### AJDA 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



### APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL AULA



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

20

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



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

i,

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 video-tutoriales 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.

## El Proyecto AJDA



Práctica 1: El Proyecto AJDA

## Presentación

٢

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.

Nambra del tichara	hs-2bac-relatividad	1-150		<b>a</b> /
Cargar fichero con expl	orador Cargili Idiómi	con explorator		
Giduri alealorio de preguntas SI		•	1 0 3 V	Y I
Pawarad By Helinothy		2		
• 00:00				initiati Ma
		Saw in the	1000	
Proyecto educativo	Cierreso Faureativa		Province and	
	0,77	20 M 9	2 Or P	S. 📍
NR 🗢 🥪 👘 🖇	🕅 🔘 🛶 🍕 🕐	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	1 C 1 C 1 C 1 C 1 C 1 C 1 C 1 C 1 C 1 C	1 a
			1 Carter	
racterísticas fundamentales del proyecto:				
del generador de fichemi y guardarse en fi para los juegos en el idioma deseado o utiliza	cheros de texto. Esto perm r e incluso modificar los ya	ativos (preguntas, respuestas, palab ite que los docentes puedan elabor elaborados y clasificados en la base	rad, citras, frases) pued ar de manera sencilla se de datos de la web del pr	en generarse a t is propios conte oyecto,
Según la forma de introducción de las pre-	eguntas, los juegos cuenta	n con difficience modalititides: me	diante ficheros, pregunt	as orales, juego
neccodes pueda utilizarse la modalidad m	ás adecuada en cada mome	utor l'instrus su bunchio de azros, de u	anna due dependiendo s	Ins Greatisteri
n ntos	diamas (interfax tundutetura)			

## 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.



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  • Lista Selecciona Juego  • Buscador de juegos	Inicio     Buscadores	Juegos Ficheros de preguntas Docum	Participación
Guía rápida. Uso de juego Presentación Proyecto AJDA Reseñas Últimos ficheros Últimos juegos	Buscador general de la web Buscador de juegos Buscador de ficheros Buscador de vídeos	Libro I. "Juegos didácticos. Proyecto AJDA" Errer El Proyecto AJDA Uso de juegos Gestión de ficheros Aplicación en el aula Inserción de juegos	Participación Envío para publicar ficheros Contacto Blog Canal de YouTube
Juegos	Ficheros de preguntas	Vídeo-tutoriales Curso de aplicación de juegos Creación de juegos Descarga de DVD del Proyecto Enlaces y referencias	
Buscador de juegos Lista de juegos Últimos juegos Otros accesos a juegos Portal Alquimistas	Conversor de ficheros Envío para publicar ficheros Buscador de ficheros Lista de ficheros Últimos ficheros	Preguntas frecuentes	

- 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.





#### 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 relaizados 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.

provide a second s		
ABRIR CON MAGIA	Parámetros Ficheros	
ADRIK CON MAGIA	Selección del fichero de preguntas	2 🔯 💉
	Repositorio AJDA      G     Seleccionar fichero de la	lista 🗸
The ist	• Enlace web (URL)	ОК
	Fichero local     Seleccionar archivo     Nin	guno archivo selec.
. Cargar el fichero de	Estado carga: Cargar fichero	Requisitos
preguntas (si se na	Autoria:	
legido esta fuente de	Tema:	
contenidos).	N° Preguntas:	≥20
	Tipo: 🕤	1
Características del juego	1	
Características del juego Nº Jugadores 1	Orden aleatorio de preguntas SI V Empezar por	la pregunta 0
Características del juego Nº Jugadores 1 Nº Preguntas ≥ 10	Orden aleatorio de preguntas SI 🗸 Empezar por	la pregunta
Características del juego N* Jugadores 1 Nº Preguntas ≥ 10 Tipo respuesta 4 (A-D)	Orden aleatorio de preguntas SI V Empezar por Orden aleatorio de opciones SI V Barajar pregu	la pregunta 0 🗘
Características del juego Nº Jugadores 1 Nº Preguntas ≥ 10 Tipo respuesta 4 (A-D) Tipo de fichero de preguntas 1	Orden aleatorio de preguntas SI V Empezar por Orden aleatorio de opciones SI V Barajar pregu	la pregunta 0 🗘

#### - 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.

RIR CON	MAGIA	Parámetro	s Ficheros		
			Juga	adores	
	je star		1 Elena 2 Rodolfo		
Documentos de re	igistro		Opciones espe Fuente de las preguntas	cíficas del juego	~
Documentos de re Características de	rgistro I juego		Opciones espe Fuente de las preguntas	ecíficas del juego Fichero	~
Documentos de re Características de N* Jugadores N* Prenuntas	rgistro Ijuego 1 ≥ 10		Opciones espe Fuente de las preguntas	Fichero	~
Documentos de re Características de N* Jugadores N* Preguntas Tipo respuesta	rgistro I juego 1 ≥ 10 4 (A-D)		Opciones espe	Fichero	~
Documentos de re Características de N* Jugadores N* Preguntas Tipo respuesta Tipo de fichero de preguntas	rgistro I juego 1 ≥ 10 4 (A-D) 1		Opciones espe Fuente de las preguntas	Fichero	∼ ∼

#### 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".

RPIP CON	MAGIA	Parámetros	Ficheros		
uf y	Jab	Selección     Repositorio     Episee uni	del fichero de pregu o AJDA 👔 (act-3eso-ce	ntas 🤰 🥻	<b>\</b>
		Fichero loc	Seleccio	onar archivo Ninguno archivo se	lec.
	日日日日	Autoría:	Jesús Muñoz		
		Tema:	La Célula 1		
		Nº Preguntas:	40		≥20
Documentos de re	egistro	Tipo:	1		1
Características de	l juego	1	1		
Nº Jugadores	1	Orden aleatorio	de preguntas SI 🛛 🗸	Empezar por la pregunta	1
N <sup>®</sup> Preguntas	≥ 10	Online the second		P	A. 10. 11
Tipo respuesta	4 (A-D)	Orden aleatorio (		barajar preguntas de núevo	
Tipo de fichero de preguntas		Caro	ar partida	Cargar configu	ración
Etapa recomendada	5	(			
OSO AJ	s M. Muñoz Calle	Anterior	D J	ugar	

#### 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.

#### AHORA CAIGO 2



Inicial nombre del juego:AJuego:AHORA CAIGO 2Estilo del juego:Concurso TVEtapa (recomendada):GeneralForma de respuesta:Opciones (4)Preguntas mínimas:40Preguntas máximas:999Mínimo de jugadores:11Máximo de jugadores:11Partidas sucesivas:0Equipos mínimos:0Equipos máximos:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jug. preguntas tipo oral:SiJug. sin preguntas:SiJug. preguntas en ficheros:SiTipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Información adicional	
Juego:AHORA CAIGO 2Estilo del juego:Concurso TVEtapa (recomendada):GeneralForma de respuesta:Opciones (4)Preguntas mínimas:40Preguntas máximas:999Mínimo de jugadores:11Máximo de jugadores:11Partidas sucesivas:0Equipos mínimos:0Equipos máximos:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jug. preguntas tipo oral:SiJug. introducción a mano preg.:NoJug. preguntas en ficheros:SiTipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros mínimos:1Ficheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Inicial nombre del juego:	A
Estilo del juego:Concurso TV'Etapa (recomendada):GeneralForma de respuesta:Opciones (4)Preguntas mínimas:40Preguntas máximas:999Mínimo de jugadores:11Máximo de jugadores:11Partidas sucesivas:0Equipos mínimos:0Equipos máximos:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jug. preguntas tipo oral:SiJug. introducción a mano preg.:NoJug. preguntas en ficheros:SiTipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Juego:	AHORA CAIGO 2
Etapa (recomendada):GeneralForma de respuesta:Opciones (4)Preguntas mínimas:40Preguntas máximas:999Mínimo de jugadores:11Máximo de jugadores:11Partidas sucesivas:0Equipos mínimos:0Equipos máximos:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jug. preguntas tipo oral:SiJug. preguntas:SiJug. preguntas:SiJug. preguntas en ficheros:SiTipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Estilo del juego:	Concurso TV
Forma de respuesta:Opciones (4)Preguntas mínimas:40Preguntas máximas:999Mínimo de jugadores:11Máximo de jugadores:11Partidas sucesivas:0Equipos mínimos:0Equipos máximos:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Juga, preguntas tipo oral:SiJug. preguntas:SiJug. preguntas:SiJug. preguntas en ficheros:SiTipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Etapa (recomendada):	General
Preguntas mínimas:40Preguntas máximas:999Mínimo de jugadores:11Máximo de jugadores:11Partidas sucesivas:0Equipos mínimos:0Equipos máximos:0Jugadores mínimos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jug. preguntas tipo oral:SiJug. sin preguntas:SiJug. preg. generadas por juego:NoJug. preguntas en ficheros:SiTipo O1 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros mínimos:1Ficheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Forma de respuesta:	Opciones (4)
Preguntas máximas:999Mínimo de jugadores:11Máximo de jugadores:11Partidas sucesivas:0Equipos mínimos:0Equipos máximos:0Jugadores mínimos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jug. preguntas tipo oral:SiJug. preguntas:SiJug. preguntas:SiJug. preg. generadas por juego:NoJug. preguntas en ficheros:SiTipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros mínimos:1Ficheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Preguntas minimas:	40
Mínimo de jugadores:11Máximo de jugadores:11Partidas sucesivas:0Equipos mínimos:0Equipos máximos:0Jugadores mínimos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jug. preguntas tipo oral:SiJug. sin preguntas:SiJug. preg. generadas por juego:NoJug. preg. generadas por juego:NoJug. preguntas en ficheros:SiTipo O1 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Preguntas máximas:	999
Máximo de jugadores:11Partidas sucesivas:0Equipos mínimos:0Equipos máximos:0Jugadores mínimos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jug. preguntas tipo oral:SiJug. sin preguntas:SiJug. introducción a mano preg.:NoJug. preg. generadas por juego:NoJug. preguntas en ficheros:SiTipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Mínimo de jugadores:	11
Partidas sucesivas:0Equipos mínimos:0Equipos máximos:0Jugadores mínimos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jug. preguntas tipo oral:SiJug. sin preguntas:SiJug. introducción a mano preg.:NoJug. preg. generadas por juego:NoJug. preguntas en ficheros:SiTipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Máximo de jugadores:	11
Equipos mínimos:0Equipos máximos:0Jugadores máximos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jug. preguntas tipo oral:SiJug. sin preguntas:SiJug. introducción a mano preg.:NoJug. preguntas en ficheros:SiTipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Partidas sucesivas:	0
Equipos máximos:0Jugadores mínimos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jug. preguntas tipo oral:SiJug. sin preguntas:SiJug. introducción a mano preg.:NoJug. preguntas en ficheros:SiTipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Equipos mínimos:	0
Jugadores mínimos equipo:0Jugadores máximos equipo:0Jug. preguntas tipo oral:SiJug. sin preguntas:SiJug. introducción a mano preg.:NoJug. preg. generadas por juego:NoJug. preguntas en ficheros:SiTipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Equipos máximos:	0
Jugadores máximos equipo:0Jug. preguntas tipo oral:SiJug. sin preguntas:SiJug. introducción a mano preg.:NoJug. preg. generadas por juego:NoJug. preguntas en ficheros:SiTipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros mínimos:1Ficheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Jugadores mínimos equipo:	0
Jug. preguntas tipo oral:SIJug. sin preguntas:SiJug. introducción a mano preg.:NoJug. preg. generadas por juego:NoJug. preguntas en ficheros:SiTipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros mínimos:1Ficheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Jugadores máximos equipo:	0
Jug. sin preguntas:SiJug. introducción a mano preg.:NoJug. preg. generadas por juego:NoJug. preguntas en ficheros:SiTipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros mínimos:1Ficheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Jug. preguntas tipo oral:	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         Idioma interfaz:       Español, TODOS         Autor del juego:       Jesús M. Muñoz Calle         Scorm:       NO	Jug. sin preguntas:	Si
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         Idioma interfaz:       Español, TODOS         Autor del juego:       Jesús M. Muñoz Calle         Scorm:       NO	Jug. introducción a mano preg.:	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         Idioma interfaz:       Español, TODOS         Autor del juego:       Jesús M. Muñoz Calle         Scorm:       NO	Jug. preg. generadas por juego:	No
Tipo fichero de preguntas:Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)Preguntas ilimitadas en Fich.:SiFicheros mínimos:1Ficheros consecutivos:999Idioma interfaz:Español, TODOSAutor del juego:Jesús M. Muñoz CalleScorm:NO	Jug. preguntas en ficheros:	Si
Preguntas ilimitadas en Fich.:     Si       Ficheros mínimos:     1       Ficheros consecutivos:     999       Idioma interfaz:     Español, TODOS       Autor del juego:     Jesús M. Muñoz Calle       Scorm:     NO	Tipo fichero de preguntas:	Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D)
Ficheros mínimos:       1         Ficheros consecutivos:       999         Idioma interfaz:       Español, TODOS         Autor del juego:       Jesús M. Muñoz Calle         Scorm:       NO	Preguntas ilimitadas en Fich.:	Si
Ficheros consecutivos:     999       Idioma interfaz:     Español, TODOS       Autor del juego:     Jesús M. Muñoz Calle       Scorm:     NO	Ficheros mínimos:	1
Idioma interfaz:         Español, TODOS           Autor del juego:         Jesús M. Muñoz Calle           Scorm:         NO	Ficheros consecutivos:	999
Autor del juego: Jesús M. Muñoz Calle Scorm: NO	Idioma interfaz:	Español, TODOS
Scorm: NO	Autor del juego:	Jesús M. Muñoz Calle
	Scorm:	NO

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*".

Selecciona un juego • Lista - Salatzinan Juego • Buncador de Juegos	Inicio Buncadores Liecos pr	apuetas Documentación Participación
Esta aqui incio , aorgon , essedor de	IneBou	
Inicial nombre del juego	Juego	Juego
-Selecciore Inicial numbre del jungo-	Belecolore Julego - 7	- Selections Juego - 1
Estilo del juego	Jug, preguntas tipoloral	jug, sín preguntas
Comiles TV	- Deletitiona Juo pregunas tras coal - 🔹 🔻	-Selections Jup via preparities
Jug. Introducción a mano preg.	jug. preg. generadas por juego	Jug. preguntas en ficheros
- Selectiona Jug introducción a manaigreg 🕈	- Belectione dug grep generaties por juego -	- Selections Jug preguntis en ficheros - 🛛 🕈
Preguntas ilimitadas	Tipo fichero de preguntas	Forma de respuesta
- Selecciona Preguntas Amitatas -	Secularia Tipo Nchren di preganta 👘 👘	- Laborrinna, Poema da propuetta - 1
Preguntas minimas	Minimo de jugadores	Máximo de Jugadores
(Penelity ) (a) (a)	(Gerrer 14) e	(2010) ; (+),0
Etapo (recomendada)	scorm Tras la selec	ción en cada campo s

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

icial nombre del juego Juego		Juego		Juego	
Selecciona Inicial nombre del juego	Selecciona Inicial nombre del		~	Selecciona Juego 🔹	
Estilo del juego		Etapa (recomendada)		Forma de respuesta	
Selecciona Estilo del juego	~	Selecciona Etapa (recomendada) •		Selecciona Forma de respuesta 🎈	
Preguntas mínimas		Preguntas máximas		Partidas sucesivas	
Desde _ a		Desde		Selecciona Partidas sucesivas *	
Mínimo de jugadores		Máximo de jugadores		Equipos mínimos	
Desde _ a		Desde _ a		Selecciona Equipos mínimos •	
Equipos máximos		Jugadores mínimos equipo		Jugadores máximos equipo	
Selecciona Equipos máximos •		Selecciona Jugadores mínimos equipo		Selecciona Jugadores máximos equipo	
Jug. preguntas tipo oral		Jug. sin preguntas		Jug. introducción a mano preg.	
Selecciona Jug. preguntas tipo oral	~	- Selecciona Jug. sin preguntas	~	– Selecciona Jug. introducción a mano preg 🗸	
Jug. preg. generadas por juego		Jug. preguntas en ficheros		Tipo fichero de preguntas	
- Selecciona Jug. preg. generadas por ju	ego - 🗸	- Selecciona Jug. preguntas en fichere	os 🗸 🗸	Selecciona Tipo fichero de • preguntas	
Preguntas ilimitadas en Fich.		Ficheros mínimos		Ficheros consecutivos	
Selecciona Preguntas ilimitadas en Fich Y Selecciona Ficheros mínimos •		•	Selecciona Ficheros consecutivos •		
Scorms		Descripción			
1 23 0 72					

- 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.

