en general. El apartado se divide en tres partes: el *curso de formación* titulado "Creación de animaciones y juegos interactivos para el aula" (se presenta en formato *html* y *pdf*), *ejemplos de juegos y escenas* interactivas (se accede pulsando en imagen de logo del curso) y videotutoriales explicativos sobre el curso de acceso en formato *mp4* y canal de YouTube. Se encuentra en la carpeta del curso *creacion-juegos*.
- Libro Interactivo. Proyecto AJDA. Da acceso en distintos formatos al libro interactivo "Juegos didácticos. Proyecto AJDA". También incluye un vídeo de presentación del mismo.
- Créditos. Autoría, licencia y colaboradores.



Si se desea o se necesita, descargar el DVD del Proyecto ADJA y utilizar sus recursos.

El canal de YouTube del Proyecto AJDA

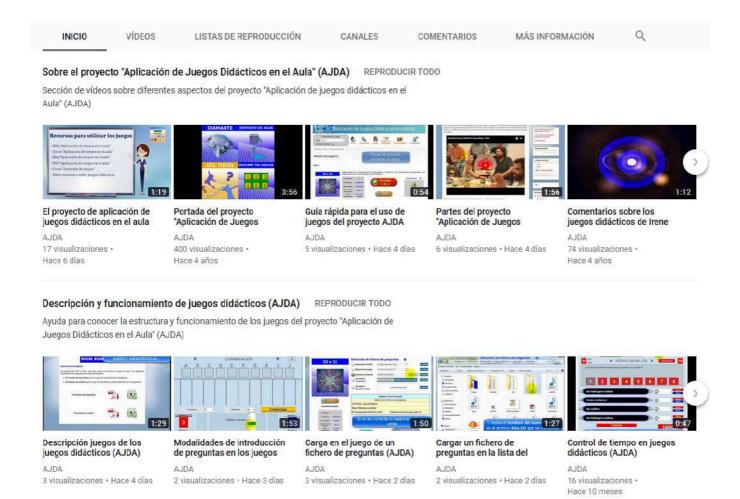
El canal de YouTube del Proyecto AJDA recoge los vídeos y tutoriales del mismo, agrupados en secciones y listas de reproducción, ofreciendo a los usuarios los servicios propios de un canal de esta naturaleza. Para acceder al canal de YouTube se puede hacer pulsando sobre la siguiente imagen.



El canal de YouTube de AJDA está organizado en secciones, cada una de las cuales forma parte de una lista de reproducción.



Las secciones versan sobre: aspectos del Proyecto ADJA, los juegos didácticos, los ficheros de preguntas, actividades realizadas con juegos y creación de juegos.



Ficheros de preguntas para los juegos didácticos REPRODUCIR TODO

Ayuda para la creación, modificación y guardado de ficheros de preguntas del proyecto AJDA

El canal cuenta con los servicios y recursos propios de un canal de este tipo, permitiendo la participación e interacción con los usuarios.





Visitar el canal de YouTube del Proyecto AJDA.

Evaluación

Al terminar esta práctica, se deben haber realizado y conseguido los siguientes puntos:

- Conocimiento de la estructura general y recursos del Proyecto "Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula" AJDA.
- Acceso y uso de los recursos de la web del Proyecto AJDA.
- Conocimiento y manejo de los contenidos del blog del Proyecto AJDA.
- Conocimiento de los recursos del DVD de Proyecto AJDA y de su utilidad.
- Acceso y manejo del canal de YouTube del Proyecto AJDA.
- Conocimiento de las formas de participación e interacción del Proyecto ADJA.

La tarea de evaluación de esta práctica consiste en:

- 1. Utilizando el buscador de juegos, realizar una búsqueda de juegos con las condiciones que se deseen. Realizar una captura de pantalla con los resultados de la búsqueda.
- 2. Utilizando el buscador de ficheros, realizar una búsqueda de ficheros con las condiciones que se deseen. Realizar una captura de pantalla con los resultados de la búsqueda.
- 3. Utilizando el buscador de la web (apartado "Buscadores"), realizar una búsqueda de lo que se desee que exista en esta web. Realizar una captura de pantalla con los resultados de la búsqueda.
- 4. Realizar un comentario a un artículo del blog AJDA. Realizar una captura de pantalla al artículo comentado.
- 5. Realizar un comentario de algún vídeo del canal de YouTube del proyecto. Realizar una captura de pantalla al vídeo comentado.
- 6. Pegar en las capturas en los apartados correspondientes del <u>documento de evaluación</u> <u>1</u>, guardar el documento con las capturas y enviarlo al tutor/a para su evaluación a través del correspondiente buzón de tarea de la práctica.

Obra publicada con <u>Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 3.0</u>

Descripción de los juegos

Descripción de los juegos



Práctica 2: Descripción de los juegos

Presentación

En esta práctica vamos a analizar la estructura de los juegos didácticos del Proyecto AJDA, es decir, los diferentes apartados, modalidades, características y opciones que pueden presentar.

Los juegos AJDA son páginas web, visualizables en navegadores actualizados que soporten html5 y lenguaje JavaScript. Este curso se centra en la utilización gamificada de los juegos didácticos del Proyecto AJDA. Para aquellos usuarios interesados en modificar o crear juegos nuevos o escenas interactivas en general, el Proyecto AJDA ofrece el curso "Creación de animaciones y juegos interactivos para el aula".

Los juegos AJDA, permiten la utilización de dinámicas educativas muy atractivas y motivadoras para alumnado y profesorado cuando se emplean metodologías de gamificación. Algunas de las características que hacen muy adecuados a estos juegos para gamificar el aula son:

- Son juegos fáciles de utilizar y están basados en concursos de televisión ("Boom", "Atrapa un millón", "Ahora caigo", "Pasapalabra", "Saber y Ganar", "Password", "¿Quién quiere ser millonario?", "La ruleta de la fortuna", "Avanti", "Alta tensión", "Identity", "El Cazador"...), juegos clásicos, deportivos y populares ("Ahorcado", "Tabú", "Minitrivial", "Pseudotrivial", "Minirisk", "Minipoly", "Oca", "Hundir la flota", "Tres en raya", "Chinos", "Carrera", "Tenis"...) y juegos de originales de nueva creación (""Batalla de tanques", El superviviente", "Elecciones", "Excalibur", "Subasta", "La caja fuerte", "Liguilla", "La planta", "Caritas", "Puente", "Roba los puntos" ...).
- Los **contenidos o cuestiones** de los juegos (preguntas, respuestas, palabras, cifras, frases, relaciones...) son **totalmente personalizables**. Mediante el generador de ficheros AJDA se pueden crear y/o modificar ficheros de preguntas.
- La mayoría de los juegos cuentan con diferentes **fuentes de introducción preguntas**: mediante ficheros, preguntas orales, juegos sin preguntas y juegos que permiten introducir las preguntas en los propios juegos al principio de las partidas, preguntas aleatorias, etc. De esta forma, dependiendo de las circunstancias y necesidades se puede utilizar la fuente más adecuada en cada momento.
- Los juegos cuentan con un **menú superior desplegable** con los parámetros de configuración.
- Los juegos se pueden mostrar en diferentes idiomas (interfaz traductora).

- Las partidas de los juegos se pueden guardar y posteriormente ser continuadas.
- Los juegos pueden generan ficheros de texto con los **resultados** que van obteniendo los jugadores a lo largo del transcurso de una partida.
- Los juegos se pueden usar en diferentes dispositivos: ordenadores, tabletas y Smartphone y **sistemas operativos**: Windows, Linux, Mac OS, iOS y Android, a través de **navegadores web** como: Mozilla-Firefox, Google-Chrome o Safari.
- Cada **juego** está **contenido en una carpeta** que tiene todo lo necesario para su correcto funcionamiento con y sin Internet.
- Pueden ser utilizados en cualquier etapa educativa para cualquier área o materia.
- Estos juegos llevan años utilizándose con muy buenos resultados educativos en general.

Objetivos

Con esta práctica se pretende ilustrar la estructura, recursos y versiones que presentan los juegos didácticos del Proyecto AJDA.

- Saber acceder a los juegos de distintas formas.
- Conocer el diseño, elementos y apartados de los juegos AJDA.
- Conocer los parámetros de configuración de los juegos.
- Entender las distintas fuentes de preguntas que presentan los juegos.
- Presentar las principales características de los juegos.
- Aprender a utilizar la interfaz traductora.
- Aprender a grabar y continuar partidas de los juegos.
- Obtener ficheros con los resultados de los juegos AJDA.
- Conocer aspectos de interés sobre el funcionamiento de los juegos.
- Conocer cómo acceder a las reglas de cada juego y otros documentos relacionados.

Contenidos y actividades



Los apartados que trataremos en esta práctica son los siguientes:

- Acceso a los juegos del Proyecto AJDA
- Descripción general de los juegos AJDA
- Datos propios de los juegos
- Continuación de partidas
- Parámetros de configuración
- Introducción de ficheros de preguntas en juegos
- Menú superior desplegable
- Interfaz traductora
- Grabación y continuación de partidas
- Mecánica y dinámica de los juegos
- Comentarios y observaciones
- Preselección de juegos

Acceso a los juegos



Hay distintas formas de acceder a los juegos del Proyecto ADJA.

• Desde la web del Proyecto ADJA se puede llegar a un juego a través del selector de juegos o del enlace al buscador del menú superior de navegación.



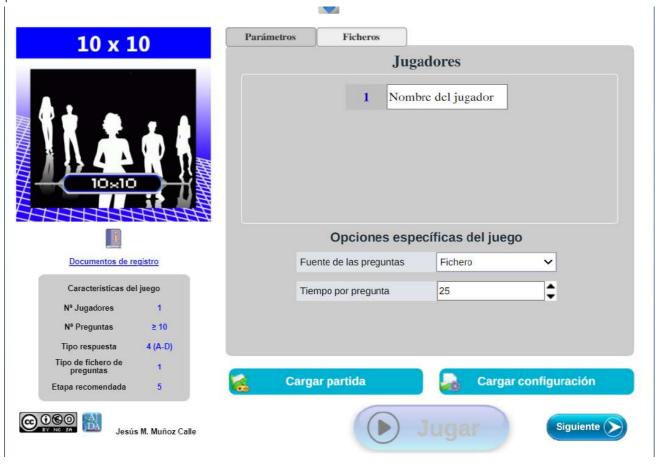
También se puede acceder a través de los apartados: "Inicio", "Buscadores" y "Juegos", clicando en sus apartados "Últimos juegos", "Buscador de juegos", "Lista de juegos", "Otros accesos a juegos".



Tras ello, se mostrará una lista con uno o más juegos, entrando al juego pulsando en el botón rojo "*Acceder al juego*".



A continuación. se accede al juego, concretamente a su página de configuración de parámetros.



• Desde el DVD del Proyecto AJDA, pulsamos en el menú izquierdo en "*Acceso a los juegos*". Se mostrará una relación de las carátulas de todos los juegos. Clicando en la que deseemos accederemos a la página de configuración de parámetros del juego.

Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula

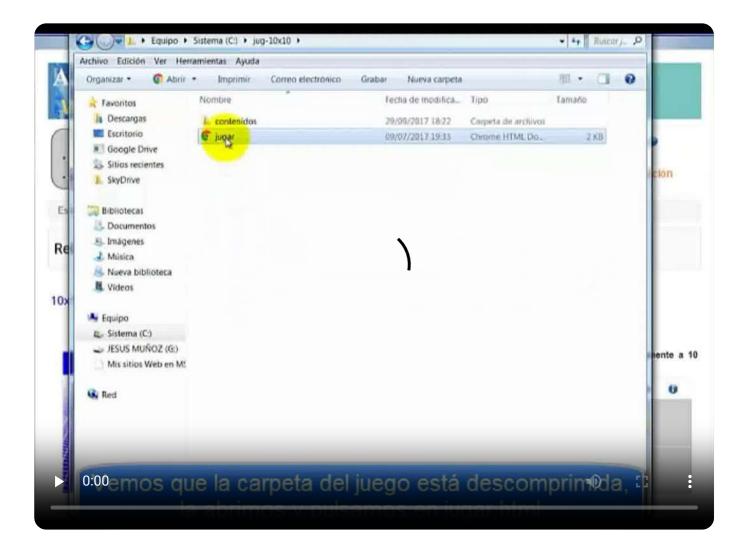
AJDA - Acceso a los Juegos didácticos

Acceso a los Juegos didácticos

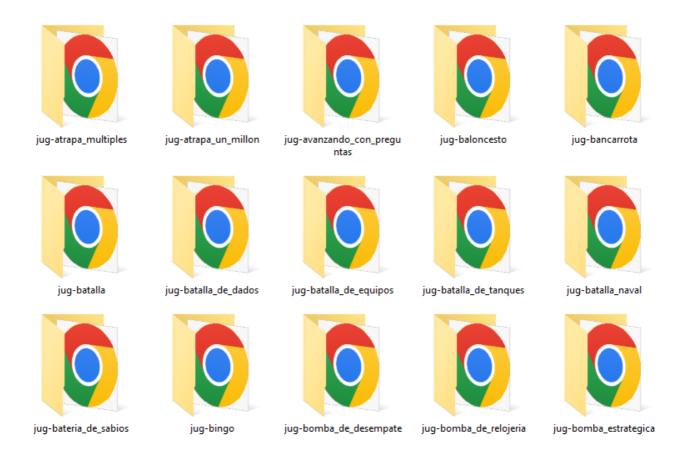




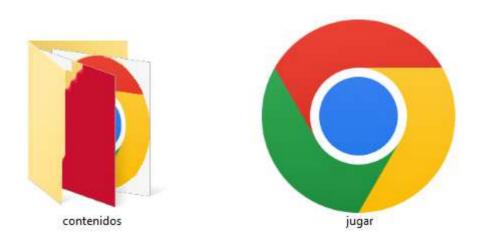
• Si tenemos el juego descargado en nuestro ordenador (todos los juegos se pueden descargar de la web o tenerlos ya descargados en el DVD en una carpeta llamada *juegos-didácticos*), la forma de acceder es, yendo a la carpeta del juego, abrirla y pulsar en el archivo *jugar.html* que se encuentra en el directorio raíz de la carpeta del juego en cuestión.



Aprovechamos para comentar brevemente el contenido informático de las carpetas que contienen los juegos. El nombre genérico de la carpeta de un juego es (siempre en minúscula): jug-nombre_del_juego. Por ejemplo, para el juego llamado "Ahorcado multijugador"", el nombre de su carpeta será: jug-ahorcado_multijugador, para el juego "Bingo", el nombre es: jug-bingo.



La estructura y tipo de ficheros de todas las carpetas de los juegos es similar. Hay un fichero llamado *jugar.html*, que al abrirse con el navegador se entra en la página principal del juego y una carpeta llamada *contenidos* que tiene los ficheros y carpetas necesarios para que el juego funcione y que se comenta a continuación:





- Ficheros con extensión *html*. Son las páginas web que contienen las reglas, menús o documentos del juego.
- Ficheros con extensión jpg, png o gif. Contienen las imágenes.
- Ficheros con extensión *mp3*. Contienen los efectos sonoros de los juegos.
- Ficheros con extensión *pdf*, *doc o xls*. Son documentos complementarios de para realizar registros y seguimiento de las partidas de los juegos.
- Carpetas *images*. Se trata de la carpeta que contienen imágenes de las páginas web del juego.
- Carpeta *subida*. Dentro de esta carpeta hay otra carpeta llamada *ficheros* que contiene los ficheros de preguntas (en formato *txt*) que se podrán utilizar en este juego. Se verá detalladamente en la práctica de "Creación de contenidos para juegos".
- Carpeta *interfaz*. Contiene ficheros de texto (*txt*) con la interfaz o etiquetas de los juegos en diferentes idiomas. Los ficheros *esp.txt* están en español, los *eng.txt* en inglés, y se pueden crear tantos ficheros como idiomas a los que se quiera traducir la interfaz del juego, basta con copiar el fichero de un idioma, traducirlo a otro y poner al nuevo fichero el nombre del idioma deseado.

- Carpeta *lib*. Contiene una librería de Descartes, necesaria para que el juego funcione en el navegador.
- Carpetas: banderas, banderas2 e iconosnorte. Contienen imágenes del menú superior desplegable del juego.
- Carpeta css. Dispone de los ficheros de estilo css.
- Puede haber otros ficheros dependiendo del juego.

Nota: Aquellos usuarios avanzados que se hayan descargado la carpeta en su ordenador local, pueden realizar y personalizar los juegos. Por ejemplo, cambiar los efectos sonoros reemplazando los ficheros *mp3* por otros, cambiar imágenes sustituyendo los ficheros correspondientes, añadir o modificar los ficheros de idioma, añadir o quitar documentos, etc.

Con el curso del Proyecto AJDA "Creación de juegos y materiales interactivos", se puede



Acceder a algunos de los juegos didácticos del Proyecto ADJA.

Descripción general de los juegos del Proyecto AJDA

Tras acceder a la página de inicio de un juego, nos encontramos página de configuración del mismo, la cual hemos dividido en cinco zonas para su explicación:



- Zona 1 "Datos del juego". Se encuentra: la carátula, que al pulsar sobre la misma se muestra una captura de pantalla del juego, acceso a sus reglas, a los documentos de registro, una tabla con las principales características del juego y finalmente la autoría, logo del Proyecto AJDA y licencia CC del mismo.
- Zona 2 "Continuación de partidas". Controles que permite cargar una partida previamente guardada para continuarla o cargar sólo la configuración inicial de la misma.
- Zona 3 "Parámetros de configuración general". Incluye los parámetros de configuración generales de la partida: nombres de participantes, fuente de las preguntas que se utilizarán en el juego y otros parámetros específicos de cada juego. En la parte superior

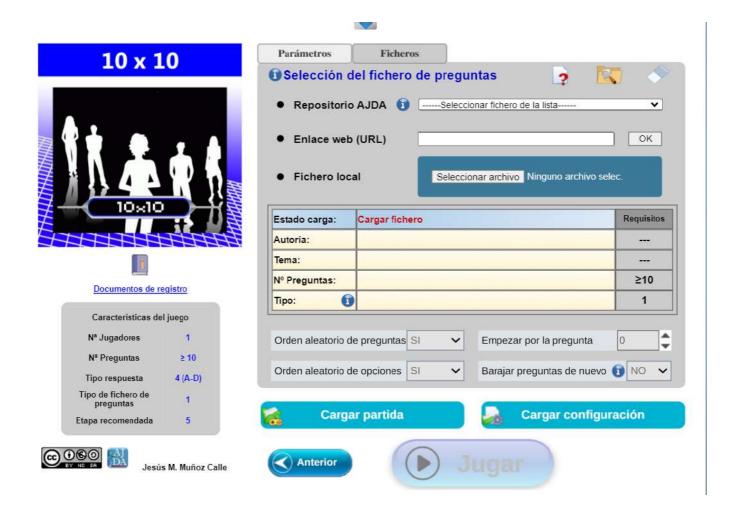
de esta zona se encuentran las pestañas que permiten acceder a las distintas ventanas de la zona de configuración.

- **Zona 4 "Controles de navegación"**. Botones de navegación por la zona de configuración y el botón de "*Jugar*", que da acceso a la partida propiamente dicha.
- Zona 5 "Menú superior desplegable". Permite controlar diferentes parámetros del juego durante toda la partida. A su explicación dedicaremos un apartado en esta práctica.

Un aspecto importante de la configuración inicial es la selección de la fuente de preguntas que utilizará el juego (zona 3). Dependiendo del juego, puede tener una o más fuentes (en caso de tener una sola no hay que seleccionarla) y éstas pueden ser:

- Ficheros de preguntas. En este caso, las preguntas y respuestas con las que se jugarán han sido previamente generadas y guardadas en uno o más ficheros y su carga se realiza en la configuración zona de configuración de la partida (hay una práctica completa del curso para ampliar este tema).
- Oral. El profesor o presentador del juego formulará las preguntas de forma oral y validará las respuestas en el transcurso de la partida.
- Sin preguntas. En este caso o no se formulan preguntas o son respuestas por sorteo, de tipo aleatorio.
- **Directa**. Las cuestiones se introducen directamente por el profesor o presentador al comienzo de la partida en la zona del juego reservada para ello.
- Generadas por el juego. Es el propio juego el que genera o dispone de las preguntas.

En caso de que se seleccione como fuente de preguntas un fichero de preguntas, se deberá pasar a la pantalla (o pantallas en caso de necesitarse más de un fichero) de introducción de ficheros (también se pueden utilizar para navegar las pestañas superiores de la zona 3).



Análogamente ocurre si la fuente de preguntas es mediante introducción directa de preguntas por parte del profesor o presentador, debiendo en este caso cumplimentarse la pantalla destinada a la introducción manual de cuestiones.



Una vez configurados los datos generales de la partida, para comenzarla se debe pulsar en el botón "*Jugar*" de la zona 5. Si este botón se presenta desactivado es debido a que faltan parámetros importantes por configurar y la partida no puede comenzar.





En los siguientes apartados de esta práctica se van a ir detallando y ampliando los diferentes aspectos sobre el funcionamiento de los juegos AJDA.



Acceder a alguno de los juegos didácticos del Proyecto AJDA y configurar sus parámetros generales.

Datos del juego

Los datos de cada juego AJDA se muestran en la ventana de configuración (zona 1), y constan de:

Carátula del juego. Es la imagen que representa a cada uno de los juegos del Proyecto AJDA. Si se pulsa sobre ella muestra una captura del juego.

Al pulsar sobre el "librito" se muestran las **reglas del juego** mediante una ventana emergente. Dicho control reglas del juego también aparece en el menú superior y en las pantallas de selección de juegos de la web de AJDA.

Las reglas del juego tienen tres apartados: descripción, dinámica y objetivo del juego. En cada juego se han incluido **documentos de respuesta y control** en

desee seguir al utilizar los juegos. Los formularios de respuestas se pueden utilizar para que los concursantes reflejen por escrito sus respuestas en los mismos.

formato xls y pdf. Su uso es opcional y supeditado a la dinámica que se

Los formularios de control permiten al profesor o presentador del juego a recoger por escrito los resultados obtenidos por los diferentes participantes en el mismo.

Principales características del juego: número de jugadores, número de preguntas, tipo de respuestas, tipo de fichero de pregunta, etapa recomendada para el uso del juego (infantil [1], primaria [2], secundaria [3], Universidad [4], General [5]).

Finalmente se muestra la **licencia**, **logo de AJDA** y **autoría** del juego.



Documentos de registro

Características del juego

N° Jugadorus 1

N° Preguntas ≥ 10

Tipo respuesta 4 (A-D)

Tipo de fichero de preguntas

Etapa recomendada 5

Jesús M. Muñoz Calle

Ejemplo de captura de un juego.



Ejemplo de reglas de juego.



AHORA CAIGO 2

Reglas del juego

Descripción

Versión del concurso de TV, de la segunda etapa de emisión del mismo, en el que un concursante central deberá intentar eliminar a diez oponentes, mientras que éstos deberán intentar ocupar su puesto.

Dinámica

Un jugador central o principal, deberá intentar eliminar a los diez oponentes que le rodean. El jugador central deberá elegir por turnos a un oponente de los diez que hay para enfrentarse a ellos en un duelo de preguntas.

Una vez elegido el oponente, comienza el duelo, concursan el jugador central contra el oponente elegido respondiendo alternativamente preguntas con un límite de tiempo de 30 segundos (configurable). En cada duelo, siempre responderá primero el oponente. En los duelos, se utilizará el siguiente código de colores: el jugador que tiene que responder a la pregunta aparecerá remarcado en naranja, el que no tiene que responder en verde y el que de una respuesta incorrecta en rojo y el jugador eliminado en negro.

Inicialmente el central cuenta con un número de comodines (entre 0 y 5 establecidos inicialmente) que le permitirá cometer tantos fallos como comodines tenga. Si un oponente falla una pregunta queda eliminado.

Si el central elimina a un oponente gana la cifra que tenga en su moneda. Los oponentes pueden quitarle comodines al central cuando este falle una pregunta y el oponente la acierte. El oponente que elimine al central pasará a ocupar su puesto y llevarse el número de comodines que le haya quitado al central.

Además está la gallina dobladora, que dobla la cantidad de la moneda del oponente que la tiene cuando ésta aparece.

El concursante central podrá plantarse a partir de una ronda establecida inicialmente. Si se planta en la primera ronda permitida ganará la mitad de la puntuación acumulada, En caso de plantarse en una ronda posterior ganará toda la puntuación acumulada y si elimina a todos los oponentes ganará el premio especial.

Objetivo

El concursan central deberá eliminar a los oponentes y éstos deberán intentar ser centrales.

Ejemplos de documentos de registro.



AHORA CAIGO 2

Documentos de registro

Documentos (en PDF o Excel .xls) para ayudar al profesor a recoger en papel o en digital los resultados de los jugadores a lo largo de la partida:

- Formulario de respuestas para recoger las respuestas de los jugadores.
- Formulario de control: para recoger los resultados y puntos obtenidos por los jugadores.

Formulario de respuestas





Formulario de control





FORMULARIO DE RESPUESTAS. AHORA CAIGO 2

NOMBRE:	FECHA:	
CURSO:	GRUPO:	

	OPC	CIONES. M	ARCAR CON X RES			SULTADO	
PREGUNTA	Α	В	С	D	CORRECTA	ELIMINADO	
1							
2))		
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							

FORMULARIO DE CONTROL. AHORA CAIGO 2

TEMA:	FECHA:	
CURSO:	GRUPO:	

		RESULTADO			
Jugador/a	NÚMERO	ACIERTOS	ERRORES	PUNTUACIÓN	ELIMINADO EN RONDA
	CENTRAL				
	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				



Consultar los datos y documentos de algún juego AJDA.

Continuación de partidas

Una opción muy interesante que presentan todos los juegos AJDA es la de poder guardar y continuar las partidas. Las principales ventajas de ello son las siguientes:

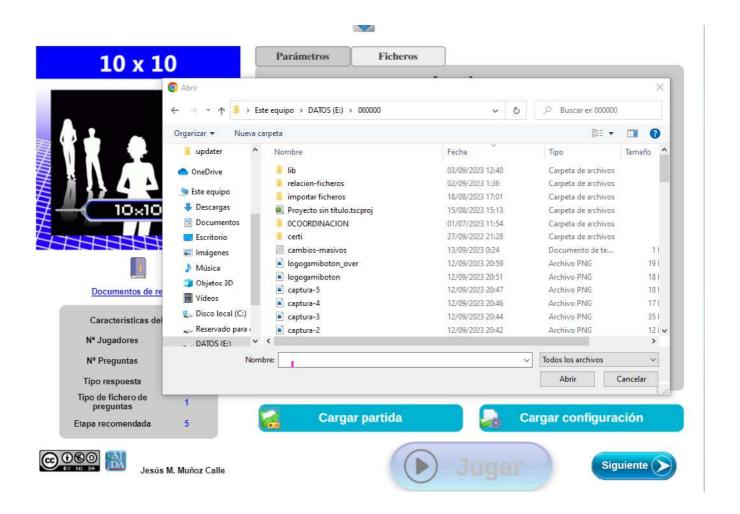
- Las partidas cuya duración sea grande pueden ser fraccionadas.
- Se puede guardar la partida en diferentes puntos y se podrá continuar desde el punto que se desee.
- Es posible guardar una partida nada más cargar los nombres y la configuración inicial. De esta forma se puede **llevar preparada una partida** directamente para empezar a jugar.
- Se puede guardar una partida tras finalizar y servir así para tener **registrado el resultado** que se haya producido.
- También se permite utilizar sólo los datos de configuración de una partida guardada, empezando la partida desde el principio, pero configurada, independientemente del estado que llevase la partida cuando se guardó.

El guardado del estado de una partida se realiza desde el menú superior desplegable de configuración que se explica posteriormente en el correspondiente de esta práctica. Se guardará un fichero que se utilizará para la continuación de la partida.

La carga se una partida guardada se realiza desde el menú de configuración inicial de la partida (zona 2).



• Al pulsar el botón *Cargar partida* se abrirá una ventana de exploración de archivos que permitirá buscar y seleccionar el fichero de continuación de una partida anteriormente guardada.



• Si el fichero cargado es correcto dicho control tomará un color **azul oscuro** y se podrá ver que se han cargado los datos de configuración de la partida seleccionada. Tras cargarse la partida, los datos de configuración pueden ser modificados si se desea.



- Si una vez cargado el fichero de continuación de una partida se carga otro, la partida cargada será la del **último fichero válido introducido**.
- Si se carga un fichero no válido, el botón de *Cargar partida* se volverá *rojo* e indicará *Fichero no válido*. Las cargas de los ficheros no válidos no serán tenidas en cuenta y se considerará cargado el último fichero correcto y si no se ha cargado ninguno correcto el juego comenzará sin considerar continuación alguna de partida.



El funcionamiento del control "*Cargar configuración*", es análogo, la diferencia está en que en este caso se cargan todos los parámetros de configuración, pero la partida se sitúa al comienzo de la misma, independientemente del estado en el que se guardó la partida.



Continuar una partida que haya sido previamente guardada.

Parámetros de configuración

En la zona 3 de configuración del juego se encuentran los parámetros de configuración general de la partida.



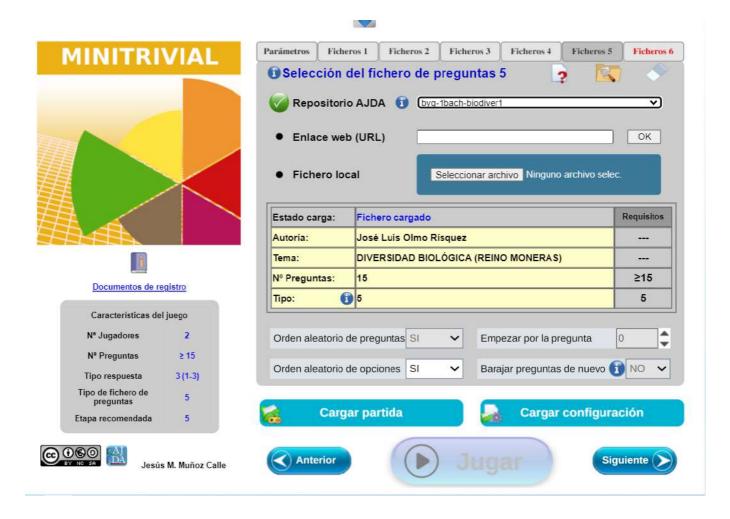
- Introducción de participantes. Apartado para seleccionar el número de participantes, introducir los nombres de los jugadores o equipos y, en algunos juegos, algún parámetro propio de los jugadores o equipos en concreto (por ejemplo, la puntuación inicial que pudiera ser diferente para cada jugador o equipo).
- Opciones específicas del juego. El más importante es la fuente u origen de las preguntas que se utilizarán en el juego (ficheros, oral, sin preguntas, directa o del propio juego), dependiendo de la selección en este control se cargarán las preguntas de un modo u otro. También puede haber otros controles de configuración de parámetros como, por ejemplo: tiempo por pregunta, uso de comodines, opción de jaque mate...

Nota importante: Para aquellos juegos que tengan más de una forma de introducir las preguntas se debe tener en cuenta que el control "*Jugar*" para comenzar la partida estará activo dependiendo de la pestaña de la zona de configuración en la que nos encontremos. Si la fuente es: oral, sin preguntas o preguntas propias del juego debemos estar en la pestaña "Parámetros". Si la fuente es ficheros de preguntas, la pestaña debe ser "Ficheros" y si la fuente es directa, la pestaña deberá ser "Directa".

Si la fuente de preguntas seleccionada es mediante ficheros de preguntas, el juego requerirá para poder comenzar que se introduzcan el número de ficheros necesarios (la mayoría sólo requieren un fichero, pero hay algunos que pueden necesitar hasta seis). Vamos a poner como ejemplo el juego "Minitrivial", que requiere seis ficheros (uno por cada uno de los temas de preguntas con los que se jugará).



A través del menú de navegación (zona 4) o mejor de las pestañas de la parte superior de la zona 3, se pueden navegar entre las distintas ventanas de introducción de ficheros de preguntas, en cada una de las cuales se puede cargar un fichero. Si la carga es correcta el nombre de la pestaña de carga de fichero en cuestión pasará de rojo a negro. En el siguiente apartado de esta práctica entraremos más en detalle sobre las distintas formas de cargar ficheros de preguntas.



Cuando se hayan cargado todos los ficheros, se mostrarán en negro todas las pestañas y se activará el botón "*Jugar*" para poder empezar la partida (recordamos que para que dicho botón esté activo debemos estar en una de las pestañas de "Fichero").

Otra posibilidad es que la fuente de preguntas elegida sea mediante introducción directa de las preguntas a mano (suponiendo que el juego disponga de esta opción). En este caso deberemos ir a la pestaña "*Directa*", introducir los datos correspondientes y después pulsar en el botón "*Jugar*" (activo si estamos en la pestaña "Directa".





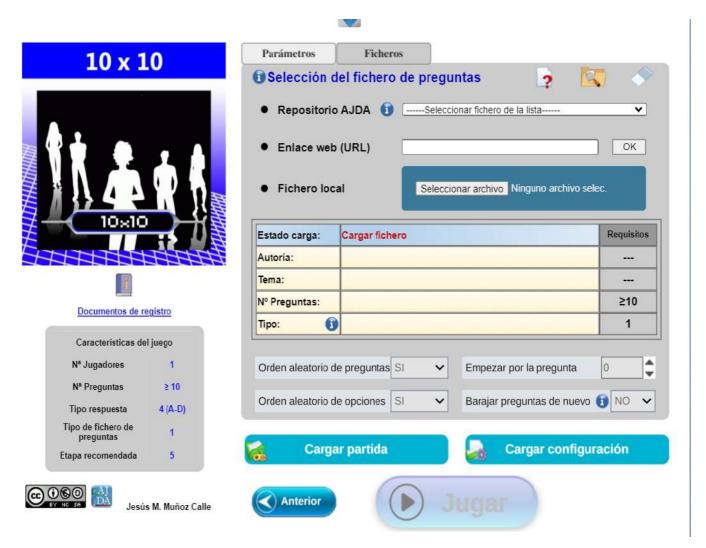


Introducir los parámetros generales de configuración de algún juego AJDA.

Introducción de ficheros de preguntas en juegos

En este apartado vamos a detallar las diferentes formas de introducir ficheros de preguntas en los juegos, cuando ésta haya sido la fuente seleccionada.

Estamos en la pestaña de configuración "Ficheros" de un juego que sólo necesita introducir un fichero de preguntas. Inicialmente todos los campos están en blanco.



Hay tres formas diferentes de cargar un fichero de preguntas:

• Repositorio ADJA. Se trata de un menú desplegable que ofrece los ficheros de preguntas recogidos en el repositorio de la web del Proyecto ADJA. Para poder utilizar esta opción se necesita conexión a Internet. Los usuarios pueden enviar archivos al coordinador de

- AJDA para que estos sean publicados en el repositorio y que aparezcan en este selector a disposición de todos los usufructuarios.
- Enlace web URL. Escribiendo o copiando la ruta o dirección URL completa en la que se encuentra el fichero de preguntas que se quiere utilizar. Es útil si se quieren utilizar ficheros de preguntas que se encuentran en la "nube" o en una página web.
- Fichero local. Permite seleccionar un fichero de preguntas del equipo local u ordenador en el que se encuentra el juego a través del explorador del navegador o si se desea, simplemente ARRASTRANDO y SOLTANDO el fichero sobre la zona azul "Seleccionar fichero".

