

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

Nombre y apellidos del docente que realiza la actividad	
Jesús Muñoz	
Factores previos (características 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 observaciones:	Se han tomado varias medidas educativas y no han funcionado.
Objetivos generales que se pretenden conseguir con la actividad	
<ul style="list-style-type: none"> - Aumentar la motivación del alumnado y el interés por la asignatura. - Disminuir las faltas de asistencia a clase. - Conseguir que el alumnado realice las tareas y actividades en casa. - Mejorar los resultados académicos y la comprensión de la materia. - Favorecer un buen clima y buen ambiente en el grupo. 	
Tipo de forma de aplicación	Justificación de la propuesta del tipo de aplicación
Gamificación	Teniendo en cuenta la situación de partida y los objetivos generales planteados, se estima necesario una intervención en profundidad, inmersiva, extendida en el tiempo y empleando estrategias de gamificación, ya que no sólo se pretende trabajar sobre cuestiones de conocimiento, siendo más importantes las que van encaminadas a cambiar 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 recompensa obtendrán los alumnos dentro de la asignatura.
Elementos:	Amo del Calabozo, tiradas mágicas, cartas, marcadores, escalafón, 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
Alquimistas 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 style="list-style-type: none"> - Los juegos “Alquimista 1 y 2” contienen la mayoría de los elementos necesarios. - Además, será un elemento muy importante el curso de Física y Química de la plataforma Moodle del centro, en la que quedan registradas todas las actuaciones realizadas por los alumnos en la asignatura (tareas, pruebas, trabajos, retos...), a partir de las cuales los alumnos ganan las “tiradas mágicas”. - También se utilizarán vídeos relacionados con la narrativa y mecánicas y dinámicas de la actividad. - Otros recursos: avatares, música, material documental y bibliográfico. 	
Recursos informáticos y logísticos	
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador con conexión a Internet. - Cañón proyector. - Altavoces. 	
Incidencias en ensayos y comprobaciones	
<ul style="list-style-type: none"> - Se realizaron ensayos y comprobaciones hasta que todo quedo a punto. 	
Resumen de la previsión de la puesta en práctica y de la temporalización	
<ul style="list-style-type: none"> - La duración prevista de la actividad es trimestral. - Semanalmente se comprobarán de forma individual los registros de tareas, trabajos, desafíos, retos y demás actividades del curso de Física y Química de la Plataforma Moodle y los logros alcanzados se convertirán en “tiradas mágicas”. - Los aprendices, dentro del juego “Alquimistas” utilizarán las “tiradas mágicas” ganadas para intentar conseguir ascender en el escalafón, yendo por las distintas salas de la escuela y gastando sus “tiradas mágicas”, con la mejor estrategia posibles, para intentar conseguir el mejor resultado. - Al final del trimestre cada aprendiz habrá alcanzado un determinado rango, siendo el vencedor el que mayor rango alcance, existiendo una prueba de desempate si fuera necesaria. La recompensa recibida por los participantes estará en función del grado alcanzado en la “escuela”. 	
Observaciones y comentarios	
Tras la puesta en práctica se presentarán todos los materiales y recursos relacionados con esta actividad.	