Buscador de juegos

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

nicial nombre del juego Juego			Juego	
E	<ul> <li>Selecciona Juego </li> </ul>		~	Selecciona Juego 🔹
Estilo del juego		Etapa (recomendada)		Forma de respuesta
Concurso TV	~	General •		Opciones (4)
Preguntas mínimas		Preguntas máximas		Partidas sucesivas
20 _ 30		Desde _ a		Selecciona Partidas sucesivas 🔹
Mínimo de jugadores		Máximo de jugadores		Equipos mínimos
1 2		Desde a		Selecciona Equipos mínimos •
	Equipos máximos		Jugadores mínimos equipo	
Equipos máximos		Jugadores mínimos equipo		Jugadores máximos equipo
Equipos máximos Selecciona Equipos máximos	¢	Jugadores mínimos equipo Selecciona Jugadores mínimos equipo		Jugadores máximos equipo Selecciona Jugadores máximos equipo
Equipos máximos Selecciona Equipos máximos Jug. preguntas tipo oral	•	Jugadores mínimos equipo Selecciona Jugadores minimos equipo Jug. sin preguntas		Jugadores máximos equipo Selecciona Jugadores máximos equipo Jug. introducción a mano preg.
Equipos máximos Selecciona Equipos máximos Jug. preguntas tipo oral	•	Jugadores mínimos equipo Selecciona Jugadores minimos equipo Jug. sin preguntas Si	•	Jugadores máximos equipo Selecciona Jugadores máximos equipo Jug. introducción a mano preg. Selecciona Jug. introducción a mano preg
Equipos máximos Selecciona Equipos máximos Jug. preguntas tipo oral si Jug. preg. generadas por juego	•	Jugadores mínimos equipo Selecciona Jugadores minimos equipo Jug, sin preguntas si Jug, preguntas en ficheros	•	Jugadores máximos equipo Selecciona Jugadores máximos equipo Jug. introducción a mano preg. Selecciona Jug. introducción a mano preg Tipo fichero de preguntas
Equipos máximos Selecciona Equipos máximos Jug. preguntas tipo oral Si Jug. preg. generadas por juego Selecciona Jug. preg. generadas por juego	* ~	Jugadores mínimos equipo Selecciona Jugadores minimos equipo Jug, sin preguntas Si Jug, preguntas en ficheros Si	•	Jugadores máximos equipo Selecciona Jugadores máximos equipo Jug. introducción a mano preg. Selecciona Jug. introducción a mano preg Tipo fichero de preguntas Tipo 01 (303/ilim/3/4/A-D)
Equipos máximos Selecciona Equipos máximos Jug. preguntas tipo oral Si Jug. preg. generadas por juego Selecciona Jug. preg. generadas por juego Preguntas ilimitadas en Fich.	• •	Jugadores mínimos equipo Selecciona Jugadores minimos equipo Jug, sin preguntas Si Jug, preguntas en ficheros Si Ficheros mínimos	•	Jugadores máximos equipo Selecciona Jugadores máximos equipo Jug. introducción a mano preg. Selecciona Jug. introducción a mano preg Tipo fichero de preguntas Tipo 01 (303/ilim/3/4/A-D) Ficheros consecutivos
Equipos máximos Selecciona Equipos máximos Jug. preguntas tipo oral Si Jug. preg. generadas por juego Selecciona Jug. preg. generadas por juego Preguntas ilimitadas en Fich. Si	• • ••	Jugadores mínimos equipo Selecciona Jugadores mínimos equipo Jug, sin preguntas Si Jug, preguntas en ficheros Si Ficheros mínimos Selecciona Ficheros mínimos	•	Jugadores máximos equipo Selecciona Jugadores máximos equipo Jug. introducción a mano preg. Selecciona Jug. introducción a mano preg. Selecciona Ficheros consecutivos *
Equipos máximos Selecciona Equipos máximos Jug. preguntas tipo oral Si Jug. preg. generadas por juego Selecciona Jug. preg. generadas por juego Preguntas ilimitadas en Fich. Si Scorms	• • •	Jugadores mínimos equipo Selecciona Jugadores mínimos equipo Jug. sin preguntas Si Jug. preguntas en ficheros Si Ficheros mínimos Selecciona Ficheros mínimos Descripción	•	Jugadores máximos equipo Selecciona Jugadores máximos equipo Jug. introducción a mano preg. Selecciona Jug. introducción a mano preg. Selecciona Ficheros consecutivos

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 adicional Inicial nombre del juego Е Juego 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 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 Preguntas ilimitadas en Fich. Si **Ficheros mínimos** 1 **Ficheros consecutivos** 21 Idioma interfaz Autor del juego Scorm SI

EL GRAN MINUTO Tipo 01 (270/ilim/3/4/A-D) Español, TODOS Jesús M. Muñoz Calle

#### EL TIEMPO ES ORO

#### EL TIEMPO ES ORO



Ver Capturas del juego

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



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
Minimo 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	21
Idioma interfaz	Español, TODOS
Autor del juego	Jesús M. Muñoz Calle
Scorm	SI

Nº Jugadores

Nº Preguntas

Tipo respuesta

Tipo de fichero

de preguntas

Etapa

recomendada



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.



AJ DA		CLASIFICACIÓN E	DE JI	JEGOS DIDÁCI	TICOS (AJDA)		AJ DA	
	Identificación del juego	De	Descripción del juego				Nº pre	guntas
N -	Nombre del juego 👻	Descripción del juego 🖉	Tiŗ≖	Estilo del juego 🔻	Etapa Rececomeda 💌	Forma respues 🔻	Preg. M 🔻	Preg. M 🔻
1	10x10		1	Concurso TV	SEC-UNI-GEN	Opciones (4)	10	10
2	50x15		1	Concurso TV	SEC-UNI-GEN	Opciones (4)	15	15
3	50x50	optoloonooldii i illoptoldoolopoonoppopoopoonoo ospoqoonoolplopo	20	Concurso TV	UNI-GEN	Opciones (2)	5	5
4	6 PALABRAS	Zapran po polan polan la la colo poro an po para app po colo k polar danda mara adare la pola.	11	Ideado por AJDA	UNI-GEN	Palabras (oral)	6	24
5	7,5	Zago ya manda wa manda wa kana nyadan, wa pelande mela mwa yaka mta pela mba, ee pama.	SF	Clásico	GEN	Relacionar	0	0
6	ABIERTO Y CERRADO	Jarqu diaritada para edua atifu infantit para aprender juqandu hu ununghu de akirelu quereadu.	SF	Clásico	INF	Relacionar	1	10
7	ABRIR CON MAGIA	to approvalmenta a subscription providence as social to by the providence.	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	Jurgu diariada para edua mitu infantit para aprender jugandu tun unun plun de urena y lejun.	SF	Clásico	INF	Relacionar	1	10
10	ACÉRCATE A LAS CIFRAS	Zop na spo polyna i spilon s po panal s polynals po advono o sonpo s o dos pilos.	3	Concurso TV	GEN	Cifras	1	10
11	ACIERTA LA TIRADA	Bo Eglans Is opening on party polynels proceeders and early or all of a choice labor.	1	Ideado por AJDA	GEN	Opciones (4)	5	5
12	ACTIVACIÓN	Zapras po o ospodo nondo nanodos lo as po portas nangos stato lo dos stipulos nato.	1	Ideado por AJDA	GEN	Opciones (4)	12	12
13	ADELANTE Y ATRÁS	Juega diaeñada paes educación infantil paes apeender juganda las unnerplus de adelante y aleán.	SF	Clásico	INF	Relacionar	1	10
14	AGUJERO NEGRO	Zup na po u splom blar olo us dodlo po spos nepo, odalos lo dendos polo.	1	Ideado por AJDA	GEN	Opciones (4)	12	12
15	AHORA CAIGO	htspalaaptadaanahttaapaanaanahtaanaa adapaan aapaaldaanaa pta	1	Concurso TV	GEN	Opciones (4)	40	999
16	AHORA CAIGO 2	hadaaaabilaagaaaaaabilaana adagaaa ayaabilaaaaaqqadaaa	1	Concurso TV	GEN	Opciones (4)	40	999
17	AHORA CAIGO 3	halaaaddhaqaaaaddhaaaaaddhaaaaadqaqaaqadaa aqaaddaaaaaqqqadaaa	1	Concurso TV	GEN	Opciones (4)	40	999
18	AHORA CAIGO, FINAL	Zoge hade as a particles to concrete <b>TT "TITUE COCC",</b> considering a mode <b>TT</b> papelos por concretedo.	13	Concurso TV	GEN	Opciones (6)	10	10
19	AHORCADO	Jarga alfaina y anean, yar ananiale eo aneelar uus yalakea analla, a leanfa de lan lelean yar la anayanen.	FI	Clásico	PRI-GEN	Palabras	1	1
20	AHORCADO MULTIJUGADOR	Boods to up to dooble as you police you link too yokoos so oo, you conter as yoko show.	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

AN 201

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).



#### Portal Alquimistas

Visto: 315

En este apartado presentamos, el "Portal Alquimistas". Se trata de un espacio diseñado con los juegos "Alquimistas 1 y 2" y los recursos necesarios para realizar actividades basadas en ellos, utilizando estrategias de gamificación.

#### Abrir en una ventana nueva





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

Q -

## 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*".

Selecciona un juego     Usta - Belecciona Juego -     Buscador de juegos	• )	Inicio Buscadores Juegos	Fichi pret	eros de guntas Documentación Pa	aficipación
Esté aquí, inicio ; Ficheros ; Di	iscádor de t	icheros			
luscador devicheros		8			
capa		Curso		Asignatura	
ema del fichero		Nombre fichero		Autor del fichero	
dioma		Tipo ficheros de preguntas		J. fich. Individuales	
Selecciona Idioma	3	- Selecciona Tipo ficheras de preguntas	۲	- Seleccione J. Rch. Individuales	•
orma respuesta		Intervalo preg.		Intervalo preg.	
- Selecciona Parma respuesta -	۲	Selecciona Intervalo preg		Deade + A	

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	Curso	Asignatura
Selecciona Etapa •	Selecciona Curso •	Selecciona Asignatura •
Tema del fichero	Nombre fichero	Autor del fichero
ldioma	Tipo ficheros de preguntas	J. fich. individuales
Selecciona Idioma 🔹	Selecciona Tipo ficheros de preguntas 🔻	Selecciona J. fich. individuales 🔻
Forma respuesta	Intervalo preg.	Intervalo preg.
Selecciona Forma respuesta 🔻	Selecciona Intervalo preg •	Desde _ a

- Buscar Reinicio
- 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

Etapa	Curso		Asignatura
Selecciona Etapa	• Selecciona Curso	٠	Selecciona Asignatura 🔹 🕈
Tema del fichero	Nombre fichero		Autor del fichero
			Selecciona Autor del fichero 🔹 🕈
Idioma	Tipo ficheros de preguntas		J. fich. individuales
Selecciona Idioma	• Selecciona Tipo ficheros de preguntas	÷	- Selecciona J. fich. individuales 🗸
Forma respuesta	Intervalo preg.		Num. preg. fich.
Selecciona Forma respuesta	✓ Selecciona Intervalo preg	٠	Desde _ a

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-2p	ri-furniture1-10p.txt (102 Descargas)			

Leer más ...

#### ing-2pri-furniture2-10p

Información adicional	
Etapa	Primaria
Curso	2°
Asignatura	Inglés
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	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-furniture2-10p.txt (88 Descargas)

Leer más ...

#### ing-2pri-furniture3-10p

Información adicional	
Etapa	Primaria
Curso	2°
Asignatura	Inglés
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	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-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.

Selecciona un juero		
• Lista - Selecciona Juego - 🗸	I 🗞 🔍 🥻 🌅	
• Buscador de Juegos 🙀	Inicio Buscadores Juegos pregun	ntas Documentación Participación
Está aquí: Inicio - Ficheros	Lista de ficheros	
Ficheros tipo 11	Ficheros tipo 11	Ficheros tipo 11
GEN-GEN-GENERAL12-C	GEN-GEN-GENERAL13-C	GEN-GEN-GENERAL14-C
Ficheros tipo 11	Ficheros tipo 11	Ficheros tipo 11
GEN-GEN-GENERAL15-C	GEN-GEN-GENERAL16-C	GEN-GEN-GENERAL17-C
Ficheros tipo 11	Ficheros tipo 11	Ficheros tipo 11
GEN-GEN-GENERAL18-C	GEN-GEN-GENERAL19-C	GEN-GEN-GENERAL20-C
Relación de ficheros (1531)		
2eso-soc-revindus_201		
nformación adicional		
Etapa	ESO 2º	
Asignatura	ccss	
lema del fichero Nombre fichero	200E ES QUE? 2eso-soc-revindus 201	
Autor del fichero	RUIZ LABRADOR JOSE MANUEL	
lipo ficheros de preguntas	Tipo 07 (3/25/6/0/palabras)	
J. fich. individuales	Juegos con ficheros no indivuales	
Intervalo preg.	25-29	
Num. preg. fich. Enlace al fichero	25 Ver fichero	
Descargar archivos adjunto	s: 2eso-soc-revindus_201.txt	 ¶ or on a cross and cross and reached and cross and the
.eer más		
acm-Beso-geometria1		
nformación adicional		
Etapa	ESO 3º	
our du	Carlo and a second second second	
Asignatura	Ambito científico	
Asignatura Tema del fichero Nombre fichero	Ambito científico Geometría 1 acm-3eso-geometría1 txt	

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

AJDA MEB Aplicaci	ón de Juegos Didá	cticos en el Aula
Selecciona un juego   Lista - Selecciona Juego   Buscador de juegos	Inicio Buscadores Juegos Fic	heros de eguntas Documentación Participación
Está aquí: Inicio , Inicio , Ú	ltimos ficheros	
ÚLTIMOS FICHEROS PUBLICADOS		
Ficheros tipo 05	Ficheros tipo 05 EF-1º ESO	Ficheros tipo 05 EF-1ºESO2
Ficheros tipo 05 TEC-3ESO-MATERIALES1	Ficheros tipo 05 TEC-3ESO-MATERIALES2	Ficheros tipo 05 TEC-3ESO-ELECTRICIDAD1
gen-fpb-primeros-auxilios1.txt		
Publicado en Ficheros tipo 07		
Leer más		
teclab-fp-fiabilidad_resultados		
Viernan, 05 Mayo 2022 06:26		
Publicado en Tabú		
Leer más		
byg-general-sentidos_sistema_r	nervioso_dilamm.txt	
Midratilius, 64 Mayo 2022 11:54		
Publicado en Ficheros tipo 01		
Leer más		
mat-gen-generalidades2.txt		
Miacoses, 05 Abril 2022 12:10		

• 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

Tipo 22





F.I Ántes y después

F.I. Arcos iris



F.I. Cuantas letras

F.I. Cada sabio con su tema



F.I. Dos palabras



F.I. Coincidencias

F.I. Duelo de palabras





F.I. Contraseña

F.I. El duelo

F.I. El pulsador



F.I. Empieza por









		Close (
fyq-gen-general2		
		tamaño de la fuente 🔍 🕀 🛛 Imprimir   Email
Valora este artículo	(0 votos)	
Información adicional		
Ftapa:	General	
Curso:	general	
Asignatura:	Física y Química	
Tema del fichero:	Física y química general 3	
Nombre fichero:	fyq-gen-general2	
Autor del fichero:	Jesús M. Muñoz Calle	
Idioma:	Español	
Tipo ficheros de preguntas:	Tipo 03 (54/ilim/5/0/cifra)	
J. fich. individuales:	Juegos con ficheros no indivuales	
Forma respuesta:	Cifras	
Intervalo preg.:	05-09	
Num. preg. fich.:	5	
Enlace al fichero:	Ver fichero	
Publicado en Ficheros tipo 03		
Descargar archivos adjuntos: fy	q-gen-general2 txt 100 theory ut	
Más en esta categoría: « fyq-ger	n-general1 qui-bac-masa_atomicas1 »	
🏹 🚔 fyq-gen-general 2		•



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".



Entrada

Bienvenidos a la Escuela de Alquimia. Soy el Amo del Calabozo, director de la Escuela, y voy a mostraros el funcionamiento de la misma.

## Autor: Jesús M. Muñoz Calle



• 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.

#### AJDA Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula

### CREACIÓN DE ANIMACIONES Y JUEGOS INTERACTIVOS PARA EL AULA

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

#### Todos los vídeos



Guía rápida para el uso de juegos 104857 Vistas



Ejemplo de uso de juego. Ahorcado 2901 Vistas



Portada del proyecto Aplicación de

Juegos Didácticos en el Aula

Ejemplo de uso de juego. Pasapalabra 2626 Vistas



El proyecto de Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula

26621 Vistas



Selección aleatoria de jugadores, números o juegos 2373 Vistas





Generador de ficheros de preguntas 2041 Vistas



Ejemplo de uso de juego. Palabras cruzadas

4394 Vistas

Show and	Address?			
And Designed	Same			
÷				
Conception of the local division of the loca				
Correct.				
Thickness .	Concernance of a	marea dar	other frame?	
		2.020.00		
A Loborer 1	8			
Converte 1	10 C			
Seconda -	Antesisten			
10.10170	C. Z Z. w. 1990	1100 10		

Aumento de preguntas en ficheros utilizando el bloc de notas 2260 Vistas



Ejemplo de uso de juego. Atrapa un millón 2024 Vistas



Ejemplo de uso de juego. Batalla naval 2167 Vistas

-----

-----

2017 Vistas



Ejemplo de uso de juego. Tesoro escondido 2079 Vistas



1979 Vistas











• Documentación para el uso de juegos: quía 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:

<b>RIR CON</b>	MAGIA	Parâmetros	Ficheros		
			Jug	adores	
E a	9.		1 Elena		
	10		2 Rodolfe		
			Opciones espe	ecíficas del juego	i
Documentos de re	epistra		Opciones espe	ecíficas del juego Fichero	· ·
Documentos de re	epistro H juego		Opciones espe Fuente de las preguntas	ecíficas del juego Fichero	·
Documentos de re Características de Nº Jugadores	egistro H juego 1		Opciones espe Fuente de las preguntas	ecíficas del juego Fichero	~
Documentos de re Características de Nº Jugadores Nº Preguntas	egistro Hjuego 1 2 10		Opciones espe Fuente de las preguntas	ecíficas del juego Fichero	~
Documentos de ra Características de Nº Jugadores Nº Preguntas Tipo respuesta	egistro el juego 1 ≥ 10 4 (A-D)		Opciones espe Fuente de las preguntas	Fichero	~
Documentos de re Características de Nº Jugadores Nº Preguntas Tipo respuesta Ipo de ficharo de proguntas	egistro H juego 1 2 10 4 (A-D) 1		Opciones espe Fuente de las preguntas	ecíficas del juego Fichero	v ✓

 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.

φ.



#### 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.



#### Preguntas frecuentes

Visto: 4885

¿Qué se necesita para usar los juegos didácticos?

A los juegos se accede mediante un navegador web. Se recomienda usar Firefox o Chrome. En el apartado de Software necesario se detalla este punto.

¿Dónde puedo encontrar todos los materiales de este proyecto?

En la Web, Blog, DVD y canal de YouTube del proyecto.

¿Qué materiales contiene el DVD del proyecto?

El DVD contiene todos los materiales del mismo que pueden utilizarse off-line: juegos, cursos, video-tutoriales, paquetes Scorms, generador y conversor de ficheros, etc. El DVD debe ser descargado y posteriormente descomprimido para su uso.

• Sección de enlaces y referencias.

¢ -

φ.



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.