Una vez seleccionado un fichero mediante una de las formas comentadas, se mostrará al lado del selector elegido el estado de carga el fichero, mediante alguna de las indicaciones que se recogen en la siguiente tabla (inicialmente hay un punto negro):

Color	Comentario	Estado
	Lectura correcta del fichero.	Fichero cargado. Se puede empezar a jugar.
1	El fichero ha sido leído. Puede contener alguna incorrección en el número de líneas del archivo. También puede tratarse de un fichero incompatible con el juego.	Fichero cargado. Comprobar los datos del fichero de preguntas antes de jugar.
X	El fichero no ha sido cargado. Puede que el número de preguntas sea insuficiente o que la extensión sea incorrecta.	Revisar los datos del fichero y corregirlo o cargar otro. No se puede empezar a jugar.



Al cargar un fichero se mostrarán los datos cargados del mismo: estado de carga, autor, tema, número de preguntas y tipo de fichero. En caso de existir algún error se podría detectar en estos datos. Además, a la derecha se muestran los requisitos de número mínimo de preguntas y tipo de fichero. Si todo es correcto, el botón "*Jugar*" quedará activado.

Estado carga:	Fichero cargado	Requisitos
Autoría:	Jesús Muñoz	·
Tema:	La Célula 1	15-15-15
Nº Preguntas:	40	≥10
Tipo:	1	1

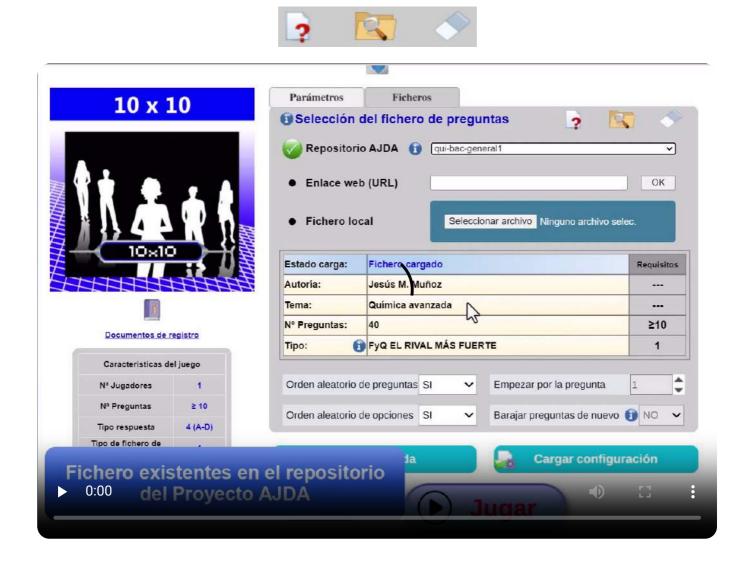
Cuando se selecciona un fichero, antes de pulsar en el botón "*Jugar"*, se puede cambiar por otro. El fichero seleccionado será el que tenga activo el botón en color verde, naranja o rojo.

En muchos juegos existen controles específicos de configuración de aplicación a los ficheros de preguntas que pasamos a comentar:



- Orden aleatorio de preguntas. Indica si el orden en el que se presentan las preguntas de fichero es aleatorio o en el que se encuentra en el fichero.
- Empezar por la pregunta. En caso de orden no aleatorio, se puede indicar al juego la pregunta por la que se quiere comenzar.
- Orden aleatorio por opciones. Se pide al juego que en las preguntas por opciones éstas sean barajadas o no.
- Barajar preguntas de nuevo. Indica al juego, en caso de reinicio de una partida y de que el orden de las preguntas sea aleatorio, si se deben barajar de nuevo las preguntas o si se mantiene el orden establecido antes de reiniciar la partida.

En la parte superior izquierda se ofrecen tres controles. De izquierda a derecha sus funciones son: ir a la ventana del generador de ficheros, abrir el buscador de ficheros y limpiar los campos de selección de ficheros de esta pestaña.





Entrar en un juego y seleccionar un fichero de preguntas que se desee para jugar con él.

Menú superior desplegable

El menú superior desplegable de configuración (zona 5) está presente en todos los juegos ADJA y puede utilizarse en cualquier momento de la partida, permitiendo modificar la configuración de la misma. Cuando algún control esté desactivado no se podrá utilizar, ya sea por no ser aplicable al juego o al momento concreto de la partida.

Pasamos a describir los distintos componentes de este menú desplegable.



Puede plegarse o desplegarse a voluntad utilizado el botón inferior para realizar esta función.



Inicialmente el menú aparece desplegado y se pliega automáticamente tras unos segundos, salvo que se use dicho menú.

De izquierda a derecha encontramos los siguientes controles:

Chincheta. Permite que el menú se pliegue de forma automática cuando la "chincheta" no esté pinchada o que haya que plegarlo pulsando el botón de plegar si lo está.

Menú de reinicio. Contiene un submenú desplegable con tres opciones, cuyas funciones son: reiniciar la partida desde cero, reiniciar la partida manteniendo la configuración inicial actual (aunque pudiendo modificarla a través de la configuración inicial) y reiniciar el juego partiendo de una configuración inicial de otra partida previamente quardada (pudiendo modificarse también los parámetros iniciales).



✓ Menú de guardar. Despliega un submenú con dos opciones: guardar el estado completo de la partida para que pueda ser continuada en otra ocasión (podrá no estar

siempre activo), y guardar en un fichero de texto el marcador y los datos más relevantes de la partida (estará siempre activo).



Las partidas se podrán guardar cuando el control *Guardar* partida esté activo. Estará activo siempre al comenzar y al terminar una partida y en otras ocasiones según la mecánica del juego. El archivo aquí guardado es el que se podrá utilizar para continuar la partida en los controles "*Cargar partida*" o "*Cargar configuración*" (zona 2).

Al pulsar el botón *Guardar* partida se abrirá una ventana de exploración de archivos para indicar el nombre y la ubicación del fichero que contiene los datos y estado de la partida que se guarda.

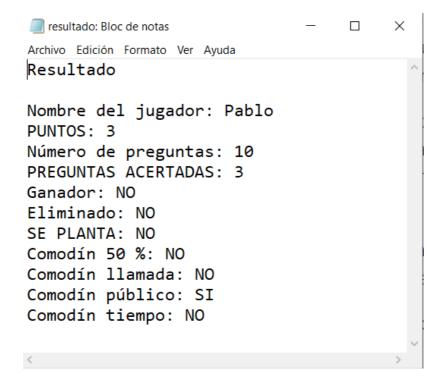
El nombre por defecto de un fichero para guardar una partida será partidanombre del juego, pero se puede guardar con el nombre que se desee.

El fichero guardado es editable, pero no se debe modificar salvo que se sepa y quiera hacerse, ya que, de no hacerlo correctamente, la continuación de la partida a partir del mismo podría ser fallida.

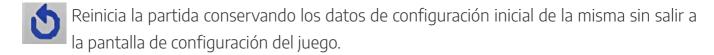
Al pulsar sobre este control se abrirá una ventana de exploración de archivos que permitirá guardar un fichero de texto con el nombre y la ubicación que se desee (el nombre por defecto es resultados).

Se recogerán los datos más significativos del juego: nombres de los participantes, aciertos, fallos, puntuaciones, eliminaciones, ganadores, etc. Cada juego reflejará datos específicos del mismo. El fichero guardado es editable y se pueden realizar correcciones o modificaciones si se estiman necesarias.

Se podrán guardar los resultados en el momento que se desee y tantas veces como se quiera. Cada vez que se guarde se generará un fichero de texto nuevo con los datos del momento en el que se ha guardado. Es conveniente que en el nombre se refleje este hecho de alguna forma.



Permite continuar otra partida previamente guardada seleccionando el fichero en el que se guardó. Tras cargar el fichero se mostrará la pantalla de configuración del mismo con los datos de la nueva partida cargada.



Permite modificar los datos de configuración inicial de una partida durante la misma, volviendo a la pantalla de configuración inicial del juego para realizar los cambios que se deseen. Una vez realizados dichos cambios, al pulsar en el botón "Jugar" se continúa la partida en el punto en que estaba.

Lanza una ventana emergente con las reglas del juego.

Abre el submenú de selección de idioma de la interfaz del juego (Interfaz traductora). Pulsando en la bandera se cambia de inmediato el idioma de la interfaz. Si juego se utiliza en local, el cambio de idioma debe realizarse buscando el fichero de idioma pulsando en el icono carpeta con la bola del mundo que hay al final de las banderas y seleccionándolo de la carpeta *contenidos/interfaz* que se encuentra que cada juego.





Activa y desactiva los efectos sonoros del juego.



Activa y desactiva la función de pantalla completa del navegador.



Hace que el juego se ajuste a la ventana completa del navegador.

Permite parar/activar el tiempo, el cronómetro o contador de tiempo del juego, en caso de que el juego disponga de él. Si este control de tiempo está parado, aparecerá en el juego el icono de un reloj de arena para indicarlo.

Despliega el submenú que regula la velocidad de animación del juego, en caso de que el juego disponga de ésta. A mayor valor, mayor velocidad de la animación y viceversa. Si este control de animación está a cero, aparecerá en el juego el icono de un reloj de arena para indicarlo.



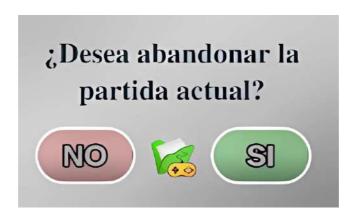


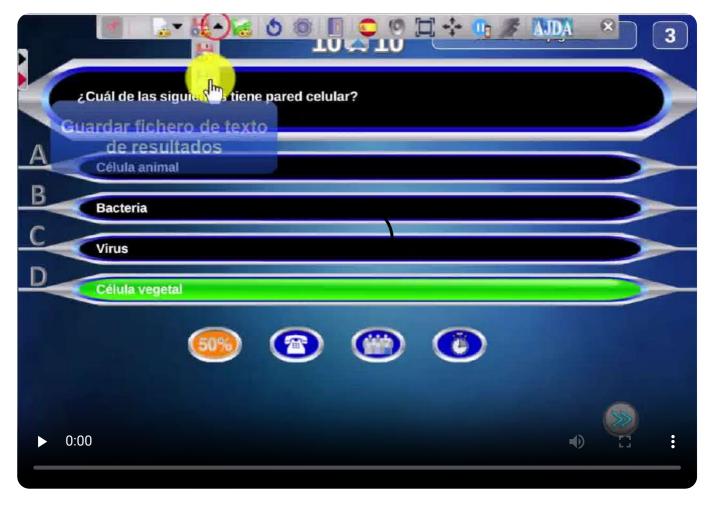
Enlace a la web principal del Proyecto AJDA. En dicho portal se puede seleccionar cualquier otro juego del Proyecto AJDA.



Cierra la pantalla del navegador del juego.

Ante cualquier acción que implique abandonar la partida, se pedirá confirmación de la misma.







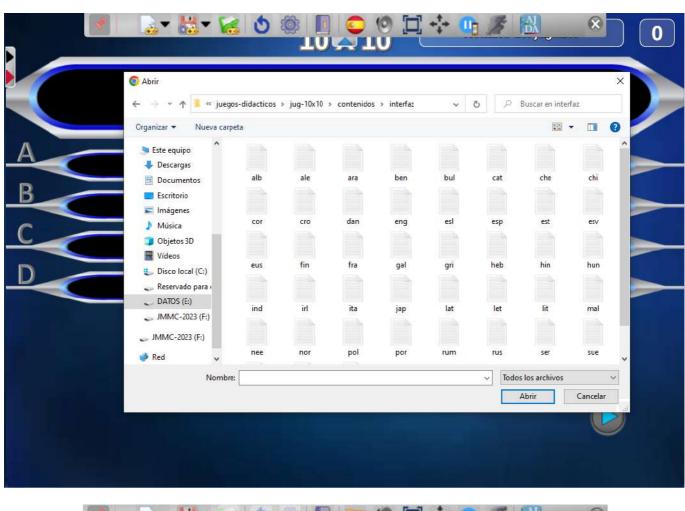
Probar los controles de configuración de menú superior desplegables de los juegos del Proyecto AJDA.

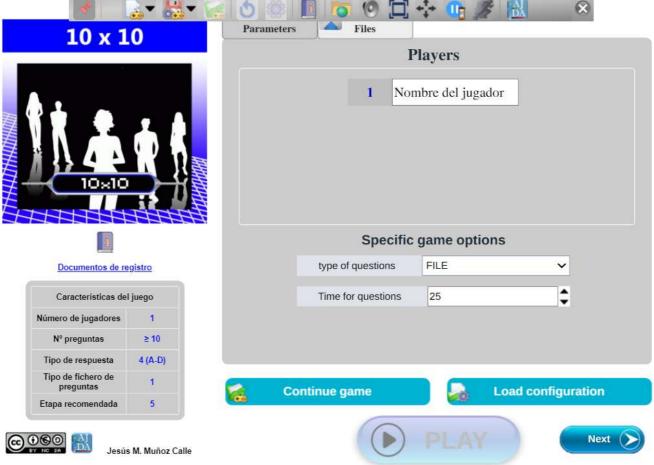
Interfaz traductora

Tal y como hemos visto, en el menú superior desplegable se puede seleccionar el idioma en el que se mostrará la interfaz del juego, marcando la bandera del idioma correspondiente. La interfaz traductora de los juegos cuenta con más de 40 idiomas. Se han seleccionado las lenguas más habladas del mundo, las oficiales de la Unión Europea y algunas otras.



El idioma puede cambiarse en cualquier momento del juego a través del citado menú superior. También se puede cargar el idioma buscando un fichero de idioma utilizando la última opción del menú simbolizada con una carpeta con la bola del mundo, "*Cargar otro idioma*". Al pulsar esta opción se abrirá una ventana exploración del navegador y se puede seleccionar el fichero de idioma que está en la carpeta *contenidos/interfaz* del juego (aunque el fichero de idioma se puede ubicar y cargar desde cualquier carpeta del ordenador en la que se quiera poner). Cuando el juego se usa descargado en el equipo local, la forma de cambiar de idioma es la que acabamos de indicar, pulsando en el icono de la carpeta con el globo terráqueo y buscando el fichero de idioma. En este caso, no se mostrará una bandera sino el icono de la carpeta con la bola del mundo para indicar que el idioma ha sido cargado de esta forma.

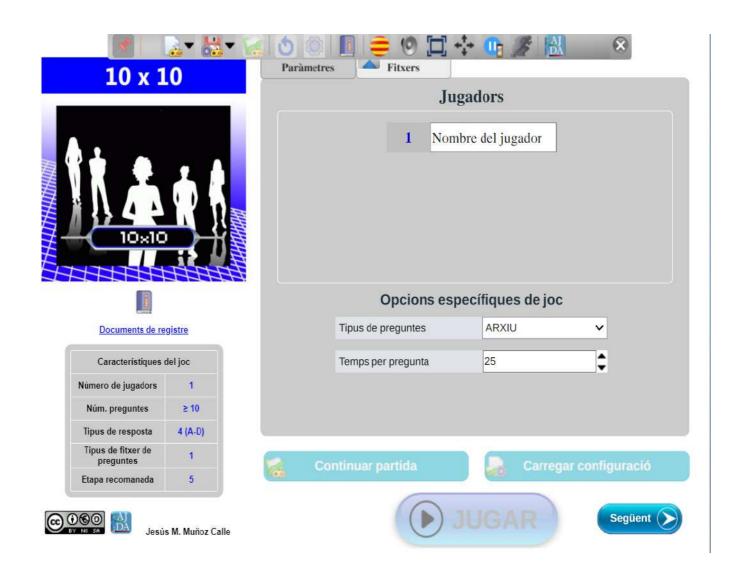




En las siguientes imágenes se puede ver un juego cuya interfaz está en diferentes idiomas.











Probar el funcionamiento de la interfaz traductora en varios juegos.

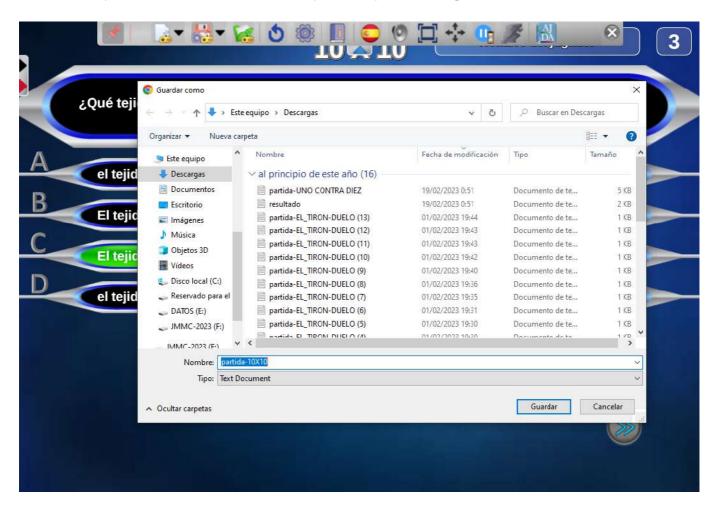
Grabación y continuación de partidas



Grabación

Se realiza a través del control del menú superior desplegable. Se puede realizar siempre que el control esté activo. Si está inactivo se deberá continuar la partida hasta un punto en el que se active y se pueda guardar la partida.

Al pulsar dicho botón, se abrirá una ventana que permitirá seleccionar la ubicación y nombre del fichero que contendrá los datos de la partida que se va a guardar.

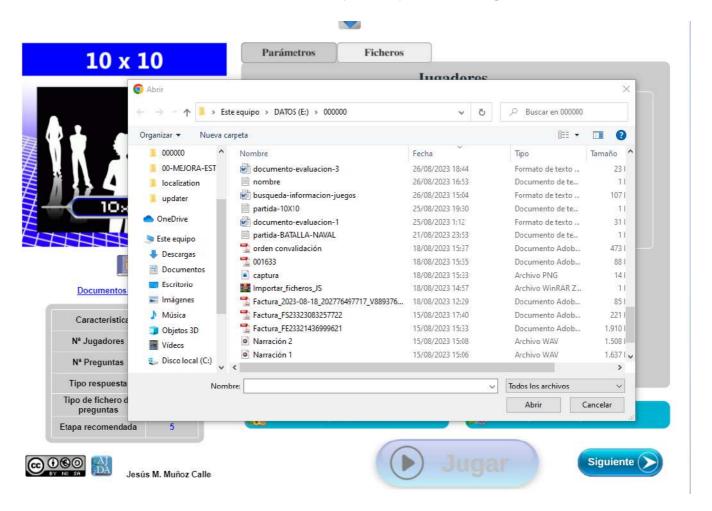


Tras guardar el fichero, la partida se puede continuar normalmente. Se puede guardar una partida en diferentes puntos de la misma.

Continuación de partidas

Hay dos opciones para continuar una partida previamente guardada:

• Al inicio de una partida, mediante el control *Cargar partida* de la página de configuración (zona 2). Al pulsarlo se abrirá el explorador de ficheros del navegador y se deberá seleccionar el fichero de continuación de partida previamente guardada.



Si la selección es correcta, se cargará el fichero, el control se pondrá en azul oscuro y la partida continuará en el punto indicado por el fichero de continuación, mostrándose los parámetros de configuración cargados. En el caso de que la fuente de preguntas sea mediante ficheros de preguntas, cuando se continúe una partida, se deberá cargar el fichero de preguntas que se desee (la fuente de preguntas no se guarda, se selecciona siempre al principio del juego y se puede cambiar en el transcurso del mismo).

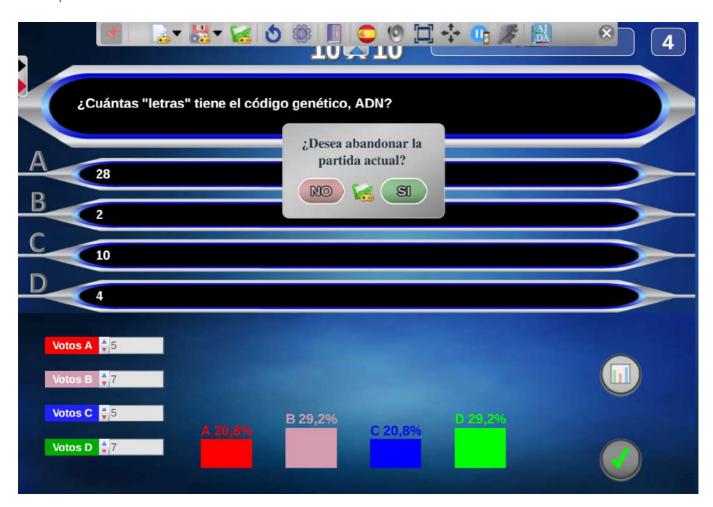


Si se selecciona un fichero incorrecto (que no sea de continuación de partida o que sea de otro juego), el control de carga se volverá rojo, se mostrará un mensaje emergente de "Fichero no válido" y no se cargará ningún fichero.

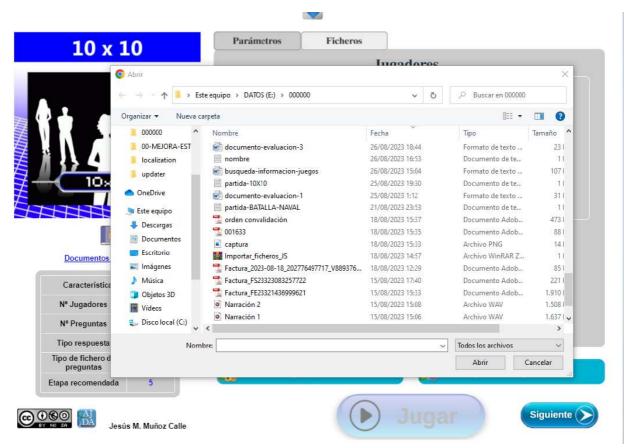


El control "Cargar configuración" actúa de forma similar, pero carga sólo los datos de configuración de la partida, empezando la misma desde el principio, pero con los parámetros de configuración inicial cargados.

• Durante la partida. En cualquier momento de su transcurso se puede cargar una partida previamente guardada, perdiéndose, por tanto, los datos de la partida actual. Para ello, se puede pulsar en cualquier instante sobre el control desplegable, y se mostrará un mensaje de aviso para confirmar si se desea abandonar la partida actual.



Si en el mensaje de aviso se pulsa NO, la partida continuará, si se marca SI, el juego se irá a la pantalla de configuración inicial y se abrirá el explorador de ficheros para que se seleccione un fichero de continuación de partida.



Si no se carga ningún o se carga un fichero incorrecto, la partida se reanudará por donde iba. Si se carga un fichero correcto, la partida continuará con el estado indicado en el fichero guardado.



Probar el proceso completo de grabación y continuación de partida en cualquiera de los juegos del Proyecto AJDA.

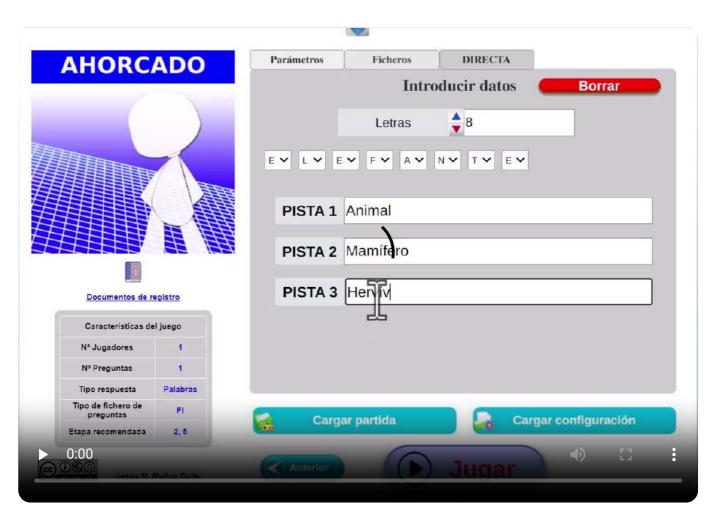
Mecánica y dinámica de los juegos

Una vez que se pulsa el botón **Jugar**, comienza la partida. Dependiendo del juego y de la fuente de preguntas utilizada, estos tendrán una dinámica u otra. La interacción con el juego se realiza a través de los controles del mismo (botones, menús, campos de texto o números, etc.). Antes de usarlo conviene leer las reglas del juego y familiarizarse con el funcionamiento del mismo.

En este punto, es conveniente destacar que una cosa es el funcionamiento y manejo del juego y otra su implementación práctica en el aula con el alumnado, lo cual trataremos en las correspondientes prácticas de este curso.

A continuación, mostramos algunos vídeos en los que se muestra el funcionamiento de algunos juegos.













Probar la dinámica y funcionamiento de diferentes juegos AJDA.

Comentarios y observaciones



En este punto comentaremos algunas cuestiones de interés sobre los juegos.

- La mayoría de los juegos permiten volver durante el transcurso de la partida al menú inicial de configuración, mediante el control "*Configuración* "(rueda dentada) del menú superior desplegable. Esto permite que durante la partida se puedan cambiar, si se estima conveniente, los datos de configuración inicial (participantes, fuente de preguntas, fichero de preguntas ...).
- Hay juegos en los que cuando acaba un jugador, puede participar otro y así sucesivamente (Partidas sucesivas): para ello se vuelve a la pantalla de configuración para introducir los datos de los nuevos jugadores y modificar los parámetros de configuración si fuera necesario. Ejemplos son: Buscaminas, Cadena de fichas, Excálibur, La entrada secreta, La tabla pirata, Zona roja, zona verde...
- Algunos juegos permiten que cuando se acaba una batería de preguntas se pueda cargar otra y continuar el juego (Ficheros consecutivos). En tal caso el juego vuelve a la pantalla de configuración para realizar la citada carga. Ejemplos son: Ahora caigo, Ahora caigo 2, Conquista, Minipoly, Reto al ejército de ajedrez, Vigilantes, Voleibol...
- Tal y como se ha comentado algunos juegos necesitan introducir inicialmente varios ficheros de contenidos para su funcionamiento (Ficheros mínimos necesarios). Ejemplos son: *Alta tensión, Liguilla 6j, Jeopardy, Minitrivial, Pseudotrivial, Si o No, Tres sabios*...
- Hay juegos que generan sus propias preguntas o contenidos (jug. con preguntas generadas por juego). Ejemplos son: La calculadora, Sudoku, Formulación, Ahorcado, Ancho y estrecho, Euritos, Pétalos...
- El "juego" de *Marcadores*, dispone del siguiente contenido es: Marcador clasificatorio auto-ordenable, marcadores por equipos, marcador tipo escaleta y cronómetros.
- El juego Selección aleatoria, sirve para seleccionar jugadores o equipos de forma aleatoria, así como sortear para números aleatorios o juegos de la colección del Proyecto AJDA.
- El juego *Dos palabras*, cuando la fuente de preguntas es a través de la selección de ficheros, requiere la introducción de dos tipos de ficheros, uno de preguntas con 4 opciones de respuesta (tipo 01) y otro específico propio del juego.
- El juego *Formulación* sólo tiene la modalidad de preguntas específicas sobre formulación química inorgánica sistemática.

- El juego *Identity*, cuando utiliza como fuente ficheros de preguntas no puede usar imágenes, sólo textos. En su versión de preguntas generadas por el juego trae un gran número de paneles sobre científicos.
- Los juegos que usan **cronómetros o temporizadores**, se han programado para que la velocidad del tiempo se ajuste lo más posible a la real, aunque se puede hacer que éste transcurra más o menos rápido a través del control de *velocidad de animación*, así como *parar/continuar* del control del menú superior desplegable. Si la animación está parada, se mostrará en el juego el icono de un **reloj de arena** en forma de aviso.
- Muchos juegos contienen marcadores o escaletas que se despliegan de izquierda a derecha a través de un control situado en la zona izquierda. Dichos marcadores indican el resultado de la partida en cada momento.



Visitar juegos que presentar particularidades y comprender la naturaleza de las mismas.

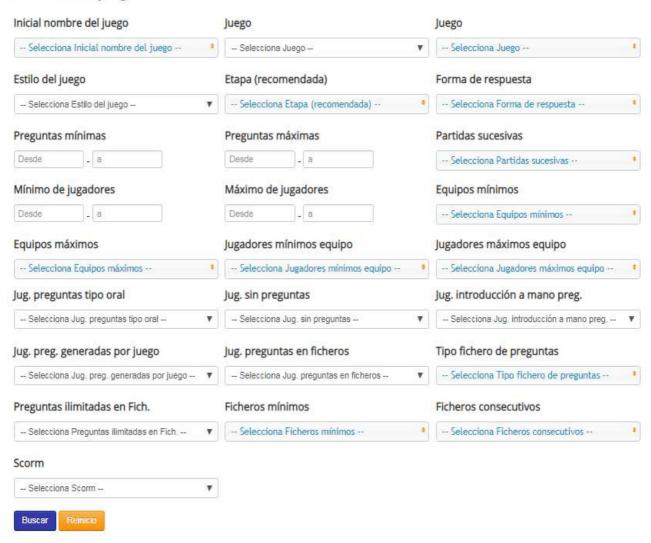
Preselección de juegos

Una vez conocidos los juegos y sus características, podemos proceder a preseleccionar aquellos que creamos que más se ajusten a nuestros gustos y necesidades. Para ello, se recomienda utilizar el buscador de juegos y la hoja de cálculo con la relación de juegos, aunque se pueden usar cualquiera de las otras formas de acceso que se estimen convenientes.

Una vez seleccionados los juegos, se recomienda realizar pruebas de juegos con los mismos y comprobar que se ajustan a nuestras necesidades. Además, conviene familiarizarse previamente con su manejo. En caso de que el juego no se ajuste a lo que se necesita se puede repetir la búsqueda ajustando los criterios de la misma hasta que el resultado sea satisfactorio.

• Usar el **buscador de juegos** de la web de AJDA, utilizando los campos para realizar la selección.

Buscador de juegos



• Usar la **hoja de cálculo** donde están clasificados todos los juegos y que permite realizar filtros de los mismos de los diferentes campos, además se pueden mostrar u ocultar filas o columnas.





Practicar la búsqueda de juegos con el buscador de la web de AJDA y con la hoja de cálculo.

Evaluación



Al terminar esta práctica, se deben haber realizado y conseguido los siguientes puntos:

- Acceso y uso de juegos ADJA.
- Conocimiento de la estructura general de los juegos y de sus recursos.
- Análisis de las distintas fuentes de pregunta que pueden presentar los juegos.
- Utilización de ficheros de preguntas en juegos didácticos.
- Conocimiento general de la mecánica y funcionamiento de los juegos.
- Utilización de la interfaz traductora de los juegos.
- Uso adecuado de los parámetros de configuración del juego.
- Dominio en la grabación y continuación de partidas.
- Manejo de la grabación de resultados en ficheros de texto.
- Realización adecuada de búsqueda y selección de juegos.

La actividad de evaluación de la práctica consiste en:

- 1. La realización de la preselección de 10 juegos didácticos.
- 2. Para cada juego preseleccionado se debe indicar: nombre del juego, asignatura, nivel y tema en donde se desarrollaría el juego, un breve comentario justificativo de la preselección y modalidad del juego que se utilizaría (fichero, presentador, aleatoria, introducción directa...).
- 3. Introducir los datos de esta preselección en el <u>documento de evaluación 2</u>, que una vez cumplimentado deberá enviarse a la tutoría a través del buzón de la tarea correspondiente del aula virtual.

Obra publicada con <u>Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 3.0</u>

Generación de contenidos para juegos

Generación de contenidos para juegos



Práctica 3: Generación de contenidos para juegos

Presentación

Una de las fuentes de preguntas más útiles de los juegos AJDA es la de introducción de preguntas mediante ficheros de preguntas (con extensión *txt*). Esta modalidad la presentan la mayoría de los juegos AJDA y con ella se pueden personalizar los contenidos de los juegos y utilizarlos cuantas veces se desee.

En esta práctica se va a tratar detenidamente sobre todo lo relacionado con los ficheros de contenidos para juegos: generación, nomenclatura, modificación, archivado, clasificación y utilización en los juegos didácticos.

Los contenidos de esta fuente de preguntas se introducen mediante ficheros de texto y pueden generarse de forma sencilla mediante el **generador de ficheros de preguntas del Proyecto AJDA**. Una vez generados, estos ficheros pueden ser editados y modificados con el propio **generador de ficheros** o cualquier editor de **textos** (Bloc de notas, Notepad++, Wordpad, Google Docs, OpenOffice, etc.). La codificación de los ficheros debe ser **UTF-8**.

Los contenidos seleccionados a través de ficheros pueden ser publicados y clasificados en la web de AJDA, permitiendo así realizar un repositorio público de recursos de fácil acceso a cualquier docente.

Es importante tener en cuenta que, para crear los ficheros de contenido, antes debe de haberse buscado y seleccionado la información que se quiera utilizar (preguntas, respuestas, opciones, cifras, palabras, frases...). El tipo y la cantidad de información necesaria dependerá del juego que se vaya a emplear. Como ayuda para recoger previamente la información que se introducirá en el formulario, se ha realizado un documento llamado <u>búsqueda de información</u> <u>de contenidos para juegos</u>. En este documento, además de los datos necesarios para utilizar en el juego se pueden añadir datos adicionales tales como: referencias de las búsquedas, contenidos de ampliación o instrucciones y comentarios.

Tras la realización de esta práctica se deben haber generado los contenidos de tres juegos didácticos en sus correspondientes ficheros de preguntas que podrán ser utilizados on-line desde la web de AJDA o cualquier otro lugar de la nube que se desee o en el equipo local en juegos descargados en el ordenador los usuarios.

Objetivos

Esta práctica trata sobre la elaboración de contenidos para los juegos AJDA a través de ficheros de contenido, su tratamiento, clasificación, archivado y utilización.

Los objetivos se pueden concretar en:

- Conocer los principales criterios de clasificación de juegos y ficheros, especialmente la referente a tipos de juegos según los ficheros de contenido que soporta.
- Saber acceder y utilizar el generador de ficheros para juegos.
- Saber editar ficheros mediante el generador.
- Aprender a modificar y generar contenidos para juegos mediante editores de texto.
- Conocer el procedimiento de publicación de contenidos en la web de AJDA.
- Saber el procedimiento de archivado y uso de contenidos para juegos descargados en el ordenador local.
- Conocer la clasificación de juegos según el número de ficheros de contenidos que utilizan.
- Reconocer el número de preguntas mínimo que necesita una partida de un juego para funcionar correctamente.
- Conocer cómo añadir nuevas preguntas a ficheros de contenidos.
- Manejar los juegos con los contenidos didácticos elaborados para los mismos.
- Conocer los ficheros de idioma de los juegos.
- Saber los pasos para usar los juegos de forma rápida.

