

PROYECTO AJDA

“APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL AULA”



Jesús M. Muñoz Calle

Presentación de los juegos didácticos

50 X 15

Valentina 2

¿Cuántas "letras" tiene el código genético, ADN?

A 2

B 4

C 10

D 28

50%

40

X ✓

⏏

The image shows a quiz game interface. At the top, it displays '50 X 15' and the player's name 'Valentina' with a score of '2'. The question is '¿Cuántas "letras" tiene el código genético, ADN?'. There are four options: A (2), B (4), C (10), and D (28). Option B is highlighted in yellow. At the bottom, there are several icons: a '50%' icon, a telephone icon, a group of people icon, a clock icon, a timer showing '40', a red 'X' icon, a green checkmark icon, and a flag icon.



Presentación de juegos didácticos

Aspectos generales de los juegos

- Hay una amplia variedad de juegos que se puede utilizar para **todas las áreas, materias y niveles**.
- Las **preguntas** de los juegos son **personalizables** y se pueden **guardar** y **clasificar** en **ficheros** de texto.
- Admiten muchas parámetros de **configuración**. Son **variados** y **fáciles** de utilizar en el aula.
- Los juegos se integran dentro del **Proyecto ADJA**. Sus elementos son: web, blog, DVD y canal de YouTube.
- Están basados en concursos de TV, juegos clásicos, populares y de nueva creación.
- Se pueden visualizar en **múltiples idiomas**.
- Son **gratuitos** y se pueden **descargar** o usar **on-line** desde la web del Proyecto **AJDA**.
- Están realizados con **software libre** y se usan a través de un **navegador** (Chrome, Firefox, ...) en **Windows, Linux y Mac** y **dispositivos móviles**.
- Las partidas pueden ser **guardadas** y **continuadas**.
- Los **resultados** se pueden **guardar** en cualquier momento de la partida en ficheros de texto.
- Tienen muy **buena acogida** entre **alumnos** y **profesores**.

Presentación de juegos didácticos



Recursos para la utilización de los juegos

- Disponer de un **navegador** de internet actualizado (Chrome, Firefox,...) en Windows, Linux o Mac y también en dispositivos móviles.
- El navegador debe soportar html5 y JavaScript (versiones actuales de los navegadores lo traen incorporado).
- Para emplear en el aula conviene tener una **pizarra digital, pantalla interactiva** o un **cañón proyector** con altavoces.

Presentación de juegos didácticos



Acceso a los juegos

- Se puede acceder **on-line** a través de la web del Proyecto “[AJDA](#)”.
- Desde esta página se pueden usar **on-line** o **descargar** a nuestro ordenador local y usarlos **off-line**.
- Otra opción es utilizar el **DVD del Proyecto AJDA**, descargable desde la web de “Aplicación de juegos didácticos en el aula” .
- Se pueden copiar en un en un **lápiz de memoria** u otro dispositivo de almacenamiento y usarlos en diferentes dispositivos.
- También se puede acceder a información relacionada con ellos desde el [blog](#) y el [canal de YouTube](#) del Proyecto AJDA.

Presentación de juegos didácticos



Estructura de los juegos

- Cada juego se encuentra contenido en una **carpeta**, con el nombre del juego. Estas carpetas contienen todo lo necesario para que el juego funcione.
- Estas carpetas se pueden **comprimir** y enviar por **correo electrónico** o cualquier otra forma de envío de ficheros.
- Básicamente **los juegos son páginas web**. Además hay documentos pdf, ficheros de texto, imágenes y sonidos.
- Las preguntas de los ficheros elaborados para los juegos son **modificables, almacenables, clasificables, y en muchos casos son compatibles para muchos juegos**.

Presentación de juegos didácticos



Web del Proyecto AJDA [Enlace](#)

- Relación de **todos los juegos y ficheros de contenidos** elaborados para los mismos.
- **Generador y conversor de ficheros.**
- **Buscadores** de juegos, ficheros y materiales.
- **Recursos:** curso “Aplicación de juegos en el aula”, Videotutoriales, documentos, resumen de contenidos, creación de juegos, curso “Creación de animaciones y juegos interactivos”...
- **Sistemas de participación:** usuarios, foros, formularios de consultas.
- **Utilidades, enlaces, materiales, software, ejemplos...**
- Otros apartados y aplicaciones.

Presentación de juegos didácticos



Blog del Proyecto AJDA [Enlace](#)

- Artículos sobre **experiencias educativas** con juegos didácticos.
- Publicaciones sobre el **Proyecto AJDA**.
- **Vídeos explicativos** de la utilización de juegos.
- **Noticias sobre juegos didácticos**.
- **Envío de artículos, comentarios, sugerencias, ficheros...**
- **Aplicaciones** del blog.

Presentación de juegos didácticos



DVD del Proyecto AJDA

- Relación de **todos los juegos y ficheros de contenidos** elaborados para los mismos.
- **Curso de “Aplicación de juegos en el aula”, Videotutoriales, documentos, resumen de contenidos...**
- **Generador y conversor de ficheros.**
- Scorms de juegos
- **Creación de juegos.**
- **Software, ejemplos, resumen de contenidos...**
- El **DVD** se **edita y publica** anualmente a principios de año.