Selecciona un juego     · Lista - Selecciona Juego -      · Buscador de juegos		Buscadores	Julegos	Ficheros de preguntas	Documentación	Patilopacion
Está aquí: Inicio , Participación , Conta	cio					
Formulario de contacto						C
lombre*						
Yombre*						
Nombre* E-mali Asunto*						
Nombre* E-mail Asunto" Wensaje*		4 + 4				
Nombre* E-mall Asunto* Mensaje*		*				
Nombre* E-mall Asunto* Mensaje* Fichero adjunto (opcional) Por favor escriba el Código de Seguridad i	Se pu	eden c	ontac	tar con	el coordin	ador de

#### 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 seleccionado
Por favor escriba el Código de Seguridad j	iAyúdenos a prevenir SPAM!
[	Enviar Reiniciar

WEBCARAPI	cacion	ac mos	5010	auctico	5 ch ch	Naria
Selecciona un juego • Lista - Rolinte corra Juego • Buscador de juegos 🙀	•	p Buscadores	Juegos	Ficheros de preguntas	Documentación	Patticipación
Está aquí: Inicio + Participación -	Envio para publica	ir ficheros				
Envio de ficheros para p	ublicar en la	web				
asterisco son obligatorios, así como in fichero indicar los títulos y datos de ca	atroducir el código de ada fichero). Guando	seguridad. Se puede	in enviar has	ta 5 ficheros en	cada formulario (en c	aso de enviar más de ur
Autor			e aparicera	un mensaje indi	cândolo, 51 faita aig	ún campo oblegatorio e
Autor E-mail	<b>B</b>		e aparcera	un mensaje indi	cândolo, îli faita alg	un campo obligatorio #
Autor" E-mail Titulo/s fichero/s"			e apartoera	un mensaje indi	cândolo, și raita alg	un campo obligatorio #
Autor" E-mail Titulo/s fichero/s" Etapa educativa	Ganeral		e apartera	un mensaje indi	cândolo, <u>6</u> i faita alg	un campo obligatorio e
Autor" E-mail Titulo/s fichero/s" Etapa educativa Curso	Ganeral General	Se puede	en env	iar fiche	eros para	publicar el

#### 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 v	
Asignatura/s	•	
Tipo/s de fichero/s de preguntas*	•	
Comentarios	•	
Fichero adjunto (extensión txt)	Seleccionar archivo Ningún archivo se Seleccionar archivo Ningún archivo se Seleccionar archivo Ningún archivo se Seleccionar archivo Ningún archivo se Seleccionar archivo Ningún archivo se	leccionado leccionado leccionado leccionado leccionado
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

2

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: <u>http://aplicacionjuegos.blogspot.com.es/</u>



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.

## Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula

Novedades

Uso de juegos

Proyecto AJDA

Sobre el blog Contacto

Buscardor

Contador de visitas

Proyecto "Aplicación de juegos didácticos en el aula" Web del proyecto AJDA DVD del proyecto AJDA Canal de YouTube del proyecto

6244

AJDA

S

NO

G+

Entradas por fechas

▼ marzo(4)

▼ 2018(14)

Últimas entradas

¿Te gusta el blog?

3 (100%)

Buscar

#### Sobre el blog

Aplicación de juegos didácticos en el aula 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. Este proyecto se estructura en base a los siguientes elementos: web, blog, DVD y canal de YouTube del proyecto. La web es el sitio principal del proyecto, en ella se encuentran clasificados todos los juegos y materiales relacionados (ficheros de contenidos, cursos, tutoriales, enlaces, etc.). En el blog se presentan experiencias de utilización práctica de juegos, ideas y orientaciones sobre el funcionamiento de los juegos, noticias y materiales relacionados con el proyecto, etc. Finalmente, en el DVD, descargable desde el apartado de descargas de la web del proyecto, se encuentran los juegos y materiales del proyecto para su uso off-line.

Experiencias



#### Objetivos

En el blog de "Aplicación de juegos didácticos en el aula" se presentan experiencias de utilización práctica de juegos, ideas y orientaciones sobre el funcionamiento de los juegos, noticias y materiales relacionados con el proyecto AJDA, etc. Puede decirse que el blog es el espacio de divulgación y participación del mismo.

#### Estructura

El blog cuenta con un menú superior, que permite clasificar las entradas del mismo en diferentes bloques o apartados que pasamos a describir a continuación:

- Novedades. Publicación de todas las entradas realizadas en el blog.
- · Experiencias. Experiencias reales de utilización de juegos en el aula
- · Uso de juegos. Explicaciones prácticas sobre el uso de los juegos.
- · Proyecto AJDA. Noticias, modificaciones y ampliaciones relacionadas con el proyecto AJDA.
- · Sobre el blog. Objetivos, estructura y funcionamiento del blog de AJDA.
- · Contacto. Permite contactar con el coordinador del proyecto y enviar materiales y/o sugerencias.

#### Funcionamiento

El presente blog funciona como un blog temático de entradas, estructurado en diferentes secciones que cuenta con diversas aplicaciones (etiquetas, entradas populares, archivos del blog, enlaces de interés, etc.) que ayudan al uso del mismo.

El blog es de acceso abierto y permite la realización de comentarios sobre sus diferentes entradas.

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.

## Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula

Novedades

Experiencias Uso de juegos

Proyecto AJDA

Sobre el blog Contacto



## Juegos didáctico artificieros

	*	ARTIFICIEROS	*	
	Nombre del jugador	NJ		
	VED		e	
	VER	SION SIN PREGONTA	5	
		COMENZAR		
-	NJ			
1				
2				
3				
4				
5		-		
		_		



Visitar algunos artículos de interés del blog de AJDA.

## La columna de utilidades

19

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.

Enlaces de interés	
Aplicación de juegos didácti en el aula	cos
Proyecto Descartes	
Herramienta Descartes	
Subproyectos de Descartes	

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

_		
•	2015 (11)	
	2014 (18)	

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

#### Entradas populares



Olimpiada de juegos didácticos en el IES Joaquín Turina 2015

Durante el curso 2014-2015 y en el marco de un grupo de trabajo de profesores del IES Joaquín Turina de Sevilla, se ha celebrado una &quo...



Sobre el blog Aplicación de juegos didácticos en el aula es un proyecto educativo que pone al servicio de la comunidad educativa una

amplia colección d...

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

Etiquetas	
Experiencias	
Proyecto	
Sobre el blog	
Uso de juegos	

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 selecc	ionado
Por favor escriba el Código de Seguridad	qne	¡Ayúdenos 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 V Salir Publicar Vista previa Avisame

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





## 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.



-
Inicio
Presentación
Software necesario
A contract in the Euler
Acceso a los juegos
Curso de uso de juegos
A REAL PROPERTY AND A REAL
Hcheros de contenido
Alexandra and a second second
Video-tutonales juegos
1.1
Ejemplos
Creación de juegos
Parate of a Market state of the second
Libro I. Proyecto AJDA
2007 Vi
Creditos

#### 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 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.

AJDA DVD	plicación de Juegos Didácticos en el Aula
	Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula
Presentación Software necesario Acceso a los juegos Curso de uso de juegos	AJDA Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula
Fficheros de contenido	Web AJDA
Vídeo-tutoriales juegos	Blog AJDA
Ejemplos	Canal YouTube AJDA
Creación de juegos	DVD AJDA
Libro I. Proyecto AJDA	Resumen
Créditos	Autor y coordinador: Jesús M. Muñoz Calle
	Esta obra esta bajo una licencia Creative Commons 3.0. Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual

- **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*.





#### Acceso a los Juegos didácticos

Presentación

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*.

## Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula



#### Pulsa | F11 | para salir del modo de pantalla completa

#### 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.



2

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.



VÍDEOS

CANALES COMENTARIOS

#### Sobre el proyecto "Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula" (AJDA) REPRODUCIR TODO

Sección de vídeos sobre diferentes aspectos del proyecto "Aplicación de juegos didácticos en el Aula" (AJDA)



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.

## Descripción de los juegos

## Descripción de los juegos



Práctica 2: Descripción de los juegos

#### Presentación

## ٢

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.



AJDA - Acceso a los Juegos didácticos

# para ser utilizados en Moodle. 50:50

#### 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



• 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:

10 x 1	0	Parámetro	s Ficheros		
20 x 20			Juga	adores	
			1 Nomb	ore del jugador	3
1			Opciones espe	cíficas del jueg	0
Documentos de re	gistro		Fuente de las preguntas	Fichero	~
Caracteristicas de	I juego		Tiempo por pregunta	25	\$
Nº Jugadores	1				
N <sup>e</sup> Preguntas	≥ 10				
Tipo respuesta	4 (A-D)				
Tipo de fichero de preguntas	(1)	<b>C</b>	argar partida	2 Cargar	configuración
Etapa recomendada	5				
COCO AL Jesús	M. Muñoz Calle		4	Jugar	Siguiente S

- 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).

10 x 10	Parámetros Ficheros	
TOXIO	Selección del fichero de preguntas	🔯 🔷
	Repositorio AJDA (1) Seleccionar fichero de la lista	<u> </u>
1 1 1	Enlace web (URL)	ОК
	Fichero local  Seleccionar archivo Ninguno archivo	hivo selec.
10×10	Estado carga: Cargar fichero	Requisitos
	Autoria:	
R	Tema:	
Decementary de mariatery	Nº Preguntas:	≥10
Documentos de registro	Тіро:	1
Caracteristicas del juego		
N <sup>e</sup> Jugadores 1	Orden aleatorio de preguntas SI 🗸 Empezar por la pregu	nta 0
N <sup>a</sup> Preguntas ≥ 10		
Tipo respuesta 4 (A-D)	Orden aleatorio de opciones SI	nuevo 😈 NO 🗸
Tipo de fichero de 1 preguntas 1		
tapa recomendada 5	🧟 Cargar partida 🛛 🍌 Cargar co	nfiguración
SO A	Anterior	

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.

PASSWORD 10	Parámetros Ficheros DIRECTA
	Introducir datos Borrar
	PALABRA 1 A
	PALABRA 2 B
PASSWORD 10	PALABRA 3 C
	PALABRA 4 D
	PALABRA 5 E
	PALABRA 6 F
	PALABRA 7 G
Documentos de registro	PALABRA 8 H
Caracteristicas del juego	PALABRA 9
Nº Jugadores 2	PALABRA 10 J
N <sup>e</sup> Preguntas ≥ 10 Tino respuesta Palabras	Orden aleatorio de preguntas SI
Tipo de fichero de	
Etapa recomendada 5	🦝 Cargar partida 🛛 🗛 Cargar configuración
Jesús M. Muñoz Calle	Anterior Jugar

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

191

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.

10 x 10





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

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.

Ejemplo de captura de un juego.

Jesús M. Muñoz Calle



Ejemplo de reglas de juego.



Juegos didácticos

# 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.



Juegos didácticos

# 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:	

	OPCIONES. MARCAR CON X			RESU	LTADO	
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

2

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.

	O Abrir			C			×
2	← → ~ ↑ 📕 > Es	te equipo → DATOS (E:) →	000000	~	ō	, Buscar en 000000	
	Organizar 🔻 🛛 Nueva c	arpeta				Internet i	. ?
	📕 updater 🔷 🐴	Nombre		Fecha		Тіро	Tamaño
	OneDrive	lib		03/09/2023 12:40		Carpeta de archivos	
	Onebrive	relacion-ficheros		02/09/2023 1:36		Carpeta de archivos	
	🍠 Este equipo	importar ficheros		18/08/2023 17:01		Carpeta de archivos	
10×10	🖶 Descargas	Proyecto sin título.	scproj	15/08/2023 15:13		Carpeta de archivos	
	📑 Documentos	0COORDINACION		01/07/2023 11:54		Carpeta de archivos	
	Escritorio	🧵 certi		27/09/2022 21:28		Carpeta de archivos	
	📰 Imágenes	📄 cambios-masivos		13/09/2023 0:24		Documento de te	11
	Música	📄 logogamiboton_ov	er	12/09/2023 20:59		Archivo PNG	191
	Chister 2D	፪ logogamiboton		12/09/2023 20:51		Archivo PNG	181
Documentos de re	Dijetos su	captura-5		12/09/2023 20:47		Archivo PNG	181
The second second second	Videos	Captura-4		12/09/2023 20:46		Archivo PNG	17 <mark> </mark>
Características del	🐛 Disco local (C:)	captura-3		12/09/2023 20:44		Archivo PNG	35
	🥪 Reservado para (	Captura-2		12/09/2023 20:42		Archivo PNG	121
N <sup>®</sup> Jugadores	DATOS (E:)	<					>
N <sup>a</sup> Preguntas	Nom	bre:			~	Todos los archivos	~
Tipo respuesta						Abrir	Cancelar
Tipo de fichero de preguntas	1						
Etapa recomendada	5	Carga	r partida	00	Ca	rgar configura	ción

• 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.

10 x 10		Parámetros	Ficheros					
10 × 10		Jugadores						
			1 Ana					
			Opciones espe	cíficas del juego				
Documentos de regis	stro	Fuer	nte de las preguntas	Fichero	~			
Características del ju	ego	Tiem	ipo por pregunta	25	1			
N <sup>a</sup> Jugadores	1			-				
N <sup>a</sup> Preguntas	≥ 10							
Tipo respuesta	4 (A-D)							
Tipo de fichero de preguntas	1							
Etapa recomendada	5	Partida	cargada	Cargar o	configuración			
Jesús M	. Muñoz Calle			lugar	Siguiente			

- 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.



### Parámetros de configuración



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

	Ficheros		
		Jugadores	
	1	Nombre del jugac	lor
	Oneienee	ocnocíficac del	iuogo
	Opciones	específicas del	juego
Fue	Opciones nte de las pregunt	específicas del as Fichero	juego ~
Fue	Opciones nte de las pregunt npo por pregunta	específicas del as Fichero 25	juego ~
Fue	Opciones nte de las pregunt npo por pregunta	específicas del as Fichero 25	juego ~

- 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).

MINITRIVIA	Parámetros	Ficheros 1	Ficheros 2	Ficheros 3	Ficheros 4	Ficheros 5	Ficheros 6
			J	ugadores	5		
			I Non 2 Non	nbre del jug nbre del jug	ador 1 ador 2		
<u>B</u>		0	pciones e	specíficas	s del jueg	0	
Documentos de registro	_	Fuente de	e las pregunta	s Fich	ero	~	
Características del juego		-					
Nª Jugadores 2		Temas ale	eatorios	SI		~	
N <sup>a</sup> Preguntas ≥ 15							
Tipo respuesta 3 (1-3)	2						
Tipo de fichero de 5 preguntas 5		- martine and the second					
Etapa recomendada 5		Cargar pa	rtida		Cargar	configurad	cion
Jesús M. Muño	z Calle			Jug	ar	Sigu	liente 🔊

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.

		Y		γ <u> </u>	γ	)		
MINITRIV		Parámetros	Ficheros 1	Ficheros 2	Ficheros 3	Ficheros 4	Ficheros 5	Ficheros 6
		1) Selecci	ión del fi	chero de p	oreguntas	5	? 🔽	
		Enlace	e web (UR	L)		•	j	ОК
		• Ficher	o local		Seleccionar ar	chivo Ninguno	archivo selec	
		Estado carg	ja: Fich	ero cargado				Requisitos
		Autoría:	Jose	é Luis Olmo R	ísquez			
1		Tema:	DIVE	ERSIDAD BIOL	ÓGICA (REIN	O MONERAS		
Documentos de regis	tro	Nº Pregunta	as: 15					≥15
Documentos de regis		Tipo:	<b>()</b> 5					5
Caracteristicas del ju	ego							
N <sup>a</sup> Jugadores	2	Orden alea	torio de pre	guntas <mark>SI</mark>	✓ Emp	oezar por la pr	egunta	)
N <sup>a</sup> Preguntas	≥ 15	-		·				
Tipo respuesta	3 (1-3)	Orden alea	torio de opc	siones Si	✓ Bara	ajar preguntas	de nuevo 🚺	
Tipo de fichero de preguntas	5		Correct Do			Coreor	configuro	nión
Etapa recomendada	5	6	sargar pa	ruua		Cargar	configura	cion
Jesús M	. Muñoz Calle	Anteri	ior		Jug	ar	Sig	uiente 🔊

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".

PASSWORD 10   PALABRA 1   A   PALABRA 2   PALABRA 2   PALABRA 3   C   PALABRA 4   PALABRA 5   E   PALABRA 6   F   PALABRA 7   G   PALABRA 8   H   PALABRA 9   Image 100   PALABRA 10	
Introducir datos Borrar   PALABRA 1 A   PALABRA 2 B   PALABRA 2 B   PALABRA 3 C   PALABRA 4 D   PALABRA 5 E   PALABRA 6 F   PALABRA 7 G   PALABRA 8 H   PALABRA 9 I   PALABRA 10 J	
PALABRA 1 A PALABRA 2 B PALABRA 2 B PALABRA 3 C PALABRA 3 C PALABRA 4 D PALABRA 5 E PALABRA 5 E PALABRA 6 F PALABRA 6 F PALABRA 6 F PALABRA 7 G PALABRA 8 H PALABRA 8 H PALABRA 8 H PALABRA 9 I PALABRA 10 J PALABRA 10 J	
PALABRA 2 B   PALABRA 3 C   PALABRA 3 C   PALABRA 4 D   PALABRA 5 E   PALABRA 6 F   PALABRA 6 F   PALABRA 7 G   Caracteristicas del juego PALABRA 8   Nº Jugadores 2   Nº Jugadores 2   PalaBRA 10 J	
PALABRA 3   PALABRA 4   PALABRA 4   PALABRA 5   PALABRA 5   PALABRA 6   PALABRA 6   PALABRA 7   G   PALABRA 8   H   PALABRA 9   PALABRA 10   J	
PALABRA 4   PALABRA 5   PALABRA 5   PALABRA 6   PALABRA 6   F   PALABRA 7   G   PALABRA 8   H   PALABRA 9   PALABRA 10   J	
PALABRA 5   PALABRA 6   PALABRA 6   PALABRA 6   PALABRA 7   G   Documentos de registro   PALABRA 8   PALABRA 8   PALABRA 9   Image: Palabra 10   Orden aleatorio de preguntas	
PALABRA 6   PALABRA 6   PALABRA 7   Conventos de registro   PALABRA 8   PALABRA 8   PALABRA 9   PALABRA 9   PALABRA 10   J	
PALABRA 7 G   Documentos de registro PALABRA 8   Características del juego PALABRA 9   Nº Jugadores 2   Nº Preguntas ≥ 10   Orden aleatorio de preguntas	
Documentos de registro     PALABRA 8     H       Características del juego     PALABRA 9     I       Nª Jugadores     2     PALABRA 10     J	
Características del juego     PALABRA 9       № Jugadores     2       № Preguntas     ≥ 10	
Nª Jugadores     2       Nª Preguntas     ≥ 10	
Orden aleatorio de preguntas	
Tipo respuesta Palabras Orden alculorio de preguntas di	
Tipo de fichero de 11 preguntas 11	
Etapa recomendada 5 Cargar partida Cargar configuración	
CORRECTO INCORRECTO	
INCORRECTO PUNTOS: 0	
Nombre del jugador   1   1   INCORRECTO   2   3   Fuente de preguntas: Oral  Fuente de preguntas de forma	
Fuente de preguntas: Oral El precontador realiza las preguntas de forma oral y verifica las respuestas	:



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.