Contenidos y actividades

Como guía y ayuda en todo lo relacionado con la elaboración, uso y publicación de contenidos se desarrollan los siguientes puntos:

- Criterios de clasificación de juegos y ficheros
- Generador de ficheros para juegos
- Modificación y generación de contenidos a través de ficheros de texto
- Nomenclatura de ficheros
- Archivado de ficheros de preguntas en juegos descargados en el ordenador local
- Número de preguntas en ficheros
- Número de ficheros de preguntas necesarios según los juegos
- Ficheros para la interfaz del idioma
- Publicación de juegos en la web del Proyecto AJDA
- Guía de uso de juegos con introducción de preguntas mediante ficheros

Criterios de clasificación de juegos y ficheros

Los juegos didácticos se pueden clasificar de muchas formas: alfabéticamente, por forma de respuesta, estilo del juego, por el número de preguntas necesarias para jugar, por el número de jugadores participantes, etc. Los ficheros a su vez también se pueden ordenar y clasificar por nombre, número de preguntas, idioma, forma de respuesta, nivel, curso, grupo o etapa o materia a la que van dirigidos, etc.

Sin embargo, hay un criterio común para juegos y ficheros y que es especialmente útil y es la clasificación por "Tipo de juego", según los ficheros de preguntas que utilizan cuando la fuente de introducción de preguntas utilizada es mediante ficheros. Tal y como se ha comentado, la mayoría de los juegos utilizan ficheros de preguntas. Al conjunto de juegos que puede utilizar un mismo tipo de fichero se le considera un tipo de juego. Así la clasificación queda de la siguiente forma:

- **Tipo no individual**. Aquellos juegos cuyos ficheros de preguntas se pueden utilizar entre ellos de forma indistinta, pertenecen al mismo tipo. Así, todos los juegos de tipo 1, utilizan los mismos ficheros entre sí. Los de tipo 2 también compartir los mismos ficheros y así para todos los tipos existentes. Los tipos de juegos se denominan numéricamente (tipo 1, tipo 2, tipo 3 ...).
- **Tipo individual (FI)**. Son aquellos juegos cuyos ficheros sólo pueden ser utilizados por un juego. A estos juegos se le pone la abreviatura FI (Fichero individual) y significa que sus ficheros son exclusivos para ellos.
- Juegos sin ficheros (SC). Son aquellos juegos que no utilizan fuente de preguntas mediante ficheros.

Para buscar los juegos y ficheros se recomienda utilizar los **buscadores específicos** de juegos y ficheros de la web y la **hoja de cálculo** con la clasificación de ficheros de la misma.

Para crear y/o modificar los ficheros de preguntas se recomienda emplear el **generador de ficheros del Proyecto AJDA**.



Analizar y buscar juegos y ficheros atendiendo a los distintos criterios de clasificación de los mismos.

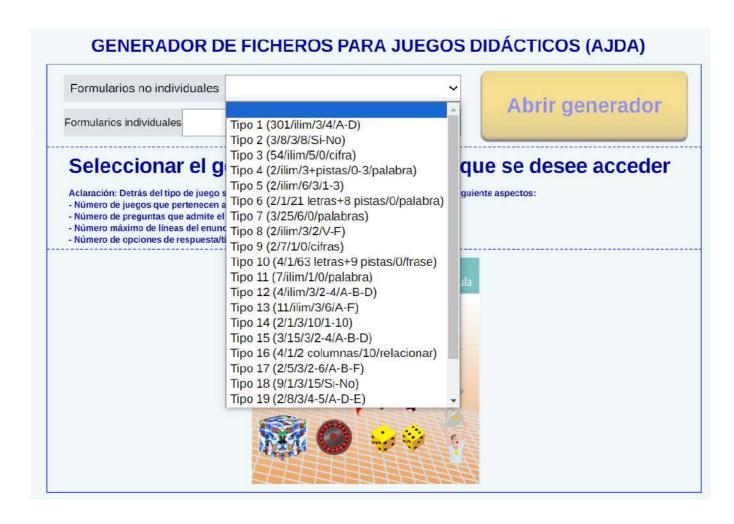
Generador de ficheros para juegos

AJDA dispone de un **generador de ficheros** específico para todos sus juegos, al que se puede acceder desde la web de AJDA (*Ficheros de preguntas*/*Generador de ficheros de preguntas*). Este generador permite realizar, editar, guardar y modificar los ficheros de contenidos de los juegos. Su pantalla de inicio presenta el siguiente aspecto (al final de este apartado incluimos un vídeo resumen de todo el proceso):

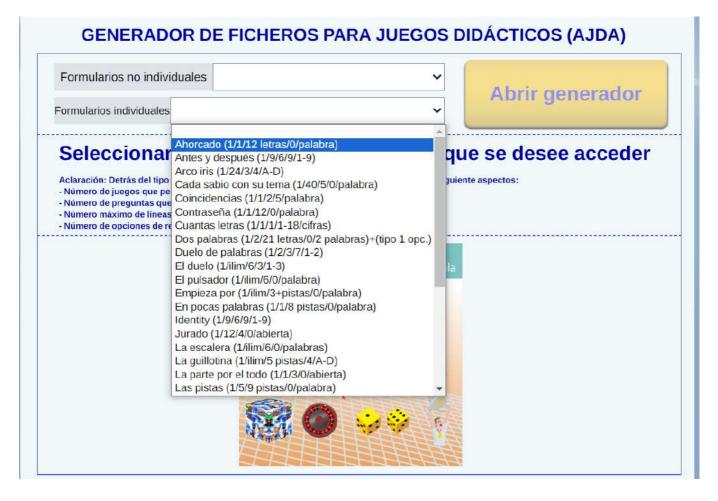


En primer lugar, deberemos seleccionar el tipo de formulario que queremos utilizar, atendiendo a la clasificación por **tipo de juegos**. Estos pueden ser:

• Formularios no individuales. Son aquellos que sirven para más de un juego diferente y se clasifican por tipos, es decir, para todos los juegos que son del mismo tipo sirven los mismos ficheros de preguntas.



• Formularios individuales. Son aquellos que sirven para un sólo juego, es decir, cada juego usa un tipo de fichero particular y no lo puede compartir con otros juegos.



Una vez seleccionado el formulario atendiendo a la clasificación por tipo de ficheros, se mostrarán las características del mismo y las capturas de pantalla tanto del formulario como de un juego que utilice dichos ficheros. Seleccionaremos como ejemplo el *formulario de ficheros no individuales tipo 01*.



Una vez elegido el formulario se clica el botón "*Abrir generador*" y aparecerá una ventana nueva con la plantilla elegida. El funcionamiento de los distintos formularios es similar. Explicaremos el tipo 01 (preguntas con cuatro opciones de respuesta).

GENERADOR DE FIC	HEROS PARA JUEGOS DIDÁCTICOS (AJDA)
<u></u>	nulario tipo 1
Enunciado línea 1 Enunciado línea 2 Enunciado línea 3	
A)	B) D)
Solución Carabar	pregunta Limpiar Generar fichero Volver al inicio
Reiniciar (borrar todo)	Ir al panel de contenidos Limpiar Autor/a:
Cargar de un fic	chero Cargar preguntas al final

Los formularios tienen una **ventana inicial** que consta de los siguientes controles:

Tema y **autor**. Campos de texto para introducir estos datos en el fichero.

Limpiar. Borra los datos introducidos en los campos título y autor.

Reiniciar. Borra todo y deja en blanco el formulario completo del generador. Pedirá confirmación previa.

Cargar de un fichero. Carga un fichero de preguntas de un juego, se busca a través del explorador del navegador. Una vez cargado se borra todo lo demás que haya en el generador. Permite visualizar, modificar y ampliar un fichero ya generado.

Cargar preguntas. Carga un fichero de preguntas, utilizando el explorador del navegador, al final de las actualmente existentes en éste. Si no hay preguntas coloca las preguntas del fichero al principio. Se puede utilizar tantas veces como se quiera y cargar al final tantos ficheros como se deseen. Este botón no está presente en todos los formularios ya que no todos los juegos admiten preguntas ilimitadas en sus ficheros.

Ir al panel de contenidos. Permite pasar a la parte del generador en la que se introducen y editan las preguntas.

Título: Autor/a:	
Pregunta: 1 (0) Formulario tipo 1	Copiar pregunta número 🛊 0 Copiar
Enunciado línea 1	
Enumaiada línea 2	3
Enunciado línea 2	
Enunciado línea 3	
A) [В)
C)	D)
Solución Grabar pregunta	Limpiar (Generar fichero) Volver al inici
Pregunta: 1	
	
A)	
B)	

Una vez pulsado el botón **Ir al panel de contenidos**, vamos a la parte en la que se introducen, visualizan, modifican, guardan y generan las preguntas de los ficheros. Comentaremos su funcionamiento.

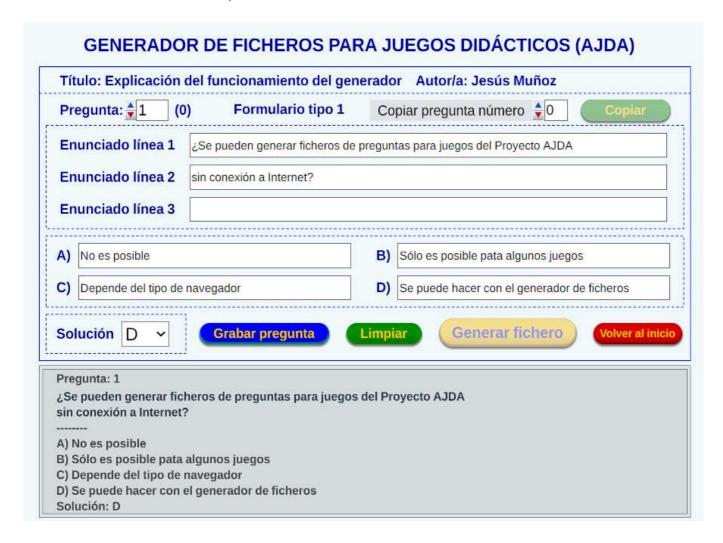
- En la parte superior se muestra siempre los siguientes datos: **título**, **autoría** y **tipo de formulario**.
- Debajo de estos datos está la zona de **introducción de contenidos** con sus diferentes campos: enunciado, opciones, solución, etc. (**Nota importante**: No se pueden emplear caracteres de otros alfabetos, ni códigos especiales, ni comillas simples, ni apóstrofes rectos, ni punto y coma).
- **Grabar pregunta o panel**. Permite guardar los datos de la pregunta o panel, aunque estas no se salvarán definitivamente hasta que se genere el fichero de contenido.
- Limpiar. Borra los datos de la zona de introducción de la pregunta o panel. En algunos formularios aparece la opción Borrar, que también elimina los datos que han sido grabados, mientras que Limpiar no elimina los datos guardados.
- Volver al inicio. Regresa a la ventana de inicio del generador.
- Generar fichero. Genera el fichero de texto de todos los datos grabados hasta el momento, mostrando un explorador para indicar el nombre y ubicación de grabación del fichero.

- En la parte inferior se encuentra el **visor** en el que se presentan los contenidos introducidos de forma similar a la que se presentarán en los juegos. De esta forma podemos ver si los contenidos se ajustan bien a los espacios del juego. Cuando los contenidos están en blanco se presentan rayas (-----) en los distintos campos. Cuando los contenidos han sido grabados estos se muestran entre comillas simples ('), además de indicarse que ha sido grabada la pregunta o panel de forma literal.
- **Pregunta**. Para aquellos ficheros que constan de más de una pregunta, este control permite pasar de una pregunta del formulario a otra. Posibilita avanzar hacia adelante y hacia atrás entre las preguntas grabadas. Para generar una nueva pregunta debe haber sido grabada la anterior. Al lado del control pregunta aparece un número que se corresponde con la cifra total de preguntas grabadas.
- Copiar pregunta número. Para aquellos ficheros que tienen de más de una pregunta, este control permite seleccionar una pregunta ya grabada, introduciendo sus contenidos en una pregunta nueva o en otra diferente al pulsar el botón Copiar. Los datos copiados no se grabarán en la nueva pregunta hasta que se pulse el botón Grabar pregunta.

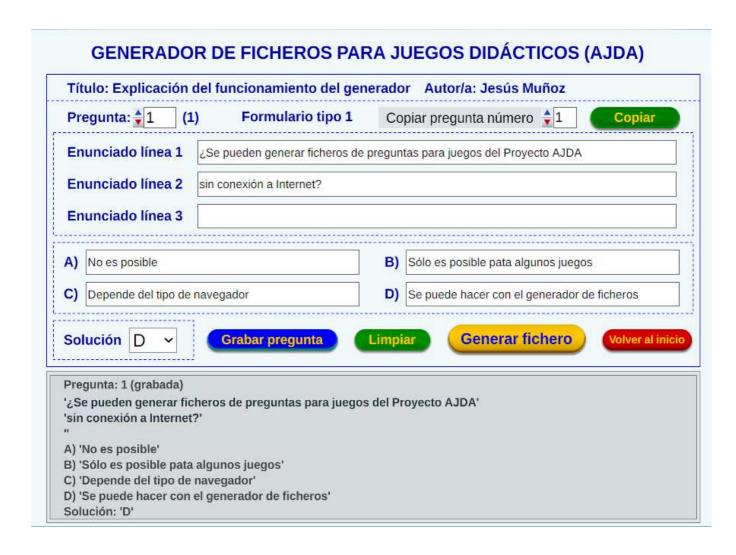
Vamos a ilustrar lo comentado con un ejemplo. Introducimos el título y autor de nuestro formulario en la ventana de inicio y estos se mostrarán en la parte superior del generador.

Titulo: Explicación del funcionam	niento del generador Autor/a: Jesús Muñoz
Pregunta: ♣0 (0) Formu	ulario tipo 1
Enunciado línea 1	
Enunciado línea 2	
The second state of the second	
Enunciado línea 3	
A) [B)
C)	D)
Solución Grabar pr	egunta Limpiar Generar fichero Volver al inic
Reiniciar (borrar todo)	Ir al panel de contenidos Limpiar
tulo: Explicación del funciona	amiento del Autor/a: Jesús Muñoz
	Particular de la constantina della constantina d

Pulsamos el botón **Ir al panel de contenidos**, o ponemos 1 en el control **Pregunta**, he introducimos los datos de la primera cuestión:



Hemos introducido la pregunta, ahora vamos a grabarla con el control **Grabar pregunta** y veremos que en el visor los textos aparecen entre comillas simples y se muestra la palabra (grabada) al lado del número de la pregunta.



Pasamos a la segunda pregunta a través del control **Pregunta** (que inicialmente estará en blanco) y vamos a copiar el contenido de la primera pregunta en la segunda a través de los controles **Copiar pregunta número** 1 y **Copiar** y aparecerá en la segunda pregunta los contenidos de la primera.

GENERADOR DE FICHEROS PARA JUEGOS DIDÁCTICOS (AJDA) Título: Explicación del funcionamiento del generador Autor/a: Jesús Muñoz Pregunta: 2 (1) Formulario tipo 1 Copiar pregunta número 🝦 1 Enunciado línea 1 ¿Se pueden generar ficheros de preguntas para juegos del Proyecto AJDA Enunciado línea 2 sin conexión a Internet? Enunciado línea 3 A) No es posible Sólo es posible pata algunos juegos C) Depende del tipo de navegador D) Se puede hacer con el generador de ficheros Generar fichero Solución D ~ Grabar pregunta Limpiar Pregunta: 2 ¿Se pueden generar ficheros de preguntas para juegos del Proyecto AJDA sin conexión a Internet? A) No es posible B) Sólo es posible pata algunos juegos C) Depende del tipo de navegador D) Se puede hacer con el generador de ficheros Solución: D

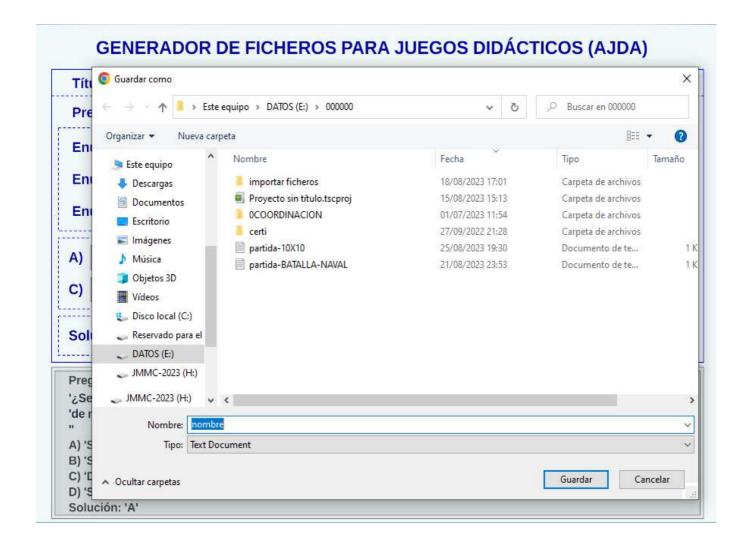
Modificamos el contenido de la segunda pregunta antes de grabarla.

GENERADOR DE FICHEROS PARA JUEGOS DIDÁCTICOS (AJDA) Título: Explicación del funcionamiento del generador Autor/a: Jesús Muñoz Pregunta: 2 Formulario tipo 1 (1) Copiar pregunta número 💠 1 Enunciado línea 1 ¿Se pueden generar ficheros de preguntas para juegos del Proyecto AJDA Enunciado línea 2 de más de una forma diferente? Enunciado línea 3 A) Si B) Sólo es posible pata algunos juegos C) Depende del tipo de navegador D) Sólo se puede hacer con el generador de ficheros Generar fichero Grabar pregunta Limpiar Volver al inicio Pregunta: 2 ¿Se pueden generar ficheros de preguntas para juegos del Proyecto AJDA de más de una forma diferente? A) Si B) Sólo es posible pata algunos juegos C) Depende del tipo de navegador D) Sólo se puede hacer con el generador de ficheros Solución: A

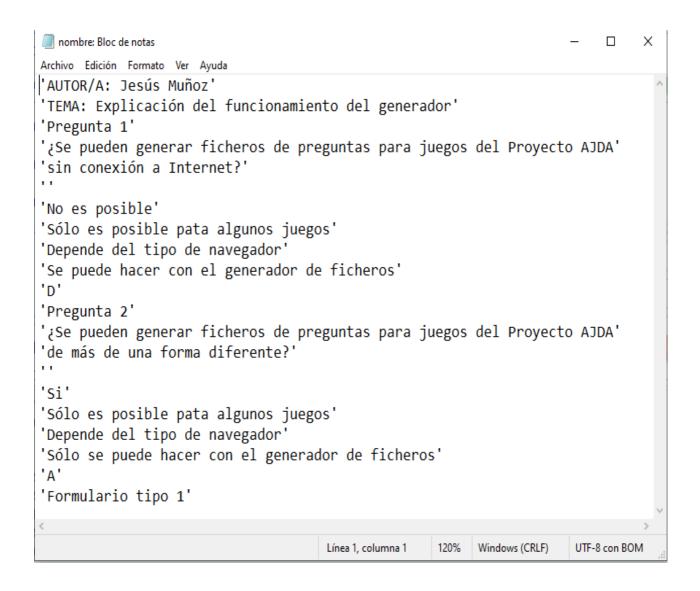
Ahora grabamos la pregunta 2 con el botón Grabar pregunta.

GENERADOR DE FICHEROS PARA JUEGOS DIDÁCTICOS (AJDA) Título: Explicación del funcionamiento del generador Autor/a: Jesús Muñoz Pregunta: 2 Formulario tipo 1 (2) Copiar pregunta número 🔷 1 Copiar Enunciado línea 1 ¿Se pueden generar ficheros de preguntas para juegos del Proyecto AJDA Enunciado línea 2 de más de una forma diferente? Enunciado línea 3 Sólo es posible pata algunos juegos A) Si C) Depende del tipo de navegador Sólo se puede hacer con el generador de ficheros Generar fichero Grabar pregunta Limpiar Solución Pregunta: 2 (grabada) '¿Se pueden generar ficheros de preguntas para juegos del Proyecto AJDA' 'de más de una forma diferente?' A) 'Si' B) 'Sólo es posible pata algunos juegos' C) 'Depende del tipo de navegador' D) 'Sólo se puede hacer con el generador de ficheros' Solución: 'A'

A continuación, vamos a obtener nuestro fichero de texto (en este caso con dos preguntas) a través del control **Generar fichero**. Se abrirá el explorador para guardar el fichero con el nombre y lugar que queramos.

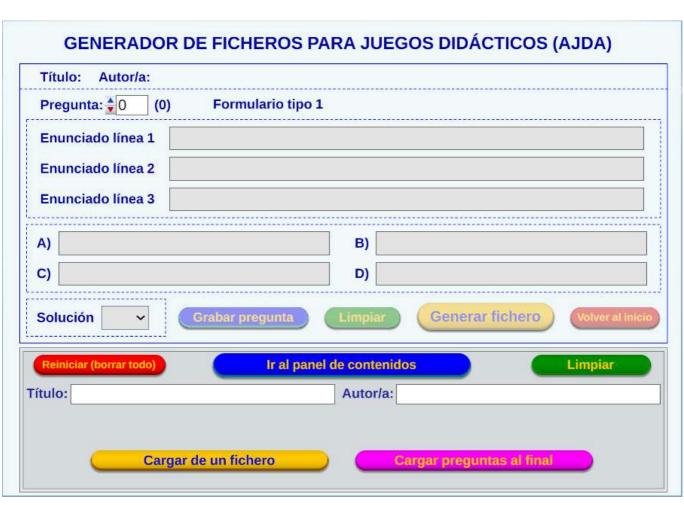


Una vez descargado podemos ver nuestro fichero (con codificación correcta UFF-8) con el bloc de notas u otro editor de textos.

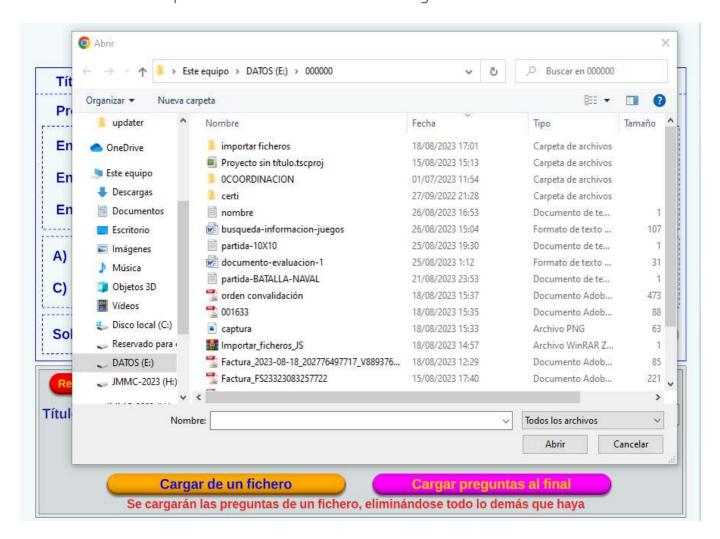


Si pulsamos en la ventana inicio el botón **Reiniciar** del menú de inicio, primero pedirá confirmación y si se acepta reiniciará el generador, quedando todo como recién abierto.

GENERADOR DE FICHEROS PARA JUEGOS DIDÁCTICOS (AJDA) Título: Explicación del funcionamiento del generador Autor/a: Jesús Muñoz Pregunta: 0 (2) Formulario tipo 1 Enunciado línea 1 Enunciado línea 2 Enunciado línea 3 A) B) C) D) Generar fichero Solución Grabar pregunta Ir al panel de contenidos Reiniciar (borrar todo) Limpiar Título: Explicación del funcionamiento del Autor/a: Jesús Muñoz ¿Empezar de nuevo? NO SI Cargar preguntas al final

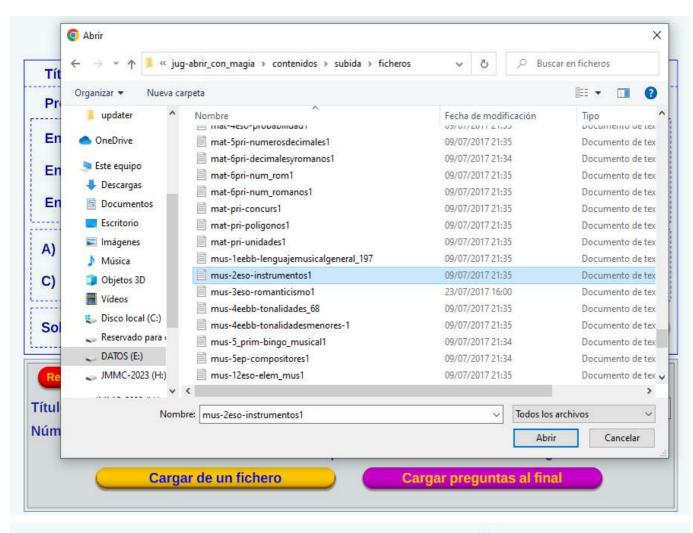


Si queremos, podemos cargar o recuperar el fichero generado a través del botón **Cargar de un fichero**. Se abrirá un explorador y buscamos nuestro fichero y así lo tendremos de nuevo en el generador igual que cuando lo grabamos. Se mostrará un aviso rojo en la parte inferior, advirtiendo que si se realiza esta operación se cargará el contenido del fichero pero que se eliminarán los datos que en ese momento hubiera en el generador.



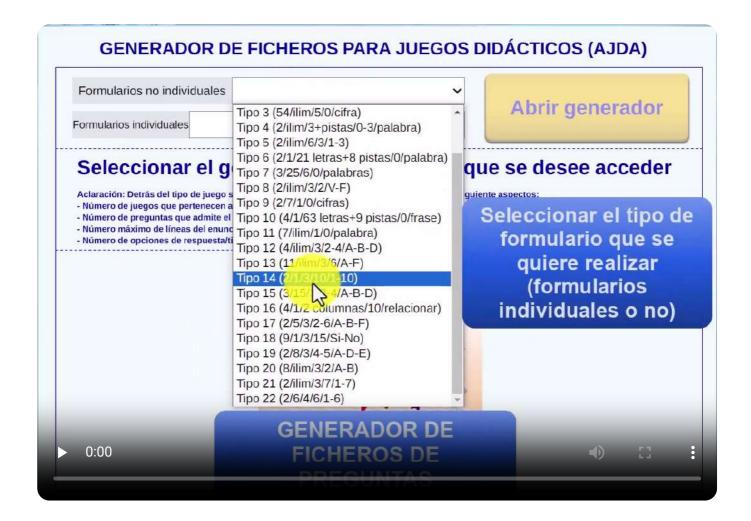
Título: Explicación del funcio	onamiento del generador Autor/a: Jesús Muñoz
Pregunta: ∳0 (2) F	ormulario tipo 1
Enunciado línea 1	
Enunciado línea 2	
Enunciado línea 3	
Endirolado inica o	
A)	B)
с)	D)
Solución V Grab	par pregunta Limpiar Generar fichero Volver al in
Reiniciar (borrar todo)	Ir al panel de contenidos Limpiar
ítulo: Explicación del func	cionamiento del Autor/a: Jesús Muñoz
úmero de preguntas:2	AUTOR/A: Jesús Muñoz
	TEMA: Explicación del funcionamiento del generador

Ahora podremos cambiar las preguntas, añadir otras nuevas o incluir otro fichero de preguntas al final del existente mediante el control **Cargar preguntas al final**. Por ejemplo, vamos a incluir un fichero de 40 preguntas de música titulado "mus-2eso-instrumentos1" y veremos que ahora en el generador hay 42 preguntas (2 que había y 40 que hemos agregado al final).



GENERADOR DE FICHEROS PARA JUEGOS DIDÁCTICOS (AJDA)





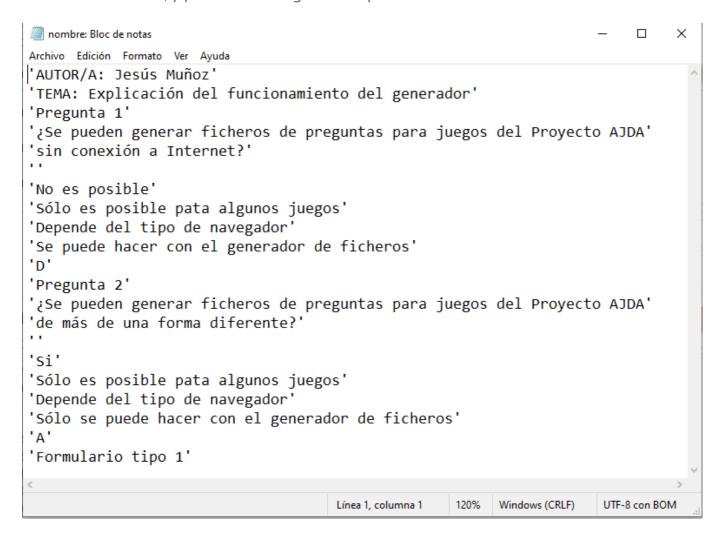


A través del generador de ficheros, practicar creando ficheros de distintos tipos y guardarlos en nuestro ordenador.

Después volver a cargarlos en el editor, modificarlos y volver a grabarlos.

Modificación y generación de contenidos a través de editores de texto

Cualesquiera de los ficheros de texto de contenidos de los juegos pueden ser visualizados y modificados utilizando un editor de textos como: bloc de notas, notepad++, wordpad, edit, word, etc. Para ello, basta abrir el fichero con el editor de textos, por ejemplo, con el bloc de notas, y presentará el siguiente aspecto:

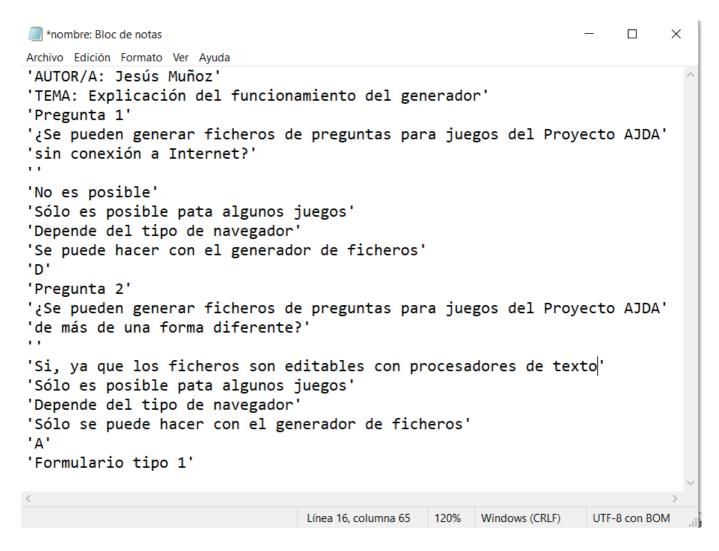


En estos archivos, los caracteres alfanuméricos (textos) que vayan a ser utilizados como datos por el juego aparecerán entre comillas simples y los caracteres numéricos (cifras) aparecerán sin comillas. Los textos que no aparezcan entre comillas simples en el archivo no serán visibles en el juego, sólo sirven para estructurar el archivo.

Sobre este documento pueden realizarse las correcciones, modificaciones y los cambios que se estimen convenientes (también pueden realizarse con el **generador de ficheros**). Al finalizar la edición, deben guardarse los cambios para que éstos permanezcan. Es **importante** tener en cuenta una serie de aspectos:

- Respetar las comillas simples de los textos ('texto'), tal y como aparecen en el fichero. Las
 comillas simples no deben escribirse, salvo las que aparecen por defecto. Se pueden
 escribir símbolos alternativos para entrecomillar textos. También se debe tener cuidado
 con los apóstrofes. Éstos deben ser inclinados y no comillas simples.
- No crear ni borrar líneas de texto (renglones), aunque las líneas en blanco no se tienen en cuenta.
- No utilizar el punto y coma (;) ni caracteres de otros alfabetos.
- No usar códigos de formato de texto, es decir, se utiliza texto plano.

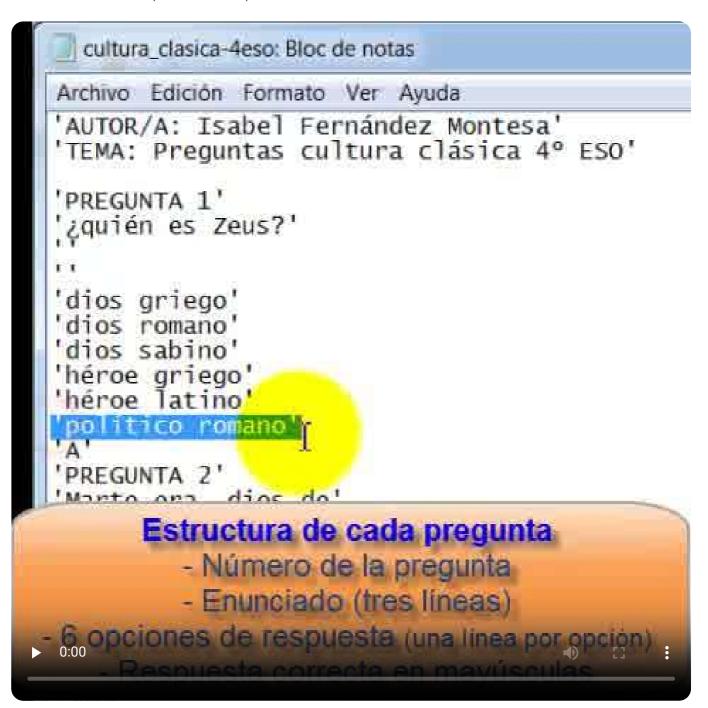
Vamos a modificar la primera opción de la segunda pregunta. Tras guardar el fichero (con el mismo o con otro nombre), la modificación queda realizada.



Otra opción para generar los contenidos de los juegos consiste en **editar directamente un fichero de texto** de contenidos del juego (sin necesidad de usar el generador o los formularios o usándolo simplemente para descargar un fichero con el formato adecuado, pero sin

contenidos). Sobre este fichero de texto se pueden escribir los nuevos contenidos, guardando después los cambios con el nombre de fichero que se desee. Esta opción puede ser más directa, pero se debe tener la precaución de respetar el formato de los ficheros y limitarse a introducir contenidos en los mismos, siguiendo las recomendaciones que acabamos de comentar. Esto es especialmente útil cuando queremos hacer un nuevo fichero a partir de uno ya creado cuyas preguntas y respuestas son parecidas.

Nota importante: Para que los caracteres del fichero se vean correctamente, deben guardarse en código **UTF-8**. Esta opción la presenta el editor Bloc de notas, al pulsar en Guardar como, se abrirá una ventana y una de sus pestañas se establece la codificación.





Editar con el bloc de notas o cualquier otro editor de textos los ficheros descargados y realizar los cambios y modificaciones que se estimen convenientes, consiguiendo siempre que el fichero siga funcionando correctamente.

Nomenclatura de ficheros

Cuando se generan y guardan los ficheros de preguntas para juegos AJDA, estos pueden recibir los nombres que sus autores deseen. Sin embargo, parece conveniente sistematizar la nomenclatura de los ficheros, con el objetivo de que éstos puedan ser reconocibles y utilizables con facilidad. Si debe quedar claro que en los nombres de los ficheros no deben utilizarse espacios en blanco, puntos, acentos ni caracteres especiales.

Con este objetivo, se propone que los nombres de los ficheros se realicen mediante la combinación de los identificadores que a continuación se detallan, escritos en **minúsculas**, separados por **guiones** entre sí y sin dejar **espacios en blanco**:

1. Tres letras identificativas de la asignatura, materia, área, módulo, ámbito, etc. Dado que existen muchas materias y para unificar, se recogen en la siguiente tabla las abreviaturas de las más frecuentes:

Identificador	Asignatura/materia/área	Identificador	Asignatura/materia/área
mat	Matemáticas	len	Lengua y Literatura
maa	Mat A /Mat bach. CCSS	rle	Refuerzo de lengua
mab	Mat B /Mat bach. Ciencias	lit	Literatura
rma	Refuerzo de matemáticas	CSO	Ciencias Sociales
cna	Ciencias Naturales	geg	Geografía
cno	Conocimiento del Medio	his	Historia
fyq	Física y Química	har	Historia del Arte

cmc	Ciencia mundo contemporáneo	fil	Filosofía
fis	Física	eti	Ética
qui	Química	csg	Cambios Social y Género
byg	Biología y Geología	ecu	Educación Ciudadanía
bio	Biología	eco	Economía
geo	Geología	mus	Música
ctm	Ciencias Tierra y Medioamb.	efi	Educación Física
tec	Tecnología/ Tec. Ind./ Tec. Apli	rel	Religión
inf	Informática	arel	Alternativa Religión
dib	Dibujo/Plástica/Dib. Tec.	lat	Latín
ele	Electrotecnia	gri	Griego
lmc	Los Métodos de la Ciencia	cul	Cultura Clásica
tic	Tecnologías Información Com.	ing	Inglés
amc	Ámbito Científico	fra	Francés
aml	Ámbito Socio-Lingüístico	ita	Italiano
amp	Ámbito Práctico	ale	Alemán
vet	Valores éticos	cci	Cultura Científica

pin	Proyecto Integrado		gen	Conocimiento General
-----	--------------------	--	-----	----------------------

Para otras asignaturas, los autores pueden proponer sus abreviaturas correspondientes.

Cuando los contenidos no traten de ninguna materia en concreto se puede usar gen (conocimiento o cultura general).

2. **Caracteres que indican el curso y la etapa**. Para el curso se usará 1,2,3... (salvo que se trate de contenidos generales o internivelares) y para la etapa, se recogen los datos en la siguiente tabla:

Identificador	Etapa	
inf	Infantil	
pri	Primaria	
eso	ESO	
bac	Bachillerato	
baci	Bachillerato internacional	
cgb	Ciclo grado básico	
cfm	Ciclo grado medio	
cfg	Ciclo grado superior	
int	Internivelar	
uni	Universidad	
gen	General	

3. **Descripción** lo más corta posible, **identificativa** del **contenido** sobre el que trata la batería de preguntas, terminada en un número que servirá para distinguir el fichero de otro u otros que

traten sobre los mismos contenidos. Cuando sea el primer fichero que trata sobre este contenido se pondrá 1. Si ya hay uno se pondrá 2 y así sucesivamente. **No se deberán poner espacios en blanco**, en caso de querer separar dos palabras del título o descripción del fichero se recomienda usar el quion bajo.

Ejemplo 1. Tenemos una batería de preguntas sobre unidades científicas básicas, que se imparte en la materia de física y química de 3º ESO. El nombre del fichero sería el siguiente:

fyq-3eso-unidades1

Ejemplo 2. El fichero trata sobre verbos irregulares de inglés, a nivel de inglés de 1º Bachillerato y ya existe otro fichero sobre este mismo tema para ese mismo curso. El nombre del fichero sería el siguiente:

Ejemplo 3. El contenido versa sobre el aprendizaje de los colores para alumnos de primer curso de infantil y ya existen otros tres archivos sobre este mismo tema para ese mismo curso. El nombre del fichero sería el siguiente:

cno-1inf-colores4

Ejemplo 4. Fichero que trata sobre el conocimiento de las notas musicales para cuarto curso de primaria. El nombre del fichero sería el siguiente:

Ejemplo 5. Preguntas de cultura general, no relacionadas directamente con ninguna asignatura y ya existen 10 ficheros de este tipo. El nombre del fichero sería el siguiente:

gen-gen-general11

4. **Campo adicional**. Si se estima necesario, se puede añadir un campo adicional con algún dato que se considere relevante (número de preguntas, grupo al que va dirigido, observación...):

Ejemplos en los que se ha añadido un campo de datos adicional con el número de preguntas.

ing-pri-colours1-10p fis-2bac-cuantica1-15p

Ejemplos en los que se ha añadido un campo de datos adicional con el nivel de las preguntas.

cno-pri-prehist1-basico cno-pri-prehist1-avanzado



Nombrar los ficheros de contenidos que se generen para los juegos, utilizando el sistema de nomenclatura propuesto en este apartado.

Archivado de ficheros de preguntas en juegos descargados en el ordenador local

Se recomienda que los ficheros de preguntas se ubiquen en la carpeta *contenidos/subida/ficheros* del juego en cuestión. Pasamos a comentar detenidamente este punto.

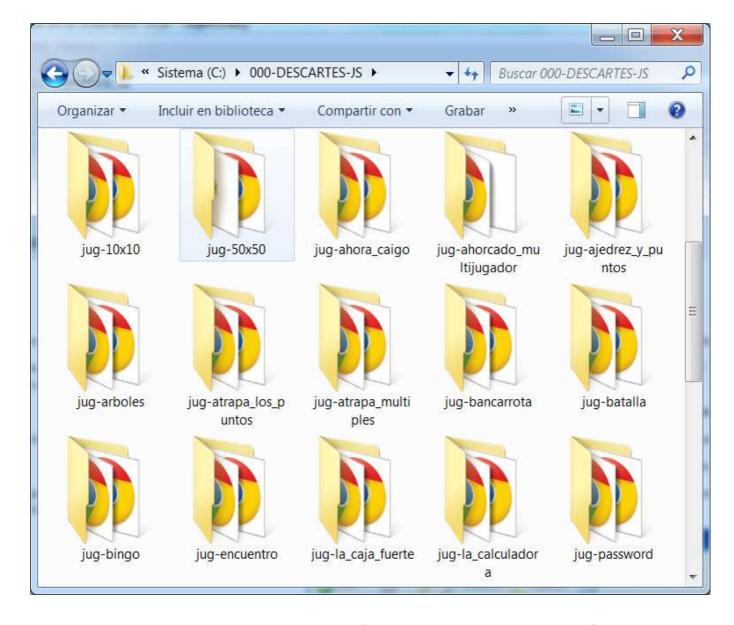
Todos los juegos dentro de su carpeta *contenidos* disponen de una *subcarpeta* llamada "*subida*". Esta subcarpeta dispone a su vez de otra *subcarpeta* llamada "*ficheros*". Por tanto, la ruta general en la que debemos de guardar los ficheros de texto para los juegos es:

nombre de la carpeta del juego/contenidos/subida/ficheros/nombre del fichero de texto.txt

Supongamos que hemos generado un juego, llamado qui-2bac-cientifico1.txt para el juego "AHORCADO MULTIJUGADOR". La dirección en la que lo tendríamos que guardar sería:

jug-ahorcado_multijugador/contenidos/subida/ficheros/qui-2bac-cientifico1.txt

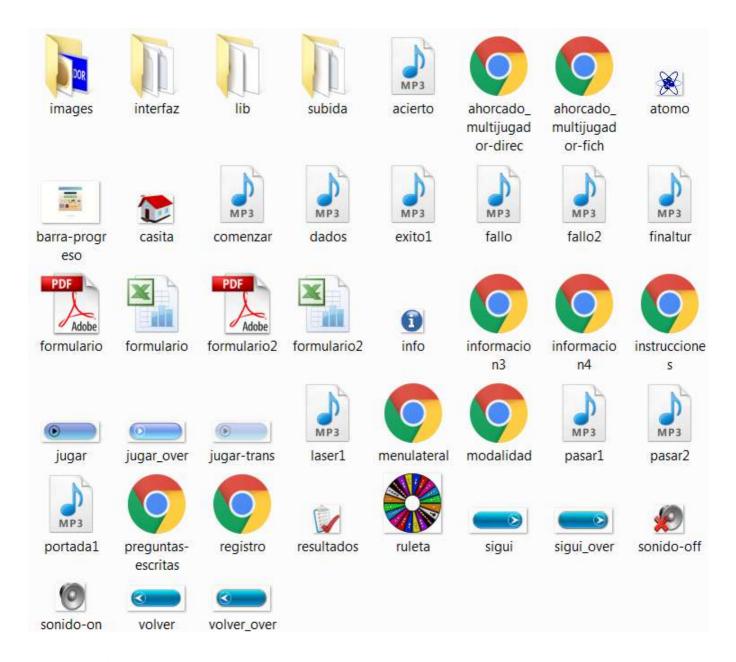
En las siguientes imágenes puede verse un ejemplo de los directorios (desde "fuera hacia dentro") desde la carpeta donde están descargados los diferentes juegos, hasta la carpeta de ficheros en la que se guarda el archivo qui-2bac-cientifico1.txt. En primer lugar, vamos a donde están las carpetas de todos los juegos.



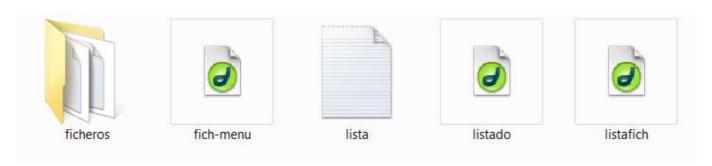
Después abrimos la carpeta del juego "AHORCADO MULTIJUGADOR" llamada *jug-ahorcado_multijugador* veremos el contenido de la misma.



A continuación, abrimos la carpeta contenidos.



Después, abrimos la carpeta subida.



Y finalmente abrimos la carpeta *ficheros* y vemos todos los ficheros de texto que pueden ser utilizados por este juego. Entre ellos vemos que se encuentra fichero qui-2bac-cientifico1.txt. Ya sabemos la forma de cargar cualquier fichero de preguntas que sea adecuado para un juego y que se encuentre descargado en el equipo local, para que sea utilizado en el mismo.

movistar_127	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
multidisciplinaria_131	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
mus-2ele-gui1	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
mus-4eebb-intervalos-1_70	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
no_repudio_149	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
oculta_180	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
or_181	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
ordenar_188	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
paulbaran_121	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
qui-2bac-cientifico1	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
qui-bac-organica1	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
redderedes_129	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
resaltado_189	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
router_125	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
angras_190	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
solicitud_154	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
abulador_191	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
alento_humano	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
tec-1bac-fabricacion_piezas1	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
tec-1bac-fabricacion_piezas2	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
tec-1bac-fabricacion_piezas3	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB

Desde la web de AJDA, se pueden buscar y descargar los ficheros de contenidos de los juegos que se deseen. Para usar los ficheros descargados en un juego, basta con copiar dicho fichero en el equipo local (se recomienda la carpeta **contenidos/subida/ficheros** del juego en cuestión). Después podremos abrir con el explorador o arrastrar dicho fichero en la zona de configuración del juego destinada a la selección de ficheros. Otra opción consiste en copiar la dirección web en la que se encuentra el fichero y pegarla en el enlace web (URL) de la selección de ficheros del juego en el que se quiere utilizar.



Analizar la estructura de la carpeta de los juegos, buscar la carpeta *contenidos/subida/ficheros* y ver los ficheros de contenidos que contiene tanto en la web como en ficheros descargados en el ordenador.

Número de preguntas en ficheros

Los juegos que presentan como fuente de preguntas la de introducción de preguntas mediante ficheros, necesitan para funcionar un número mínimo de preguntas, palabras, paneles, etc. Este número mínimo debe respetarse y sus contenidos no deben dejarse en blanco, ya que en tal caso aparecerán preguntas en blanco durante el transcurso del juego. Este número mínimo de preguntas puede depender del número de jugadores o de las opciones iniciales del juego.

Sin embargo, muchos de los juegos permiten incluir en sus ficheros, un número ilimitado de preguntas, de forma que el juego pueda elegir aleatoriamente las preguntas de entre el total de cuestiones que contiene el fichero que ha sido seleccionado para jugar con sus contenidos (también se puede pedir que las preguntas sean utilizadas según el orden en el que han sido introducidas en el fichero de contenidos o que el juego empiece por el número de preguntas que se indique).

Para conocer los juegos que permiten incluir un número ilimitado de preguntas se puede utilizar:

- El <u>buscador de juegos</u> de la web de AJDA, marcado el campo "Preguntas ilimitadas".
- Usar la <u>hoja de cálculo</u> donde están clasificados todos los juegos y que permite filtrar los juegos que admiten un número ilimitado de preguntas.

Cuando los ficheros de preguntas se cargan se indica las preguntas del fichero y las mínimas necesarias para que el juego funcione.

Estado carga:	Fichero cargado	Requisitos
Autoría:	Jesús Muñoz	
Tema:	La Célula 1	
Nº Preguntas:	40	≥40
Tipo:	1	1

En este ejemplo, el juego necesita un mínimo de 40 preguntas y el fichero que se ha cargado contiene 40, por tanto, la partida podrá comenzar y las preguntas elegidas serán de entre las 40 cuestiones del fichero.

Estado carga:	Preguntas insuficientes para jugar	Requisitos
Autoría:	laura sierra fernandez	
Tema:	conocimiento de medio	
Nº Preguntas:	20	≥40
Tipo:	1	1

El este otro ejemplo el juego necesita un mínimo de 40 preguntas y el fichero que se ha cargado contiene 30, por tanto, la partida no podrá comenzar hasta que haya un número mínimo de preguntas en el fichero, igual o superior al establecido en los requisitos.

Hay juegos cuyo **número de preguntas mínimo necesario** para jugar **depende del número de jugadores** o **del número de preguntas** que se seleccione en las opciones del juego. En la tabla de características del juego se ha indicado esto poniendo un intervalo de preguntas mínimas necesarias.

Para añadir más preguntas a un fichero hay dos opciones:

- Con el **generador de ficheros**. El generador permite cargar ficheros de preguntas al final y así unir varios ficheros, permitiendo que el fichero tenga tantas preguntas como se desee.
- Editar los ficheros de contenidos con un editor de textos (bloc de notas, por ejemplo) y se copian a continuación de la última pregunta (o detrás de la pregunta que se desee), las nuevas preguntas que queramos incluir. Por ejemplo, tenemos el siguiente fichero que contiene dos preguntas:

```
act-3eso-celula1: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
'AUTOR/A: Jesús Muñoz'
'TEMA: La Célula 1'
'PREGUNTA 1'
¿Qué tipo de células contienen núcleo?'
'Virus'
'Eucariotas'
'Procariotas'
'Bacterias
'PREGUNTA 2'
'¿Cuál de los siguientes no es un orgánulo celular?'
'Vacuola'
'Citoplasma'
'Lisosoma'
'Aparato de Golgi'
'Fichero con 2 preguntas'
```

A continuación, de la última pregunta podemos copiar las que queramos, teniendo en cuenta que todas las cuestiones deben de tener el mismo formato (mismo número de líneas de enunciado, opciones de respuesta y respuesta correcta). En nuestro ejemplo, cada pregunta ocupa 9 líneas: 1 líneas para el número de la pregunta, 3 líneas para el enunciado de la pregunta, 4 líneas con opciones de respuesta y 1 línea con la letra mayúscula de la opción de la respuesta correcta. En la siguiente imagen se puede ver cómo hemos añadido dos nuevas preguntas (preguntas 3 y 4) al fichero y el resultado es el siguiente:

```
act-3eso-celula1: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
'AUTOR/A: Jesús Muñoz'
'TEMA: La Célula 1'
'PREGUNTA 1'
¿Qué tipo de células contienen núcleo?'
'Virus'
'Eucariotas'
'Procariotas'
'Bacterias
'PREGUNTA 2'
'¿Cuál de los siguientes no es un orgánulo celular?'
'Vacuola'
'Citoplasma'
'Lisosoma'
'Aparato de Golgi'
'PREGUNTA 3'
'¿Qué orgánulo se encarga de sintetizar las proteinas?'
1.1
'Ribosoma'
'Lisosoma'
'Retículo endoplasmático'
'Centriolo'
'PREGUNTA 4'
'¿Cuál de las siguientes tiene pared celular?'
1 1
'Bacteria'
'Célula animal'
'Célula vegetal'
'Virus'
'C'
'Fichero con 4 preguntas'
```

Después de añadir las preguntas es muy importante **guardar los cambios** realizados en el fichero con el mismo nombre o con otro nombre diferente según se quiera. Se debe recordar que la codificación de los ficheros debe ser **UTF-8**.

Se pueden copiar o escribir tantas preguntas como se desee, siendo muy importante no borrar ni añadir ninguna línea del fichero (título, autor, línea final del fichero con título del juego...) que no sean preguntas.

```
hist-4-concl: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
'PREGUNTA 18'
'el clima es de tipo '
'continental'
'desértico'
'oceánico'
'mediterráneo'
'PREGUNTA 19'
'las lluvias se dan en los meses'
'enero'
'noviembre-diciembre'
'julio -agosto'
'febrero'
'B'
'PREGUNTA 20'
'el pueblo tiene'
'montaña y playa'
'playa'
'montaña'
'solo playa'
'A'
'PREGUNTA 21'
'nueva pregunta '
'asjkds'
'desértico'
'oceánico'
  0:00
```



Buscar un juego que admita ficheros que permiten incluir mayor número de preguntas que el mínimo y utilizar ficheros con diferente número de preguntas, para ver cómo se comporta el juego al variar el número de preguntas del fichero cargado.

Número de ficheros de preguntas necesarios según los juegos

Dependiendo del número de ficheros de preguntas que un juego pueda utilizar, éstos se pueden clasificar como:

• Sin fichero (SF). Son aquellos juegos en que los se no admite como fuente de preguntas los ficheros (hay en torno a 50 juegos de este tipo). Por ejemplo, el juego "Reloj".

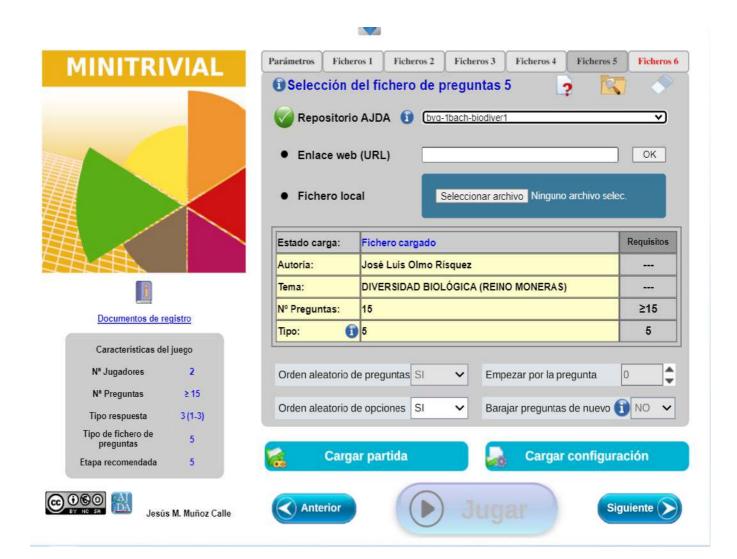


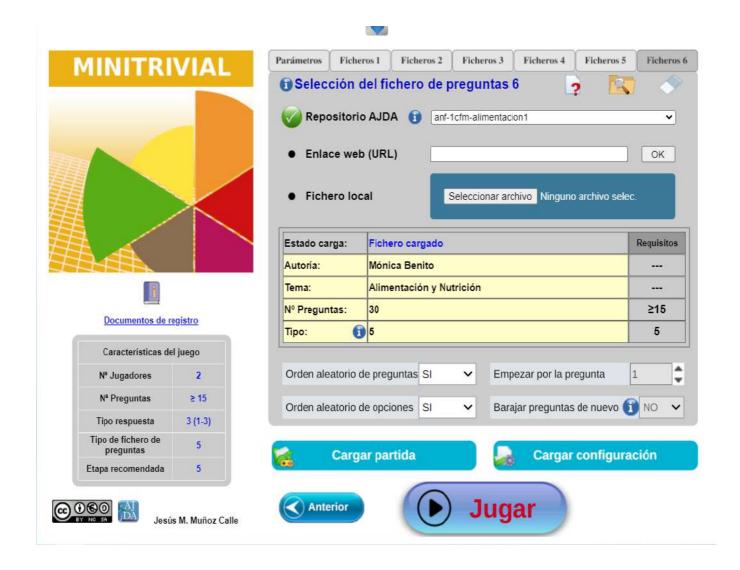
• Un único fichero. La mayoría de los juegos que cargan sus preguntas a través de ficheros utilizan un sólo archivo que se carga al principio de la partida. Por ejemplo, el juego "10x10" carga un sólo fichero de preguntas al comenzar la partida.



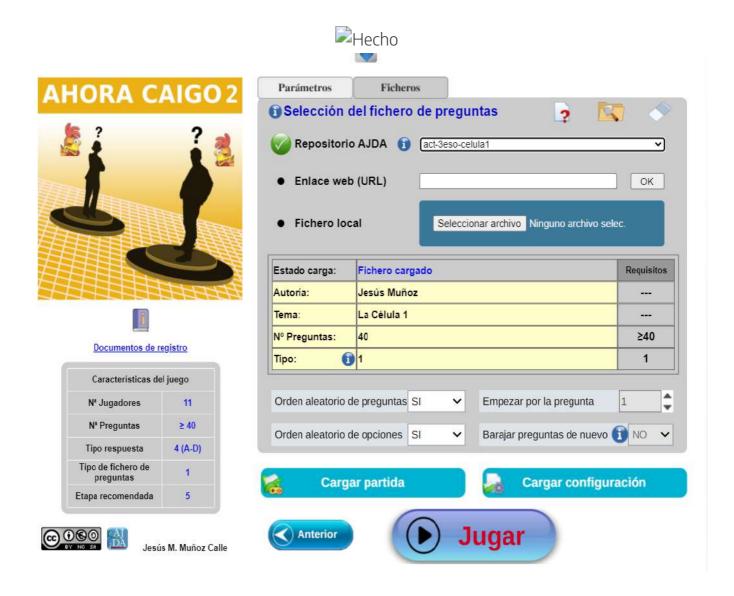
• Más de un fichero que se cargan el principio de la partida (ficheros mínimos iniciales). Hay juegos que necesitan cargar más de un fichero al comienzo de la partida (entre 2 y 6), por lo que aparecerán ventanas sucesivas para cargar los diferentes ficheros. En estos casos es muy útil ver el color de las pestañas de la parte superior de la zona de configuración de parámetros. Las que presentan el texto en color rojo están pendientes de carga de fichero, mientras que las que lo presentan en negro ya lo tienen cargado. El botón "Jugar" no se activará hasta que todos los ficheros necesarios para la partida hayan sido cargados. Por ejemplo, el juego "Minitrivial" necesita cargar 6 ficheros de preguntas al comienzo de la partida (uno por cada uno de los temas con los que se jugará).







• Más de un fichero que se cargan consecutiva o sucesivamente (ficheros consecutivos). Algunos juegos cargan un fichero de preguntas al comienzo de la partida y cuando se han realizado un determinado número de preguntas o cuando se cubre una etapa de la partida requieren de la carga de un nuevo fichero. Según la dinámica del juego se podrá decidir cargar un nuevo fichero o dar la partida por finalizada. Por ejemplo, el juego "Ahora caigo 2" carga un fichero al comienzo de la partida, si se realizan 40 preguntas y la partida no ha finalizado se requerirá la carga de un nuevo fichero de preguntas.



También se recuerda que los juegos permiten cambiar el fichero de preguntas durante el transcurso de una partida. Para ello, pulsando el control de configuración del menú superior desplegable, podremos acceder a la zona de configuración y por lo tanto a la zona de introducción de ficheros y allí cargar otro archivo de preguntas diferente.



Utilizando el buscador de juegos o la hoja de cálculo, buscar juegos que requieran de la utilización de más de un fichero inicial de preguntas para poder comenzar la partida.

Ficheros para la interfaz del idioma

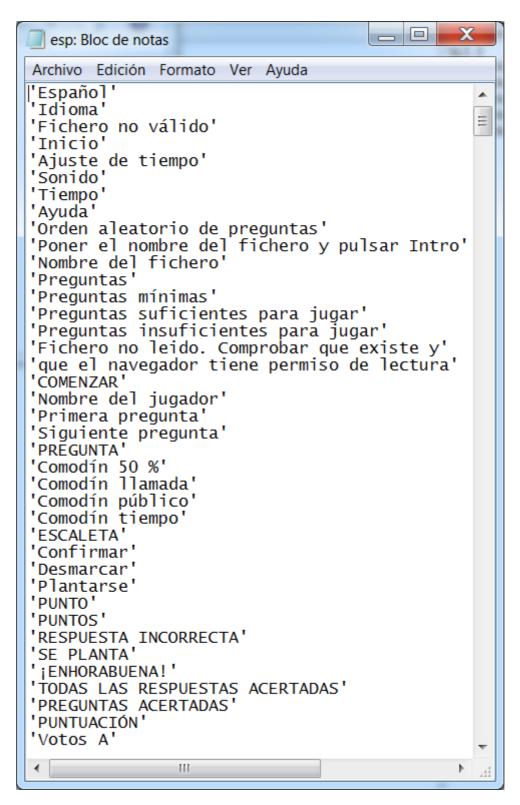
Como ya se ha comenzado, los juegos de AJDA disponen de la posibilidad de cambiar el idioma en el que se presentan. Esto se puede hacer en cualquier momento del juego a través del control de idioma del menú superior desplegable, el cuál abrirá un submenú con las banderas correspondientes a los diferentes idiomas.



Si se selecciona el control simbolizado por una carpeta con el globo terráqueo "Cargar otro idioma" del mencionado submenú, se abre el explorador de ficheros del navegador y se puede cargar el fichero de idioma que se encuentra en la carpeta *contenidos/interfaz* del juego.



Si abrimos el fichero un fichero de idioma español, *esp*, encontraremos en el mismo las palabras del idioma en español, si abrimos el fichero *eng*, las encontraremos en inglés y así para todos los idiomas.



```
eng: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
|'Enghish'
'Language'
'Invălid file'
'Initiation'
'Setting time'
'Sound'
'Time'
'Help'
'Shuffle questions'
'Put the file name and press Enter'
'Filename'
'Questions'
'Questions minimum'
'Questions sufficient to play'
'Questions insufficient to play'
'File unread. Check the browser'
'exists and has read permission'
'Start
'Player name'
'First question'
'Next question'
'QUESTION'
'Widcard 50 %'
'Widcard call'
'Widcard public'
'Widcard time'
'POINTS
'Comfirm'
'Uncheck'
'Refuse
'Point'
'Points'
'Wrong answer'
'Refuse'
'Congatulations'
'All correct answers'
'Questions successful'
'Score'
'Votes A'
```

Si algún usuario desea utilizar otro idioma diferente o personalizar alguno de los existentes, debe seguir los siguientes pasos:

- Copiar el fichero de idiomas que se quiera modificar con otro nombre.
- Abrir el fichero copiado, traducir y cambiar las entradas que se deseen. Es muy importante que todas las palabras estén entre comillas simples y que no se altere el número de entradas por línea, ni el orden de las mismas.
- Guardar las modificaciones realizadas en el fichero.

• Cargar el fichero de interfaz que se ha modificado mediante el control "*Cargar otro idioma*", del submenú idioma (control simbolizado por una carpeta con un icono del planeta Tierra en su solapa).



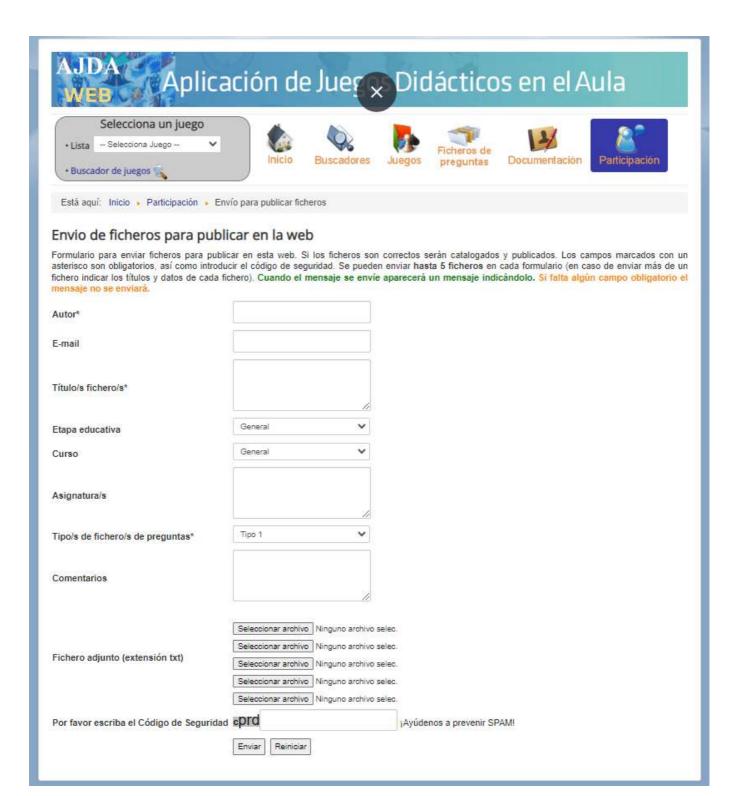
Seleccionar la interfaz de idioma de un juego a través del control "Cargar otro idioma".

Publicación de juegos en la web del Proyecto AJDA

La solicitud de publicación de ficheros creados por los usuarios en la web de AJDA se debe hacer a través del enlace "*Envío para publicar ficheros*" del menú "*Ficheros de preguntas*" o del menú "*Participación*" de la web. Se cumplimentan los datos del formulario y se pulsa en el botón "*Enviar*". El archivo llegará al coordinador de AJDA, quien procederá a su revisión y publicación en el repositorio. Una vez publicados los ficheros podrán ser seleccionados en los juegos a través del menú desplegable de cada juego *Repositorio AJDA*.

En el formulario se deben cumplimentar los campos obligatorios que contienen un asterisco, así como el código de seguridad.

Se pueden enviar hasta 5 ficheros simultáneamente. Se deben indicar los títulos, nombres, asignaturas, etapas y cursos de todos los ficheros.







Si se desea que se publiquen ficheros de contenidos para juegos, se deberán enviar al coordinador de AJDA mediante alguno de los procedimientos establecidos para ello.

Guía de uso de juegos con introducción de preguntas mediante ficheros

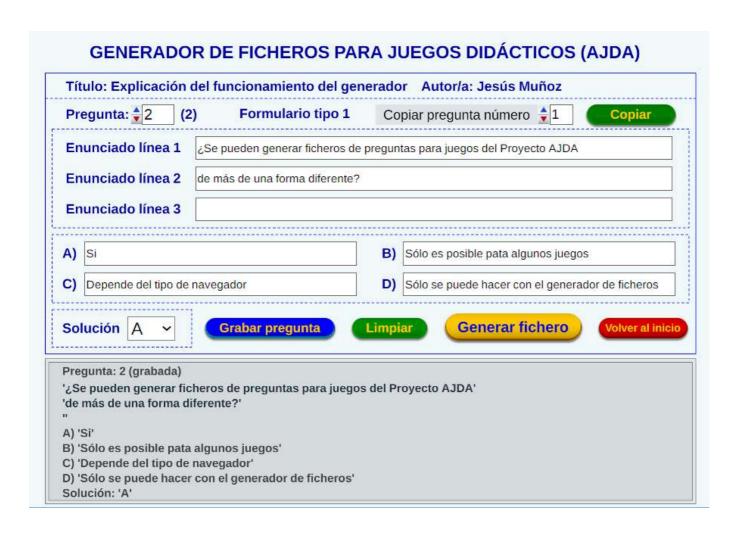
Vamos a resumir brevemente los pasos utilizar un juego cuya fuente de preguntas a través de ficheros:

1. **Elegir el juego** con el que se quiere jugar.

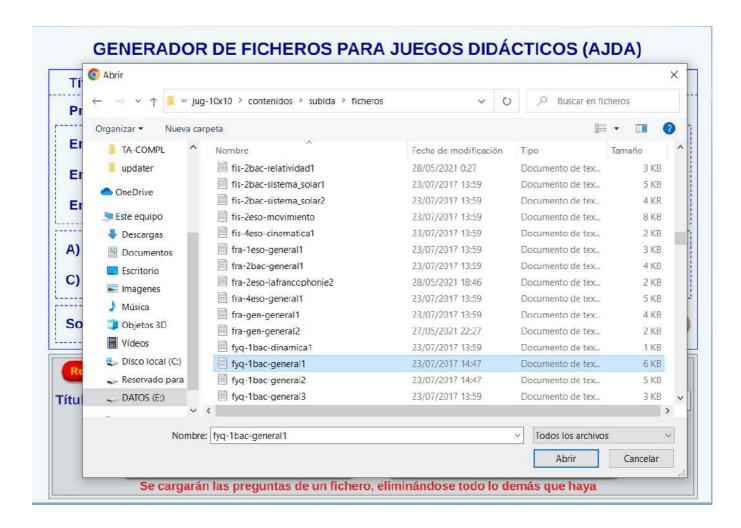




2. **Elaborar un fichero** de contenidos para juegos mediante el **generador de ficheros**. Se recomienda que el fichero tenga un nombre sistemático adecuado.



3. Colocar el fichero en la carpeta *contenidos/subida/ficheros* del juego en cuestión (opcional). Si se quiere que se publique en la web se debe enviar al coordinador de AJDA.



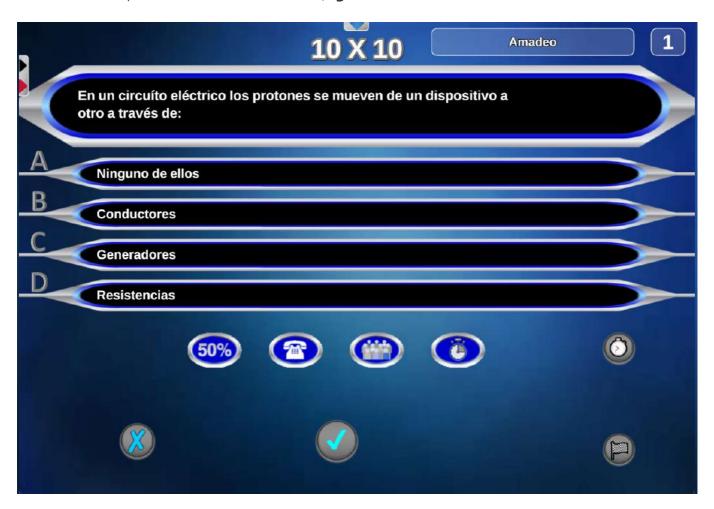
4. Cargar el juego y elegir la **fuente de introducción de preguntas escritas mediante ficheros**. Introducir los nombres de los jugadores y la configuración específica del juego.