<ul> <li>Selección d</li> <li>Repositorio</li> </ul>	lel fichero de pregu	ntas 🤰 🚺	<b>,</b> 💉
Repositorio			
	AJDA 🚺 [Seleccio	onar fichero de la lista	~
• Enlace web	(URL)		) ок
Fichero loca	al Seleccio	nar archivo Ninguno archivo sel	ec.
Estado oprazi	Carmar fichara		Requisitos
Autoría:	Cargar Inchero		
Tema:			
Nº Preguntas:			≥10
Tipo:			1
<u>[</u>			
Orden aleatorio d	e preguntas <mark>SI 🗸 🗸</mark>	Empezar por la pregunta	0
Orden aleatorio de	e opciones SI 🗸	Barajar preguntas de nuevo	
	Second and the second		
G Carga	ir partida	Cargar configur	ación
	<ul> <li>Enlace web</li> <li>Fichero loc:</li> <li>Estado carga:</li> <li>Autoría:</li> <li>Tema:</li> <li>Nº Preguntas:</li> <li>Tipo:</li> <li>Orden aleatorio d</li> <li>Orden aleatorio d</li> </ul>	<ul> <li>Enlace web (URL) </li> <li>Fichero local Seleccion </li> <li>Estado carga: Cargar fichero </li> <li>Autoría: <ul> <li>Tema:</li> <li>Nº Preguntas:</li> <li>Tipo:</li> <li>①</li> </ul> </li> <li>Orden aleatorio de preguntas SI </li> <li>Orden aleatorio de opciones SI </li> <li>Orden aleatorio de opciones SI </li> </ul>	<ul> <li>Enlace web (URL)</li> <li>Fichero local Seleccionar archivo Ninguno archivo sele</li> <li>Estado carga: Cargar fichero</li> <li>Autoria:</li> <li>Tema:</li> <li>Nº Preguntas:</li> <li>Tipo: i</li> <li>Orden aleatorio de preguntas SI </li> <li>Empezar por la pregunta</li> <li>Orden aleatorio de opciones SI </li> <li>Barajar preguntas de nuevo</li> <li>Cargar partida Cargar configur</li> </ul>

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.
	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.
	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.

10 1	0	Parámetros	Ficheros		
T0 X T	U	1) Selección d	del fichero de pregu	ıntas 🍃 📘	
		🧭 Repositorio	AJDA 🗊 (act-3eso-ce	elula1	)
	2	Enlace web	) (URL)		ОК
		Fichero loc	al Seleccio	onar archivo Ninguno archivo sek	ec.
10×10		Estado carga:	Fichero cargado		Requisitor
	FHH	Autoría:	Jesús Muñoz		
		Tema:	La Célula 1		
		Nº Preguntas:	40		≥10
Documentos de re	gistro	Tipo:	1		1
Características de	l juego				
<sup>∎</sup> Jugadores	1	Orden aleatorio d	le preguntas SI 🗸 🗸	Empezar por la pregunta	1
Preguntas	≥ 10				
o respuesta	4 (A-D)	Orden aleatorio d	le opciones SI 🗸	Barajar preguntas de nuevo	ON NO
de fichero de reguntas	1				

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	(and the second s
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	SI	~	Empezar por la pregunta	1	\$
Orden aleatorio de opciones	SI	~	Barajar preguntas de nuevo	1 NO	~

- 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.

$10 \times 10$	Parámetros	Ficheros	
10 X 10	() Selección	del fichero de preguntas 🦙 🦻	🟹 🚿
	<b>Repositor</b>	io AJDA 👔 (qui-bac-general1	~
	Enlace we	b (URL)	ОК
	Estado carga:	Fichero cargado	Requisitos
	Estado carga:	Fichero cargado	Requisitos
	Autoria:	Jesús M. Muñoz	
	Tema:	Química avanzada	
pcumentos de registro	Tema: Nº Preguntas:	Química avanzada 40	 ≥10
Documentos de registro	Tema: Nº Preguntas: Tipo:	Química avanzada       40       FyQ EL RIVAL MÁS FUERTE	 ≥10 1
Documentos de registro Características del juego lª Jugadores 1	Tema: Nº Preguntas: Tipo: Orden aleatorio	Química avanzada         40         FyQ EL RIVAL MÁS FUERTE         de preguntas       SI         Empezar por la pregunta	 ≥10 1
Documentos de registro características del juego Jugadores 1 Preguntas ≥ 10	Tema: Nº Preguntas: Tipo: Orden aleatorio	Química avanzada         40         FyQ EL RIVAL MÁS FUERTE         de preguntas       SI         Figure 2       Empezar por la pregunta         de opciones       SI         SI       Empezar por la pregunta	 ≥10 1
Documentos de registro       Características del juego       Nº Jugadores     1       Nº Preguntas     2 10       Tipo respuesta     4 (A-D)	Tema: Nº Preguntas: Tipo: Orden aleatorio Orden aleatorio	Química avanzada         40         FyQ EL RIVAL MÁS FUERTE         de preguntas       SI         Ge opciones       SI         SI       Barajar preguntas de nuevo	 ≥10 1



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 guardada (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.



Reinicia la partida conservando los datos de configuración inicial de la misma sin salir a la pantalla de configuración del juego.



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.

🖾 💥 📕 🧮 🔝 📦
💓 🔛 🌉 😻 🌄 🚼 🛀
Pri 🙀 👯 🕂 🚺 📉 🔄



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.



		3
	Cuál de las siguie (h), tiene pared celular?	
A	ardar fichero de texto de resultados	$\prec$
В	Célula animal Bacteria	
C	Virus	$\mathbf{i}$
D	Célula vegetal	
	<ul> <li>(i) (ii) (iii)</li> <li>(iii) (iiii)</li> <li>(iii) (iii)</li> <li>(iii) (iii)</li></ul>	
▶ 0:0	0	



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.

← → × ↑ ▲ « jue	gos-didacticos	> jug-10x10	<ul> <li>contenidos</li> </ul>	interfaz	~	S D	Buscar en inte	rfaz	_
Organizar 🔻 Nueva car	peta							- 🔳 🌘	2
Este equipo						100k			^
Descargas									
Documentos	alb	ale	ara	ben	bul	cat	che	chi	
Escritorio							<u> </u>		
📰 Imágenes									
💧 Música	cor	cro	dan	eng	esl	esp	est	esv	
🗊 Objetos 3D									
Vídeos									
🐛 Disco local (C:)	eus	fin	fra	gal	gri	heb	hin	hun	
🧅 Reservado para i									
👃 DATOS (E:)	To d	2.4			L.A.	1.4	124		
🤳 JMMC-2023 (F:)	ind	ITI	Ita	Jap	Iat	let	III	mai	
IMMC-2023 (E)									
Simile Locs (n)	nee	nor	pol	por	rum	rus	ser	sue	
🥩 Red 🗸 🗸			P.e.	P.75			10000		~
Nomb	re:					~ Todo	s los archivos	~	
							Abrir	Cancelar	1
									af.

	<mark></mark>	- 🖌 👌	۱ 🚺 🚺			$\otimes$
10 x 1	0	Para	neters Ariles			
10 × 1				Players		
			1	Nombre del	jugador	
			Spe	ecific game o	ptions	
Documentos de re	gistro		type of questio	ns FILE		~
Características de	l juego		Time for quest	ions 25		\$
Número de jugadores	1					
Nº preguntas	≥ 10					
Tipo de respuesta	4 (A-D)					
Tipo de fichero de preguntas	1		Continue game		Load cont	figuration
Etapa recomendada	5					
	s M. Muñoz Calle	9		PL/	AY )	Next 🕥

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

<b>S</b>		- 🔁 🕈		[ 🔘 🗐	1.			$\bigotimes$
10 x 1	0	Par	ámetro	s Ficheros				
					Jugado	res		
				1	Nombre d	lel jug	ador	
				Opciones	específi	icas d	lel juego	
Documentos de re	gistro			Fuente de las pregun	ntas	Ficher	)	~
Características del	juego			Tiempo por pregunta		25		\$
Número de jugadores	1				-			
N⁰ preguntas	≥ 10							
Tipo de respuesta	4 (A-D)							
Tipo de fichero de preguntas	1		Ċ	argar partida			Cargar co	nfiguración
Etapa recomendada	5	000		Constant Providence		198	Contract Street Street	
	s M. Muñoz Ca	lle			) Ju	ıga	r	Siguiente

	<u>.</u> - # -	6				•		$(\times)$	
10 x 1	.0	Para	meters	File	•				
					Play	vers			
10×10				1	Nombro	e del juga	ador		
				S	pecific ga	me opti	ons		
Registration Docu	ments			type of question	s	FILE		~	
Game Feature	es			Time for questio	ns	25		\$	
Number of players	11					-			
Number of questions	≥ 10								
response type	4 (A-D)								
Type of question file	1		6				Transfer and	terroretter	
recommended stage	5	6	C	onunue game		100	Load com	iguration	
OCO AL Jesú:	s M. Muñoz Calle					LAY		Next	

10 v 1		Par	ràmetres	Fitxers	+		
10 X 1	.0			Jı	ugadors		
10×10				1 Not	mbre del jug	gador	
				Opcions es	specífique	s de joc	
Documents de re	gistre		٦	fipus de preguntes	ARXIL	J	~
Característiques (	del joc		٦	ēmps per pregunta	25		\$
Número de jugadors	1						
Núm. preguntes	≥ 10						
Tipus de resposta	4 (A-D)	1					
Tipus de fitxer de preguntes	1		Cont	inuar partida		Carregar col	nfiguració
	5	(100)	0.000		-		The All Marcales
Etapa recomanada	(75)						

<b>10 x 10</b>	Par	ramètres —Des dossiers	
		Jo	Dueurs
		1 Non	ıbre del jugador
		Des options :	spécifiques au jeu
Documents d'enregistrement		type de questions	FICHIER V
Caractéristiques de jeu		Temps question	25
Nom des joueurs 1			
Nombre de questions ≥ 10			
type de réponse 4 (A-D			
Type de fichier de questions 1		Continuer le ieu	Charger la configuration
átono rocommondão 🛛 🗧	60		



Probar el funcionamiento de la interfaz traductora en varios juegos.

## Grabación y continuación de partidas

Vamos a resumir el proceso de 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.

$\leftrightarrow \rightarrow \uparrow \uparrow \bullet \bullet$	re equipo 🔸 Descargas	ٽ ~	,	scargas
Organizar 🔻 Nueva ca	arpeta			
🕒 🕒 Este equipo	Nombre	Fecha de modificación	Тіро	Tamaño
tetto J Descargas	✓ al principio de este año (16)			
Documentos	partida-UNO CONTRA DIEZ	10/02/2023 0-51	Documento de te	5 8
E Escritorio	resultado	19/02/2023 0:51	Documento de te	21
tejic migener	partida-EL TIRON-DUELO (13)	01/02/2023 19:44	Documento de te	11
h Másias	partida-EL_TIRON-DUELO (12)	01/02/2023 19:43	Documento de te	1
J Musica	partida-EL_TIRON-DUELO (11)	01/02/2023 19:43	Documento de te	1
tejic Dijetos 3D	partida-EL_TIRON-DUELO (10)	01/02/2023 19:42	Documento de te	1
Vídeos	partida-EL_TIRON-DUELO (9)	01/02/2023 19:40	Documento de te	1
🐛 Disco local (C:)	partida-EL_TIRON-DUELO (8)	01/02/2023 19:36	Documento de te	1
tejid 🥪 Reservado para el	partida-EL_TIRON-DUELO (7)	01/02/2023 19:35	Documento de te	1
DATOS (E:)	partida-EL_TIRON-DUELO (6)	01/02/2023 19:31	Documento de te	1
🤳 JMMC-2023 (F:)	partida-EL_TIRON-DUELO (5)	01/02/2023 19:30	Documento de te	1
IMMC-2023 (F-)		01/02/2022 10:20	Nocumento de te	11
Nombre: partic	la-10X10			
Tipo: Text D	locument			

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).

10 x 1	.0	Parámetr	os Ficheros		
			Juga	dores	
			1 Pablo		
			Opciones espe	cíficas del ju	lego
Documentos de re	egistro		Fuente de las preguntas	Fichero	~
Características de	l juego		Tiempo por pregunta	25	\$
	1				
N <sup>s</sup> Jugadores					
N⁵ Jugadores Nª Preguntas	≥ 10				
Nª Jugadores Nª Preguntas Tipo respuesta	≥ 10 4 (A-D)				
Nª Jugadores Nª Preguntas Tipo respuesta Tipo de fichero de preguntas	≥ 10 4 (A-D) 1		Partida cargada	Car	gar configuración
N <sup>a</sup> Jugadores N <sup>a</sup> Preguntas Tipo respuesta Tipo de fichero de preguntas Etapa recomendada	≥ 10 4 (A-D) 1 5	<b>11</b>	Partida cargada	Car	gar configuración

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 **b** del menú superior desplegable, y se mostrará un mensaje de aviso para confirmar si se desea abandonar la partida actual.

	28	; Desea a partic	bandonar la la actual?	
Votos B A7	10 4 Votos A 5 Votos B 7			

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.

TOX	TO			Ti Kanada katar <b>k</b> ata			
	Abrir			nuodo	POC		>
		e equipo » DATOS (E:) » 0000	00	~	õ	, Buscar en 000000	
1 .	Organizar 🔻 Nueva ca	rpeta					. 0
	000000	Nombre	Fec	ha		Тіро	Tamaño
	00-MEJORA-EST	documento-evaluacion-3	26/	08/2023 18:44		Formato de texto	231
	localization	nombre	26/	08/2023 16:53		Documento de te	11
	undater	📓 busqueda-informacion-ju	Jegos 26/	08/2023 15:04		Formato de texto	1071
( 10×		partida-10X10	25/	08/2023 19:30		Documento de te	11
	📥 OneDrive	documento-evaluacion-1	25/	08/2023 1:12		Formato de texto	311
	Este equino	partida-BATALLA-NAVAL	21/	08/2023 23:53		Documento de te	11
	December 2	📆 orden convalidación	18/	08/2023 15:37		Documento Adob	473
1	Descargas	1001633	18/	08/2023 15:35		Documento Adob	881
_	Documentos	🖹 captura	18/	08/2023 15:33		Archivo PNG	14
Documentos	Escritorio	Importar_ficheros_JS	18/	08/2023 14:57		Archivo WinRAR Z.,	11
1	📰 Imágenes	🔧 Factura_2023-08-18_2027	76497717_V889376 18/	08/2023 12:29		Documento Adob	851
Caracteristica	👌 Música	😤 Factura_FS2332308325772	2 15/	08/2023 17:40		Documento Adob	221
	Objetos 3D	🔁 Factura_FE2332143699962	1 15/	08/2023 15:33		Documento Adob	1.910
N <sup>a</sup> Jugadores	Vídeos	Narración 2	15/	08/2023 15:08		Archivo WAV	1.508
N <sup>®</sup> Preguntas	🐛 Disco local (C:)	<ul> <li>Narración 1</li> </ul>	15/	08/2023 15:06		Archivo WAV	1.6371
Tipo respuesta	Nomb	pre:			~	Todos los archivos	~
po de fichero d preguntas						Abrir	Cancelar
apa recomendada	5	(e)(0)		-			

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.



AHORC	ADO	Parámetros	Ficheros	DIRECTA	
			Intro	oducir datos 🛛 🧲	Borrar
			Letras	8	
		E Y L Y E	✔ F ✔ A ✔	N • T • E •	
		PISTA 1	Animal		
		PISTA 2	Mamífero		
Documentos de r	egistro	PISTA 3	Herviv		
Características de	el juego		25		
N <sup>a</sup> Jugadores	÷.1				
N <sup>a</sup> Preguntas	1				
Tipo respuesta	Palabras				
Tipo de fichero de preguntas	FI	Carga	r partida	Cargar	configuración









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 *ldentity*, 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

Inicial nombre del juego	Juego	Juego	
Selecciona Inicial nombre del juego 🕴	Selecciona Juego 🔻	Selecciona Juego 🔹	
Estilo del juego	Etapa (recomendada)	Forma de respuesta	
Selecciona Estilo del juego 🔻	Selecciona Etapa (recomendada) 🔹 🔹	Selecciona Forma de respuesta 🕴	
Preguntas mínimas	Preguntas máximas	Partidas sucesivas	
Desde _ a	Desde _ a	Selecciona Partidas sucesivas 🔹	
Mínimo de jugadores	Máximo de jugadores	Equipos mínimos	
Desde _ a	Desde _ a	Selecciona Equipos mínimos 🔹	
Equipos máximos	Jugadores mínimos equipo	Jugadores máximos equipo	
Selecciona Equipos máximos 🕴	Selecciona Jugadores mínimos equipo 🕴 🕴	Selecciona Jugadores máximos equipo 🔹	
Jug. preguntas tipo oral	Jug. sin preguntas	Jug. introducción a mano preg.	
Selecciona Jug. preguntas tipo oral 🔻	Selecciona Jug. sin preguntas 🔻 🔻	Selecciona Jug. introducción a mano preg 🔻	
Jug. preg. generadas por juego	Jug. preguntas en ficheros	Tipo fichero de preguntas	
Selecciona Jug. preg. generadas por juego 🔻	Selecciona Jug. preguntas en ficheros 🔹 🔻	Selecciona Tipo fichero de preguntas	
Preguntas ilimitadas en Fich.	Ficheros mínimos	Ficheros consecutivos	
Selecciona Preguntas ilimitadas en Fich 🔻	Selecciona Ficheros mínimos 🔹 🔹	Selecciona Ficheros consecutivos 🔹	
Scorm			
Selecciona Scorm 🔻			
Buscar			

 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

 $\checkmark$ 

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.

## Generación de contenidos para juegos

## Generación de contenidos para juegos



Práctica 3: Generación de contenidos para juegos

#### Presentación

## ٢

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

2

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 <u>generador de ficheros</u> 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):

Formularios no individuales	~ (AUDA)
ormularios individuales	Abrir generador
Seleccionar el generador de Aclaración: Detrás del tipo de juego se indican entre paréntesis 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 solució	el ficheros al que se desee acceder s y separados por barras los siguiente aspectos: 5n. n de juegos didácticos en el aula yecto educativo arador de ficheros

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	Tipo 1 (301/ilim/3/4/A-D) Tipo 2 (3/8/3/8/Si-No)	
Seleccionar el g Aclaración: Detrás del tipo de juego s - Número de juegos que pertenecen a - Número de preguntas que admite el - Número máximo de líneas del enund - Número de opciones de respuesta/ti	Tipo 2 (0/0/0/0/0/cifra) Tipo 3 (54/ilim/5/0/cifra) Tipo 4 (2/ilim/3+pistas/0-3/palabra) Tipo 5 (2/ilim/6/3/1-3) Tipo 6 (2/1/21 letras+8 pistas/0/palabra) Tipo 7 (3/25/6/0/palabras) Tipo 8 (2/ilim/3/2/V-F) Tipo 9 (2/7/1/0/cifras) Tipo 10 (4/1/63 letras+9 pistas/0/frase) Tipo 11 (7/ilim/1/0/palabra) Tipo 12 (4/ilim/3/2-4/A-B-D) Tipo 13 (11/ilim/3/6/A-F) Tipo 14 (2/1/3/10/1-10) Tipo 15 (3/15/3/2-4/A-B-D) Tipo 16 (4/1/2 columnas/10/relacionar) Tipo 18 (9/1/3/15/Si-NO) Tipo 18 (9/1/3/15/Si-NO)	guiente aspectos:

• 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).

Título: Autor/a:	
Pregunta: 🚽 🛛 🛛 (0)	Formulario tipo 1
Enunciado línea 1	
Enunciado línea 3	
A)	B)
C)	D)
Solución 🔽 🤇	rabar pregunta Limpiar Generar fichero Volver al inici
Reiniciar (borrar todo)	Ir al panel de contenidos Limpiar
tulo:	Autor/a:

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: 🚽 🔲 (0)	Formulario tipo 1	Copiar pregunta número 🝦 0 🛛 🔍 Copiar	
Enunciado línea 1			
Enunciado línea 2			
Enunciado línea 3			
A)		B)	
~	6	D	
		0)	
Solución 🛛 🖌 🌔	Grabar pregunta	Limpiar (Generar fichero) Volver al	
Pregunta: 1			
Α)			
3)			
C)			
J)			

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.



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

Título: Explicación d	el funcionamiento del gen	erador Autor/a: Jesús Muñoz	
Pregunta: 숮 1 (0)	Formulario tipo 1	Copiar pregunta número 🛔 🛛 🔍 Copiar	
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		B) Sólo es posible pata algunos juegos	
C) Depende del tipo de n	avegador	D) Se puede hacer con el generador de ficheros	
Solución D 🗸	Grabar pregunta	Limpiar Generar fichero Volver al	
Pregunta: 1 2 Se pueden generar fich	eros de preguntas para juegos	del Provecto AJDA	
sin conexión a Internet?	h3 h 13		
A) No es posible			
B) Sólo es posible pata a	lgunos juegos		
C) Depende del tipo de n	avegador		
D) Se puede hacer con el	generador de ficheros		
Solución: D			

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.

Γítulo: Explicaci	ón del fu	ncionamiento del ger	erado	r Autor/a: Jesús Muñoz
Pregunta: 🔶 1	<b>(1)</b>	Formulario tipo 1	Co	piar pregunta número 🝦 🛛 🛛 📿 Cop
Enunciado línea	1 ¿Se	oueden generar ficheros de	pregun	tas para juegos del Proyecto AJDA
Enunciado línea	2 sin c	onexión a Internet?		
Enunciado línea	3			
No es posible			B)	Sólo es posible pata algunos juegos
Depende del tipo	o <mark>de nave</mark> g	ador	D) Se puede hacer con el generador de ficheros	
iolución D ~		Grabar pregunta	Limpi	ar Generar fichero Volve
egunta: 1 (grabad	a)	Srabar pregunta	Limpi	ar Generar fichero Volve
sin conexión a Inte	r ficheros met?'	de preguntas para juegos	s del Pl	oyecto AJDA
) 'No es posible'				
) 'Sólo es posible	oata algur	os juegos'		
) 'Depende del tipo ) 'Se puede bacer	o de naveç con el ger	ador' erador de ficheros'		
y oc pacae nacer	on or ger	eruner de honoros		

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.

Título: Explicació	n del funcionamiento del	l generador Autor/a: Jesús Muñoz
Pregunta: 🔶 2	(1) Formulario tipo	1 Copiar pregunta número 🝦 1 Copiar
Enunciado línea 1	¿Se pueden generar fichero	os de preguntas para juegos del Proyecto AJDA
Enunciado línea 2 sin conexión a Internet?		
Enunciado línea 3	3	
A) No es posible		B) Sólo es posible pata algunos juegos
C) Depende del tipo d	de navegador	D) Se puede hacer con el generador de ficheros
Solución D	Grabar pregunta ficheros de preguntas para ju et?	Limpiar Generar fichero Volver al inicio
<ul> <li>A) No es posible</li> <li>B) Sólo es posible pa</li> <li>C) Depende del tipo d</li> <li>D) Se puede hacer co</li> <li>Solución: D</li> </ul>	ta algunos juegos le navegador n el generador de ficheros	

Modificamos el contenido de la segunda pregunta antes de grabarla.

Título: Explicació	n del funcionamiento	o del genera	lor Autor/a: Jesús M	uñoz	
Pregunta: <b>‡</b> 2	(1) Formulario	tipo 1 (	copiar pregunta número	21 Copiar	
Enunciado línea 1	¿Se pueden generar f	icheros de preg	intas para juegos del Proyec	cto AJDA	
Enunciado línea 2 Enunciado línea 3	de más de una forma	diferente?			
A) Si		E	) Sólo es posible pata algu	nos juegos	
C) Depende del tipo de navegador			D) Sólo se puede hacer con el generador de ficheros		
Solución A ~ Pregunta: 2 ¿Se pueden generar f de más de una forma A) Si B) Sólo es posible pat C) Depende del tipo d	Grabar pregun icheros de preguntas pa diferente?	ta Lim	Proyecto AJDA	Chero Volver al inicio	
D) Sólo se puede hace Solución: A	er con el generador de fi	icheros			

Ahora grabamos la pregunta 2 con el botón **Grabar pregunta**.

Pregunta: 🗧 2	(2)	Formulario tipo 1	Co	piar pregunta número 🚖 1 🛛 🔍 Copiar
Enunciado línea	L ¿Se	pueden generar ficheros de	pregun	tas para juegos del Proyecto AJDA
Enunciado línea	2 de n	nás de una forma diferente?		
Enunciado línea :	3			
A) Si			B)	Sólo es posible pata algunos juegos
C) Described at the			-/	
Solución A 🗸		Grabar pregunta	Limpi	ar Generar fichero Volver al in
Pregunta: 2 (grabada	)			
	fichero diferer	s de preguntas para juegos nte?'	del Pr	oyecto AJDA'
¿Se pueden generar de más de una forma	uncici			
'¿Se pueden generar 'de más de una forma ''	anerer			
'¿Se pueden generar 'de más de una forma '' A) 'Si' B) 'Sólo es posible p	ata algu	nos iuegos'		
¿Se pueden generar 'de más de una forma ' A) 'Si' B) 'Sólo es posible p C) 'Depende del tipo	ata algu de nave	nos juegos' gador'		
'¿Se pueden generar 'de más de una forma " A) 'Si' B) 'Sólo es posible p C) 'Depende del tipo D) 'Sólo se puede ha	ata algu de nave cer con	nos juegos' gador' el generador de ficheros'		

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.

Dura	$\leftarrow \rightarrow \cdot \uparrow \uparrow \downarrow \rightarrow$ Este	equipo > DATOS (E:) > 000000	ٽ ~	D Buscar en 000000	
Pre					
En	Organizar 🔻 Nueva car	peta		BEE	. ()
	🕒 Este equipo	Nombre	Fecha	Тіро	Tamaño
Eni	🖶 Descargas	📒 importar ficheros	18/08/2023 17:01	Carpeta de archivos	
-	🛅 Documentos	Proyecto sin título.tscproj	15/08/2023 15:13	Carpeta de archivos	
=ni	Escritorio	0COORDINACION	01/07/2023 11:54	Carpeta de archivos	
	E Imágenes	🦲 certi	27/09/2022 21:28	Carpeta de archivos	
a	Música	partida-10X10	25/08/2023 19:30	Documento de te	1
<b>'</b>	Chister 2D	partida-BATALLA-NAVAL	21/08/2023 23:53	Documento de te	
)					
	Vídeos				
	🐌 Disco local (C:)				
ol	🥪 Reservado para el				
	DATOS (E:)				
reg	🧅 JMMC-2023 (H:)				
Se	🤳 JMMC-2023 (H:) 🗸	<			
de r					
	Nombre: 100000	e			
)'S	Tipo: Text Do	cument			
5) 9				1	an a
11	∧ Ocultar carpetas			Guardar Can	celar

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

```
Х
🗐 nombre: Bloc de notas
                                                                            Archivo Edición Formato Ver Ayuda
'AUTOR/A: Jesús Muñoz'
'TEMA: Explicación del funcionamiento del generador'
'Pregunta 1'
'¿Se pueden generar ficheros de preguntas para juegos del Proyecto AJDA'
'sin conexión a Internet?'
. .
'No es posible'
'Sólo es posible pata algunos juegos'
'Depende del tipo de navegador'
'Se puede hacer con el generador de ficheros'
'D'
'Pregunta 2'
'¿Se pueden generar ficheros de preguntas para juegos del Proyecto AJDA'
'de más de una forma diferente?'
. .
'si'
'Sólo es posible pata algunos juegos'
'Depende del tipo de navegador'
'Sólo se puede hacer con el generador de ficheros'
'A'
'Formulario tipo 1'
                                       Línea 1, columna 1
                                                      120%
                                                           Windows (CRLF)
                                                                         UTF-8 con BOM
```

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.

Título: Explicación del funcionamient	to del generador Autor/a: Jesús Muñoz
Pregunta: 👷 0 (2) Formulari	o tipo 1
Enunciado línea 1 Enunciado línea 2 Enunciado línea 3	
A)	в)
C)	D)
Solución 🗸 Grabar pregu	nta Limpiar Generar fichero Volver al inicio
Reiniciar (borrar todo)	al panel de contenidos Limpiar
Título: Explicación del funcionamie ¿Empezar de nuevo?	ento del Autor/a: Jesús Muñoz
	Cargar preguntas al final

#### **GENERADOR DE FICHEROS PARA JUEGOS DIDÁCTICOS (AJDA)** Título: Autor/a: Pregunta: 0 (0) Formulario tipo 1 Enunciado línea 1 Enunciado línea 2 Enunciado línea 3 B) A) C) D) Solución **Generar fichero** ~ Ir al panel de contenidos Limpiar Reiniciar (borrar todo) Título: Autor/a: Cargar de un fichero 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.

11	Orazaizar z Nueva ez	24		B== _	-
Pr	organizar + Nueva ca	npeta	~	<u> </u>	
	updater	Nombre	Fecha	Тіро	Tamaño
En	OneDrive	📙 importar ficheros	18/08/2023 17:01	Carpeta de archivos	
		Proyecto sin título.tscproj	15/08/2023 15:13	Carpeta de archivos	
En	🤙 Este equipo	COORDINACION	01/07/2023 11:54	Carpeta de archivos	
	🖶 Descargas	🧯 certi	27/09/2022 21:28	Carpeta de archivos	
En	Documentos	nombre 📄	26/08/2023 16:53	Documento de te	1
	Escritorio	📝 busqueda-informacion-juegos	26/08/2023 15:04	Formato de texto	107
	📰 Imágenes	partida-10X10	25/08/2023 19:30	Documento de te	1
<b>v</b>	Música	documento-evaluacion-1	25/08/2023 1:12	Formato de texto	31
-1	Dhietos 3D	📄 partida-BATALLA-NAVAL	21/08/2023 23:53	Documento de te	1
1		🔁 orden convalidación	18/08/2023 15:37	Documento Adob	473
	Videos	🔁 001633	18/08/2023 15:35	Documento Adob	88
Sol	Disco local (C:)	captura	18/08/2023 15:33	Archivo PNG	63
	🥪 Reservado para i	🌆 Importar_ficheros_JS	18/08/2023 14:57	Archivo WinRAR Z	1
=	DATOS (E:)	😤 Factura_2023-08-18_202776497717_V889376	18/08/2023 12:29	Documento Adob	85
Re	🧅 JMMC-2023 (H:)	Lactura_FS23323083257722	15/08/2023 17:40	Documento Adob	221
	····· ··· ··· ··· · · · · · · · · · ·	< []			>
u	Nom	ore:		V Todos los archivos	~
				Abrir	Cancelar

Título: Explicación del funcion	amiento del generador Autor/a: Jesús Muñoz
Pregunta: 0 (2) For	mulario tipo 1
Enunciado línea 1	
Enunciado línea 3	
A)	В)
C)	D)
Solución 🗸 Grabar	pregunta Limpiar Generar fichero Volver al inici
Reiniciar (borrar todo)	Ir al panel de contenidos Limpiar
ítulo: Explicación del funcio	namiento del Autor/a: Jesús Muñoz
úmero de preguntas:2	AUTOR/A: Jesús Muñoz TEMA: Explicación del funcionamiento del generador
Courses do un f	ichero

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).

Organizar 🔻 🛛 Nueva ca	rpeta		EE - 🔟 🕜
📜 updater 🔥	Nombre	Fecha de modificación	Tipo Documento de tex
📥 OneDrive	mat-5pri-numerosdecimales1	09/07/2017 21:35	Documento de tex
Francisco	📄 mat-6pri-decimalesyromanos1	09/07/2017 21:34	Documento de tex
S Este equipo	mat-6pri-num_rom1	09/07/2017 21:35	Documento de tex
Descargas	📄 mat-6pri-num_romanos1	09/07/2017 21:35	Documento de tex
🛅 Documentos	mat-pri-concurs1	09/07/2017 21:35	Documento de tex
Escritorio	mat-pri-poligonos1	09/07/2017 21:35	Documento de tex
📰 Imágenes	mat-pri-unidades1	09/07/2017 21:35	Documento de tex
Música	📄 mus-1eebb-lenguajemusicalgeneral_197	09/07/2017 21:35	Documento de tex
Chietos 3D	📄 mus-2eso-instrumentos1	09/07/2017 21:35	Documento de tex
	📄 mus-3eso-romanticismo1	23/07/2017 16:00	Documento de tex
Videos	mus-4eebb-tonalidades_68	09/07/2017 21:35	Documento de te
🐌 Disco local (C:)	mus-4eebb-tonalidadesmenores-1	09/07/2017 21:35	Documento de te
🥪 Reservado para i	📄 mus-5_prim-bingo_musical1	09/07/2017 21:34	Documento de tex
DATOS (E:)	mus-5ep-compositores1	09/07/2017 21:34	Documento de te
JMMC-2023 (H:)	mus-12eso-elem_mus1	09/07/2017 21:35	Documento de te
v	<		>
Nomb	rre: mus-2eso-instrumentos1	✓ Todos los	archivos 🗸 🗸
		Abri	r Cancelar

Título: Explicación del fu	incionamiento del gen	nerador Autor/a: Jesús Muñoz			
Pregunta: <b>42</b> (42)	Formulario tipo 1	Copiar pregunta número 🝦 1 🛛 🔍 Copiar			
Enunciado línea 1 El sa Enunciado línea 2 Enunciado línea 3	xofón es un instrumento de t	e tipo			
A) Cordófono		B) Membranófono			
C) Electrófono		D) Aerófono			
Solución D 🗸	Grabar pregunta	Limpiar Generar fichero Volver al inic			
" A) 'Cordófono'					
B) 'Membranófono' C) 'Electrófono'					

Formularios no individuales		~	A buin generador
Formularios individuales	Tipo 3 (54/ilim/5/0/cifra) Tipo 4 (2/ilim/3+pistas/0-3/palabra) Tipo 5 (2/ilim/6/3/1-3)		Abrir generation
Seleccionar el g Aclaración: Detrás del tipo de juego s - Número de juegos que pertenecen a - Número de preguntas que admite el - Número máximo de líneas del enuno - Número de opciones de respuesta/t	Tipo 6 (2/1/21 letras+8 pistas/0/palabra) Tipo 7 (3/25/6/0/palabras) Tipo 8 (2/ilim/3/2/V-F) Tipo 9 (2/7/1/0/cifras) Tipo 10 (4/1/63 letras+9 pistas/0/frase) Tipo 11 (7/ilim/1/0/palabra) Tipo 12 (4/ilim/3/2-4/A-B-D) Tipo 13 (11/ilim/3/6/A-F) Tipo 14 (2/1/3/0/1-10) Tipo 15 (3/15/2-4/A-B-D) Tipo 16 (4/1/2 columnas/10/relacionar) Tipo 17 (2/5/3/2-6/A-B-F)	2	que se desee acceder viente aspectos: Seleccionar el tipo de formulario que se quiere realizar (formularios individuales o no)
0:00	Tipo 18 (9/1/3/15/Si-No) Tipo 19 (2/8/3/4-5/A-D-E) Tipo 20 (8/ilim/3/2/A-B) Tipo 21 (2/ilim/3/7/1-7) Tipo 22 (2/6/4/6/1-6) GENERADOR DE FICHEROS DE	~	•) 53 :



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

<u> A</u>

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.

```
*nombre: Bloc de notas
                                                                         \times
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
'AUTOR/A: Jesús Muñoz'
'TEMA: Explicación del funcionamiento del generador'
'Pregunta 1'
'¿Se pueden generar ficheros de preguntas para juegos del Proyecto AJDA'
'sin conexión a Internet?'
'No es posible'
'Sólo es posible pata algunos juegos'
'Depende del tipo de navegador'
'Se puede hacer con el generador de ficheros'
'D'
'Pregunta 2'
'¿Se pueden generar ficheros de preguntas para juegos del Proyecto AJDA'
'de más de una forma diferente?'
'Si, ya que los ficheros son editables con procesadores de texto'
'Sólo es posible pata algunos juegos'
'Depende del tipo de navegador'
'Sólo se puede hacer con el generador de ficheros'
'A'
'Formulario tipo 1'
                                  Línea 16, columna 65
                                                 120%
                                                       Windows (CRLF)
                                                                     UTF-8 con BOM
```

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	ссі	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 guion 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:

### ing-1bac-verb\_irreg2

**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:

#### mus-4pri-notas\_mus1

**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

19

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 *jugahorcado\_multijugador* veremos el contenido de la misma.



A continuación, abrimos la carpeta *contenidos*.

images interfaz lib subida acierto ahorcado_ ahorcado_ atom multijugad or-direc or-fich barra-progr eso casita comenzar dados exito1 fallo fallo2 finalte	
barra-progr eso casita comenzar dados exito1 fallo fallo2 finalte	o
barra-progr casita comenzar dados exito1 fallo fallo2 finalta eso	Ì
	ır
formulario formulario formulario?	one
n3 n4 s	one
jugar jugar_over jugar-trans laser1 menulateral modalidad pasar1 pasar1	2
мрз 📀 💿 👔 🌍 💿 🖉	]
portada1 preguntas- registro resultados ruleta sigui sigui_over sonido- escritas	off
sonido-on volver volver_over	

Después, abrimos la carpeta subida.

ficheros	fich-menu	lista	listado	listafich

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
📄 sae_182	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
📄 sangras_190	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
solicitud_154	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
📄 tabulador_191	30/12/2016 11:04	Documento de tex	1 KB
📄 talento_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
Тіро:	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



A continuación, de la última pregunta podemos copiar las que gueramos, 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:

22

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?' 1 1 'Virus' 'Eucariotas' 'Procariotas' 'Bacterias 'B' 'PREGUNTA 2' '¿Cuál de los siguientes no es un orgánulo celular?' 1.1 'Vacuola' 'Citoplasma' 'Lisosoma' 'Aparato de Golgi' 'B 'PREGUNTA 3' '¿Qué orgánulo se encarga de sintetizar las proteinas?' . . 'Ribosoma' 'Lisosoma' 'Retículo endoplasmático' 'Centriolo' 'A' 'PREGUNTA 4' '¿Cuál de las siguientes tiene pared celular?' 1.1 'Bacteria' 'Célula animal' 'Célula vegetal' 'Virus' 'C' 'Fichero con 4 preguntas' III Þ

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.