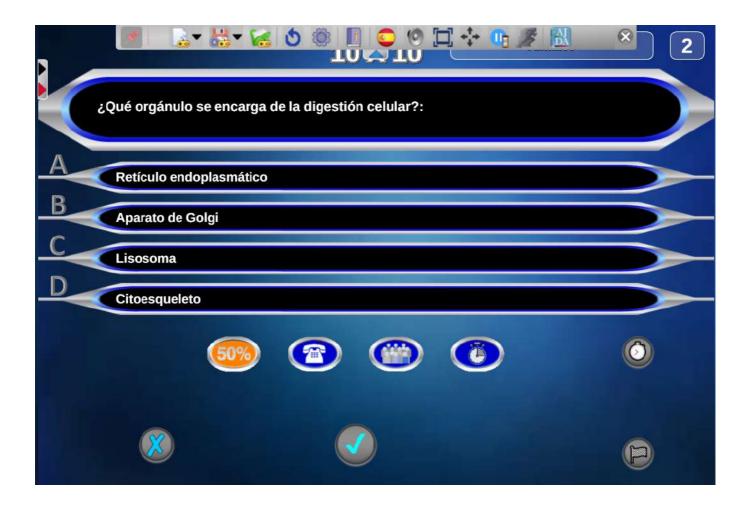
5. Cargar el fichero de preguntas.



6. Comenzar la partida a través del control Jugar.



Se recuerda que durante el juego se puede modificar la configuración, a través del menú superior desplegable, incluyendo el posible cambio del fichero de preguntas.



También se pueden utilizar los ficheros de preguntas del repositorio del Proyecto AJDA, se recomienda seleccionarlos con el buscador de ficheros. Una vez seleccionados, descargarlos, modificarlos si se estima necesario y utilizarlos en el juego.



Acceder un juego que tenga como fuente de preguntas la introducción a través de ficheros de contenidos y cargar los contenidos en el mismo. Probar que el juego funciona correctamente.

Si al probar los juegos se detectan errores en sus contenidos, estos deben de ser corregidos tal y como se explicó, usando el generador de ficheros, o si es poca cosa, editando el correspondiente fichero de texto.

Evaluación

Al terminar esta práctica, se deben haber realizado y conseguido los siguientes puntos:

- Utilización de juegos cuya fuente de preguntas sea a través de ficheros.
- Conocimiento de la clasificación de los juegos por tipos y por otros criterios.
- Creación de ficheros mediante el generador de ficheros de contenido.
- Modificación de contenidos para juegos mediante ficheros de texto.
- Procedimiento de publicación de ficheros de preguntas en la web de AJDA.
- Uso de ficheros para juegos descargados en el ordenador local.
- Conocimiento de las preguntas mínimas necesarias para utilizar en un juego.
- Conocimiento de los ficheros mínimos necesarios para utilizar en un juego.
- Adición de nuevas preguntas a ficheros de contenidos.
- Conocimiento sobre los ficheros de idioma en un juego

La actividad de evaluación de esta práctica consiste en lo siguiente:

- 1. Generar **tres ficheros de texto** con contenidos para tres juegos diferentes que se deseen. (Nota: en los ficheros no deben de dejarse preguntas en blanco).
- 2. Jugar a los juegos utilizado los ficheros generados y comprobar su correcto funcionamiento. Realizar **tres capturas de pantalla**, una de cada uno de los juegos donde se vean las preguntas o contenidos elaborados en los ficheros de texto y donde se aprecie su correcto funcionamiento. Pegar las capturas de pantalla en el **documento de evaluación 3**.
- 3. Enviar a la tutoría los **tres ficheros de texto** con los contenidos para los juegos y el **documento de evaluación 3** cumplimentado con las capturas de pantalla. Este material puede enviarse en una carpeta comprimida o en ficheros sin comprimir a través del buzón de la tarea correspondiente.

Obra publicada con <u>Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 3.0</u>

Planificación y preparación

Planificación y preparación



Práctica 4: Planificación y preparación

Presentación

Una vez que conocemos los recursos del Proyecto AJDA, sabemos manejar sus juegos didácticos y preparar ficheros de preguntas para los mismos, llega el momento de planificar y preparar su puesta en práctica en el aula.

Gran parte del éxito en la aplicación de actividades basadas en juegos consiste en realizar una adecuada planificación, preparación y aplicación de las mismas y estos serán los aspectos que trataremos en esta práctica y en la siguiente.

Clasificaremos en tres "niveles" la forma de aplicación en el aula de las actividades basadas en juegos AJDA y analizaremos cada uno de ellos, así como sus elementos, requisitos, dinámicas, preparación, recomendaciones, etc. Dichos "niveles" son: (1) Juego, (2) Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y (3) Gamificación.

Veremos los componentes del proceso de puesta en práctica, los factores previos a tener en cuenta, los recursos necesarios y recomendaciones para una buena planificación y preparación.

Además, en esta práctica se tratará sobre cómo realizar una programación de actividades en las que se han empleado juegos didácticos como tareas integradas o como actividades individuales. Dichas programaciones se podrán concretar para la asignatura/ área/materia/módulo dentro de la cual se realizarán estas actividades y se considerará una actividad opcional dentro de este curso.

Finalmente veremos el proceso completo que se debe tener en cuenta a la hora de preparar actividades basadas en la utilización de juegos didácticos del Proyecto AJDA.

Objetivos

Con esta práctica se pretende ayudar a planificar, preparar y programar actividades basadas en juegos AJDA.

Para ello se pretende:

- Comprender las distintas formas de puesta en práctica de los juegos didácticos del Proyecto AJDA.
- Conocer los distintos componentes del proceso para la puesta en práctica de actividades basadas en juegos AJDA.
- Relacionar los tipos de forma de puesta en práctica con sus componentes.
- Saber plantear los objetivos que queremos conseguir con la aplicación de este tipo de actividades.
- Entender la importancia de analizar los factores previos de interés para la preparación de las actividades.
- Analizar diferentes formas de seleccionar los juegos más adecuados para las actividades.
- Saber realizar la preparación de contenidos específicos para la actividad que se está preparando.
- Preparar los recursos informáticos, logísticos y otros elementos necesarios para la puesta en práctica de las actividades.
- Reconocer la importancia de la planificación y la preparación de este tipo de actividades y los aspectos más importantes a tener en cuenta.
- Conocer cómo se programan tareas integradas basadas en juegos.
- Saber realizar una ficha completa de planificación y preparación donde se recoja todo este proceso completo.

Contenidos y actividades

Como ayuda para la planificación y programación de actividades basadas en juegos didácticos, se desarrollarán los siguientes contenidos:

- Tipo de forma de aplicación de los juegos AJDA
- Componentes del proceso de utilización de juegos
- Componentes del proceso en las diferentes formas de aplicación
- Factores para elegir el tipo o la forma de aplicación
- Elección de juegos AJDA
- Preparación de contenidos para juegos
- Elementos complementarios
- Recursos informáticos y logísticos
- Aspectos a tener en consideración
- Programación de Unidades Didácticas Integradas (UDI) basadas en juegos AJDA
- Proceso de preparación de actividades basadas en juegos AJDA

Tipo de forma de aplicación de los juegos

En este curso vamos a distinguir tres posibles tipos de forma de aplicación en el aula de los juegos del Proyecto AJDA.



• (1) Juego. En este tipo se utiliza el juego con el único propósito de divertirse o entretenerse, llevando asociado por la propia naturaleza del mismo el desarrollo de alguna capacidad, destreza o estrategia. En esta categoría pueden entrar todos los juegos AJDA cuya fuente de preguntas es "Sin preguntas", en los que la dinámica del juego se desarrolla sin la introducción de otros elementos de conocimiento distintos a los del propio juego. También podemos considerar que pertenecen a este tipo aquellos juegos en los que no intervienen preguntas o contenidos específicos de materias y que, por su propia esencia, ya lleva aparejada la aplicación de destrezas, capacidades o estrategias.

Pondremos como ejemplo los juegos: "*Sudoku*", "La *Clave*" y "*Parejas de Cartas*". Se trata de tres juegos clásicos, con mecánicas muy conocidas y cuya dinámica por sí misma es divertida y entretenida,



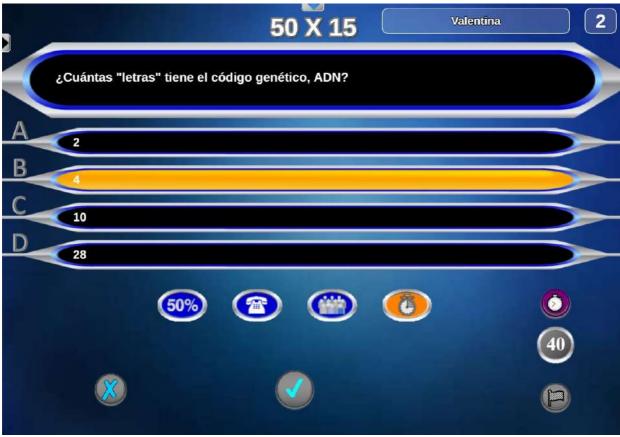




• (2) Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Consiste en la utilización de juegos como apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos. En este tipo ya se plantean objetivos didácticos para aprender contenidos concretos mediante la aplicación de juegos. En esta categoría estarían todos los juegos AJDA que utilizan como parte de su mecánica contenidos de materias concretas, independientemente de la fuente de la misma (ficheros de preguntas, preguntas orales, planteadas por el juego o introducidas al inicio de la partida).

Seleccionamos tres ejemplos de juegos aplicables en este tipo y que son muy conocidos al haber sido utilizados en famosos concursos de televisión: "*Pasapalabra*", "*50x15*" ¿Quién quiere ser millonario?, y "*Ahora caigo*".







• (3) Gamificación. Consiste en aplicar estrategias de juegos a diferentes ámbitos. En nuestro caso concreto al educativo, con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. La gamificación, por tanto, introduce las mecánicas, dinámicas y elementos de los juegos en el ámbito educativo. A través de una narrativa concreta, convierte a los estudiantes en protagonistas de su propio aprendizaje con una motivación intrínseca y creando un ambiente que favorece dinámicas de interacción positiva entre los participantes. Cualquier juego AJDA puede formar parte de esta categoría introduciendo narrativa, objetivos, elementos, mecánicas y dinámicas adecuados.

En este caso vamos a seleccionar tres experiencias en las que hemos aplicado estrategias de gamificación, las cuales detallaremos más adelante en este curso, dentro de las cuales se han empleado como elemento fundamental los juegos del Proyecto AJDA.

- **"La escuela de Alquimia"**. Juegos AJDA empleados: "*Alquimistas 1*" y "*Alquimistas 2*".
- "A la caza de los secretos de la Alquimia". Juegos AJDA empleados: "*La caza*" y "*Caza final*".
- "Olimpiada con el juego Encuentro". Juego AJDA empleado: "Encuentro".









Proponer para tres juegos del Proyecto AJDA formas diferentes de aplicarlos en los tres niveles comentados.

Componentes del proceso de utilización de juegos

Hemos visto tres tipos de forma de aplicación de los juegos AJDA. Ahora vamos a ver los componentes que están presentes en el proceso de aplicación de cada una de ellas.



Objetivos. Responden a la pregunta ¿Qué queremos conseguir? ¿Qué nivel de aplicación de los juegos necesitamos o queremos emplear? Los objetivos pueden ser de distinta naturaleza, cuantía, profundidad, etc., pero es importante que sean claros, adecuados y realistas. Ejemplos de objetivos pueden ser:

- El aprendizaje de unos contenidos concretos, más o menos extensos.
- Potenciar el desarrollo de determinadas competencias y capacidades.
- Mejorar los resultados de los estudiantes.
- Mejorar el ambiente y la convivencia en clase.
- Potenciar la motivación y el interés del alumnado.
- Crear hábitos concretos.
- Favorecer la integración del alumnado.

Narrativa. Es la historia, temática, ambiente, lugar, personajes, y acción en las que se desarrolla la experiencia gamificada. Puede ser cualquiera que nos parezca adecuada y debe cumplir los siguientes requisitos:

- Debe ser atractiva para los estudiantes, inmersiva y que "enganche".
- Tener una adecuada ambientación.
- Definir los personajes, características, habilidades, puntos débiles y fuertes, etc.
- Establecer y distribuir cargos y funciones entre los participantes.
- Introducir las tareas, misiones, acciones, retos, etc., que se pueden presentar.
- Indicar de forma clara el objetivo u objetivos principales a conseguir.
- La narrativa puede evolucionar a lo largo de la experiencia.

Elementos. Son los componentes necesarios para llevar a cabo la experiencia. En nuestro caso, el elemento principal será uno o más **juegos didácticos del Proyecto AJDA**. Además, podemos introducir otros elementos que potencien la misma en diferentes aspectos (motivación, socialización, mejora de la conducta, colaboración, etc.). Presentamos una relación de diferentes elementos o componentes:

- Juegos AJDA.
- Avatares
- Puntos o monedas.
- Clasificaciones y Rankings.
- Cartas. Cartas con reto, cartas de compensación, cartas especiales, etc.
- Insignias.
- Rangos.
- Recompensas.
- Equipos y clanes.
- Mercado.
- Eventos especiales.
- Exámenes o pruebas con narrativa.
- Pujas misteriosas.
- Mapas.
- Misiones secretas.
- Otras.

Mecánicas. Marcan las reglas del juego, sus objetivos, sus límites, definen cómo ganar, indican qué cosas se pueden hacer durante la actividad y cuáles no. Las mecánicas son las acciones que se pueden desarrollar, tales como: responder, resolver, cooperar, preguntar, compartir, buscar, participar, elegir, crear, descubrir, aprender, retar, diseñar, instruir, evaluar, representar, votar, realizar estrategias, etc. Las mecánicas están determinadas por el juego o la actividad

que se realice. Una cuestión importante es que **las principales reglas estén claras, sean conocidas y aceptadas por todos**. Algunos ejemplos son:

- Formas de conseguir puntos, monedas, cartas, insignias, etc.
- Resolver misiones.
- Desbloquear niveles.
- Obtener recompensas.
- Conseguir la victoria en un reto.
- Ganar premios aleatorios.
- Obtener ventajas respecto a otros participantes.
- Obtener información secreta.
- Realizar una estrategia de equipo para vencer al rival.

Dinámicas. Son el conjunto de interacciones que se producen con el juego y con los otros participantes. Es muy importante velar porque las dinámicas que se produzcan sean adecuadas y positivas, tales como:

- Juego limpio.
- Escucha activa.
- Gestión adecuada de la frustración.
- Esfuerzo.
- Altruismo.
- Atención.
- Participación.
- Comunicación.
- Autonomía.
- Socialización.
- Argumentación.
- Cooperación.
- Reflexión.
- Inclusión.
- Observación.

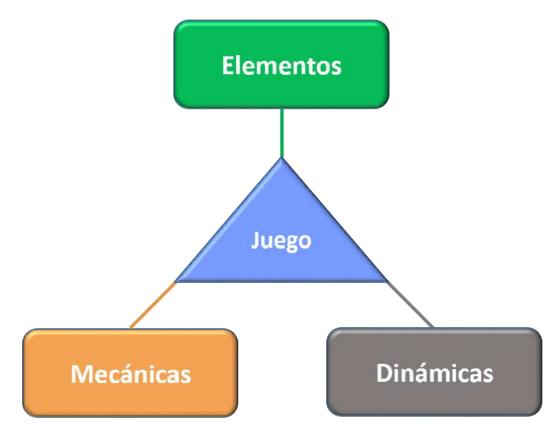


Elegir un juego del Proyecto AJDA y describir sus objetivos, una posible narrativa, sus elementos, mecánicas y posibles dinámicas.

Componentes del proceso en las diferentes formas de aplicación

Analizaremos cómo los componentes del proceso de utilización de los juegos son diferentes según el tipo o forma de aplicación que hemos establecido.

• (1) Juego. En este tipo no se presentan narrativas ni objetivos más allá de los inherentes al juego. En este caso el elemento es el juego AJDA, la mecánica viene dada por las reglas y objetivos correspondientes al mismo y las dinámicas son las que se establecen entre los participantes y el juego y entre unos jugadores y otros.



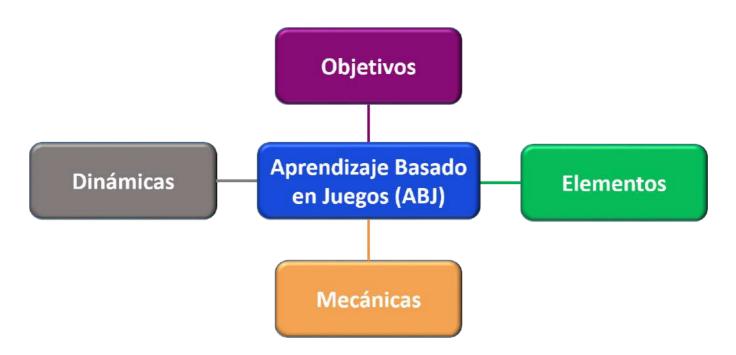
Por ejemplo, en el juego "La Clave", el objetivo es averiguar una cifra de cuatro dígitos. Su mecánica consiste básicamente en que los distintos participantes van introduciendo, por turnos, una cifra y obtendrán como respuesta el número de cifras acertadas, indicando además el número de cifras acertadas que han sido dadas en el orden correcto y el número de las que no. Los jugadores ganan dos puntos cada vez que den una cifra con su posición correcta y uno por cada cifra en una posición no correcta, ganando el primero que acierte la cifra completa o en su defecto el que

consiga más puntos. Los **elementos** son los constitutivos del juego: marcador, panel de aciertos, campos de introducción de cifras, indicadores del juego, etc. Las **dinámicas** se establecen a lo largo de la partida a través de las interacciones entre los participantes y con el juego, por ejemplo: estrategia de los jugadores, modo de relacionarse, reflexión ante las respuestas, comunicación entre los participantes, etc.



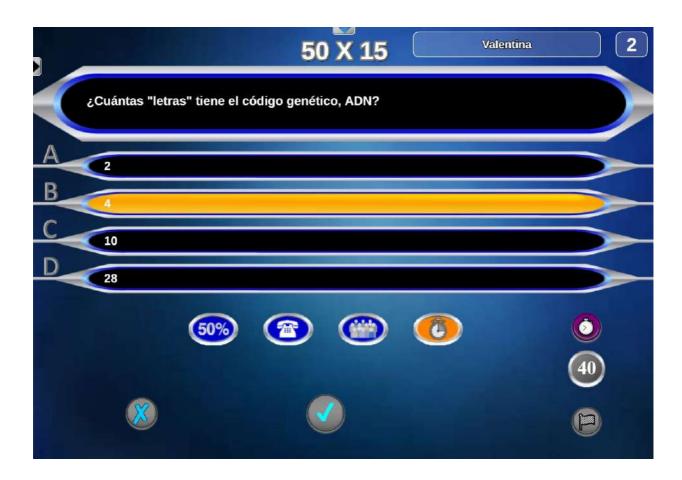
Dentro de un mismo juego, podemos modificar elementos, dinámicas o mecánicas, variando por tanto su funcionamiento. Por ejemplo: podemos formar equipos, en lugar de jugar de forma individual, se puede permitir que se produzcan alianzas entre los equipos, se pueden premiar o sancionar a los equipos ganando o perdiendo turnos...

• (2) Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Para este tipo no se presenta una narrativa extrínseca a la del propio juego, desarrollándose con las mecánicas y dinámicas propias del mismo y sí presentan objetivos concretos relacionados con los contenidos específicos que se hayan seleccionado para utilizar en el juego.



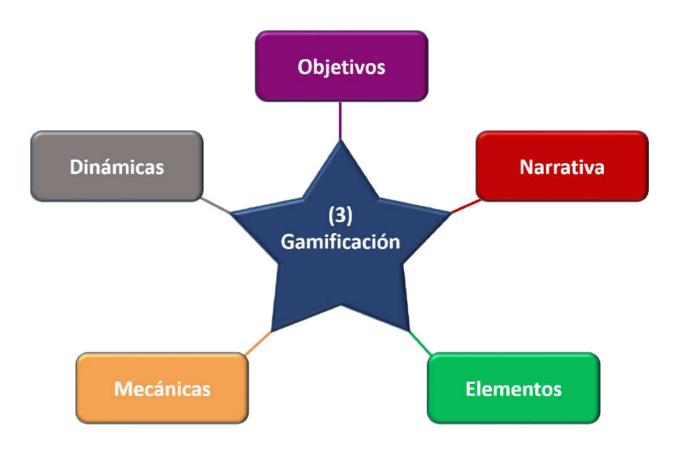
Por ejemplo, en el juego "50x15", ¿Quién quiere ser millonario?, el **objetivo** es responder correctamente a 15 preguntas y obtener así el premio máximo. Para ello, el concursante debe tener los conocimientos suficientes, existiendo por tanto un objetivo académico externo al propio juego. Su **mecánica** se basa en ir formulando preguntas con 4 opciones de respuestas al jugador, que irá acumulando puntos mientras acierte y que será eliminado cuando falle, disponiendo de tres comodines de ayuda (llamada, público y 50%), que podrá utilizar cuando desee. El jugador puede plantarse cuando lo decida, ganando la cantidad acumulada. Si falla ganará sólo los puntos denominados consolidables. Los **elementos** son los constitutivos del juego: escaleta, panel de preguntas y opciones, indicadores del juego, comodín del 50%, comodín del público, comodín de la llamada, cronómetros, nombre del jugador, etc.

Las **dinámicas** se establecen a lo largo de la partida a través de las interacciones entre los participantes y de éstos con el juego. Por ejemplo: comunicación al usar el comodín de la llamada, estrategia al usar el comodín del 50 %, uso del comodín del público y decisión que se toma al respecto, reflexión de si plantarse o no, etc.



Obviamente, podemos modificar cualquiera de los elementos del proceso, afectando a la marcha de la actividad. Por ejemplo, se pueden cambiar los contenidos de las preguntas, establecer un tiempo para dar las respuestas, que en vez de un jugador lo haga un equipo o toda la clase, etc.

• (3) Gamificación. Este tipo cuenta con todos los componentes del proceso, tomando especial fuerza y relevancia la narrativa que envuelve a toda la actividad y que influye de forma significativa en los objetivos, elementos, mecánicas y dinámicas. De esta forma, el proceso narrativo puede potenciar los objetivos que se persiguen, incluir nuevos e interesantes elementos relacionados con la historia e implementar mecánicas y dinámicas más versátiles y atractivas de acuerdo con la narrativa empleada.



Comentamos brevemente (ya que posteriormente lo haremos con mayor detalle), la actividad gamificada "La Escuela de Alguimia", que utiliza los juegos del Proyecto AJDA, "Alquimistas 1 y 2". El resumen de su **narrativa** es que todos los alumnos ingresan como aprendices en una escuela medieval de alquimia y su objetivo es ascender en el escalafón hasta llegar a ser "Grandes Maestros Alquimistas". Para ello, deben conseguir las preciadas "tiradas mágicas" que les permitirán obtener los elementos alquímicos que combinados adecuadamente serán la base para ganar ascensos, superar retos, desafíos, tareas, pruebas, etc. En estos juegos existen multitud de elementos, ya que "La Escuela de Alquimia" cuenta con múltiples salas en las que se pueden encontrar cartas, marcadores, escalafón, bolsa, oro, libros de conocimiento, gemas, etc. Los **objetivos** son múltiples, ya que las tareas, pruebas, desafíos, retos... pueden ser de naturaleza muy variada y relacionadas con diferentes campos (conocimiento, socialización, esfuerzo, conducta, cooperación, etc.). Las **mecánicas** y **dinámicas** de la actividad son diversas, ya que en las diferentes salas de la escuela los alumnos pueden realizar muchas acciones distintas. Por ejemplo, retar a otros concursantes o a varios a la vez, transformar tiradas en elementos, ir a la sala de ascensos o visitar la sala de comercio.



Esta actividad gamificada presenta una gran versatilidad, incluso cuenta con una sala secreta, donde su director, "El Amo del Calabozo", tiene grandes poderes y puede intervenir de forma significativa.

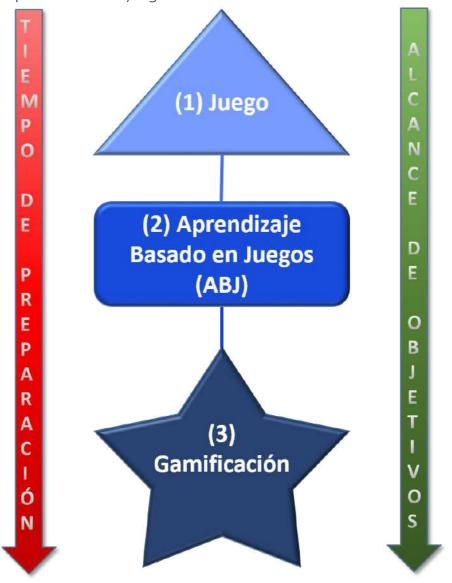
Por último, comentar que, en principio, cualquier juego del Proyecto ADJA se puede utilizar con cualquiera de los tres tipos de forma de aplicación comentados y que, dependiendo de nuestros objetivos y de la situación de partida, deberemos elegir cual nos resulta más conveniente para adaptarse a las necesidades que vayan surgiendo.



Seleccionar tres juegos del proyecto AJDA para ser aplicados en forma de gamificación, tres en forma de ABJ y tres en forma de juego.

Factores para elegir el tipo o la forma de aplicación

A la hora de elegir el tipo de forma de aplicación de los juegos en el aula. Hemos de tener en cuenta que la gamificación (tipo 3) es la que permite alcanzar objetivos más ambiciosos, pero requiere más trabajo y tiempo de preparación. El ABJ (tipo 2) se encuentra en una situación intermedia, mientras que el Juego (tipo 1) requiere poco tiempo de preparación, pero también tiene un alcance más limitado en los objetivos que se planteen. **Objetivos** y **tiempo de preparación** serán dos factores fundamentales a la hora de realizar la elección del tipo de forma de aplicación de los juegos.



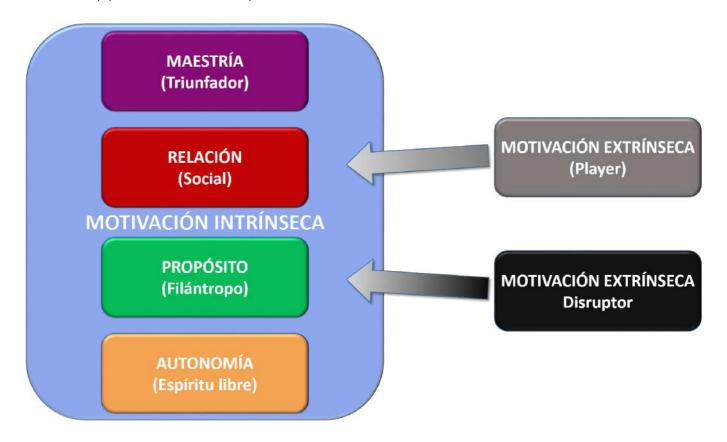
Otro factor fundamental a tener en cuenta es el **alumnado** al que va dirigido. Entre los datos relevantes están la edad, etapa educativa, número de alumnos, historial académico, comportamiento y actitud, necesidades especiales, situación de partida, particularidades, etc.

Todos estos aspectos son importantes, pero hay uno que merece especial atención y es conocer qué motiva a nuestros alumnos.

Se distinguen dos tipos de motivaciones y, según la que impere en los alumnos, clasificaremos a éstos con el nombre que se indica entre paréntesis:

- La **motivación intrínseca** es el medio para encontrar la satisfacción dentro de uno mismo. Distinguiremos cuatro tipos de motivaciones intrínsecas:
 - Autonomía (Espíritus libres): deseo de alcanzar libertad, creatividad, responsabilidad, control, poder crear, decidir, innovar.
 - o Maestría (Triunfadores): afán de mejora, superación, aprendizaje, desarrollo personal, progreso.
 - Relación (Sociales): necesidad de establecer conexiones con los demás, pertenencia a un grupo, alcanzar un estatus, compartir con los demás.
 - Propósito (Filántropo): ilusión por ayudar a los demás, sentido altruista, solidaridad, cooperación.
- La **motivación extrínseca** implica evitar el castigo (Disruptores) o buscar recompensas externas (Players).

A continuación, incluimos un esquema con la clasificación de las motivaciones, en el que se representa que lo conveniente es que las motivaciones extrínsecas se transformen en intrínsecas, ya que aquellas dependen de un factor exterior y, cuando éste desaparece, la motivación desaparece con él. Sin embargo, las motivaciones intrínsecas son inherentes al individuo y perduran en el tiempo.



En la siguiente ilustración se recogen los distintos tipos de jugadores según la clasificación motivacional que hemos indicado. Además, se incluyen las "preguntas" que permiten detectarlos o clasificarlos. Lógicamente, esto no es una regla exacta y es posible que un jugador pueda pertenecer a más de una categoría y puede haber casos en los que sean difíciles de clasificar. Sin embargo, de una forma relativamente sencilla, podemos tener un perfil más o menos adecuado del grupo, que nos aportará una información importante a la hora de preparar y diseñar las actividades utilizando juegos didácticos.



Además de los factores mencionados, hay otros que debemos tener en cuenta a la hora de diseñar y preparar nuestras actividades con juegos:

- La narrativa, mecánica y dinámica que queramos implementar.
- La **asignatura/materia** y los **contenidos** que se van a utilizar.
- La situación de partida del **grupo de alumnos**: características del grupo, ambiente, relación entre sus miembros, integración en el centro, etc.
- Los **juegos AJDA** que mejor se adapten a la propuesta que queremos realizar. Recordamos que hemos visto diferentes formas de seleccionar los juegos que nos interesen.
- La cantidad y tipo de preguntas que necesitamos preparar y la forma de introducirlas en los juegos (fuente de preguntas con ficheros, oral o directa).
- El **lugar de la puesta en práctica** del que dispongamos.
- Los **recursos técnicos y materiales** a los que tengamos acceso.
- La **temporalización** de la preparación y de la puesta en práctica.



Analizar los distintos factores previos a tener en cuenta para planificar la puesta en práctica de actividades basadas en juegos del Proyecto AJDA.

Elección de juegos AJDA

El elemento central que utilizaremos para cualquiera de los tipos de formas de puesta en práctica de actividades basadas en juegos será uno o más juegos del Proyecto AJDA. A continuación, indicamos algunas recomendaciones de interés que se deben tener en cuenta a la hora de realizar esta elección:

- Tomar como punto de partida los **objetivos** que queremos alcanzar.
- Tras decidir el **tipo de forma de aplicación** y establecer los componentes de su proceso (**narrativa**, **objetivos**, **elementos**, **mecánicas** y **dinámicas**), analizar qué juego o juegos encajan mejor con ello.
- Considerar qué juegos se adaptan mejor a las características, intereses y motivaciones del alumnado al que van dirigidos. Es muy importante que el alumnado comprenda bien las mecánicas y dinámicas del juego y que éstas sean acordes a los participantes. Una de las características que se ofrece en los juegos es la etapa recomendada. Esto puede darnos una orientación al respecto.
- Tener en cuenta el **número de jugadores o equipos y la forma en que interviene el resto de participantes** (público, presentadores, organizadores, guionistas, colaboradores, etc.).
- La **temática** en la que se inserta el juego (concurso TV, olimpiada deportiva, escuela de alquimia, aventura épica...).
- La cantidad y tipo de preguntas necesarias, así como el contenido y grado de dificultad de las mismas.
- La forma de introducir los contenidos, es decir, la **fuente de preguntas** que utilizarán los juegos (fichero, oral, directa, específicos o sin preguntas).
- Los **elementos y recursos necesarios** y la adecuación a la puesta en escena.
- La **posibilidad de utilizar más de un juego**, de forma combinada, complementaria o secuencial.
- Necesidad de **modificar o adaptar** los juegos existentes para su aplicación. Al final de este epígrafe se hace referencia al curso del Proyecto AJDA que desarrolla este tema.

En la web de AJDA podemos encontrar los parámetros que describen las principales características de cada juego, lo cual nos puede ayudar a la hora de seleccionarlos.

AHORA CAIGO 2

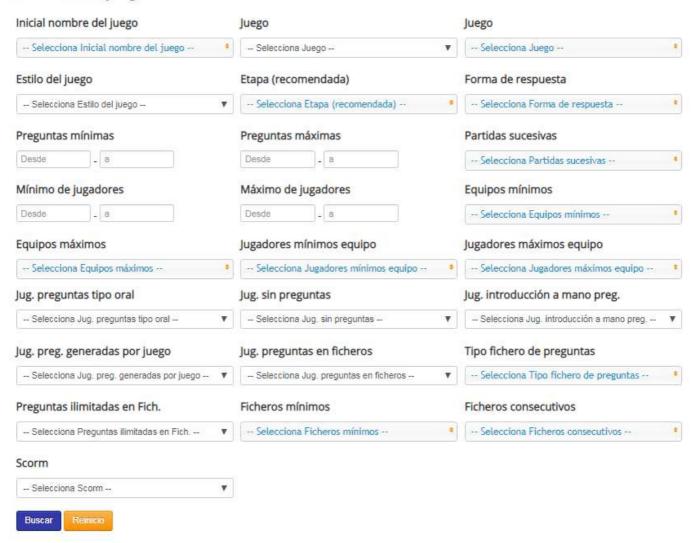


Información adicional	
Inicial nombre del juego:	A
Juego:	AHORA CAIGO 2
Estilo del juego:	Concurso TV
Etapa (recomendada):	General
Forma de respuesta:	Opciones (4)
Preguntas mínimas:	40
Preguntas máximas:	999
Mínimo de jugadores:	11
Máximo de jugadores:	11
Partidas sucesivas:	0
Equipos mínimos:	0
Equipos máximos:	0
Jugadores mínimos equipo:	0
Jugadores máximos equipo:	0
Jug. preguntas tipo oral:	Si
Jug. sin preguntas:	Si
Jug. introducción a mano preg.:	No
Jug. preg. generadas por juego:	No
Jug. preguntas en ficheros:	Si
Tipo fichero de preguntas:	Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)
Preguntas ilimitadas en Fich.:	Si
Ficheros mínimos:	1
Ficheros consecutivos:	999
ldioma interfaz:	Español, TODOS
Autor del juego:	Jesús M. Muñoz Calle
Scorm:	NO

Para poder buscar los juegos teniendo en cuenta los diferentes criterios antes comentados, se recomienda utilizar:

• El <u>buscador de juegos</u> de la web de AJDA, marcado los campos deseados para seleccionar juegos.