22





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

2

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.

10 x 10	Parámetros Ficheros	
TOXIO	🗊 Selección del fichero de preguntas 🦙	🔯 🔷
	Repositorio AJDA 👔 (act-3eso-celula1	<u> </u>
1 • · · ·	Enlace web (URL)	ОК
	Fichero local     Seleccionar archivo Ninguno archivo	vo selec.
10×10	Estado carra: Eichero carrado	Requisitos
	Autoria: Jesús Muñoz	
	Tema: La Célula 1	
	N° Preguntas: 40	≥10
Documentos de registro		1
Características del juego		
№ Jugadores 1	Orden aleatorio de preguntas SI	a 1
N <sup>e</sup> Preguntas ≥ 10		
Tipo respuesta 4 (A-D)	Orden aleatorio de opciones SI 🗸 Barajar preguntas de nu	uevo 🗊 NO 🗸
Tipo de fichero de preguntas 1		

 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).

MINITRIVIAL	Parámetros	Ficheros 1	Ficheros 2	Ficheros 3	Ficheros 4	Ficheros 5	Ficheros 6	
		Jugadores						
			I Non 2 Non	nbre del jug nbre del jug	gador 1 gador 2			
Documentos de registro		0	pciones e	specífica	s del jueg	0		
Características del juego		Fuente de	e las pregunta	s Fich	ero	~		
Nª Jugadores 2		Temas aleatorios				~		
N <sup>a</sup> Preguntas≥ 15Tipo respuesta3 (1-3)								
Tipo de fichero de preguntas     5       Etapa recomendada     5	1	Cargar pa	rtida		Cargar	configurad	ión	
Jesús M. Muñoz Calle				Jug	ar	Sigu	liente 🔊	

MINITKI	VIAL	🗊 Seleccio	ón del ficher		guntas	5	2 🔼	) 
		• Enlace	web (URL)				]	ОК
		• Fichero	local	Selec	ccionar arc	hivo Ninguno	archivo selec	2.
		Estado carga	1: Fichero ci	argado				Requisitos
		Autoría:	José Luis	Olmo Rísqu	ez		ĺ	
8		Tema:	DIVERSID	AD BIOLÓG	ICA (REIN	O MONERAS)		
		Nº Preguntas	: 15					≥15
Documentos de re	gistro	Tipo:	<b>6</b> 5					5
Caracteristicas de	l juego						l	1
N <sup>a</sup> Jugadores	2	Orden aleato	orio de pregunta	s SI 💊	<ul> <li>Emp</li> </ul>	ezar por la pr	egunta	0
N <sup>a</sup> Preguntas	≥ 15							
Tipo respuesta	3 (1-3)	Orden aleato	prio de opciones	SI 🗸	Bara	ijar preguntas	de nuevo 🚺	NO 🗸
Tipo de fichero de preguntas	5							
	5	C 💦	argar partida		0	Cargar	configura	icion

		🔗 Repo	sitorio AJD	A 🚺 anf	1cfm-alim	entacion1		~
		• Enlac	e web (UR	L) 🗌				ОК
		• Fiche	ro local		Seleccior	nar archivo Ningun	o archivo sele	ec.
		Estado car	ga: Fich	ero cargado				Requisitos
		Autoría:	Món	ica Benito				
1		Tema:	Alim	entación y N	utrición			
		Nº Pregunt	as: 30					≥15
Documentos de re	egistro	Tipo:	<b>()</b> 5					5
Características de	l juego							
N <sup>s</sup> Jugadores	2	Orden alea	atorio de pre	guntas SI	~	Empezar por la p	regunta	1
N <sup>®</sup> Preguntas	≥ 15	Ordon ala	storio do eno	ionoo Cl		Paralar proguptor	do pulovo (	
Tipo respuesta	3 (1-3)	Orden alea	atono de opc	iones Si	•	barajar pregunta:	s de fluevo	
ipo de fichero de preguntas	5		Cargar pa	rtida		Carga	configura	ación
Etapa recomendada	5	<b>(100</b> )	<b>3</b>	er Calebra de Calebra d				4 <u>2-8</u> 6.80

 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.



2	? 💐	1 Selección	del fichero de pregu	ntas 🧔 🧏	<b>,</b>
		Enlace we	b (URL)		ОК
		Fichero Io	cal Selecci	onar archivo Ninguno archivo se	lec.
	>	Estado carga:	Fichero cargado		Requisitos
	THEFT	Autoria:	Jesús Muñoz		
1		Tema:	La Célula 1		
		Nº Preguntas:	40		≥40
Documentos de re	gistro	Tipo:	1		1
Características de	l juego	1-	47 		
N <sup>s</sup> Jugadores	11	Orden aleatorio	de preguntas SI 🛛 🗸	Empezar por la pregunta	1
Nº Preguntas	≥ 40	Orden alesterio		Parajar produptas do puevo	
Tipo respuesta	4 (A-D)	Orden aleatono		barajar preguntas de nuevo	UNO V
Tipo de fichero de preguntas	1	Caro	ar partida	Cargar configu	ración
Etapa recomendada	5	<b>100</b>		<b>6</b> 8	
	1		6		

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.

			•		American	-	
banderas	banderas2	CSS	iconosnorte	images	interfaz	lib	subida
0	0	210 - 100 -	50%	50%	50%		
10x10	acierto	barra-progreso	comodin1	comodin1_over	comodin1b	comodin2	comodin2
comodin <sup>2</sup> b	comodin3	compdin3	comodin3b	comodin4	comodin4 over	comodin4b	compnarania
			8-1-145-1-1997-5-5				
compubazul	compubazul_over	comtazul	comtazul_over	comtnaranja	Crono	crono	crono_over
crono2	cuadro1	cuadro1	cuadro1	cuadro2	cuadro3	cuadro4	cuadrop
					N		
cuadrop	deg1	deg2	fallo	n flechaderecha	flechaderecha_ove r	flechaderecha2	flechaderecha2_ov er
********	S.C.		A A A A A A A A A A A A A A A A A A A		A	*****	E
ale		cat			ng		esp
	2	277777777	225	1000000	77775	(147)77	
	A.		E		P.		
eus		fra		<u>c</u>	jal		por

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.

🔄 esp: Bloc de notas	
Archivo Edición Formato Ver Ayuda	
'Español' 'Idioma' 'Fichero no válido' 'Inicio' 'Ajuste de tiempo' 'Sonido' 'Tiempo' 'Ayuda'	• III
'Orden aleatorio de preguntas' 'Poner el nombre del fichero y pulsar Intro' 'Nombre del fichero' 'Preguntas mínimas' 'Preguntas suficientes para jugar' 'Preguntas insuficientes para jugar' 'Fichero no leido. Comprobar que existe y' 'que el navegador tiene permiso de lectura' 'COMENZAR' 'Nombre del jugador' 'Primera pregunta' 'Siguiente pregunta' 'Siguiente pregunta' 'Siguiente pregunta' 'Comodín 50 %' 'Comodín 1lamada' 'Comodín público' 'Comodín tiempo' 'ESCALETA' 'Confirmar' 'Desmarcar' 'Plantarse' 'PUNTOS' 'RESPUESTA INCORRECTA' 'SE PLANTA' 'IDAS LAS RESPUESTAS ACERTADAS' 'PUNTUACIÓN' 'Votos 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.



Está aquí: Inicio 🕴 Participación 💺 Envío para publicar ficheros

#### 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*		li li	
Etapa educativa	General	~	
Curso	General	~	
Asignatura/s			
Tipo/s de fichero/s de preguntas*	Tipo 1	~	
Comentarios		<i>II</i>	
Fichero adjunto (extensión txt)	Seleccionar archivo         Ninguno arc           Seleccionar archivo         Ninguno arc	ohivo seleo. ohivo seleo. ohivo seleo. ohivo seleo.	
Por favor escriba el Código de Seguridad	₅prd	¡Ayúdenos a prevenir SPAN	
	Enviar Reiniciar		

AJDA WEB Apl	icación d	e Juego	os Dic	láctico	s en el A	Aula
Selecciona un juego • Lista Solocciona Juoga • Buscador de juegos 🕵	•	Eurscadores	Juegos	Ficheros de preguntas	Documentación	Participación
Está aquí Inicio - Participación	<ul> <li>Envio para publicar t</li> </ul>	Icheros				
Envio de ficheros para p	ublicar en la w	eb				
Formulario para enviar ficheros para asterisco son obligatorios, así como l fichero indicar los títulos y datos de o mensaje no se enviará.	publicar en esta wéb niroducir el código de s ada fichero). Cuando e	Si los ficheros sor eguridad. Se puede il mensaje se envir	i correctos s in enviar has e aparecerá	erán catalogados ita 5 ficheros en un mensaje indi	y publicados. Los c cada formulario (en c cândolo, <u>si faita alg</u>	ampos marcados con un aso de enviar más de un ún campo oblegatorio el
Autor						
E-mail	Da.					
Titulo/s fichero/s*						
Etapa educativa	General	*				
Curso	General		-	ior fieler		publicer on
Asignatura/s 0:00		el repos través de	sitoric sitoric	del pro nulario d	oyecto de de envío l	juegos a le 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.

AJI WE	р <mark>а</mark> Ар	licaci	ión de	e Juego	s Dic	láctico	s en el A	ula
• Lista	Selecciona un jueg	go Y		Q.	<b>&gt;</b>	Ficheros de	1	. 8
• Busca	dor de juegos 🕵		Inicio	Buscadores	Juegos	preguntas	Documentación	Participación
Está aqu	uí: Inicio 🖡 Juego selec	cionado						

Resultados encontrados (1)

2

#### 10x10



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

## **GENERADOR DE FICHEROS PARA JUEGOS DIDÁCTICOS (AJDA)**

Título: Explicación del 1	uncionamiento del gen	nerador Autor/a: Jesús Muñoz
Pregunta: 숮 2 (2)	Formulario tipo 1	Copiar pregunta número 🚖 1 🛛 Copiar
Enunciado línea 1 ¿Se	pueden generar ficheros de l	e preguntas para juegos del Proyecto AJDA
Enunciado línea 2 de l	nás de una forma diferente?	?
Enunciado línea 3		
N) Si		B) Sólo es posible pata algunos juegos
Depende del tipo de nave	gador	D) Sólo se puede hacer con el generador de ficheros
Solución A ~ Pregunta: 2 (grabada) ¿Se pueden generar fichero de más de una forma difere A) 'Si' 3) 'Sólo es posible pata algu	Grabar pregunta s de preguntas para juegos nte?'	Limpiar Generar fichero Volver al inic
<ol> <li>Depende del tipo de nave</li> <li>Sólo se puede hacer con</li> </ol>	egador' el generador de ficheros'	

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.

		102		
← → 丶↑ 📕 « ju	g-10x10 > contenidos > subida > ficheros	~ 0	P Buscar en fi	cheros
Organizar 🔹 Nueva ca	rpeta			• 🔳
TA-COMPL	Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
updater	fis-2bac-relatividad1	28/05/2021 0:27	Documento de tex	3 KB
• • • • ·	fis-2bac-sistema_solar1	23/07/2017 13:59	Documento de tex	5 KB
OneDrive	fis-2bac-sistema_solar2	23/07/2017 13:59	Documento de tex	4 KB
iste equipo	fis-2eso-movimiento	23/07/2017 13:59	Documento de tex	8 KB
👆 Descargas	fis-4eso-cinematica1	23/07/2017 13:59	Documento de tex	2 KB
Documentos	📄 fra-1eso-general1	23/07/2017 13:59	Documento de tex	3 KB
Escritorio	📄 fra-2bac-general1	23/07/2017 13:59	Documento de tex	4 KB
Imágenes	fra-2eso-lafrancophonie2	28/05/2021 18:46	Documento de tex	2 KB
Música	fra-4eso-general1	23/07/2017 13:59	Documento de tex	5 KB
	📄 fra-gen-general1	23/07/2017 13:59	Documento de tex	4 KB
	📄 fra-gen-general2	27/05/2021 22:27	Documento de tex	2 KB
Videos	🗐 fyq-1bac-dinamica1	23/07/2017 13:59	Documento de tex	1 KB
💺 Disco local (C.)	fyq-1bac-general1	23/07/2017 14:47	Documento de tex	6 KB
🥪 Reservado para	fyq-1bac-general2	23/07/2017 14:47	Documento de tex	5 KB
LATOS (E:)	fyq-1bac-general3	23/07/2017 13:59	Documento de tex	3 KB
- ×	<			
Nombr	e: fyq-1bac-general1		<ul> <li>Todos los archivo</li> </ul>	S
			ALC: N	c 1

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.

10 y 1	0	Parámetros	i Ficheros		
10 × 1			Jug	adores	
			1 Amad	deo	
			Opciones esp	ecíficas de	el juego
Documentos de re	egistro		Fuente de las preguntas	Fichero	~
Caracteristicas de	l juego		Tiempo por pregunta	25	\$
N <sup>s</sup> Jugadores	1				
N <sup>a</sup> Preguntas	≥ 10				
Tipo respuesta	4 (A-D)				
lipo de fichero de preguntas	1	<b></b> c	argar partida		Cargar configur <u>ación</u>
tapa recomendada	5	<b>F68</b>		and a	All All
			0		

5. Cargar el fichero de preguntas.

10 x 1	0	Parámetros	Ficheros		
	×	🗊 Selección (	del fichero de pregu	intas 📑 🦻 🦻	🦁 🔷
		• Repositori	o AJDA 👔 🖂 Selecci	ionar fichero de la lista	~
	1	Enlace web	o (URL)		ОК
<u>\</u>		Fichero loc	cal Selecció	onar archivo act-3eso-nutricion3	txt
10×10		Estado carga:	Fichero cargado		Requisitos
	FEFEFE	Autoría:	Jesús M. Muñoz Calle		
		Tema:	Aparatos relacionados c	on la nutrición 3	
Decumentes de re	alatro	Nº Preguntas:	40		≥10
Documentos de re	gisuo	Tipo:	1		1
Características de	juego				
N <sup>a</sup> Jugadores	1	Orden aleatorio d	de preguntas <mark>SI 🗸 🗸</mark>	Empezar por la pregunta	1
N <sup>a</sup> Preguntas	≥ 10				
	4 (A-D)	Orden aleatorio d	de opciones SI 🗸	Barajar preguntas de nuevo	
Tipo respuesta					
Tipo respuesta Tipo de fichero de preguntas	1				

6. Comenzar la partida a través del control Jugar.

	<b>10 X 10</b> Ama	adeo
En un circuíto eléctrico los otro a través de:	s protones se mueven de un dispositivo a	
Ninguno de ellos		
Conductores		
Generadores		
Resistencias		
50%	(2) (2)	0

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

 $\checkmark$ 

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 <u>documento de evaluación 3</u>.
- 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.

## Planificación y preparación

## Planificación y preparación



Práctica 4: Planificación y preparación

### Presentación

٢

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

12

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*".



		50 X 15	Valentina	2
	¿Cuántas "letras" tiene	el código genético, ADN?		
A	2			
B	4			
D	10			
	50%		0	0
				40
				Ð



(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

2

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

2

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.
  - 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.

Valora este artículo Carla Carla (0 votos)

AHORA CAIGO 2	Versión del con que éstos deber	curso de TV, en el rán intentar ocupa	l que un concursante central deberá intentar eli ar la plaza de central.	minar a diez oponentes, mient
2 2 4	Nº Jugadores	11		Descargar juego 🕕
	Nº Preguntas	40-ilimitadas	Acceder	-
	Tipo respuesta	4 opciones	ai juego	Zie T
	Tipo de fichero de preguntas	Tipo 1	Concentration of the second se	
	Etapa recomendada	General	del juego	
Ver Capturas del juego	Ver informaci	ón adicional		

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
Idioma 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

Inicial nombre del juego	Juego	Juego
Selecciona Inicial nombre del juego 🕴	Selecciona Juego 🔻	Selecciona Juego •
Estilo del juego	Etapa (recomendada)	Forma de respuesta
Selecciona Estilo del juego 🔻 🔻	Selecciona Etapa (recomendada) 🔹 🔹	Selecciona Forma de respuesta •
Preguntas mínimas	Preguntas máximas	Partidas sucesivas
Desde _ a	Desde a	Selecciona Partidas sucesivas •
Mínimo de jugadores	Máximo de jugadores	Equipos mínimos
Desde _ a	Desde a	Selecciona Equipos mínimos 🔹
Equipos máximos	Jugadores mínimos equipo	Jugadores máximos equipo
Selecciona Equipos máximos 🕴	Selecciona Jugadores mínimos equipo 🔹 🔹	Selecciona Jugadores máximos equipo 🔹
Jug. preguntas tipo oral	Jug. sin preguntas	Jug. introducción a mano preg.
- Selecciona Jug. preguntas tipo oral 🔻	Selecciona Jug. sin preguntas 🔻	Selecciona Jug. introducción a mano preg 🔻
Jug. preg. generadas por juego	Jug. preguntas en ficheros	Tipo fichero de preguntas
Selecciona Jug. preg. generadas por juego 🔻	Selecciona Jug. preguntas en ficheros 🔻	Selecciona Tipo fichero de preguntas 🕴
Preguntas ilimitadas en Fich.	Ficheros mínimos	Ficheros consecutivos
Selecciona Preguntas ilimitadas en Fich 🔻	Selecciona Ficheros mínimos 🔹 🔹	Selecciona Ficheros consecutivos 🔹
Scorm		
Selecciona Scorm 🔻		
Buscar Reinicio		

• 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.

Todos los vídeos



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.

Configuración	
Configuración Espacios	Controles Definiciones Programa Gráficos Animación
Espacios	info
$+ * - \land \lor$	ld E1 dibujar si 1
IK KCIJ	x 0 y 0 ancho 100% alto 100%
	fijo escala 48 O.x 0 O.y 0
	imagen despliegue de imagen arr-izq ~
	fondo ejes 🖌 📕 red 🖌 red 10 🖌
	texto 🥥 números 🤄 eje-x eje-y
	sensible a los movimientos del ratón
	Aceptar Cerrar Aplicar

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</u> <u>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	
Etapa	Primaria
Curso	2°
Asignatura	Inglés
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	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-furniture2-10p.txt (88 Descargas)

Leer más ...

### ing-2pri-furniture3-10p

Información adicional	
Etapa	Primaria
Curso	2°
Asignatura	Inglés
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	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-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 **buscador de ficheros**. 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 <u>generador de ficheros</u>.

### Buscador de ficheros

Etapa	Curso	Asignatura
Selecciona Etapa 🔹	Selecciona Curso 🔹	Selecciona Asignatura •
Tema del fichero	Nombre fichero	Autor del fichero
Idioma	Tipo ficheros de preguntas	J. fich. individuales
Idioma Selecciona Idioma •	Tipo ficheros de preguntas Selecciona Tipo ficheros de preguntas  v	J. fich. individuales Selecciona J. fich. individuales
Idioma Selecciona Idioma • Forma respuesta	Tipo ficheros de preguntas - Selecciona Tipo ficheros de preguntas   Intervalo preg.	J. fich. individuales - Selecciona J. fich. individuales

Buscar	Reinicio

Formularios no individuales		~	A lease of the second sec
Formularios individuales		~	Abhr generador
Aclaración: Detrás del tipo de juego se indic - Número de juegos que pertenecen al tipo - Número de preguntas que admite el fichero - Número máximo de líneas del enunciado de - Número de opciones de respuesta/tipo de r	an entre paréntesis y separados por e las preguntas respuesta o solución. Aplicación de juegos didác Proyecto educati	barras los siguient ticos en el aula vo	e aspectos:
	Generador de ficher		



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	>>
	Clasificación	
	1 Sole	18
	2 Inés	16
	3 Pandora	15
	4 Uma	13
	5 Rafael	13
	6 Silvia	12
	7 Carmen	11
	8 Lisa	9
	9 Sofia	9
	10 Tomás	ð k

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



Ulises	MARCADORES		Borrar	<b> </b>
Marcar Desmarcar	1		CORRECTO	INCORRECTO
Marcar Desmarcar	2		CORRECTO	INCORRECTO
Marcar Desmarcar	3		CORRECTO	INCORRECTO
Marcar Desmarcar	4		CORRECTO	INCORRECTO
Marcar Desmarcar	5		CORRECTO	INCORRECTO
Marcar Desmarcar	6		CORRECTO	INCORRECTO
Marcar Desmarcar	7		CORRECTO	INCORRECTO
Marcar Desmarcar	8	>	CORRECTO	INCORRECTO
Marcar Desmarcar	9	>	CORRECTO	INCORRECTO
Marcar Desmarcar	10	>	CORRECTO	INCORRECTO
Marcar Desmarcar	11	>	CORRECTO	INCORRECTO
Marcar Desmarcar	12	>	CORRECTO	INCORRECTO
Marcar Desmarcar	13	>	CORRECTO	INCORRECTO
Marcar Desmarcar	14	>	CORRECTO	INCORRECTO
Marcar Desmarcar	15		CORRECTO	INCORRECTO

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".

COMENZAR	SELECCIÓN	ALEATORIA	Seleccionar
Número de	e equipos 🔺 4	Número de jugadores 🛓 10	
Jugadores: 40			
Nom. jugador/a 3	N. jugador/a 21	N. jugador/a 13	N. jugador/a 24
N. jugador/a 11	N. jugador/a 35	N. jugador/a 26	Nom. jugador/a 4
N. jugador/a 18	N. jugador/a 39	Nom. jugador/a 2	Nom. jugador/a 5
N. jugador/a 23	N. jugador/a 16	N. jugador/a 38	N. jugador/a 17
N. jugador/a 37	N. jugador/a 19	N. jugador/a 20	N. jugador/a 15
Nom. jugador/a 1	N. jugador/a 25	N. jugador/a 36	Nom. jugador/a 6
N. jugador/a 40	N. jugador/a 14	N. jugador/a 32	N. jugador/a 30
Nom. jugador/a 7	N. jugador/a 27	N. jugador/a 10	N. jugador/a 28
N. jugador/a 34	N. jugador/a 29	Nom. jugador/a 9	Nom. jugador/a 8
N. jugador/a 22	N. jugador/a 31	N. jugador/a 33	N. jugador/a 12

 COMENZAR
 SELECCIÓNALEATORIA
 Seleccionar

 Nombre del jugador

 Número de juegos
 10

 DADOS

 ESCALERA DE COLOR

 HUNDIR LA FLOTA

 BUSCA LA LETRA

 CUATRO COLORES

 TIRA Y AFLOJA

 GUERRA DE PREGUNTAS

 SUBIR O BAJAR

 AVANZANDO CON PREGUNTAS

 CAÍDA

COMENZAR	SELECCIÓN ALEATO	DRIA	Sacar	número	
	Elegidos para la aven	tura			
Números 🔶 10	Valor máximo del número 🔶 40	Números dife	erentes	SI	~
(	24				
	8				
	39				
	14				
	40				
	33				
•	32				
(	18				
	31				
	9				

• 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...

•			AND AND AND	4	ALQU.	IMIST	AS	1		1	a	, C		K
R	5	RANGOS			G					cad	loi	<b>1</b> -		
ALLE	11		Ilustre Gran Maestro			14	Ł	Alguimistas	X			L		*
<b>NAME</b>	10 4		Gran Maestro			)	1	Nombre 1	0	0	0	0	0	0
	9		Maestro			THE R	1	N-1-2	0	0	0	0	0	4
	8		Artesano					Nombre 2	0	0	0	0	U.	<u>()</u>
	7		Experto				3	Nombre 3	0	0	0	0	0	0.
	6	Ø	Instructor	0 C		5	4	Nombre 4	0	0	0	0	0	Q.
	5	AL.	Oficial			11	5	Nombre 5	0	0	0	0	0	Ø
					$\equiv$		6	Nombre 6	0	0	0	0	0	ø
	4 9		Suboficial			A	7	Nombre 7	0	0	0	0	10	0
	3	Ŷ	Aprendiz avanzado			1	8	Nombre 8	0	0	0	0	0	0
	2	67	Aprendiz,			0	0	Nombre 0	0	0	0	0	0	n i
1	1	a	Principiante			1	10	N 10 10	0	0	0	0	6	a di
1	0	9	Aspirante	30 0	odos	T	10	Nombre 10	0	0	<b>v</b>	0	V	U
and the	5		Ronda: I Fecha: 15,	09/2023	- Con		-	Fec	Ron ha: 1	da: 1 5/09/	2023		1	R
				Sala	Marcade	ores		~ 1		K				





• 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	CIONES. M	ARCAR CO	ON X	RESU	JLTADO
PREGUNTA	A	В	С	D	CLASIFICADO	NO CLASIFICADO
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11			· · · ·			
12						
13			· · · ·			
14						
15			· · · ·			
16						
17						
18						
19						
20						

	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:	

		RESULTADO					
Jugador/a	Clasificación	ACIERTOS	ERRORES	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES		
	1°						
	2°						
	3°						
	4°						
	5°	5					
	6°						
	7°						
	8°						
	9°						
	10°						

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").

N10	Nambua da incua	Valor en puntos	Equipo 1	Equipo 2						
N°	Nombre de juego	de cada juego	Irene	Miguel						
1	Dos palabras	4	0	4						
2	Dos palabras	4	4	0						
3	Batalla naval	5	5	0						
4	Carrera de caballos	6	6	0						
5	Carrera de caballos	6	3	3						
6	Ahorcado multijugador	10	10	0						
7	Tres en raya	10	10	0						
8	Tres en raya	10	10	0						
9	Jaque al rey	8	8	0						
10	Semáforo	10	0	10						
11	Semáforo	10	10	0						
12	Tres en raya	10	0	10						
13	Tiempo	4	0	4						
14	Sonrisas	10	10	0						
15	Sonrisas	10	5	5						
16	Dados	10	10	0						
17	Dados	10								
18										
19										
20										
	TOTAL PUNTOS	137	91	36						

### **OLIMPIADA DE JUEGOS**

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

Nivel (ESO, PCPI, Bachillerato\_):\_

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)		
Profeson/fecha		
Observaciones		

FINAL

	Equipo 1	Equipo 2
Nombre equipo		
Goles		
Puntuación preguntas		
Ganador (marcar con X)		
Profesor/fecha		
Observaciones		
EQUIPO GANADOR		

Clasificación liguilla. J	luego didáctico	"Encuentro"	(J3)
---------------------------	-----------------	-------------	------

	Clashicación nyuna, suego didáctico Encuentio (65)											
	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												
Obse	ervaciones:											

- 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.

# **i**vidad

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 AJDA.
- 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

**M** 

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.

Integrada porque aúna los elementos del currículo y los entreteje con la metodología y la evaluación									
Título: Nivel: Materia(s):									
Concreción curricular	Transposición didáctica	Valoración de lo aprendido							
Criterios de evaluación Estándares de aprendizaje evaluables Competencias clave Contenidos Objetivos	Ejercicios Actividades Tareas Contextos Escenarios Metodología Recursos	Instrumentos de evaluación Rúbricas							

Los pasos para elaborar una UDI son los siguientes:

- 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	Transposición	Valoración de
Curricular	Didáctica	lo aprendido
Criterios de Evaluación	Tareas	Rúbricas

<b>Escoger</b> un título para la UDI <b>Explicitar</b> la/s materia/s implicada/s y el curso.								
<b>Definir</b> 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							
Antes de Calificar <b>nondera</b>	r los criterios de evaluación o	estándores de oprendizoie						

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

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

MATERIA/S		1	CURSO		NOMBRE D	E LA UDI					
JUSTIFICACIÓN		•									
CRITERIOS DE EVALUACION Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE CONTENIDOS OBJ								BJETIVOS			
COMPETE		CLAVE		EVALUABLES							
IIIULO DE LA TAN	KEA I				PRODUCT						
					FASE INIC	IAL					
				Procesos			_	_			
Actividade	s	Ejercici	DS	cognitivos	Cont	extos	Temporalización	Recursos	Metodologías		
				FAS	SE DE DESA	RROLLO			1		
Actividade	s	Ejercici	DS	Procesos cognitivos	Cont	extos	Temporalización	Recursos	Metodologías		
				-	FASE DE SIN	TESIS	1		1		
Actividade	s	Ejercici	DS	Procesos cognitivos	Cont	extos	Temporalización	Recursos	Metodologías		
0.1		E l é a l an		VALORA	CION DE LO				Development		
Criterios de	•	Estandare	s de rio	instrumentes e	Iniciad		NIVEL II Modio o ortándor		ronderacion		
competencias	y clave	evaluab	los	evidencias	niciuu		Medio o esidinda	Avanzado			
competendus	ciure	evaluation		eridencius	pro	0030					

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 <u>enlace</u> 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 de 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 la motivación, participación y aprendizaje de este tipo de contenidos.									
CONCRECIÓN CURRICULAR										
CRITERIOS DE E COMPETENO	EVALUACIÓ CIAS CLAVI	E	ESTÁND ARES	DE APRENDIZAJE EV ALUABLES		CONTENIDOS	OBJETIVOS			
<ol> <li>Reconocer que atómicos son inst interpretativos de teorías y la neces utilización para la la estructura inter CMCT, CAA.</li> <li>Analizar la utili tecnológica de lo radiactivos. CCL,</li> <li>Interpretar la o elementos en la 1 reconocer los má partir de sus símt CMCT.</li> <li>Conocer cómo átomos para form más complejas y propiedades de la resultantes. CCL,</li> <li>Diferenciar er motéculas, y entr compuestos en s frecuente y conoc CSC.</li> <li>Formular y no compuestos bina normas IUPAC. Con</li> </ol>	e los modelos rumentos las distintas idad de su comprensiór na de la mate dad científica s isótopos CAA, CSC. rdenación de rabla Periódi s relevantes bolos. CCL, se unen los nar estructura explicar las as agrupacior CMCT, CAA htre átomos y e elementos ustancias de cido. CCL, CP mbrar rios siguiendo CCL, CMCT, 4	6 6.2. sub 6.3. núm 10s 6.3. núm 10s 10s 7.1. aplin 10s 8.1. 8.1. 8.1. 10s grup 8.2. a met Peri com 9.1. part ade Nor 9.1. s part ade Nor 9.1. part ade Nor 9.1. ade 10s 10s 10s 10s 10s 10s 10s 10s	Describe las ca atómicas básica Relaciona la no ero másico dete ipos de partícul Explica en qué caciones de los os residuos orig os mismos. Justifica la actu pos y periodos Relaciona las p ales y gases no ódica y con su t o referencia el g Conoce y expli- ir del átomo cor cuada para su r Explica cómo a t formar molécu ancias de uso f eculares 10.1. componen sust ficándolas en e su expresión quí 2. Presenta, utili caciones de algu sspecial interés rmación bibliogr urios siguiendo l	racterísticas de las partículas s y su localización en el átomo. tación XAZ con el número atómico, erminando el número de cada uno d as subatómicas básicas. consiste un isótopo y comenta isótopos radiactivos, la problemática inados y las soluciones para la gest al ordenación de los elementos en en la Tabla Periódica. rincipales propiedades de metales, bles con su posición en la Tabla tendencia a formar iones, tomando gas noble más próximo. gas noble más próximo. las interpretando este hecho en recuente y calcula sus masas . Reconoœ los átomos y las molécu tancias de uso frecuente, lementos y compuestos, basándose imica. zando las TIC, las propiedades y ún elemento y/o compuesto, guánda de áfica y/o digital. 11.1. Utiliza el ara nombrar y formular compuestos as normas IUPAC.	el de a tión no ma a llas e	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.	<ol> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>Obtener información sobre temas científicos, utilizando distintas fuentes, y emplearla, valorando su contenido, para fundamentar y orientar trabajos sobre temas científicos.</li> </ol>			

 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	IDIDÁCTICA			
TÍTULO DE LA TAREA	"Ahora Caigo. Un concurso en el aula"	DESCRIPCIÓ PRODUCTO	ÓN Y FINAL	Diseñar, org televisión "A Proyecto <u>"A</u>	anizar y gra \hora Caigo <u>plicación d</u> e	bar un concurso basado e o", utilizando el correspon o Juegos Didácticos en el au	n el concurso de diente juego del Jla'' (AJDA).
	Eiercicios		FASE INI		Tempo		[
Actividades	Ejercicios		cognitivos	Contextos	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 tabla, una relación de puestos y de las funciones asociadas a los mismos. Entre se realizará una tabla única consensuada de puestos y funciones		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	Tempo		
Actividades	Ejercicios		cognitivos	Contextos	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 meno 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	2 h	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 alun utilizando una plantilla base, pro un guión para el concurso. Tomando las diferentes aportac realizará un guión único con toc aportaciones	Analizar, evaluar y crear	Escolar	1 h	Plantilla de guión del concurso	alumnado, Papel del alumnado activo y autónomo. Gamificación	
Distribución de funciones, roles y trabajos en el equipo de rodaje	Pariendo de la tabla de funcion guión elaborado, se distribuirán el alumnado, mediante candido votaciones.	es y el estás entre aturas y	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 distribución de funciones, realizar pruebas y ensayos para la puesta en práctica. Se grabarán dichos ensayos para analizarlos y realizar las mejoras y		Analizar, evaluar y crear	Escolar	2,5 h	PDI o proyector y ordenador. PDI o proyector y ordenador, dispositivos de arabación 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	abación distribución s oantes.	Crear	Escolar	3h	materiales de atrezo, vestuario y decoración.	
Montaje y producción del	En el aula de informática, cada editarán y montará un video de	alumno Leoneurso	Analizar, evaluar v	Individual y	3h	Ordenador y programa de edición de video y	
video	con ayuda del profesor	ayuda del profesor crear Escolar			material grabado.		
			FASE DE S	NTESIS	Tempo-		
Actividades	Ejercicios		cognitivos	Contextos	ralización	Recursos	Metodologías
Public ación 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	0,5 h	Ordenador con conexión a Internet y videos.	Docente como orientador, promotor y facilitador del
Realización de una encuesta que pue de ser en papel o digital para analizar y valorar los videos y seleccionar al ganador	El profesor realizará un encuesta e informáticamente sobre los vía creados por los alumnos. Estos deberán recoger las encue analizar los resultados y sacar las conclusiones del estudio,	en papel deos estas,	Analizar y evaluar	Escolar y social	1,5 h	Cuestionarios y cuadrante de valoración.	desarrollo competencial en el alumnado, Papel del alumnado activo y 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.