Buscador de juegos

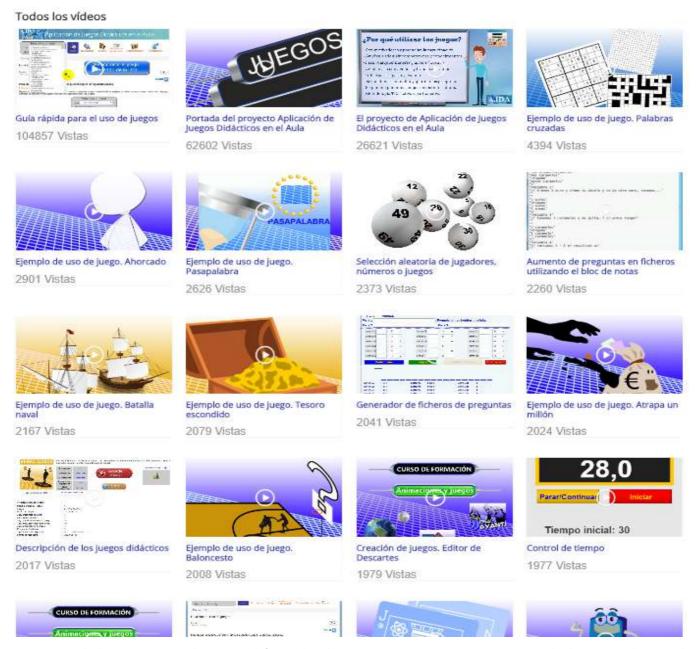


• La <u>hoja de cálculo</u> donde están clasificados todos los juegos y que permite realizar filtros de los mismos a través de sus diferentes campos.



• El **blog** y **el canal de YouTube** de AJDA ofrecen artículos, enlaces y vídeos que pueden ser una buena fuente de ideas a la hora de planificar y poner en práctica este tipo de actividades.

• El apartado "Video-tutoriales" del menú *Documentación*, nos ofrece una relación vídeos sobre el uso de los juegos AJDA y materiales relacionados con los mismos.

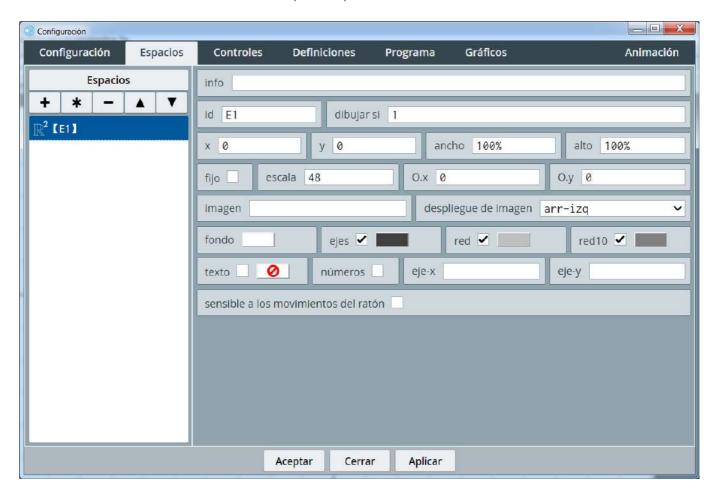


Aunque el diseño, creación y modificación de juegos es un tema que excede los propósitos de este curso, puede haber docentes que puedan querer modificar los existentes o diseñar otros nuevos. Por ello, hemos realizado este pequeño apartado para comentarlo.

Para aprender a modificar y crear juegos didácticos en particular o en general escenas interactivas con Descartes se recomienda la realización del curso "Creación de animaciones y juegos interactivos para el aula". En él se desarrolla de forma detallada y completa como crear y modificar las escenas de los juegos y/o de cualquier otra escena de Descartes.

En la web de AJDA hay un apartado específico llamado "<u>Creación de juegos</u>", en el que se encuentra el citado curso de formación, así como una colección de ejemplos y vídeo-tutoriales.

Como breve apunte comentaremos que estos juegos pueden ser modificados a través del editor de escenas de Descartes, que permite crear y modificar de forma relativamente sencilla escenas animadas. El editor tiene el aspecto que mostramos a continuación.



Como puede verse a simple vista, este menú contiene los distintos apartados que permiten crear o modificar las escenas: espacios, controles, gráficos, animaciones, definiciones, programa, etc.



Seleccionar un juego AJDA que te gustaría poner en práctica en el aula y justifica dichas selección.

Preparación de contenidos para juegos

Otro de los aspectos fundamentales para planificar una actividad basada en juegos didácticos consiste en seleccionar los contenidos (preguntas, palabras, opciones...) con los que se desarrollará la actividad. En este sentido se debe considerar:

- Fuente de preguntas. Lo más recomendable suele ser utilizar la de introducción de preguntas a través de ficheros, dado que éstos se almacenan, archivan y clasifican. Esta modalidad la presentan la mayoría de los juegos. Si no se tienen ficheros preparados se puede usar la fuente de preguntas oral (en la que el profesor formulará las preguntas de forma oral y verificará las respuestas) o usar la de introducción directa de contenidos al comienzo del juego (en la que éstos se introducen en el propio juego antes de empezar). También hay algunos juegos que pueden generar sus propias preguntas y muchos juegos permiten su desarrollo sin plantear preguntas.
- Se debe tener en cuenta el **tema**, **materia**, **curso** y **nivel educativo**. Los materiales preparados deben ser adecuados para el grupo de alumnos al que van dirigido.
- El **número de preguntas** para preparar. Siempre conviene preparar más preguntas y ficheros de las que en principio se crea que se vayan a necesitar. En las características de cada juego se indica el número de preguntas y de ficheros mínimos que éstos necesitan.
- **Tipo de preguntas** a realizar. Este aspecto está directamente relacionado con el juego a utilizar y con la mecánica del mismo.
- Las **preguntas** pueden realizarse en el **idioma** que se desee. La interfaz del juego se puede elegir entre los distintos idiomas disponibles, pero no afecta al contenido de las preguntas.
- Se puede hacer que la dificultad de la materia sobre la que tratan las preguntas tenga una gradación creciente o que éstas sean elegidas de forma aleatoria.
- Conviene que los contenidos encajen bien dentro de la programación y temporalización de la asignatura.
- Es aconsejable desarrollar materiales didácticos de **distinto nivel de dificultad** que se adapten a la diversidad del aula.

Si optamos por introducir las preguntas escritas a través de ficheros, tenemos varias posibilidades: **elaborar ficheros propios**, tal y como se explicó en la práctica de "Generación de contenidos para juegos" o **buscar ficheros ya elaborados** en el repositorio de la web de AJDA.

También se pueden usar ficheros ya elaborados, descargarlos y modificarlos con el "<u>Generador de ficheros</u>".

Para trabajar de la mejor manera posible con estos ficheros de contenidos para juegos se han realizado lo siguiente:

- Los nombres de los ficheros se adaptan a una nomenclatura sistemática (tratado en la práctica de "Generación de contenidos para juegos"). Los nombres de los ficheros se dividen en tres partes separadas por guiones y siguen el siguiente formato: asignaturanivel-descripción_de_contenidos.
- En la web de AJDA se han clasificado y asignado a todos los ficheros de contenido parámetros que describen sus principales características: nombre del fichero, etapa, curso, asignatura, título de los contenidos, número de preguntas, forma de respuesta, tipo de juegos según los ficheros que utiliza, autor, idioma, etc.

ing-2pri-furniture2-10p

Información adicional

EtapaPrimariaCurso2°AsignaturaInglés

Tema del fichero Muebles y estancias de la casa

Nombre fichero ing-2pri-furniture2-10p
Autor del fichero Mónica Ventosa Moreno

Idioma Inglés

Tipo ficheros de preguntas J. fich. individualesTipo 07 (3/ilim/3/4+comodines/A-D)

Juegos con ficheros no indivuales

Forma respuesta Opciones (4)
Intervalo preg. 10-14
Num. preg. fich. 10

Descargar archivos adjuntos: ing-2pri-furniture2-10p.txt (88 Descargas)

Leer más ...

ing-2pri-furniture3-10p

Información adicional

EtapaPrimariaCurso2°AsignaturaInglés

Tema del fichero Muebles y estancias de la casa

Nombre fichero ing-2pri-furniture3-10p
Autor del fichero Mónica Ventosa Moreno

dioma Inglés

Tipo ficheros de preguntas J. fich. individualesTipo 07 (3/ilim/3/4+comodines/A-D)

Juegos con ficheros no indivuales

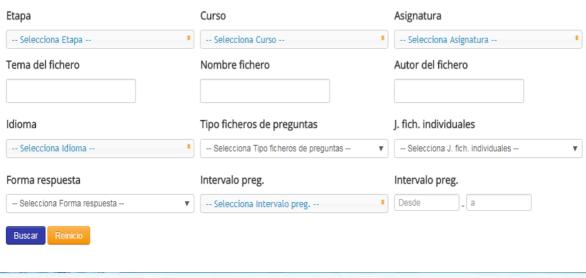
Forma respuesta Opciones (4)
Intervalo preg. 10-14
Num. preg. fich. 10

Descargar archivos adjuntos: ing-2pri-furniture3-10p.txt (94 Descargas)

Leer más ...

En la web de AJDA, los ficheros de contenidos pueden ser buscados y seleccionados en base a sus características a través de su <u>buscador de ficheros</u>. Una vez buscados y seleccionados los ficheros, si se desea, pueden descargarse en el equipo local y modificarse si se estima necesario con un editor de texto o con el generador de ficheros.

Buscador de ficheros







Elaborar o buscar ficheros de contenidos para los juegos seleccionados cuyos contenidos sean adecuados para ponerlos en práctica con nuestro alumnado.

Elementos complementarios

Hemos visto que una cuestión importante para la puesta en práctica de las actividades basadas en juegos son los diferentes elementos o componentes que, al ser introducidos, potencian y mejoran la actividad. Hay multitud de elementos que podemos integrar (avatares, puntos, monedas, clasificaciones, cartas, insignias, rangos, recompensas, registros, mercado, mapas, misiones, dados especiales...) y existen muchas aplicaciones web diseñadas para ello. En este punto, nos vamos a centrar en comentar algunos de los recursos o elementos ofrecidos por el Proyecto AJDA, además de los propios juegos didácticos:

• Juego "Marcadores". Dispone de los siguientes elementos de interés: marcadores individuales y por equipos, clasificaciones y escaletas. Todos ellos son personalizables. Se pueden guardar y extraer los resultados en archivos de texto.



Elegidos por el Oráculo	MARCADORES	Borrar	«
Tomás		8	\$ 8
Lisa		9	9
Uma		13	1 3
Sole		18	1 8
Carmen		11	11
Inés		16	1 6
Pandora		15	1 5
Rafael		13	1 3
Silvia		12	1 2
Sofía		9	9



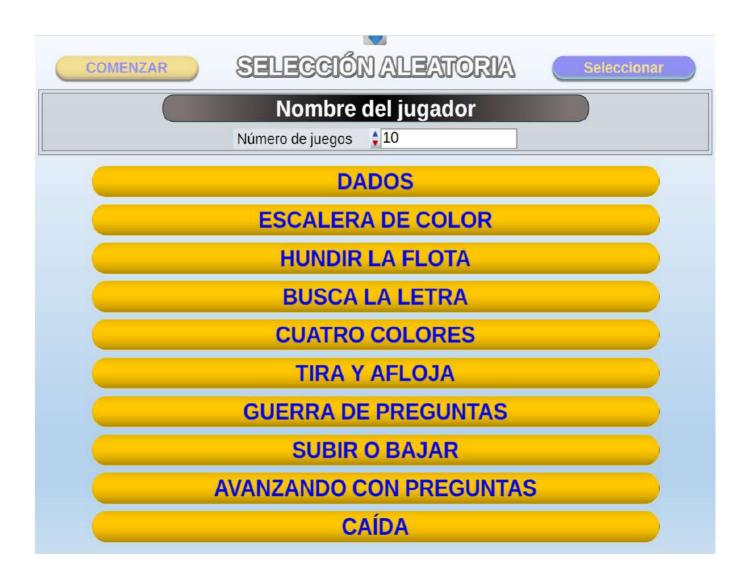


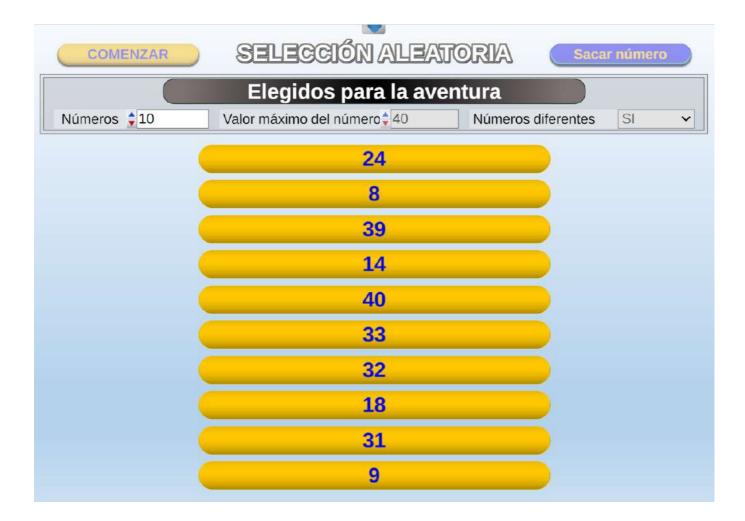
Además, este juego dispone de un panel de **6 cronómetros** que pueden funcionar de forma individualizada o simultánea, con contador de tiempo ascendente y descendente, y guardado de resultados. Esto permite introducir el factor tiempo como un elemento de interés en la mecánica y dinámica de las actividades.



• Juego "Selección aleatoria". Permite seleccionar a los participantes por sorteo y agruparlos por equipos. También posibilita realizar selecciones aleatorias de números, pudiendo personalizarse los criterios de selección y también ofrece la posibilidad de realizar selecciones de juegos del Proyecto AJDA de forma aleatoria. Introducir este factor de aleatoriedad y selección en la dinámica "da mucho juego".







• Juegos "Alquimistas 1 y 2". Se trata de un juego de carácter transversal, que puede emplearse junto con otros juegos y que cuenta con muchos elementos de interés: marcadores, rangos, cartas, gemas, tiradas mágicas, cofres...

























• Documento de registro de las respuestas de los concursantes. Todos los juegos cuentan con documentos de registro para las respuestas dadas a las preguntas planteadas, las cuales podrán ser verificadas y recogidas por el presentador.

Como ejemplo de este tipo de documento pondremos el correspondiente al del juego "El superviviente".

FORMULARIO DE RESPUESTAS. EL SUPERVIVIENTE

NOMBRE:	FECHA:
CURSO:	GRUPO:

	OPC	IONES. M	ARCAR C	ON X	RESU	JLTADO
PREGUNTA	А	В	С	D	CLASIFICADO	NO CLASIFICADO
1	33				3	
2						
3	8	S			9.	
4						
5		39			23	
6						
7		3			23	
8						
9	(i)	9			23	
10						
11	01	8				
12						
13	di o					
14						
15	di o					
16						
17	di o					
18						
19		3				
20	100				1	

	RONDA ALCANZADA	GANADOR DEL JUEGO
RESULTADO FINAL		

En estas fichas los concursantes deben anotar por escrito las respuestas dadas a cada pregunta e indicar si estas son correctas o no y si quedan, por tanto, clasificados para la siguiente ronda. El presentador supervisará que las anotaciones sean correctas. Al final del documento se indicará el resultado final alcanzado por el participante.

• Documento de registro y evaluación del profesorado. Todos los juegos contienen este documento, en el que el docente podrá anotar o recoger en él los resultados obtenidos en la actividad. Como ejemplo, se presenta el elaborado para el juego "El superviviente".

FORMULARIO DE CONTROL. EL SUPERVIVIENTE

TEMA:	FECHA:	
CURSO:	GRUPO:	

			RE	SULTADO	ULTADO			
Jugador/a	Clasificación	ACIERTOS	ERRORES	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES			
	1°	;		(h) (t)				
	2°							
	3°							
	4°							
	5°							
	6°			30 (2)				
	7°							
	8°			121.01				
	9°							
	10°			30.00				

En este formulario se puede recoger el resultado obtenido por los diez primeros clasificados en el juego: aciertos, errores, comentarios y calificación.

Además de estos documentos, se pueden utilizar todos aquellos que se preparen y se estimen convenientes. Ejemplos:

• Realización de una hoja de cálculo específica para recoger resultados de marcadores de diferentes actividades, por ejemplo, para realizar una olimpiada. A continuación, se presenta un ejemplo (que se puede descargar del juego "Marcadores").

OLIMPIADA DE JUEGOS

Nº	Nambus da issaus	Valor en puntos	Equipo 1	Equipo 2
IN°	Nombre de juego	de cada juego	Irene	Miguel
1	Dos palabras	4	0	
2	Dos palabras	4	4	
3	Batalla naval	5	5	
4	Carrera de caballos	6	6	
5	Carrera de caballos	6	3	
6	Ahorcado multijugador	10	10	
7	Tres en raya	10	10	
8	Tres en raya	10	10	
9	Jaque al rey	8	8	
10	Semáforo	10	0	10
11	Semáforo	10	10	
12	Tres en raya	10	0	10
13	Tiempo	4	0	
14	Sonrisas	10	10	
15	Sonrisas	10	5	
16	Dados	10	10	
17	Dados	10		
18				
19				
20				
	TOTAL PUNTOS	137	91	36

• Realización de documentos de texto específicos que sirvan para registrar los datos de los juegos: actas, relaciones, clasificaciones, diplomas, palmarés...

Acta de partidos de la ronda clasificatoria y fase final. "Encuentro" (J4)						
Nivel (ESO, PCPI, Bachiller	ato_):					
	PRIMERA SEMIFINAL					
	Equipo 1	Equipo 2				
Nombre equipo						
Goles						
Puntuación preguntas						
Ganador (marcar con X)						
Profesor/fecha						
Observaciones						
	SEGUNDA SEMIFINAL					
	Equipo 1	Equipo 2				
Nombre equipo						
Goles						
Puntuación preguntas						
Ganador (marcar con X)						
Profesor/fecha		•				
Observaciones						
	FINAL					
	Equipo 1	Equipo 2				
Nombre equipo						
Goles						
Puntuación preguntas						
Ganador (marcar con X)						
Profesor/fecha		•				
Observaciones						
EQUIPO GANADOR		1				

	Cia	ISITICACION	ilguilla. J	uego aia	actico El	ncuentro" (J	ა)			
	Profesor/a:									
	Grupo:									
	Fecha:									
POS	NOMBRE DEL EQUIPO	PUNTOS	GAN	EMP	PER	MARCADOR PREG,	GOLES FAVOR	GOLES CONTRA	DIF. GOLES	CLASIFICADO
1										
2										
3										
4										

- Preparación de tarjetas o cartulinas que contengan las opciones de respuesta para mostrarlas en público. En concreto, si las preguntas presentan 4 opciones de respuesta, se pueden hacer 4 cartulinas o tarjetas con las letras A, B, C, D y el jugador o equipo mostrará o entregará tras cada pregunta la cartulina o tarjeta con la opción elegida.
- Cualquier otro material que ayude a mejorar la dinámica de las actividades. Aquí no hay ningún tipo de límites, cualquier cosa que ayude o mejore la puesta en práctica de las mismas puede ser una opción que potencie significativamente su desarrollo.



Preparar los elementos y materiales complementarios necesarios para la puesta en práctica de las actividades basadas en los juegos.

Recursos informáticos y logísticos

Los recursos informáticos y logísticos necesarios para desarrollar cada actividad van a depender del enfoque que se dé a la misma. A continuación, presentamos una serie de posibilidades:

- Actividad con juegos AJDA para todo el grupo-clase. Lo ideal en este caso es contar con una pantalla interactiva, una pizarra digital interactiva (PDI) o un cañón proyector y visualizar en ellos el juego a través de un navegador de Internet. Estos recursos permiten que el juego pueda ser seguido por todos los participantes a la vez a través de una misma pantalla, permitiendo la participación simultánea de muchos concursantes. Una cuestión importante para la puesta en práctica es disponer a los participantes y al mobiliario del aula de forma adecuada a la dinámica del juego, de forma que presentadores, participantes, público, ayudantes, organizadores, etc., ocupen posiciones apropiadas favoreciendo así una buena dinámica. Es importante que cada participante conozca su función y que la mecánica de la actividad sea previamente explicada, asimilada y preparada. Ésta es habitualmente la opción más utilizada por los docentes a la hora de llevar a cabo este tipo de actividades.
- Actividad con juegos didácticos con varios grupo-clase. En ocasiones puede ser interesante que alumnos de un grupo compitan con alumnos de otros grupos diferentes, sin ir más lejos, en la realización de una competición u olimpiada. En este caso los recursos informáticos necesarios son los mismos que los comentados para actividades con un grupo-clase, pero hay que tener en cuenta que si se aumenta el número de alumnos se necesitará un aforo mayor y se debe realizar especialmente una buena planificación y organización de la actividad.
- Actividad de juegos didácticos por parejas o en pequeños grupos. En este caso, sólo será
 necesario utilizar un ordenador personal o portátil que disponga de un navegador y
 acceso a los juegos on-line o tenerlos descargados. Los alumnos se colocarán
 adecuadamente alrededor del equipo informático y el profesor deberá explicarles su
 función y el desarrollo de la actividad. Ésta puede llevarse a cabo bien en un aula de
 informática, en un aula TIC dotada con ordenadores suficientes o utilizando el número
 suficiente de ordenadores portátiles o tablets.
- Actividades de juegos didácticos individuales. Muchos juegos pueden desarrollarse con un sólo jugador. Estás actividades pueden hacerse en el aula o fuera de ella si se dispone

de ordenador con navegador web. El docente debe explicar al alumno cómo debe desarrollarse la actividad y cómo presentar los resultados obtenidos en la misma (captura de pantalla, documento con resultados, ficheros...). Para esta modalidad se recomienda utilizar los juegos a través de plataformas como Moodle o Google Classroom.

• Otras actividades con juegos didácticos. Existen otras posibilidades de implementar actividades basadas en juegos AJDA. Algunas ideas son: semanas culturales de centros educativos, dentro de algunas actividades complementarias como en la celebración del día de la Constitución o de la Comunidad Autónoma, competiciones culturales intra e inter centros, realización de talleres basados en juegos didácticos y en general en cualquier actividad en que se estime conveniente el uso de estos recursos educativos.

A la hora de planificar la logística de la puesta en escena existen muchas posibilidades. Algunas ideas para tener en cuenta en este sentido pueden ser: preparar escenarios, decorados, ambiente de iluminación y sonido, vestuario o distintivos para los jugadores y equipos, equipamiento para realizar pruebas específicas, utilizar recursos de juegos de mesa o de otro tipo de juegos, material complementario, distribución de los jugadores, equipos y demás participantes, etc.



Comprobar que se disponen de los medios necesarios para la realización de actividades basadas en juegos didácticos que estamos planificando.

Aspectos a tener en consideración

A continuación, comentamos algunas ideas para planificar actividades basadas en juegos AJDA:

- Antes de la puesta en práctica es muy importante realizar **comprobaciones** y **ensayos** que verifiquen el buen funcionamiento y una preparación adecuada.
- El uso de los juegos y de la gamificación es una **opción voluntaria**, que ofrece múltiples ventajas, pero no debe desarrollarse por obligación.
- Es importante que el alumnado mantenga el interés y la **motivación durante todo el proceso**. Para ello, se recomienda trabajar para transformar las **motivaciones** extrínsecas en **intrínsecas**.
- Conocer el **punto de partida** y establecer los **objetivos** que queremos alcanzar son claves para el éxito de estas actividades.
- El **profesor** es el gran **dinamizador** de todo el proceso, siendo fundamental que transmita su **motivación** a los participantes.
- Es importante **poner reglas**, que sean conocidas y aceptadas por todos.
- Los participantes deben tener roles definidos y conocer los cargos o funciones que desempeñan y los que pueden alcanzar. Se debe procurar que todos tengan al menos un cargo.
- Los **alumnos** pueden ser **coparticipes** en la preparación de las actividades (elaborar contenidos, preparar elementos y recursos, participar en el guion y la narrativa, proponer reglas...).
- Tener una **temporalización**, al menos aproximada, de la duración de la preparación y de la puesta en práctica.
- Preparar dinámicas y mecánicas variadas (competiciones, retos, misiones, desafíos...).
- Asociar adecuadamente los **contenidos curriculares** a tratar a las actividades basadas en juegos.
- Realizar ejercicios de repaso de las distintas unidades didácticas utilizando actividades basadas en juegos.
- Plantear tareas específicas de evaluación a través de las actividades basadas en juegos AIDA.
- Utilizar los juegos didácticos dentro de las semanas culturales de los centros u otras actividades complementarias que se realicen. Los juegos pueden adaptarse bien a la

temática de la misma.

- Realizar talleres sobre juegos.
- Integrar actividades basadas en juegos didácticos semanales o mensuales en la programación de las asignaturas.
- Emplear los juegos didácticos en actividades relacionadas con planes y proyectos educativos del centro.
- Realizar una base de datos de ficheros de contenidos para las distintas áreas y materias del currículum.
- Realizar actividades utilizando varios juegos didácticos. Por ejemplo, usar todas las pruebas del concurso de televisión "Pasapalabra", "Saber y Ganar" o "Boom" para poner en escena el concurso completo.
- Realizar **formación del profesorado** utilizando la temática de los juegos didácticos (grupos de trabajo, formación en centros, cursos, etc.).
- **Crear nuevos juegos** o nuevas versiones de los existentes (ver apartado de creación de juegos de la web AJDA).
- Utilizar dinámicas específicas para alumnado de infantil, primaria o educación especial. Un ejemplo podría ser que los alumnos se puedan mover por la clase y colocarse en determinados sitios según sus respuestas, agrupamientos, decisiones.
- Una vez que se conoce la dinámica de uso de actividades basadas en juegos didácticos, la propia experiencia puede sugerir **nuevas e innovadoras prácticas** en este terreno.



Analizar las distintas ideas propuestas en este apartado sobre actividades basadas en juegos didácticos y si es posible, proponer otras nuevas.

Programación de Unidades Didácticas Integradas (UDI) basadas en juegos AJDA

Dado que, por cuestiones legales u organizativas de los centros o departamentos didácticos, puede ser preceptivo incluir este tipo de actividades en las programaciones didácticas, indicamos el proceso completo de cómo realizar una Unidad Didáctica Integrada impartida mediante la utilización de juegos didácticos y se presenta a modo de ejemplo una UDI realizada con un juego ADJA. Dentro de este curso, la realización de este tipo de programación se considera una actividad **opcional**.

Una Unidad Didáctica Integrada (UDI) es un instrumento de planificación que define las condiciones que permitirán generar las experiencias educativas para el aprendizaje de las competencias básicas. Llamada integrada porque aúna los diferentes elementos del currículo (objetivos, contenidos, competencias, espacios, materiales...) y los entreteje con la metodología y la evaluación. Dadas las características de los juegos y su carácter interdisciplinar, pueden ser el eje sobre el que se elaboren unidades didácticas integradas para cualquier área, asignatura, materia o módulo.

En primer lugar, presentaremos el esquema general que debe tener una UDI y su proceso de elaboración. La UDI es el mapa que nos ayuda a poner en relación todos los elementos.

Esquema de una Unidad Didáctica Integrada (UDI)

Integrada porque aúna los elementos del currículo
y los entreteje con la metodología y la evaluación

, 100 cmi cos	,	
Título:		
Nivel:		
Materia(s):		
Concreción curricular	Transposición didáctica	Valoración de lo aprendido
Criterios de evaluación Estándares de aprendizaje	Ejercicios Actividades	Instrumentos de evaluación
evaluables	Tareas	Rúbricas

Contextos

Escenarios Metodología

Recursos

Los pasos para elaborar una UDI son los siguientes:

Competencias clave

Contenidos

Objetivos

- 1. Concreción curricular. Seleccionar los criterios de evaluación que guiarán la implementación de la UDI en el aula, así como los objetivos, contenidos, estrategias metodológicas, ejemplificaciones y estándares de aprendizaje con los que están relacionados.
- 2. **Definir la transposición didáctica**, por medio de la estructura de la **tarea o tareas relevantes** que van a orientar la realización de actividades y ejercicios, así como los **contextos** didácticos, **recursos** y **temporalización**.
- 3. **Seleccionar las metodologías** más adecuadas para facilitar la realización de la tarea o tareas relevantes, actividades y ejercicios.
- 4. Elaborar una **rúbrica** para evaluar los aprendizajes adquiridos en la realización de la tarea y seleccionar los **instrumentos de evaluación** pertinentes.
- 5. Evaluar la UDI tanto en su **diseño** como en su **desempeño**.

Concreción Curricular

Transposición Didáctica Valoración de lo aprendido

Criterios de Evaluación

Tareas

Rúbricas

Escoger un título para la UDI Explicitar la/s materia/s implicada/s y el curso.								
	Definir la/s tarea/s.							
Concreción curricular Transposición didáctica Valoración de lo aprendido								
Construir:								
	Ejercicios							
Seleccionar:	Actividades							
Criterios de evaluación	Tareas	Construir las rúbricas						
Estándares de aprendizaje								
evaluables	Y elegir:	y elegir						
Competencias clave	Contextos	los instrumentos de						
Contenidos	Escenarios	evaluación.						
Objetivos	Metodología							
	Recursos							

La UDI se puede elaborar en una plantilla como la siguiente y se puede descargar a través del siguiente <u>enlace</u>.

Antes de Calificar, **ponderar** los criterios de evaluación o estándares de aprendizaje evaluables.

MATERIA/S		CURSO		NOMBRE D	E LA UDI			
JUSTIFICACIÓN								
				CRECIÓN C	URRICULAR			
	EVALUACIÓN Y ICIAS CLAVE	EST	ÁNDARES DE APREN EVALUABLES	DIZAJE		CONTENIDOS	· · · · · · · · ·	OBJETIVOS
COMPETEN	ICIAS CLAVE		E A MINABLES					
TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA								
TÍTULO DE LA TARE	A 1			DESCRIPC	IÓN Y			
				PRODUCT				
				FASE INIC	IAL			
Actividades	Actividades Ejercicios Procesos Contextos		extos	Temporalización	Recursos	Metodologías		
				SE DE DESA	RROLLO			
Actividades	Eje	rcicios	Procesos cognitivos	Cont	extos	Temporalización	Recursos	Metodologías
				FASE DE SÍN	TECIC			
			Procesos	ASE DE SIN	ITESIS			
Actividades	Eje	rcicios	cognitivos	Contextos		Temporalización	Recursos	Metodologías
			VALORA	CIÓN DE LO	APRENDI	DO		
Criterios de			NIV	/EL I	NIVEL II	NIVEL III	Ponderación	
evaluación y		ndizaje			lo o en	Medio o estándar	Avanzado	
competencias cl	lave eva	luables	evidencias	cias proceso				

A continuación, vamos a presentar un ejemplo de UDI basada en juegos didácticos. Su título es "La materia. Ahora Caigo. Un concurso en el aula" y está basada en el juego didáctico Ahora caigo, particularizado para el bloque "La materia" de la asignatura de Física y Química de 3º ESO. En este enlace se puede descargar la UDI completa que pasamos a desglosar en sus diversos pasos:

• Concreción curricular. Selección de criterios de evaluación, competencias clave, objetivos, contenidos, y estándares de aprendizaje con los que están relacionados.

MATERIA	Física y Química	CURSO	3°ESO	NOMBRE DE LA UDI	La	materia. "Ahora Caigo. Un concurso	en el aula"		
JUSTIFICACIÓN	El conocimiento de la estructura de la materia es básico e importante en el aprendizaje de las ciencias y en la comprensión o funcionamiento de la naturaleza. Sin embargo el mundo microscópico está alejado de la realidad de nuestros sentidos aparentemente parece lejano. El diseño de una UDI utilizando metodologías basadas en gamificación permite incrementar motivación, participación y aprendizaje de este tipo de contenidos.								
CONCRECIÓN CURRICULAR									
CRITERIOS DE E	CIAS CLAVE			DE APRENDIZAJE EVALUABLES		CONTENIDOS	OBJETIVOS		
6. Reconocer que atómicos son inst interpretativos de teorías y la neces utilización para la la estructura inter CMCT, CAA. 7. Analizar la utilia tecnológica de los radiactivos. CCL, 8. Interpretar la or elementos en la Treconocer los más partir de sus símb CMCT. 9. Conocer cómo átomos para form más complejas y propiedades de la resultantes. CCL, 10. Diferenciar er moléculas, y entre compuestos en si frecuente y conoc CSC. 11. Formular y no compuestos binar normas IUPAC. C	rumentos las distintas sidad de su comprensión na de la mate dad científica s isótopos CAA, CSC. rdenación de fabla Periódic s relevantes a polos. CCL, se unen los nar estructuras explicar las as agrupacion , CMCT, CAA ntre átomos y e elementos y ustancias de l cido. CCL, CM ombrar rios siguiendo	suba 6.3. núm los t 7.1. aplic de lo de los 8.1. grup 8.2. metr com 9.1. parti ader 9.2. para sust y mole uso not CT, en s 10. parti ader suba suba parti ader suba parti ader suba parti ader suba parti ader suba parti ader suba ader suba parti ader suba ader suba ader suba ader suba ader suba ader suba ader suba ader suba ader suba ader suba ader suba ader ader ader ader ader ader ader ade	atómicas básica Relaciona la no ero másico dete ipos de partícul Explica en qué caciones de los sos residuos origos mismos. Justifica la actuos y periodos e Relaciona las pales y gases no ódica y con su to referencia el conoce y explir del átomo cor cuada para su rexplica cómo a formar moléculares 10.1. componen sust ficiándolas en e u expresión quí el respecial interés mación bibliogruaje químico para maje químico para como a la guantica como a consecuencia de la como el cual esta el consecuencia de la como el como e	Igunos átomos tienden a agruparse las interpretando este hecho en recuente y calcula sus masas . Reconoce los átomos y las molécu tancias de uso frecuente, elementos o compuestos, basándos	de d	Estructura atómica. Isótopos. Modelos atómicos. El Sistema Periódico de los elementos. Uniones entre átomos: moléculas y cristales. Masas atómicas y moleculares. Elementos y compuestos de especial interés con aplicaciones industriales, tecnológicas y biomédicas. Formulación y nomenclatura de compuestos binarios siguiendo las normas IUPAC.	1. Comprender y utilizar las estrategias y los conceptos básicos de la Física y de la Química para interpretar los fenómenos naturales, así como para analizar y valorar sus repercusiones en el desarrollo científico y tecnológico. 3. Comprender y expresar mensajes con contenido científico utilizando el lenguaje oral y escrito con propiedad, interpretar diagramas, gráficas, tablas y expresiones matemáticas elementales, así como comunicar argumentaciones y explicaciones en el ámbito de la ciencia. 4. Obtener información sobre temas científicos, utilizando distintas fuentes, y emplearla, valorando su contenido, para fundamentar y orientar trabajos sobre temas científicos.		

• Transposición didáctica dividida en tres fases: inicial, de desarrollo y de síntesis, por medio de la estructura de la tarea o tareas relevantes que van a orientar la realización de actividades y ejercicios, así como los contextos didácticos, recursos, temporalización y metodologías.

		TRA	NSPOSICIÓN	N DIDÁCTICA			
TÍTULO DE LA TAREA	"Ahora Caigo. Un concurso en el aula"	ÓN Y FINAL	televisión "A	Ahora Ćaig	ibar un concurso basado e o", utilizando el correspon e Juegos Didácticos en el au	diente juego de	
		FASE INI				•	
Actividades	Ejercicios		Procesos cognitivos	Contextos	Tempo- ralización	Recursos	Metodologías
Visionado y análisis de un video del concurso de TV Ahora Caigo	Se realizará el visionado del vide programa y un análisis y debate	Compren der, analizar	Escolar y social	0,5 h	PDI o proyector y ordenador	Docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo	
Realización de una relación de puestos- funciones que hacen falta para realizar un concurso de TV	Cada alumno realizará en una relación de puestos y de las asociadas a los mismos. Entre se realizará una ta consensuada de puestos y func	Analizar	Escolar	0,5 h	Plantilla con cuadrante de puestos-funciones	competencial en el alumnado, Papel del alumnado activo y autónomo. Gamificación	
			FASE DE DES	ARROLLO			
Actividades	Ejercicios		Procesos cognitivos	Contextos	Tempo- ralización	Recursos	Metodologías
Realización de baterías de preguntas sobre los contenidos de la UDI para el concurso	En el aula de informática, cada realizará una batería de al men- preguntas sobre el tema de la u utilizando el generador de fiche preguntas. Los ficheros deberán enviados al profesor	Analizar, evaluar y crear	Individual y escolar	2h	Ordenadores y programa para la generación de ficheros de preguntas para el concurso. Material bibliográfico y documental.	Docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial	
Realización de un guión para la realización del concurso	Distribuidos por grupos de 4 alur utilizando una plantilla base, pro un guión para el concurso. Tomando las diferentes aportac realizará un guión único con tod aportaciones	Analizar, evaluar y crear	Escolar	1 h	Plantilla de guión del concurso	alumnado, Papel de alumnado activo autónomo. Gamificación	
Distribución de funciones, roles y trabajos en el equipo de rodaje	Pariendo de la tabla de funciones y el guión elaborado, se distribuirán estás entre el alumnado, mediante candidaturas y votaciones.		Analizar	Escolar	0,5 h	Plantilla con cuadrante de puestos-funciones.	
Preparación y ensayo de la puesta en escena	Partiendo del guión y de la distri funciones, realizar pruebas y ens la puesta en práctica. Se grabarán dichos ensayos po analizarlos y realizar las mejoras correcciones necesarias	Analizar, evaluar y crear	Escolar	2,5 h	PDI o proyector y ordenador. PDI o proyector y ordenador, dispositivos de grabación de videos,		
Realización y grabación del concurso	Realización del concurso y la gr del mismo, conforme al guión y de funciones. Se grabarán vario concursos con diferentes partici	distribución s	Crear	Escolar	3 h	de grabación de videos, materiales de atrezo, vestuario y decoración.	
Montaje y producción del video	En el aula de informática, cada editarán y montará un video de con ayuda del profesor	alumno	Analizar, evaluar y crear	Individual y Escolar	3 h	Ordenador y programa de edición de video y material grabado.	
			FASE DE S	ÍNTESIS			
Actividades	Ejercicios		Procesos cognitivos	Contextos	Tempo- ralización	Recursos	Metodologías
Publicación del vídeo en la web del centro y/o en YouTube	Cada alumno publicará el video montado en YouTube	o que ha	Aplicar	Escolar y social	y 0,5 h Ordenador con conexión a Internet y videos.		Docente como orientador, promotor y facilitador del
Realización de una encuesta que puede ser en papel o digital para analizar y valorar los videos y seleccionar al	El profesor realizará un encuesta en papel e informáticamente sobre los vídeos creados por los alumnos. Estos deberán recoger las encuestas, analizar los resultados y sacar las conclusiones del estudio,		Analizar y evaluar	Escolar y social	1,5 h	Cuestionarios y cuadrante de valoración.	desarrollo competencial en el alumnado, Papel de alumnado activo autónomo. Gamificación

• Valoración de lo aprendido. Rúbrica para evaluar los aprendizajes adquiridos en la realización de la tarea, incluyendo los instrumentos de evaluación, su ponderación y relacionándolos con los criterios de evaluación, competencias clave y estándares.

ganador

	VALORACIÓN DE LO APRENDIDO							
Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables	Técnicas, instrumentos o evidencias	NIVEL I Previo	NIVEL II Iniciado	NIVEL III Medio	NIVEL IV Avanzado	NIVEL V Experto	Ponde ración
Conocer y comprender los contenidos de Física y Química de la UDI. CCL, CMCT, CD, SIEP	Los recogidos en el apartado de concreción curricular	Ficheros de preguntas (revisión de tareas) Respuestas en el concurso (prueba oral) Prueba (objetiva escrita)	Mis conocimiento s sobre los contenidos son muy bajos	Conozco y comprendo poco los contenidos	Conozco y comprendo los contenidos en su mayor parte	Conozco y comprendo los contenidos en su totalidad	Conozco y comprendo y domino los contenidos en su totalidad	50 %
Editar videos sobre una temática relacionada con la ciencia CCL, CMCT CD, SIEP	Sabe editar videos y obtener un buen resultado final (Edición a nivel técnico y a nivel artístico)	Video realizado Resultados de los cuestionarios de valoración (revisión de tareas y observación)	No se editar videos o se muy poco sobre ello	con dificultad y	Edito bien videos y obtengo un resultado final aceptable	Edito videos con soltura y obtengo un buen resultado final	Edito videos perfectamente y obtengo un excelente resultado final	20 %
Analizar encuestas y obtener resultados estadísticos CCL, CMCT, CD, SIEP, CSC	Sabe extraer los resultados de datos estadísticos Presenta adecuadament e los resultados	Observación y valoración del análisis de resultados realizado (revisión de tareas y observación)	Analizo los resultados con muchas dificultades	No analizo bien los resultados	Analizo los resultados de forma aceptable	Analizo correctamente los resultados	Analizo e interpreto perfectamente los resultados	15 %
Redactar correctamente los documentos necesarios para realizar la actividad CCL, CD, SIEP,	Redacta y comprende correctamente los documentos. Trabaja adecuadament e en equipo	Tabla de y funciones Gulón del concurso (revisión de tareas y observación)	Redacto los documentos con muchas deficiencias y dificultades	Redacto los documentos con deficiencias y dificultades	Redacto de forma aceptable los documentos	Redacto correctamente los documentos	Redacto perfectamente los documentos	15%

• La **evaluación de la UDI y de su aplicación** se realizará después de su aplicación en el aula, lo cual se trata en la siguiente práctica de este curso, en la que se desarrollaremos los aspectos de la puesta en práctica en el aula de los juegos AJDA.



Analizar como realizar una UDI basada en los juegos didácticos del Proyecto AJDA.

Proceso de preparación de actividades basadas en juegos AJDA

12

Una vez analizados los distintos elementos que se deben de tener en cuenta a la hora de realizar la preparación de actividades basadas en juegos didácticos, presentamos el proceso completo. Al final del mismo lo recogeremos en una ficha de planificación.



- 1. Analizar los **factores previos de relevancia**: características del alumnado y del grupo, situación de partida, recursos, materia a tratar, etc.
- 2. Definir claramente los **objetivos generales** que queremos alcanzar: académicos, conductuales, actitudinales, motivacionales, sociales, etc.
- 3. Decidir el **tipo de forma de aplicación**: (1) Juego, (2) ABJ o (3) Gamificación.
- 4. Desarrollar los **componentes del proceso**: narrativa, objetivos, elementos, mecánicas y dinámicas.
- 5. Seleccionar el **juego o juegos AJDA** que vayamos a utilizar. Debe ser el más adecuado y compatible con lo preparado en los pasos anteriores.
- 6. Elaborar los **contenidos** para **utilizar** en los juegos, preferentemente ficheros de preguntas.
- 7. Preparar todos los **elementos complementarios** que se vayan a utilizar.
- 8. Comprobar que disponemos de los **recursos informáticos y logísticos** para la puesta en práctica y que funcionan correctamente.
- 9. Realizar **ensayos** y **comprobaciones** previas a la puesta en práctica.

10. Realizar una **ficha resumen de preparación/planificación. Opcionalmente** se podrá realizar la **programación** de la actividad.

Para simplificar esta tarea se ha realizado una <u>plantilla</u> que recoge secuencialmente todos los elementos anteriormente comentados y que presentamos a continuación.

FICHA DE PREPARACIÓN/PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES BASADAS EN JUEGOS DIDÁCTICOS AJDA

No	mbre y apelli	dos del docente que realiza la actividad				
Factores previos (cara	cterísticas de	el alumnado y del grupo, dificultades, situación de partida)				
Grupo alumnos (curso,						
y número):						
Características del alun Situación de partida y	mado:					
dificultades encontrada	s:					
Otras observaciones:						
Objetiv	os generales	que se pretenden conseguir con la actividad				
Tipo de forma de aplicaci	ón	Justificación de la propuesta del tipo de aplicación				
		rustineación de la propuesta del tipo de apheación				
		Componentes				
Narrativa:		•				
Objetivos específicos:						
Elementos:						
Mecánicas:						
Dinámicas:						
Juego/s ADJA seleccionado/s		Justificación de la elección				
	Contonidos	Access and also be delicated as a beauty				
Asignatura, tema y nive		tema, materia a incluir en el juego				
Tipo de fuente de pregun						
Número de preguntas a	of trianslated by the second second					
	Elementos	complementarios que se utilizarán				
	Recu	rsos informáticos y logísticos				
	Incidenci	as en ensayos y comprobaciones				
Resumen de	la previsión	de la puesta en práctica y de la temporalización				
Resumente	an previous	ne in pacom en practica y ac in temporanización				
	Ob	servaciones y comentarios				
_						

A modo de ejemplo y para que pueda servir como referencia, mostramos tres plantillas cumplimentadas, una por cada tipo de forma de aplicación de los juegos didácticos AJDA presentados en esta práctica:

Tipo: Juego.

FICHA DE PREPARACIÓN/PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES BASADAS EN JUEGOS DIDÁCTICOS AJDA

N	ombre y apellido	os del docente que realiza la actividad Jesús Muñoz					
actores previos (ca	ractorísticas del	alumnado y del grupo, dificultades, situación de partida)					
upo alumnos (curso	matada e						
me ro):	16	alumnos de 2ºPrimaria, Matemáticas.					
racterísticas del alu	mnado: cua	grupo es relativamente homogéneo, aunque cuenta con tro alumnos que destacan en la materia y otros tres que esitan apoyo en esta materia.					
uación de partida/d contradas:	ificultades class alui Ado	general los alumnos realizan sus tareas diariamente en se, con mayor o menor dificultad, sin embargo, a los mnos les cuesta relacionarse entre si y trabajar en equipo. emás la mayoría no siente especial entusiasmo por las temáticas.					
ras observaciones:		cree que puede ser un grupo que responda bien a la oducción de juegos en el aula.					
Objeti	ivos generales qu	ue se pretenden conseguir con la actividad					
 Favorecer la so 		upo.					
 Practicar el trab 							
	otivación hacia la						
		cipe más en clase.					
	[4] 마스타스 이 사용 교육에 보았다. 다른 강성이 네트리아이는	l alumnado en clase.					
	Z	ivas del alumnado.					
ipo de forma de aplic		Justificación de la propuesta del tipo de aplicación					
Juego		caso se estima suficiente la aplicación en el aula de un juego para conseguir los objetivos planteados.					
	didactico						
T.	aninae formadae	Componentes por 4 jugadores tienen la misión de averiguar una clave					
107.00	secreta de 4 cifras. En sus distintos intentos de averiguarlas irán obteniendo						
	pistas que les ayudarán a descifrarla.						
S	Ser el primer equipo en obtener la clave secreta. Si nadie lo consigue ganará						
	el grupo que más puntos haya acumulado.						
Λ	Marcadores, panel de aciertos, campos de introducción de cifras, indicadores						
ementee:	del juego.						
e cánicas: c	Los equipos participantes van introduciendo, por turnos, una cifra y obtendrán como respuesta el número de cifras acertadas, indicando además el número de cifras acertadas que han sido dadas en el orden correcto y el número de las que no. Los jugadores ganan dos puntos cada vez que den una cifra con su posición correcta y uno por cada cifra en una posición no correcta.						
manuscae.		de relacionarse, reflexión ante las respuestas, comunicación ntes, perseverancia, reflexión, colaboración, consenso, etc.					
Juego/s ADJA seleccionado/s		Justificación de la elección					
La Clave d	Este juego contiene los elementos necesarios para alcanzar los objetivos y desarrollar la narrativa, mecánicas y dinámicas comentadas. En el juego hay cuatro puestos, formándose 4 equipos de cuatro jugadores cada uno. Cada equipo tendrá un portavoz.						
10		ema, materia a incluir en el juego					
signatura, tema y ni	wale	Matemáticas. Trabajo con números. Estrategias de deducción.					
po de fuente de preg	untas a utilizar:	No se formulan preguntas sobre contenidos.					
úmero de preguntas	s a pre parar:	0					
La Clave de ce signatura, tema y ni	lesarrollar la narr uatro puestos, fo quipo tendrá un p Contenidos, to ivel: untas a utilizar:	ne los elementos necesarios para alcanzar rativa, mecánicas y dinámicas comentadas. E ormándose 4 equipos de cuatro jugadores cortavoz. ema, materia a incluir en el juego Matemáticas. Trabajo con números. I deducción. No se formulan preguntas sobre contenidos.					

Elementos complementarios que se utilizarán

- El juego "La Clave" contiene la mayoría de los elementos necesarios.
- Lápiz y papel.

Recursos informáticos y logísticos

- Ordenador con conexión a Internet.
- Cañón proyector.
- Altavoces.

Incidencias en ensayos y comprobaciones

- Se realizaron ensayos y comprobaciones hasta que todo quedo a punto.

Resumen de la previsión de la puesta en práctica y de la temporalización

- La duración prevista de la actividad es puntual, se realizará y se repetirá cuando se estime conveniente.
- Es muy importante la realización adecuada de los equipos y la elección del portavoz.
- Todos los jugadores que tengan una participación positiva en el juego recibirán "recompensas".

Observaciones y comentarios

Tras la puesta en práctica se realizará una evaluación para potenciar los puntos fuertes y mejorar los débiles.

Se podrán actividades similares de la propuesta pero cambiando el juego del proyecto AJDA por otro de naturaleza similar, por ejemplo: "Combinación", "La Caja fuerte", "Busca el número", "Busca el color", "Busca la letra", etc.

Tipo: Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

FICHA DE PREPARACIÓN/PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES BASADAS EN JUEGOS DIDÁCTICOS AJDA

	Nombre y ap	ellidos del docente que realiza la actividad Jesús Muñoz				
Factores previos	raracterística	s del alumnado y del grupo, dificultades, situación de partida)				
Grupo alumnos (cui						
número):	, m	18 alumnos de 2ºESO, Física y Química.				
Caracte rísticas del a	alumnado:	El grupo presenta a un tercio de los alumnos interesados, trabajadores y con buena actitud, 5 alumnos poco motivados, poco trabajadores y con falta de base y el resto con una actitud intermedia e inconstante.				
Situación de partida encontradas:	/dificultades	Dos tercios de los alumnos obtienen bajas calificaciones, no trabajan a diario y su interés y motivación es media-baja, presentan falta de trabajo en casa, faltas de asistencia a clase de parte del alumnado y falta de interés por la materia.				
Otras observacione	s:	Se han tomado varias medidas educativas y no han funcionado.				
Obj	etivos genera	les que se pretenden conseguir con la actividad				
 Mejorar los i alumnado. Favorecer un 	resultados aca buen clima y	participe más en clase. démicos, la comprensión de la materia y el hábito de estudio del buen ambiente en el grupo.				
Tipo de forma de ap	olicación	Justificación de la propuesta del tipo de aplicación				
Aprendizaje Basado (ABJ)	ayu	cánicas conocidas puede introducir un revulsivo importante que ide a conseguir los objetivos planteados en la mayor parte de mnado participante.				
	T-1 1 1	Componentes				
Narrativa:	Todos los jugadores se colocan alrededor de un concursante central. Los concursante periféricos mediante duelos intentarán ocupar la posición central eliminado al actual ocupante, mientras que el central intentará conservar su posición, ganando el que al final de la partida esté en el centro.					
Objetivos específicos:		r el último jugador central y ganar el juego con el premio que se ado. A mayor premio mayor recompensa.				
Elementos:	Marcadores,	comodines, monedas, premios y sillas.				
Mecánicas:	central irá de caerá elimina jugador que comentar un duelo hay ur	elos de preguntas y respuestas (sobre la asignatura) el jugador esafiando a secuencialmente a sus oponentes. El que pierda el reto ado. Si es eliminado es el concursante central, ocupará su plaza el lo haya eliminado. Los jugadores que tengan comodines podrán fallo por cada comodin que posean sin ser eliminados. Tras cada na moneda que esconde un premio que se irá acumulando en el jugador central.				
Dinámicas:	Los aspirant psicológicas, comodines, e circulo, subid	es tendrán que desafiarse, utilizar sus herramientas sociales, y gestionar bien el tiempo, marcar estrategias, gestionar etc. Todos los jugadores estarán inicialmente en colocados en los a las sillas de sus pupitres, de forma que aquellos que vayan imados se bajarán de las mismas.				
Juego/s ADJA seleccionado/s		Justificación de la elección				
Ahora caigo 2	Este juego contiene los elementos necesarios para alcanzar los objetivos y desarrollar la narrativa, mecánicas y dinámicas comentadas. En el juego hay once puestos, pero se permitirá que algunos jugadores participen por parejas.					

Contenidos,	tema, materia a incluir en el juego
Asignatura, tema y nivel:	Temas que se vayan impartido de la materia de Física y Química de 2ºESO.
Tipo de fuente de preguntas a utilizar:	Ficheros de preguntas con 4 opciones de respuesta (tipo 1).
Número de preguntas a preparar:	Un mínimo de 40 preguntas semanales.
Planata	nominamentorios que se utilización

Elementos complementarios que se utilizarán

- El juego "Ahora caigo 2" contiene la mayoría de los elementos necesarios.
- Curso de la plataforma Moodle de Física y Química para 2ºESO.
- También se utilizarán vídeos relacionados con el concurso de TV, Ahora Caigo.

Recursos informáticos y logísticos

- Ordenador con conexión a Internet.
- Cañón proyector.
- Altavoces.
- Sillas de pupitre.

Incidencias en ensayos y comprobaciones

Se realizaron ensavos y comprobaciones hasta que todo quedo a punto.

Resumen de la previsión de la puesta en práctica y de la temporalización

- La duración prevista de la actividad es mensual, renovable si se van alcanzando aceptablemente los objetivos.
- Semanalmente se jugará una partida completa del juego "Ahora caigo 2".
- Se sortearán las posiciones iniciales y se primará a algunos alumnos que podrán participar en pareja.
- Los jugadores podrán canjear los premios alcanzados en el juego por "recompensas".

Observaciones y comentarios

Tras la puesta en práctica se realizará una evaluación para potenciar los puntos fuertes y mejorar los débiles.

Tipo: Gamificación.

FICHA DE PREPARACIÓN/PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES BASADAS EN JUEGOS DIDÁCTICOS AJDA

	Nombre y ap	ellidos del docente que realiza la actividad Jesús Muñoz				
Vantanas munica (470 Feb 2010 B 1011 B 1011				
		s del alumnado y del grupo, dificultades, situación de partida)				
Grupo alumnos (cu número):	rso, materia y	4 alumnos de 1ºBachillerato, Física y Química.				
Caracte rísticas del :	alumnado:	El grupo presenta a una alumna interesada, trabajadora y con buena actitud, 3 alumnos poco motivados, poco trabajadores y con falta de base.				
Situación de partida encontradas:	/dificultades	La mayoría de los alumnos obtienen bajas calificaciones, no trabajan a diario y tienen poco interés y motivación, falta de trabajo en casa, faltas de asistencia a clase de parte del alumnado y falta de comprensión de la materia.				
Otras observacione	s:	Se han tomado varias medidas educativas y no han funcionado.				
Obj	etivos genera	les que se pretenden conseguir con la actividad				
- Aumentar la	motivación de	l alumnado y el interés por la asignatura.				
- Disminuir las	faltas de asist	encia a clase.				
- Conseguir qu	e el alumnado	realice las tareas y actividades en casa.				
 Mejorar los r 	esultados acad	lémicos y la comprensión de la materia.				
 Favorecer un 	buen clima y	buen ambiente en el grupo.				
Tipo de forma de ap	plicación	Justificación de la propuesta del tipo de aplicación				
Gamificación inme gam conc		nteados, se estima necesario una intervención en profundidad ersiva, extendida en el tiempo y empleando estrategias de nificación, ya que no sólo se pretende trabajar sobre cuestiones de ocimiento, siendo más importantes las que van encaminadas a biar actitudes y comportamientos.				
	į cuii	Componentes				
Narrativa:	Todos los alumnos ingresan como aprendices en una escuela medieval de alquimia. "La Escuela de Alquimia" cuenta con múltiples salas por las que se podrán mover para alcanzar sus objetivos. En la sala de marcadores podrán ver su evolución y el rango que vayan alcanzando. El "Amo del Calabozo" es el director de la escuela y desde la sala secreta sabe todo lo que allí se cuece y tiene grandes poderes para actuar.					
Objetivos específicos:	Maestros A	s ascender en el escalafón alquimista hasta llegar a ser "Grandes lquimistas". Cuanto mayor sea el rango alcanzado mayor obtendrán los alumnos dentro de la asignatura.				
Elementos:		abozo, tiradas mágicas, cartas, marcadores, escalafón, comercio, conocimiento, elixires, gemas, retos, desafios, pruebas, etc.				
Mecánicas:	Los aspirantes deben conseguir, superando retos, desafíos, tareas, prue etc., las preciadas "tiradas mágicas", que les permitirán conseguir elementos alquímicos que combinados adecuadamente en el laboratorio.					
Dinámicas: Los aspirantes tendrán que utilizar las estrategias adecuadas para cor sus objetivos, aliarse o retar a otros aspirantes, saber comerciar, a arriesgar, demostrar sus conocimientos, etc.						
Juego/s ADJA seleccionado/s		Justificación de la elección				
Alquimistas 1 y 2	actividad que	han sido especialmente preparados como elementos clave para la estamos proponiendo. Sin estos juegos no se podría realizar la gamificación tal y como está planteada.				

Contenidos, tema, materia a incluir en el juego				
Asignatura, tema y nivel: Cualquier tema impartido de la materia de Física y de 1ºBachillerato.				
Tipo de fuente de preguntas a utilizar:	Ficheros de preguntas con 4 opciones de respuesta (tipo 1).			
Número de preguntas a preparar:	Un mínimo de 200 preguntas.			

Elementos complementarios que se utilizarán

- Los juegos "Alquimista 1 y 2" contienen la mayoría de los elementos necesarios.
- Además, será un elemento muy importante el curso de Física y Química de la plataforma Moodle del centro, en la que quedan registras todas las actuaciones realizadas por los alumnos en la asignatura (tareas, pruebas, trabajos, retos...), a partir de las cuales los alumnos ganan las "tiradas mágicas".
- También se utilizarán vídeos relacionados con la narrativa y mecánicas y dinámicas de la actividad.
- Otros recursos: avatares, música, material documental y bibliográfico.

Recursos informáticos y logísticos

- Ordenador con conexión a Internet.
- Cañón proyector.
- Altavoces.

Incidencias en ensayos y comprobaciones

Se realizaron ensayos y comprobaciones hasta que todo quedo a punto.

Resumen de la previsión de la puesta en práctica y de la temporalización

- La duración prevista de la actividad es trimestral.
- Semanalmente se comprobarán de forma individual los registros de tareas, trabajos, desafíos, retos y demás actividades del curso de Física y Química de la Plataforma Moodle y los logros alcanzados se convertirán en "tiradas mágicas".
- Los aprendices, dentro del juego "Alquimistas" utilizarán las "tiradas mágicas" ganadas para intentar conseguir ascender en el escalafón, yendo por las distintas salas de la escuela y gastando sus "tiradas mágicas", con la mejor estrategia posibles, para intentar conseguir el mejor resultado.
- Al final del trimestre cada aprendiz habrá alcanzado un determinado rango, siendo el vencedor el que mayor rango alcance, existiendo una prueba de desempate si fuera necesaria. La recompensa recibida por los participantes estará en función del grado alcanzado en la "escuela".

Observaciones y comentarios

Tras la puesta en práctica se presentarán todos los materiales y recursos relacionados con esta actividad.



Analizar el proceso completo de preparación de la puesta de actividades basadas en juegos didácticos del Proyecto AJDA.

Evaluación

Al terminar esta práctica, se deben haber realizado y conseguido los siguientes puntos:

- Conocimiento de los tipos de forma de aplicación de juegos AJDA y de sus componentes.
- Planteamiento adecuado de los objetivos que queremos conseguir con estas actividades.
- Análisis de los factores previos a tener en cuenta en la preparación y planificación de actividades basadas en juegos.
- Selección adecuada de juegos, contenidos y recursos.
- Realización de pruebas y ensayos previos a la puesta en práctica.
- Conocimiento del proceso completo de preparación y planificación y recogida del mismo por escrito.

La actividad de evaluación de esta práctica consiste en lo siguiente:

- 1. Realizar la planificación y preparación completa de una actividad basada en la utilización de juegos didácticos del Proyecto AJDA.
- 2. Cumplimentar la ficha de planificación y preparación en el <u>documento de evaluación 4</u>., de la actividad basada en juegos que se quiere poner en práctica.
- 3. Enviar a la tutoría el **documento de evaluación 4** cumplimentado a través del buzón de la tarea correspondiente.

Obra publicada con <u>Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 3.0</u>

Puesta en práctica

Puesta en práctica



Práctica 5: Puesta en práctica

Presentación

Tras haber planificado y preparado las actividades basadas en los juegos didácticos del Proyecto AJDA, estamos en disposición de abordar la puesta en práctica de la actividad y la evaluación posterior de la misma.

Para que la puesta en práctica de una actividad basada en un juego didácticos sea "exitosa", conviene tener en cuenta una serie de aspectos importantes, y seguir el proceso adecuado.

Otro aspecto importante es realizar una evaluación de la puesta en práctica, tanto por parte del alumnado como del profesorado. Ello también se aborda en esta práctica.

Como ejemplo y ayuda, se incluyen una serie de casos de puesta en práctica de actividades de distinto tipo basadas en juegos AJDA y apoyadas con videos.

Objetivos

El objetivo fundamental de esta práctica es ayudar a que la puesta en práctica de actividades basadas en juegos AJDA se realice de manera útil y eficaz. Esto lo podemos desglosar de la siguiente forma:

- Conocer el proceso adecuado para poner en práctica actividades basadas en juegos AJDA.
- Tener en cuenta aquellos aspectos a considerar para la aplicación de actividades basadas en juegos.
- Tratar sobre aquellos aspectos relacionados con la metodología y dinámica durante la puesta en práctica en el aula de juegos educativos.
- Poner en práctica actividades basadas en la aplicación de juegos didácticos del Proyecto AJDA.
- Realizar la recogida de datos de cuestionarios realizados por los alumnos sobre las actividades realizadas con juegos didácticos.
- Realizar una estadística de los datos recogidos en los cuestionarios realizados por los alumnos.
- Hacer una evaluación global de la puesta en práctica de actividades basadas en juegos AJDA.

Contenidos y actividades

Los contenidos preparados para ayudar a la puesta en práctica de los juegos AJDA son los siguientes:

- Pasos a seguir para la puesta en práctica
- Recomendaciones para puesta en práctica de actividades basadas en juegos
- Evaluación de la puesta en práctica
- "La escuela de Alquimia". Ejemplo de puesta en práctica
- "A la caza de los secretos de Alquimia". Ejemplo de puesta en práctica
- "Parlamento en el aula". Ejemplo de puesta en práctica
- "Olimpiada de juegos didácticos". Ejemplo de puesta en práctica
- "El aula, un estudio de TV". Ejemplo de puesta en práctica
- "Clasificación. La competición del conocimiento". Ejemplo de puesta en práctica
- "Ahora caigo en el aula". Ejemplo de puesta en práctica
- "Batalla naval de conocimientos". Ejemplo de puesta en práctica
- "Ahorcado. Un clásico en clase". Ejemplo de puesta en práctica

Pasos a seguir para la puesta en práctica

A continuación, se presenta una secuenciación de los diferentes pasos que se recomienda realizar para el proceso de puesta en práctica en el aula actividades basadas en juegos didácticos del Proyecto AJDA:



1. El punto de partida será la **planificación y preparación** que debe realizarse previamente.

- 2. Se procede a la **aplicación en el aula** de las actividades basadas en juegos. La periodicidad y las sesiones de aplicación deben haber sido previamente planificadas.
- 3. Durante el periodo en el que se está desarrollando la puesta en práctica, se deben realizar evaluaciones parciales de la misma, con el objetivo de realizar los ajustes que se estimen necesarios, realizar cambios, modificaciones, mejoras e incluso se debe valorar si conviene seguir con la aplicación de esta actividad o se debe dar por finalizada. Esta evaluación debe ser realizada por el docente y para ella puede sondear la opinión del alumnado si lo estima conveniente.
- 4. La actividad se debe dar por **finalizada** en los siguientes casos: cuando haya terminado su periodo programado de aplicación, cuando se hayan cumplido los objetivos planteados o cuando se estime que continuar con la actividad no resulte conveniente o beneficioso.
- 5. Tras finalizar la actividad, se debe realizar una valoración y evaluación del proceso completo, verificar el grado de consecución de los objetivos, los puntos fuertes, los puntos débiles, las propuestas de mejora y extraer las conclusiones. En esta valoración debe participar tanto el profesorado como el alumnado.



Comprender el proceso de puesta en práctica en el aula de actividades basadas en juegos.

Recomendaciones para puesta en práctica de actividades basadas en juegos

La realización en el aula de actividades didácticas basadas en juegos educativos, además de una buena planificación y preparación, requiere una buena y organizada puesta en escena. Para ello, se ha elaborado una relación de aspectos que conviene tener en cuenta:

- Tomar como punto de partida y guion de la **planificación** y **preparación** realizada.
- El papel del docente es fundamental en todos los aspectos: organización, motivación, preparación, dinámicas, etc.
- Tener siempre presente las **características del alumnado y del grupo** al que va dirigida la actividad.
- En el caso de que se vayan a organizar **grupos o equipos**, conviene ser muy cuidadoso y prestar mucha atención a este tema. Se puede realizar de forma aleatoria, por elección del profesor, por elección de capitanes, por decisión del propio alumnado, como resultado de un juego desarrollado previamente, etc.
- Si se va a utilizar un **aula** de uso común para la puesta en práctica, **reservarla** con antelación.
- Tener "a punto" el aula o lugar en que se van a desarrollar los juegos antes de empezar la actividad: ordenador encendido, cañón o pizarra digital conectada, altavoces en funcionamiento, juego preparado y cargado en pantalla, ubicaciones asignadas de los participantes, recursos necesarios, distribución del mobiliario, atrezo, etc.
- Si la actividad se va a desarrollar en **varias sesiones**, procurar que éstas comiencen y finalicen de forma adecuada para que no pierdan continuidad.
- El **tema** o **materia de los contenidos** que se utilicen de los juegos debe ser conocido por los alumnos previamente, salvo que el hecho de que sea sorpresa sea parte de la actividad.
- Conviene explicar desde el primer momento al alumnado las **reglas y mecánicas** a seguir de la forma más clara posible. Este punto es muy importante ya que de ello depende el buen funcionamiento de las dinámicas.
- **Disponer** de forma adecuada **a los participantes** durante la puesta en práctica (concursantes, presentadores, público, equipos...).

- Cuidar que todos los intervinientes conozcan sus **funciones/cargos**. Se debe **implicar a todo el alumnado** en la actividad de una forma u otra.
- Repartir al principio los **materiales y documentos** necesarios para la realización de la actividad y explicar cómo deben ser utilizados.
- Preservar la **escenografía y el orden** durante la puesta en escena.
- Se deben cuidar los aspectos relacionados con la **convivencia**, **socialización**, **inclusión** y aprovechar para potenciarlas.
- Utilizar este tipo de actividades para favorecer el **enriquecimiento personal**, además del académico.
- Llevar un **ritmo y dinámicas** adecuados para intentar mantener la participación y motivación del alumnado en todo momento. Controlar que el "tempo" del juego fluya de forma adecuada.
- El **alumnado** debe ser **especial protagonista** en el desarrollo de la actividad.
- Saber "improvisar" lo mejor posible para solucionar "imprevistos".
- Valorar y calificar positivamente la adecuada participación del alumnado.
- Intentar mantener la **motivación** del alumnado en todo momento e intentar que esta sea de naturaleza **intrínseca**.
- La participación del alumnado debe ser voluntaria. En caso de que algún alumno se niegue a participar y no pueda ser motivado a ello, se le debe ofrecer una actividad alternativa.
- Conviene **guardar las partidas** de los juegos de forma periódica y a la finalización de éstas. Los juegos permiten la continuación de partidas previamente guardadas.
- Obtener el **fichero con los resultados de la partida** cada vez que se considere oportuno.
- Evaluar periódicamente y a la finalización de la puesta en práctica de la actividad e introducir los cambios y decisiones que se consideren convenientes. Es recomendable que el alumnado participe en este proceso de evaluación.
- Aprovechar la experiencia adquirida en la puesta en práctica de una actividad para las siguientes.



Tener en cuenta las recomendaciones para la puesta en práctica y si se desea aportar alguna nueva.

Evaluación de la puesta en práctica

Como hemos indicado en el proceso de puesta en práctica, el análisis y evaluación de la misma es parte muy importante para la mejora y buen funcionamiento. Además, las aportaciones del alumnado pueden ayudarnos a este respecto.

Por ello, hemos diseñado un cuestionario en el que podemos recoger la valoración que los alumnos realicen sobre los aspectos más significativos de la puesta en práctica de la actividad basada en juegos (para alumnos que no saben escribir, se puede realizar de forma oral). También incluimos una ficha resumen en la que el docente puede recoger el resumen estadístico de los datos aportados por el alumnado y finalmente se ofrece el documento de valoración completa de la actividad que debe ser realizada por el docente.