	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	Edito videos con dificultad y el resultado es mejorable	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 Guión 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

2

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

	Nombre y apell	idos del docente que realiza la actividad
Factores previos (c	aracterísticas d	lel alumnado y del grupo, dificultades, situación de partida)
Grupo alumnos (cur y número):	so, materia	
Caracte rísticas del a	lumnado:	
Situación de partida	y ,	
dificultades encontra Otras observaciones	idas:	
Obje	tivos generales	que se pretenden conseguir con la actividad
Tipo de forma de apli	cación	Institicación de la propuesta del tipo de aplicación
The action in action		Sustincación de la propuesta del upo de aplicación
		Componentes
Narrativa:		
Objetivos específicos:		
Elementos:		
Mecánicas:		
Dinámicas :		
Juego/s ADJA	e)	Justificación de la elección
sereccionado/s		
	Contenidos	, tema, materia a incluir en el juego
Asignatura, tema y n	ivel:	
Tipo de fuente de preguntas a utilizar:		
Numero de preguntas a preparar:		s complementarios que se utilizarán
	Recu	usos informáticos y logísticos
	Incidenc	ias en ensayos y comprobaciones
Resumer	ı de la previsión	n de la puesta en práctica y de la temporalización
	Ot	os e rvaciones y comentarios
e		

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:

### <u>Tipo: Juego.</u>

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

	Nombre y apel	lidos del docente que realiza la actividad		
		Jesús Muñoz		
Factores previos (	caracte rísticas o	lel alumnado y del grupo, dificultades, situación de partida)		
Grupo alumnos (cu número):	rso, materia y	16 alumnos de 2ºPrimaria, Matemáticas.		
Características del alumnado:		El grupo es relativamente homogéneo, aunque cuenta con cuatro alumnos que destacan en la materia y otros tres que necesitan apoyo en esta materia.		
Situación de partida/dificultades encontradas:		En general los alumnos realizan sus tareas diariamente en clase, con mayor o menor dificultad, sin embargo, a los alumnos les cuesta relacionarse entre sí y trabajar en equipo. Además la mayoría no siente especial entusiasmo por las Matemáticas.		
Otras observacione	s:	Se cree que puede ser un grupo que responda bien a la introducción de juegos en el aula.		
Obj	etivos generale	s que se pretenden conseguir con la actividad		
- Favorecer la	socialización del	grupo.		
<ul> <li>Practicar el tr</li> </ul>	rabajo en equipo.			
- Aumentar la	motivación hacia	a las matemáticas.		
<ul> <li>Consegur qui</li> </ul>	e el alumnado p	articipe más en clase.		
- Mejorar la m	tegración de tod	o el alumnado en clase.		
- Potenciar las	capacidades ded	luctivas del alumnado.		
Tipo de forma de aj	plicación En as	Justificación de la propuesta del tipo de aplicación		
Juego	En es didáct	tico para conseguir los obietivos planteados		
561	cidae	Componentes		
	Equipos forma	dos por 4 jugadores tienen la misión de averiguar una clave		
Narrativa:	secreta de 4 cifras. En sus distintos intentos de averiguarlas irán obteniendo			
	pistas que les avudarán a descifrarla.			
	Ser el primer e	ner equipo en obtener la clave secreta. Si nadie lo consigue ganará		
Objetivos específicos:	el grupo que más puntos haya acumulado.			
	Marcadores, panel de aciertos, campos de introducción de cifras, indicadores			
Elementos:	del juego.	del juego.		
	Los equipos pa	rticipantes van introduciendo, por turnos, una cifra y obtendrán		
Mecánicas:	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.			
Dinámicas:	Estrategias, modo de relacionarse, reflexión ante las respuestas, comunicación entre los participantes, perseverancia, reflexión, colaboración, consenso, etc.			
Juego/s ADJA seleccionado/s	Justificación de la elección			
La Clave	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.			
	Contenidos	s, tema, materia a incluir en el juego		
Asignatura, tema y	nivel:	Matemáticas. Trabajo con números. Estrategias de deducción.		
Tipo de fuente de preguntas a utilizar:		<ul> <li>No se formulan preguntas sobre contenidos.</li> </ul>		
Número de preguntas a preparar:		0		

	Elementos complementarios que se utilizarán
- El - L:	juego "La Clave" contiene la mayoría de los elementos necesarios. ápiz y papel.
	Recursos informáticos y logísticos
- O - C: - A	rdenador con conexión a Internet. añón proyector. Itavoces.
	Incidencias en ensayos y comprobaciones
- Se	e realizaron ensayos y comprobaciones hasta que todo quedo a punto.
	Resumen de la previsión de la puesta en práctica y de la temporalización
- La co - Es - To "r	a duración prevista de la actividad es puntual, se realizará y se repetirá cuando se estime onveniente. s muy importante la realización adecuada de los equipos y la elección del portavoz. odos los jugadores que tengan una participación positiva en el juego recibirán ecompensas".
7., 11. <u>5</u> . 1	Observaciones y comentarios
Tras la p débiles.	uesta en práctica se realizará una evaluación para potenciar los puntos fuertes y mejorar los

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.

<u>Tipo: Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).</u>

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

	Nombre y ap	ellidos del docente que realiza la actividad
Post and the former of the		Jesus Munoz
Factores previos (	caracteristica	s del alumnado y del grupo, dificultades, situación de partida)
Grupo alumnos (cui número):	rso, materia y	18 alumnos de 2ºESO, Física y Química.
Características del 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/dificultades encontradas:		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
<ul> <li>Aumentar la</li> <li>Disminuir las</li> <li>Conseguir qu</li> <li>Mejorar los n alumnado.</li> <li>Favorecer un</li> </ul>	motivación de s faltas de asist e el alumnado resultados aca buen clima y	l alumnado y el interes por la asignatura. encia a clase. 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	licación	Justificación de la propuesta del tipo de aplicación
Aprendizaje Basado (ABJ)	en Juegos La ayu ahm	integración periódica en el aula de juegos atractivos y con cánicas conocidas puede introducir un revulsivo importante que de a conseguir los objetivos planteados en la mayor parte del nnado participante.
		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:	Conseguir ser el último jugador central y ganar el juego con el premio que se haya acumulado. A mayor premio mayor recompensa.	
Elementos:	Marcadores, comodines, monedas, premios y sillas.	
Mecánicas:	Mediante duelos de preguntas y respuestas (sobre la asignatura) el jugador central irá desafiando a secuencialmente a sus oponentes. El que pierda el reto caerá eliminado. Si es eliminado es el concursante central, ocupará su plaza el jugador que lo haya eliminado. Los jugadores que tengan comodines podrán comentar un fallo por cada comodín que posean sin ser eliminados. Tras cada duelo hay una moneda que esconde un premio que se irá acumulando en el marcador del jugador central.	
Dinámicas:	Los aspirantes tendrán que desafiarse, utilizar sus herramientas sociales, y psicológicas, gestionar bien el tiempo, marcar estrategias, gestionar comodines, etc. Todos los jugadores estarán inicialmente en colocados en círculo, subidos a las sillas de sus pupitres, de forma que aquellos que vayan cayendo eliminados 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.
Elementos	complementarios que se utilizarán
<ul> <li>El juego "Ahora caigo 2" contie</li> <li>Curso de la plataforma Moodle</li> <li>También se utilizarán vídeos re</li> </ul>	ene la mayoría de los elementos necesarios. de Física y Química para 2ºESO. lacionados con el concurso de TV, Ahora Caigo.
Recur	sos informáticos y logísticos
<ul> <li>Ordenador con conexión a Inter</li> <li>Cañón proyector.</li> <li>Altavoces.</li> <li>Sillas de pupitre.</li> </ul>	rnet.
Incidencia	s en ensavos y comprobaciones
- Se realizaron ensayos y compro	baciones hasta que todo quedo a punto.
Resumen de la previsión	de la puesta en práctica y de la temporalización
<ul> <li>La duración prevista de la aceptablemente los objetivos.</li> </ul>	actividad es mensual, renovable si se van alcanzando
- Semanalmente se jugará una pa	rtida completa del juego "Ahora caigo 2".
<ul> <li>Se sortearán las posiciones ini en pareja.</li> </ul>	ciales y se primará a algunos alumnos que podrán participar
<ul> <li>Los jugadores podrán canjear k</li> </ul>	os premios alcanzados en el juego por "recompensas".
Obs	ervaciones y comentarios
Tras la puesta en práctica se realizará débiles.	una evaluación para potenciar los puntos fuertes y mejorar los

Tipo: Gamificación.

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

	Nombre y ap	ellidos del docente que realiza la actividad	
		Jesus Muñoz	
Factores previos (o	característica	is del alumnado y del grupo, dificultades, situación de partida)	
Grupo alumnos (curso, materia y número):		4 alumnos de 1ºBachillerato, Física y Química.	
Características 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/dificultades encontradas:		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	des que se pretenden conseguir con la actividad	
- Aumentar la	motivación de	el alumnado y el interés por la asignatura.	
- Disminuir las	faltas de asis	tencia a clase.	
<ul> <li>Conseguir qui</li> </ul>	e el alumnado	realice las tareas y actividades en casa.	
<ul> <li>Mejorar los re</li> </ul>	esultados acad	démicos y la comprensión de la materia.	
<ul> <li>Favorecer un</li> </ul>	buen clima y	buen ambiente en el grupo.	
Tipo de forma de ap	dicación	Justificación de la propuesta del tipo de aplicación	
	Ter	niendo en cuenta la situación de partida y los objetivos generales	
	pla	nteados, se estima necesario una intervención en profundidad,	
Gamificació	n inn	nersiva, extendida en el tiempo y empleando estrategias de	
	gar	nificación, ya que no sólo se pretende trabajar sobre cuestiones de	
	cor	nocimiento, siendo más importantes las que van encaminadas a	
	car	nbiar actitudes y comportamientos.	
		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:	Su objetivo es ascender en el escalafón alquimista hasta llegar a ser "Grandes Maestros Alquimistas". Cuanto mayor sea el rango alcanzado mayor		
	Ame del C	ensa obtendran los alumnos dentro de la asignatura.	
Elementos:	Amo del Catabozo, tiradas mágicas, cartas, marcadores, escalarón, comercio, oro, libros de conocimiento, elixires, gemas, retos, desafíos, pruebas, etc.		
Mecánicas:	Los aspirantes deben conseguir, superando retos, desafíos, tareas, pruebas, etc., las preciadas "tiradas mágicas", que les permitirán conseguir los elementos alquímicos que combinados adecuadamente en el laboratorio o en la sala de cofres les permitirán conseguir ascensos. También podrán retar a uno o varios aspirantes, ir a la sala de comercio, superar la prueba de la sala de ascensos, pasar por la sala del conocimiento.		
Dinámicas:	Los aspirantes tendrán que utilizar las estrategias adecuadas para conseguir sus objetivos, aliarse o retar a otros aspirantes, saber comerciar, apostar, arriesgar, demostrar sus conocimientos, etc.		
Juego/s ADJA seleccionado/s		Justificación de la elección	
Akquimistas 1 y 2	Estos juegos han sido especialmente preparados como elementos clave para la actividad que estamos proponiendo. Sin estos juegos no se podría realizar la actividad de 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 Química 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	
<ul> <li>Los juegos "Alquimista 1 y 2" - Además, será un elemento mu Moodle del centro, en la que alumnos en la asignatura (tar alumnos ganan las "tiradas mág</li> <li>También se utilizarán vídeos re actividad.</li> <li>Otros recursos: avatares, música Recur</li> <li>Ordenador con conexión a Inter</li> </ul>	contienen la mayoría de los elementos necesarios. ny importante el curso de Física y Química de la plataforma e quedan registras todas las actuaciones realizadas por los reas, pruebas, trabajos, retos), a partir de las cuales los gicas". elacionados con la narrativa y mecánicas y dinámicas de la a, material documental y bibliográfico. sos informáticos y logísticos met.	
- Ordenador con conexion a Internet.		
- Canon proyector.		
Incidencia	s en ensavos y comprohaciones	
<ul> <li>Se realizaron ensavos y compro</li> </ul>	baciones hasta que todo quedo a punto.	
Resumen de la previsión	de la puesta en práctica y de la temporalización	
<ul> <li>La duración prevista de la activ</li> </ul>	idad es trimestral.	
<ul> <li>Semanalmente se comprobará desafios, retos y demás activid y los logros alcanzados se conv</li> <li>Los aprendices, dentro del ju para intentar conseguir ascende gastando sus "tiradas mágicas" meior resultado.</li> </ul>	in de forma individual los registros de tareas, trabajos ades del curso de Física y Química de la Plataforma Moodl ertirán en "tiradas mágicas". ego "Alquimistas" utilizarán las "tiradas mágicas" ganada er en el escalafón, yendo por las distintas salas de la escuela ", con la mejor estrategia posibles, para intentar conseguir e	
<ul> <li>Al final del trimestre cada a vencedor el que mayor rang necesaria. La recompensa re alcanzado en la "escuela".</li> </ul>	aprendiz habrá alcanzado un determinado rango, siendo e o alcance, existiendo una prueba de desempate si fuer ecibida por los participantes estará en función del grad	
Obs	e rvaciones y comentarios	
Tras la puesta en práctica se presen actividad.	tarán todos los materiales y recursos relacionados con esta	



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

## Evaluación

 $\checkmark$ 

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.
## Puesta en práctica

## Puesta en práctica



Práctica 5: Puesta en práctica

### Presentación

## ٢

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

12

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

19

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

12

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

Curso y Punt ¿H ¿T	y grupo del alumno/a úa del 0 al 10 sobre las si	TT		
Punt it it	úa del 0 al 10 sobre las si		Asignatur	a
iH iT		guientes preguntas de la	actividad desarroll:	ada
4H 2T	Preguntas	6 I 6	Valo	ración (0-10)
¿T	las aprendido en esta act	ividad?		
	e ha parecido interesant	e v útil?		
1000 C	:Se ha desarrollado bi	en?		
: Te gusta	ria hacer más actividade	es de este tipo?		
Ha habido un l	buen clima de trabaio du	irante su desarrollo?		
Las anlicad	ciones informáticas han t	funcionado bien?		
Te han pareci	do adecuados los conten	idos de la actividad?		
Te ha parec	ido adecuada la duració	n de la actividad?		
Te ha parecid	o adecuada tu participad	ión en la actividad?		
/H	la sido una actividad div	ertida?		
¿Te ha	gustado la temática de l	a actividad?		
	¿Qué es lo que	más te ha gustado de la a	ctividad?	
	¿Qué cosa	s mejorarías de la activid	lad?	
	Valoración genera	l de la actividad (marcar Media	r con una X) Baja	
Muy alta	Ана		-7-	Mala
Muy alta	Alta			Mala
Muy alta	Alta Justifica la valorac	ión de la actividad que h	as realizado	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 actividad	Curso, grupo y asignatura		Número de alumnos	
Preguntas	Valoración media (0-10)	% Mayor o igual a cinco	% Menor que cinco	
¿Has aprendido en esta actividad?				
¿Te ha parecido interesante y útil?				
¿Se ha desarrollado bien?				
¿Te gustaría hacer más actividades de este tipo?				
¿Ha habido un buen clima de trabajo durante su desarrollo?				
¿Las aplicaciones informáticas han funcionado bien?				
¿Te han parecido adecuados los contenidos de la actividad?				
¿Te ha parecido adecuada la duración de la actividad?				
¿Te ha parecido adecuada tu participación en el juego?				
¿Ha sido una actividad divertida?				
Te ha gustado la temática de la actividad?				

	Aspectos qu	e más han gustado. Realizar u	ına relación				
	Aspectos que se deben mejorar. Realizar una relación						
Poi	centajes de valoración general (	del alumnado de las actividad	es realizadas con juegos didác	ticos			
% Muy baja	% Baja	% Media	% Alta	% Muy alta			
Otros comentarios. Realizar una relación							

Documento de valoración del docente

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

Nombre y :	apellidos del docente que	ha realiza	do la puesta en prácti	ca		
Titulo de la actividad desarrollada Titulo del juego ADJA utilizado			Tipo de forma de aplicación: juego, ABJ, Gamificación			
			Fuente de preguntas utilizada: ficheros, oral, sin preguntas, direct			
Grupo de alumno		Número de alumnos Título de la unidad didáctica/tema/contenido				
Asignatura/área/ n	Título d					
Indicar si se han produc	ido mejoras o cambios e consis	n los siguie stido	ntes aspectos y comer	ntar en que han		
Grado de consecución de la objetivos planteados	05					
Mejora en el aprendizaje o contenidos	le					
Mejora en el desarrollo de competencias	e					
Mejoras en la metodología Comentar la dinámica de actividad y temporalizació	t. la n					
Mejora en la evaluación de alumnado	el					
Mejora en la participació del alumnado en actividad	u es					
Mejora de la convivencia d aula	lel					
	Resultados	positivos				
	Resultados	a mejorar				
	Resumen de la valor	ación del a	lumnado			
		and the set of the				
V	aloración global del doce	nte y otras	observaciones			
V-1	oración general de le est	ividad (ma	FOR CON UNA VI			
Muy baja	Baja 1	Media	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.







**ALQUIMISTAS 2** \$ 30 Número de jugadores 1 Nombre 1 11 Nombre 11 21 Nombre 21 2 Nombre 2 12 Nombre 12 22 Nombre 22 3 Nombre 3 13 Nombre 13 23 Nombre 23 4 Nombre 4 14 Nombre 14 24 Nombre 24 5 Nombre 5 15 Nombre 15 25 Nombre 25 6 Nombre 6 16 Nombre 16 26 Nombre 26 7 Nombre 7 17 Nombre 17 27 Nombre 27 8 Nombre 8 18 Nombre 18 28 Nombre 28 9 Nombre 9 19 Nombre 19 29 Nombre 29 Documentos de registro 10 Nombre 10 20 Nombre 20 30 Nombre 30 Características del juego Nº Jugadores 2-30 Cargar partida Cargar configuración N\* Preguntas 1-40 Tipo respuesta 4 (A-D) Tipo de fichero de preguntas Partida nueva 1 Etapa recomendada 51 0:00

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 alquimista. Con los elementos alquímicos también podrán comprar tiradas mágicas, gemas de ascenso, cartas mágicas 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

2

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 caz*a" 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

2

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 segundo lugar, presentamos un vídeo donde se muestra la mecánica del juego "*Encuentro*".



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.

2 16 ENCUENTRO 7					
¿cuál es la bas	se complementaria	de la citosina?			
A) la adenina B) la guanina C) la timina D) la citosina E) la pentosa F) el uracilo Siguiente preg	junta Si	OLUCIÓN: B	CORRECTO		Tiempo
Defensa	Media	Delantera	Defensa	Media	Delantera
Laila	Sony	Eva	Valor	Susi	Blanca
Joan	Iris	Lua	Rómulo	Berto	León
Rosa	Mateo	Enric	Peter	Andrés	Ann
	Sandra	Olmo		Ruy	
				۲	
	Higos Chumbos			SOL B 🗸	
Equipe 1					

**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.







	PASSWO	ORD FINAL		
Susam		Elmer		5
5	40	1	8 PUNTOS	
			6 PUNTOS	
•			4 PUNTOS	
VERI	PASSWORD	S	2 PUNTOS	
Continuar		itarse	1 PUNTO	



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.

191







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

#### "Crash por equipos". Ejemplo de puesta en práctica

12

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.

S ACA S MORA	CEQUIPO 3 NJ = 3			
Lucia and the Boy NJ 3	1 Angela 2 Aitana	1		
Fidel	EA Equipo 4 NJ = 3	1		
Deidades miopes NJ \$ 3	1 Mavi			
Nicole Nadiable	2 Jose			
Mario	3 Mavi			
0:00				:

3 0 Guerreros Amigos	CRAS	1.4 Equipos 🚽	3 3 Mascotas Arristas 4
¿Qué es un flagelo? A) Una estructura de mo B) Una estructura de sín C) Una estructura de dig D) Una estructura de res	vimiento tesis de proteinas estión piración	onfirmar	
A (2)	B (0)	C (1)	D (0)
Luis Pep		Marta	
	Tere	Susi	Sancho
Isa	Mary		Ginés
Telma	Oriana	Iris	



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

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

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.

				~	
HORC	ADO	Parámetros	Ficheros	DIRECTA	
			Intro	oducir datos	Borrar
			Letras	8	
		E • L • E •	F 🗸 🗛 🗸	N <b>v</b> T <b>v</b> E <b>v</b>	
		PISTA 1 A	nimal		
		PISTA 2 M	amífero		
1			1		
Documentos de r	egistro	PISTA 3 H	er		
			4		
Características de	el juego				
N <sup>a</sup> Jugadores					
N <sup>a</sup> Preguntas	<b>1</b>				
Tipo respuesta	Palabras				
Tipo de fichero de preguntas	(FI)	Cargar I	artida	- Ca	rgar configuración
tapa recomendada	2, 5	Con Surgar			gan configuration
		and the second se	6		

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

### $\checkmark$

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 **Documento de evaluación 5**, 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.