Cuestionario de valoración de alumnado

CUESTIONARIO DE VALORACIÓN LAS ACTIVIDADES BASADAS EN JUEGOS EDUCATIVOS POR PARTE DEL ALUMNADO

	•	Titulo de la actividad		
Curso	Curso y grupo del alumno/a Asignatur		ra	
Dun	túa dal 0 al 10 cabra las :	siguientes preguntas de l	a actividad dasarroll	ada
run	Preguntas	signientes preguntas de i		ración (0-10)
•1	Has aprendido en esta ac	tividad?	Val	racion (0-10)
	las aprendido en esta at le ha parecido interesan			
6.1	¿Se ha desarrollado b			
· To quet	aria hacer más actividad			
	buen clima de trabajo d			
	ciones informáticas han			
	ido adecuados los conter			
	cido adecuada la duraci			
	lo adecuada tu participa			
	Ha sido una actividad di			
	gustado la temática de			
0				
	:Oné cos	as maiorarías da la activ	idad?	
	¿Qué cos	as mejorarías de la activ	idad?	
fuv alta	Valoración gener	al de la actividad (marca	ar con una X)	Wale
Iuy alta				Mala
Iuy alta	Valoración gener Alta	al de la actividad (marca	ar con una X) Baja	Mala
Auy alta	Valoración gener Alta	al de la actividad (marca Media	ar con una X) Baja	Mala
fuy alta	Valoración gener Alta	al de la actividad (marca Media	ar con una X) Baja	Mala

Resumen estadístico de la valoración de alumnado

EVALUACIÓN. PRÁCTICA "PUESTA EN PRÁCTICA" RESUMEN ESTADÍSTICO DE LA VALORACIÓN DE LA ACTIVIDAD BASADA EN JUEGOS POR PARTE DEL ALUMNADO

Título de la activi	Título de la actividad Curso, grupo y asignatura		gnatura	Número de alumno	
Preg		Valoración media (0-10)	% Mayor o igual a cinco	% Menor que cinco	
~ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	en esta actividad?				
¿Te ha parecido i					
¿Se ha desar					
¿Te gustaría hacer más	actividades de este tipo?				
¿Ha habido un buen clima de					
¿Las aplicaciones informá	ticas han funcionado bien?	?			
¿Te han parecido adecuados l	os contenidos de la activid	lad?			
¿Te ha parecido adecuada l	a duración de la actividad	1?			
¿Te ha parecido adecuada t	u participación en el juego	0?			
¿Ha sido una act	ividad divertida?				
Te ha gustado la temática de la actividad?					
	Aspectos qu	ie más han gustado. Realizar una re	elación		
	Aspectos qu	e se deben mejorar. Realizar una re	elación		
Porcenta	ijes de valoración general	del alumnado de las actividades rea	dizadas con juegos didáctico	s	
% Muy baja	% Baja	% Media	% Alta	% Muy alta	
	Otros	comentarios. Realizar una relación	1		

Documento de valoración del docente

EVALUACIÓN. PRÁCTICA "PUESTA EN PRÁCTICA" EVALUACIÓN DEL PROFESORADO DE LAS ACTIVIDADES BASADAS EN JUEGOS

Titulo de la		Tipo de forma de aplicación: juego, ABJ, Gamificación				
Titulo del	juego ADJA utilizado		Fuente de preguntas utilizada: ficheros, oral, sin preguntas, directa.			
Grupo de alum	ро)	Número de alumnos				
Asignatura/área	/ materia/módulo	Títul	Título de la unidad didáctica/tema/contenido			
Indicar si se han proo		os en los sigu	uientes aspectos y come	ntar en que han		
Grado de consecución d objetivos planteado	le los					
Mejora en el aprendiza contenidos	je de					
Mejora en el desarrollo competencias	o de					
Mejoras en la metodolo Comentar la dinámica actividad y temporaliza	de la					
Mejora en la evaluación alumnado	n del					
Mejora en la participa del alumnado en activid						
Mejora de la convivenci aula	a del					
	Result	ados positivo	s			
	Resulta	dos a mejor:	ar			
	Resumen de la v	aloración de	l alumnado			
	Valoración global del	docente y otr	as observaciones			
	Valoración consuel de la	antividad (
Muy baja	Valoración general de l: Baja	Media (1	Alta	Muy alta		



Conocer los documentos de valoración y evaluación de la puesta en práctica de las actividades basadas en juegos para utilizarlos cuando corresponda.

"La escuela de Alquimia". Ejemplo de puesta en práctica

Esta actividad ha sido puesta en práctica en forma de gamificación, desarrollándose durante todo el curso en tres tandas trimestrales con rondas semanales. Se ha utilizado en bachillerato dentro de las materias de Física y de Química con buenos resultados. Los juegos del Proyecto AJDA utilizados han sido "*Alquimistas 1 y 2*".

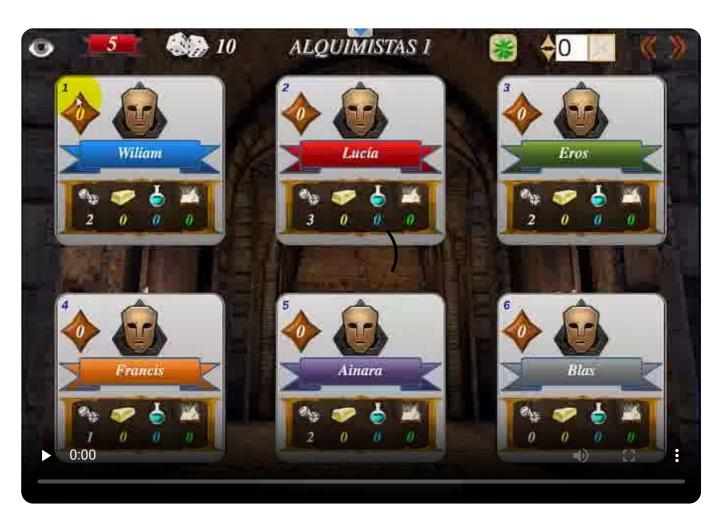
"Alquimistas 1 y 2" son juegos de estrategia, motivación y seguimiento, ambientados en una Escuela de Alquimia medieval con tintes mágicos, los alumnos se convierten en aspirantes a alcanzar el máximo rango dentro de la jerarquía alquimista y obtener el título de "Ilustre Gran Maestro". El director de la Escuela de Alquimia es el "Amo del Calabozo" (docente) que se encuentra en la sala secreta y desde ella tiene el control mágico de toda la Escuela.

Una estrategia adecuada, la acumulación de méritos y la buena suerte son las claves para conseguir ganar la partida. En la sala de marcadores los participantes pueden consultar sus datos y su rango en la jerarquía alquimista.

En los siguientes vídeos presentamos "La escuela de Alquimia" y los juegos "*Alquimistas 1 y 2*", donde pueden apreciarse todos los elementos del proceso y posteriormente se comenta la mecánica de funcionamiento de la actividad.









El juego se desarrolla por rondas y la mecánica de cada una de ellas consiste básicamente en los siguientes pasos:

- En primer lugar, los aspirantes pasan de la entrada a la sala de recaudación. En ella recibirán tantas "tiradas mágicas" como méritos externos al juego hayan conseguido al inicio de cada ronda. La relación entre méritos y tiradas mágicas debe haber sido establecida con anterioridad, por ejemplo: asistencia a clase, realización de trabajos o actividades, buena conducta, participación en clase, pruebas de conocimiento...
- A continuación, los aspirantes van a la sala de alquimistas, en la que se sorteará por turnos quien participa. Además, en esta sala se puede ver la situación de cada uno de los participantes. Desde la sala de alquimistas, los aspirantes pueden acceder a las siguientes estancias: laboratorio, cofres, conocimiento, retos, apuestas, ascensos y comercio. Mientras el participante tenga tiradas mágicas podrá cambiar de sala para utilizar sus tiradas.
- En el laboratorio, el aspirante que allí se encuentre utilizará las "tiradas mágicas" que posea. Cada tirada se realiza con cuatro dados (que representan los cuatro elementos de la naturaleza: aire, fuego, agua y tierra) y la suma obtenida se reflejará en la correspondiente casilla de un tablero, que indicará el premio conseguido. Los premios son los elementos alquímicos más valorados: oro, pociones o elixires y conocimientos ocultos, además de gemas de ascenso, cartas mágicas, X2... Los aspirantes que posean dos elementos alquímicos de oro, dos de poción y dos de conocimientos (configurable) y una gema de ascenso podrán promocionar un rango en la escala alquímista. Con los elementos alquímicos también podrán comprar tiradas mágicas, gemas de ascenso, cartas mágicas (que ocultan premios) o X2 (que duplica el premio obtenido).
- En la sala de cofres los aspirantes pueden utilizar sus tiradas mágicas para abrir cofres dentro de los cuales se encuentran premios muy similares a los del laboratorio. De igual forma podrán conseguir ascensos, tiradas, gemas, X2 y cartas.
- En la sala de conocimiento los participantes podrán gastar hasta 5 de sus tiradas mágicas para conseguir oro, poción o conocimiento. Por cada tirada empleada el participante recibirá una pregunta. Según el número de respuestas correctas al final de la serie de preguntas se podrán canjear por los elementos conseguidos. Por un acierto 1 elemento, por dos aciertos 3, por tres aciertos 6, por cuatro aciertos 10 y por cinco correctas 15.
- La sala de retos permite al jugador que está en su turno retar a otro participante. El duelo tendrá un máximo de 5 preguntas. Si ambos jugadores aciertan la cuestión planteada recibirán una tirada mágica, mientras que si ambos fallan la perderán. Si uno da la respuesta correcta y el otro falla, el acertante ganará dos tiradas mágicas que perderá su oponente. Si alguno de los jugadores se queda sin tiradas mágicas el duelo finaliza y, si es el retador termina su turno.

- En la sala de apuestas, el participante que tiene el turno puede seleccionar un máximo de 5 oponentes. A todos se les planteará un máximo de 5 preguntas y para cada pregunta el retador decidirá el valor de la apuesta entre una y tres tiradas mágicas. Los que acierten ganarán el valor de la apuesta realizada y los que fallen lo perderán. Los jugadores que se queden sin tiradas dejarán de participar. Si el retador se queda sin tiradas la ronda se termina.
- La sala de ascensos es la estancia en la que, pagando dos tiradas mágicas y respondiendo correctamente a cinco preguntas, los aspirantes consiguen un ascenso. Tienen un comodín que les permite cometer un fallo. Si no superan la prueba descienden una posición en su rango.
- En sala de comercio, el aspirante que tiene el turno podrá pagar una tirada mágica para que, durante su turno, se establezca por sorteo una nueva tabla de precios. Además, podrá comprar oro, poción o conocimiento al precio en tiradas mágicas establecido.
- Cuando un aspirante finalice su turno volverá a la sala de alquimistas y se sorteará el próximo interviniente.
- En el momento en el que todos los participantes hayan consumido todas sus tiradas mágicas, se pasará a la **sala de grados**, en la que se muestra la clasificación de los aspirantes por rango y se establece el final de cada ronda.
- Cuando se jueguen tantas rondas como se haya establecido, se pasará a la **sala de grados**, donde se dará por finalizada la partida y se proclamará al vencedor, que será el aspirante que mayor rango haya obtenido en la partida.
- En caso de que al finalizar la partida haya dos o más aspirantes en primer lugar con el mismo rango, éstos pasarán a la sala de duelos. En ella realizarán una "tirada mágica" y se desempatará atendiendo al participante que saque mayor puntuación. En caso de que haya más de un participante que saque la puntuación más alta, éstos volverán a desempatar entre si tirando de nuevo los dados hasta que haya un sólo participante con la puntuación mayor, que será proclamado ganador.



Conocer la actividad gamificada "La Escuela de Alquimia".

"A la caza de los secretos de Alquimia". Ejemplo de puesta en práctica

Esta actividad ha sido puesta en práctica en forma de gamificación, desarrollándose durante un mes con sesiones semanales. Se ha utilizado en bachillerato dentro de la materia de Física con muy buenos resultados. Los juegos del Proyecto AJDA utilizados han sido "*La caza*" y "*Caza final*".







Nos situamos en la Europa medieval. Los alquimistas buscan entre otras cosas la riqueza y la eternidad. La piedra filosofal y el elixir de la vida son sus codiciados objetivos, pero la rivalidad entre los alquimistas es feroz y los grandes maestros no permiten a los advenedizos irrumpir en su jerarquizado mundo por temor a que alcancen antes que ellos lo que llevan toda la vida buscando y harán lo que haga falta para impedirlo.

Cuatro iniciados en el arte de la Alquimia pretenden conseguir las riquezas y secretos que tras ella se ocultan, pero la Gran Maestra alquimista está al tanto de los planes de sus pupilos y urde un plan para darles caza uno a uno y arrebatarles los tesoros conseguidos y así mantener su estatus y preponderancia.

El pueblo será testigo de los duelos entre la Gran Maestra y sus aprendices y trasmitirá estas vivencias de generación en generación hasta convertirse en leyenda.

El objetivo de los aprendices alquimistas será conseguir la mayor cantidad de oro posible mediante la transmutación de sus puntos, y lo que es más importante, salvar sus vidas amenazadas por la Gran Maestra que se siente traicionada por sus rebeldes alumnos y ve peligrar su posición en el gremio. Esta batalla se llevará a cabo a través del concurso "El Cazador", que consta de tres fases.

- **Primera fase**. Cada jugador, recibirá durante un minuto preguntas por parte del presentador y por cada acierto conseguirá 1.000 puntos.
- Segunda fase. Con los puntos conseguidos el participante se enfrentará en un duelo de preguntas individual a la cazadora (Gran Maestra). La cazadora hará una oferta de puntos por encima y otra por debajo de los conseguidos por el concursante y, según la propuesta elegida por el aspirante, estará a cuatro, cinco o seis casillas de llegar a "casa". A continuación, empieza "La caza". Concursante y cazadora recibirán preguntas que deberán responder de forma simultánea e independiente. Por cada acierto avanzarán una casilla. El objetivo del jugador es llegar a "casa" y el de la cazadora atraparlo antes. Cada uno de los cuatro jugadores realizará de forma individual las dos primeras fases. Los participantes que sean "cazados" en la segunda fase serán eliminados y los que lleguen "a casa" sumarán al bote común del equipo los puntos ganados en la segunda fase y se enfrentarán a la cazadora en la "caza final".
- Tercera fase. Durante dos minutos los jugadores no eliminados responderán preguntas por parte del presentador. Cada una deberá ser respondida por un solo jugador, el que primero dé al pulsador (si responde otro la respuesta se considerará fallada). Cada acierto dará al equipo de jugadores una casilla de ventaja. Además, el equipo partirá con una ventaja inicial de tantas casillas como jugadores haya clasificados. Después llega el turno de la "cazadora", que durante dos minutos contestará preguntas. Si la cazadora falla una pregunta habrá rebote para el equipo de jugadores, que de forma conjunta podrá

responder y, si acierta, hará retroceder una casilla a la "cazadora". El equipo de jugadores gana si la cazadora no logra igualar las casillas de ventaja que ellos han conseguido y el premio se reparte a partes iguales entre los participantes no eliminados.

Los alquimistas aprendices obtendrán por cada 1.000 puntos conseguidos una insignia de la asignatura de Física de cualquiera de las tres evaluaciones. El resultado de la experiencia se muestra en la siguiente composición:

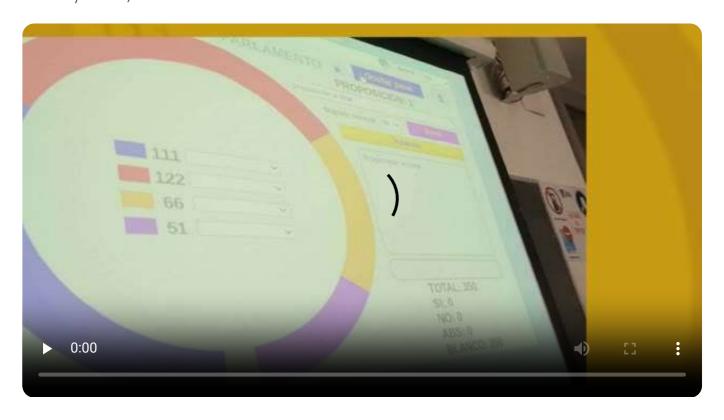




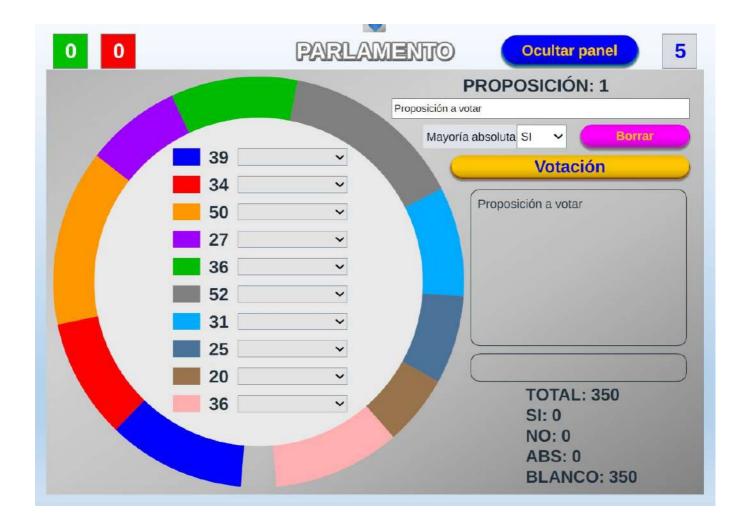
Conocer la actividad gamificada "A la caza de los secretos de la Alquimia".

"Parlamento en el aula". Ejemplo de puesta en práctica

Esta actividad ha sido puesta en práctica en forma de gamificación, desarrollándose durante puntualmente a lo largo del curso. Se ha utilizado en ESO, Bachillerato y Universidad, para diferentes materias de distintos ámbitos con buenos resultados (Tutoría, Física y Química, Master de Secundaria). Se ha utilizado también para la realización de actividades en torno a días señalados: día de la Constitución, día de Andalucía, día de la Paz, día de la Mujer... El juego del Proyecto AJDA utilizado ha sido "*Parlamento*".



En esta actividad, el aula se convierte en un "parlamento", donde se aúna conocimiento, debate, votaciones, consenso, propuestas... y que ha dado muy buenos resultados a la hora de tratar en clase cualquier tema de interés de una forma diferente, generando dinámicas muy positivas. Los alumnos se convierten en "parlamentarios" y se pueden integrar en uno de los diez "grupos o partidos" existentes.



La actividad consta de dos fases. En la primera los "grupos o partidos" deberán conseguir la mayor cantidad de puntos mediante tres mecanismos ponderables: conocimientos, votaciones y azar. Estos puntos se traducirán proporcionalmente a escaños, repartiéndose un total de 350.

En la segunda fase se realizarán una serie proposiciones, que deberán de ser debatidas y votadas. Tras la votación, las propuestas podrán ser aprobadas o rechazadas, requiriéndose mayoría absoluta o simple, según se configure. El juego permite guardar las partidas, las propuestas y los resultados para su análisis posterior o para poder ser continuadas en otra sesión.



Conocer la actividad gamificada "Parlamento en el aula".

"Olimpiada de juegos didácticos". Ejemplo de puesta en práctica

Esta actividad ha sido puesta en práctica en forma de gamificación, desarrollándose durante un trimestre en múltiples sesiones. Se ha utilizado en ESO, Bachillerato y Formación Profesional, para la práctica totalidad de las materias impartidas en estas etapas. Se han realizado varias ediciones y en varios centros diferentes. El juego del Proyecto AJDA utilizado ha sido "*Encuentro*". (En otras olimpiadas se han utilizado otros juegos diferentes).

En este caso vamos a mostrar en primer lugar un video donde se resume de forma completa los aspectos fundamentales de la actividad desarrollada en una de sus ediciones.





En tercer lugar, mostramos la grabación completa de un partido real entre dos equipos con el juego "*Encuentro*".



Finalmente detallaremos las fases de la "Olimpiada", en la que los jugadores se convierten en "deportistas", miembros de un equipo para llegar a ser los "Campeones" del centro y recibir el

trofeo que les acredite como tales.

En cada partido compiten dos equipos cuyos jugadores se distribuyen en tres líneas rotativas: delantera, media y defensa. Cada equipo recibirá 9 preguntas con 6 opciones de respuesta. En primer lugar, la pregunta será para la línea delantera, en caso de fallo pasará a la media y si no hay acierto, deberá responder la línea de defensa que en caso de no acertar recibirá un gol. Los equipos ganarán puntos por cada respuesta acertada, siendo mayor la ganancia cuanto antes se acierte la pregunta. Ganará el partido el equipo que menos goles reciba y en caso de empate a goles el que más puntos consiga.

Fase 1. Aprendizaje de la mecánica y dinámica del juego y preparación de contenidos. Los ficheros de preguntas deben de realizarse de forma específica para los diferentes niveles educativos (1ºESO, 2ºESO, 3ºESO...) y las preguntas pueden versar sobre cualquier área o materia. Cuantos más ficheros se realicen más variedad de preguntas habrá para jugar. Los ficheros generados se pueden modificar, añadiendo, combinando o borrando preguntas.



Fase 2. Realización de los equipos en las clases. Un profesor o grupo de profesores se ocuparán de organizar la "Olimpiada" en cada una de las clases de alumnos que participen. En primer lugar, se deberán formar cuatro equipos de alumnos en cada clase, que podrán tener entre 3 y 12 jugadores. Cada equipo podrá tener un nombre y un capitán o capitana. La relación de

equipos formados se recogerá por escrito. Se organizará una liguilla de 6 partidos en el que todos los jugadores jugarán contra todos (1-2, 3-4, 1-3, 2-4, 1-4, 2-3).

Fase 3. El profesores o profesores que este/n asignado/s a cada clase organizará/n y arbitrará/n los partidos y recogerá/n los resultados en las actas. Tras disputarse la liguilla se recogerán los resultados en la tabla clasificatoria.

Fase 4. Los dos mejores equipos de cada clase jugarán la fase final contra los mejores equipos de las clases del mismo nivel, en un sistema de rondas eliminatorias. Los profesores encargados de la fase final organizarán y arbitrarán los partidos y recogerán los resultados en las actas, se elaborará la clasificación final y se generen los diplomas de los ganadores.



Conocer la actividad gamificada "Olimpiada de juegos didácticos".

"El aula, un estudio de TV". Ejemplo de puesta en práctica

Esta actividad ha sido puesta en práctica en forma de gamificación, desarrollándose durante un trimestre en múltiples sesiones. Se ha utilizado en ESO, dentro del Programa de Diversificación Curricular, para la práctica totalidad de las materias impartidas en dicho programa. Los juegos del Proyecto AJDA utilizados han sido: "Encuentro", "Password clas" y "Password final".

En esta actividad, el aula se convierte en un "plató de televisión", donde el alumnado, bajo la coordinación del profesor/director del programa, grabará varios concursos de televisión, realizando ellos todas las tareas y funciones necesarias: guionistas, documentalistas, camarógrafos, maquilladores, iluminadores, presentadores, concursantes, asistentes, montaje, etc.

La actividad consta básicamente de varias fases: preparación, grabación y postproducción y todas han sido realizadas mediante un intenso y efectivo trabajo en equipo. A continuación, presentamos dos de los concursos realizados.











Conocer la actividad gamificada "El aula, un estudio de TV".

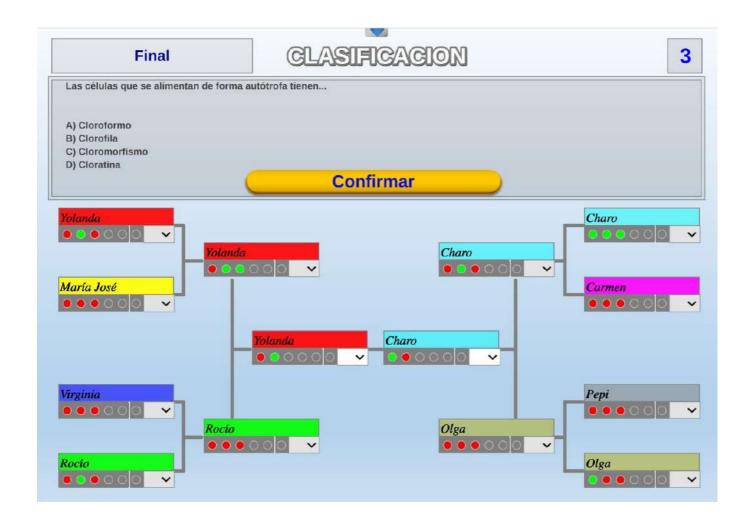
"Clasificación. La competición del conocimiento". Ejemplo de puesta en práctica

Esta actividad ha sido puesta en práctica en forma de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), aunque con algunos tintes de gamificación, desarrollándose durante un mes en varias sesiones. Se ha utilizado en ESO, dentro del Programa de Ciencias del Centro, para las materias de Biología y Geología y Física y Química. El juego del Proyecto AJDA utilizado ha sido: "*Clasificación*".

En esta actividad, el alumnado de todo el nivel de 3ºESO realizará las baterías de preguntas, con las que se disputará una competición basada en duelos clasificatorios individuales, de forma que se vayan superando rondas hasta llegar a la final y ser el vencedor.

La actividad consta básicamente de dos fases: la de realización de las baterías de preguntas, por todos y cada uno de los alumnos y la de concurso con la dinámica del juego "*Clasificación*". En el siguiente vídeo podemos ver un resumen de la actividad.







Conocer la actividad basada en ABJ "Clasificación. La competición del conocimiento".

"Ahora caigo en el aula". Ejemplo de puesta en práctica.

Esta actividad ha sido puesta en práctica en forma de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), realizándose una vez por trimestre. Se ha utilizado en ESO, dentro de la materia de Física y Química. Los juegos del Proyecto AJDA utilizados han sido: "*Ahora caigo*" y "*Ahora caigo* 2".

En esta actividad sigue la dinámica del concurso de TV "Ahora caigo", con algunas variantes. Las preguntas han sido elaboradas por el profesor.

Se presenta el vídeo de introducción que se utilizó para presentar la actividad al alumnado.



La mecánica del juego "Ahora caigo se muestra en el siguiente vídeo" y se comenta a continuación.



El jugador central deberá elegir por turnos a un oponente de los diez (los oponentes también pueden ser equipos de más de una persona) que hay para enfrentarse a ellos en un duelo de preguntas. Una vez elegido el oponente, comienza el duelo, concursan el jugador central contra el oponente elegido, respondiendo alternativamente preguntas con un límite de tiempo de 30 segundos (configurable). En cada duelo, siempre responderá primero el oponente. Es muy importante en los duelos, tener en cuenta el siguiente código de colores: el jugador que tiene que responder a la pregunta aparecerá remarcado en naranja, el que no tiene que responder en verde y el jugador que se elimine en rojo.

Si el concursante central falla una respuesta, perderá uno de los comodines que tenga, pasándole la pregunta al jugador oponente. Si éste acierta gana el comodín, si falla se elimina. Si el oponente o el jugador principal fallan una pregunta, perderá un comodín y si no lo tiene se eliminará. Si se elimina un central, el oponente que lo ha eliminado ocupa su lugar. A continuación, se le dará al botón (ver valor) para ver la puntuación que esconde, pudiéndose obtener una de las siguientes puntuaciones: 1, 500, 1.000, 2.000, o 5000. (si aparece la gallina dobladora se duplicará la cantidad mostrada).

Tras eliminar al número de oponentes que se establezca inicialmente, el jugador central podrá plantarse y ganar la mitad de la puntuación acumulada hasta el momento. También

podrá plantarse tras eliminar al menos a un rival más de lo establecido inicialmente, llevándose la totalidad de la puntuación acumulada hasta ese punto, pero si consigue eliminar a los diez oponentes, ganará el juego con la puntuación máxima de 100.000 puntos.





Conocer la actividad basada en ABJ "Ahora caigo en el aula".

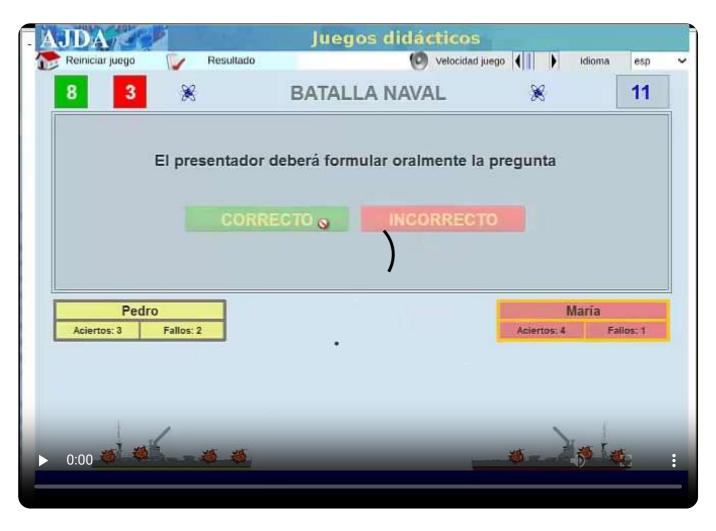
"Batalla naval de conocimientos". Ejemplo de puesta en práctica

Esta actividad ha sido puesta en práctica en forma de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), realizándose puntualmente, pero en muchas ocasiones. Se ha utilizado en todas las etapas educativas y para gran diversidad de materias. El juego del Proyecto AJDA utilizado han sido: "Batalla Naval".

En esta actividad dos jugadores o normalmente dos equipos, cada uno representado por un barco, participan por turnos, estableciéndose por sorteo el que comienza. A cada participante se le planteará un máximo de diez preguntas. Tras cada pregunta el cañón del barco que tiene el turno disparará una bomba que hará blanco en el barco rival si la pregunta ha sido respondida correctamente y fallará en caso contrario. El barco que reciba cinco impactos se hundirá.

Esta actividad se aplica mucho cuando se quieren hacer "batallas" o "duelos" entre dos grupos, es decir, se divide el grupo de alumnos en dos, cada uno de ellos con un portavoz y se sigue la mecánica del juego.

Se presenta un video con la mecánica del mismo.







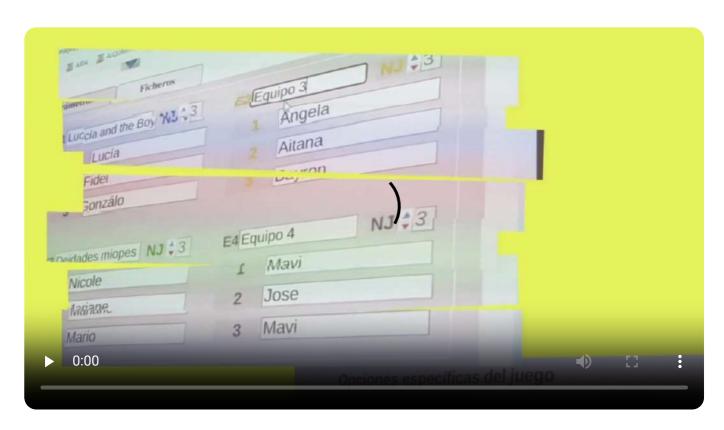
Conocer la actividad basada en ABJ "Batalla naval de conocimientos".

"Crash por equipos". Ejemplo de puesta en práctica

Esta actividad ha sido puesta en práctica en forma de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), durante un periodo de 4 semanas. Se ha utilizado en bachillerato en las materias de Física y de Química. El juego del Proyecto AJDA utilizado han sido: "*Crash. 4 equipos*". La mecánica propuesta es:

- En esta actividad se forman cuatro equipos con tres componentes en el que uno de ellos será el capitán.
- Se formularán un máximo de 10 preguntas que dispondrán de 4 opciones de respuesta, siendo sólo una de ellas la opción correcta.
- Tras formularse cada cuestión, todos los alumnos, de forma independiente, deberán marcar mediante sus tarjetas de respuesta la opción elegida. Esto hará que los participantes se ubiquen en uno de los 4 contenedores existentes en el juego.
- Sobre cada uno de los 4 contenedores penden 4 "cajas fuertes gigantes". A aquellos participantes que se coloquen en un contenedor cuya opción de respuesta no sea correcta se les caerá encima una "caja fuerte gigante". En este caso los jugadores no recibirán ningún punto y, según se establezca inicialmente, podrán quedar eliminados. Los jugadores que se metan en el contenedor de respuesta correcta, conseguirán un punto para su equipo y continuarán jugando.
- En la configuración sin eliminación de jugadores, ganará el juego el equipo que más puntos consiga tras formularse 10 preguntas.
- En la configuración con eliminación, vencerá el equipo que, tras formularse las preguntas necesarias, tenga más jugadores no eliminados.

Se presenta un video en el que se resume la puesta en práctica de la actividad.







Conocer la actividad basada en ABJ "Crash por equipos".

"Ahorcado. Un clásico en clase". Ejemplo de puesta en práctica.

2

Esta actividad ha sido puesta en práctica en forma de juego, realizándose puntualmente, pero en muchas ocasiones y en cualquier momento de una clase. Se ha utilizado en todas las etapas educativas. El juego del Proyecto AJDA utilizado han sido: "Ahorcado". Otros juegos del Proyecto AJDA que se suelen utilizar con este tipo de forma de aplicación son: "La Clave", "Combinación" y especialmente los juegos diseñados especialmente para la etapa de infantil y primaria como: "Abierto o cerrado", "Reloj", "Meses y días", "Calendario", "Grande y pequeño", "Colores", "Pétalos", etc.



En este juego, un jugador o equipo debe averiguar una palabra secreta. Para ello, irá pidiendo letras hasta que: complete la palabra oculta, cometa más de seis fallos, repita más de dos veces la misma letra o se quede sin puntos. Se parte con una cantidad inicial

de puntos, los fallos o la utilización de comodines de tiempo o pistas restan puntos, mientras que los aciertos los suman. Si el jugador no consigue acertar la palabra al final del juego, saldrá un botón que ofrecerá la solución.





Conocer juegos del Proyecto ADJA que van bien utilizando como forma de aplicación la "tipo juego".

Evaluación

Al terminar esta práctica, se deben haber realizado y conseguido los siguientes puntos:

- Conocimiento del proceso recomendado para la puesta en práctica de actividades basadas en juegos didácticos.
- Conocimiento de los principales aspectos que se deben considerar para la utilización de actividades basadas en juegos.
- Recogida de datos de la opinión del alumnado acerca de las actividades realizadas.
- Realización de un resumen estadístico de los datos aportados por el alumnado.
- Conocimiento de las diferentes propuestas y ejemplos de puesta en práctica de actividades basadas en juegos.
- Puesta en práctica de al menos una actividad basada en la utilización de juegos didácticos en el aula.
- Análisis y evaluación del profesorado de la puesta en práctica de las actividades realizadas.

La tarea de evaluación de esta práctica consiste en cumplimentar los siguientes documentos:

- 1. Realizar la puesta en práctica de al menos una actividad completa basada en la utilización de juegos didácticos del Proyecto AJDA usando como tipo de forma de aplicación la gamificación o el aprendizaje basado en juegos (ABJ).
- 2. Elaborar un documento gráfico (vídeo, presentación, artículo, página web, etc.). donde se muestra de forma clara la puesta en práctica realizada en el punto anterior.
- 3. Cumplimentar correctamente el <u>Documento de evaluación 5</u>, con la valoración por parte del docente de la puesta en práctica realizada.
- 4. Enviar a la tutoría el **documento gráfico en el que se recoge la puesta en práctica y documento de evaluación 7 con la valoración del docente,** a través del buzón de la tarea correspondiente. Este material puede enviarse en una carpeta comprimida o en ficheros sin comprimir.

Obra publicada con <u>Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 3.0</u>