Presentación de juegos didácticos



Canal de YouTube del Proyecto AJDA

[Enlace](#)

- Canal de **vídeos** y **tutoriales** del Proyecto AJDA.
- Organizado en **listas de reproducción**.
- Los usuarios pueden **participar** de distintas formas: comentarios, insignias, suscripción...
- Es un espacio que se **actualiza** y **renueva** continuamente.

Clasificaciones de juegos didácticos

4 **6** **AHORA CAIGO 2** **10** **29**

7

5.000 5.000
2.000 2.000
1.000 1.000
500 500
1 1

Marcador

Lubina
1 2000
Confirmar

Lurdo
2 1000
Confirmar

Lulila
3 500
Confirmar

Lucho
4 2000
Confirmar

Lutecio **13500**

CORRECTO **INCORRECTO**

● ●

Seleccionar jugador

Seleccionar jugador 7

JUGADOR ELIMINADO

Confirmar

Ver solución Plantear pregunta

Lunardo
9 Ver valor
Confirmar

Lulin
10 Ver valor
Confirmar

Lucanero
5 Ver valor
Confirmar

Lublú
6 1000
Confirmar

Lutecio
7 5000
Confirmar ● ●

Lubliana
8 Ver valor
Confirmar

Clasificaciones de juegos didácticos



Según la fuente de introducción de preguntas en el juego

- **Fuente de introducción de preguntas de ficheros:** las preguntas se introducen a través de ficheros de texto previamente elaborados mediante el generador de ficheros.
- **Fuente de preguntas orales:** las preguntas las formula oralmente un presentador que debe verificar las respuestas.
- **Fuente sin preguntas (SIN PREG):** no se formulan preguntas de contenidos (pueden ser de tipo aleatorio).
- **Fuente de introducción directa al comienzo del juego:** las preguntas se introducen en el propio juego al iniciar la partida (una vez finalizada la partida se borran).
- **Fuente de contenidos generados y verificados por el juego:** las preguntas son generadas por el propio juego y corregidas por el mismo.



Clasificaciones de juegos didácticos

Según la forma de respuesta a las cuestiones que se plantean en los juegos:

- Preguntas con opciones de respuesta.
- Preguntas con respuesta abierta.
- Preguntas con respuesta numérica,
- Preguntas sobre frases o palabras.
- Preguntas de relacionar.
- Juegos sin preguntas/respuestas.
- Preguntas de relacionar,



Clasificaciones de juegos didácticos

Según el tipo ficheros de preguntas que utilicen los juegos

Todos los juegos que pueden utilizar el mismo tipo de fichero de preguntas pertenecen al mismo **tipo**. De esta forma los juegos se clasifican como:

-Tipos 1-22. Todos los juegos que pertenecen a un determinado tipo pueden usar los mismos ficheros de contenidos. El número de juegos que pertenecen a cada tipo es variable, siendo el tipo 1 el que más contiene, con un número superior a 268. En total hay 431 juegos pertenece a uno de los 22 tipos.

-Tipo individual (FI). Son aquellos juegos cuyos ficheros sólo pueden ser utilizados por un solo juego. Hay 32 juegos de este tipo, cuyos ficheros pueden usarse únicamente por un juego. A estos juegos se le pone la abreviatura FI (Fichero individual).

- Juegos sin ficheros (SC). Son aquellos juegos que no utilizan la modalidad de introducción de contenidos mediante ficheros. Hay 51 juegos.

Clasificaciones de juegos didácticos



Según otros campos:

- Alfabéticamente
- Por número de jugadores.
- Por número de preguntas mínimas.
- Por idioma de la interfaz
- Por tipo de juegos (concurso TV, deporte, clásico, nueva creación, otros).
- ...

Clasificaciones de juegos didácticos



Sistemas de búsqueda de juegos

Para buscar los juegos atendiendo a las distintas clasificaciones se recomienda usar:

- **El buscador de juegos.** La web del proyecto cuenta con un potente buscador con múltiples parámetros de búsqueda.
- **Hoja de cálculo.** Contiene la relación de todos los juegos con los descriptores de sus características con la opción de filtrado de búsqueda en los mismos.
- Otras opciones de búsqueda en la web son: relación de todos los juegos, últimos juegos, visores y listas, galerías de juegos, otros buscadores de la web.

Generación y utilización de ficheros de contenidos para juegos didácticos

5
3
BINGO
27
9

43

Sacar bola

Siguiente pregunta

Bolas extraídas									
	2			5	6	7	8		
11		13		15	16			19	20
21		23	24						
		33	34	35	36	37	38		
41	42	43	44		46		48		50

El justiciero

6	16	25	38	48
2	17	24	37	45
8	3	31	B ▾	

La gobernanta

2	19	29	39	45
10	18	21	34	43
6	3	16	B ▾	

La espia

1	14	30	40	45
2	20	28	36	49
7	3	22	A ▾	

La profesora

4	17	29	36	41
9	15	28	31	47
5	3	13	D ▾	

El estudiante

5	17	28	39	47
6	20	27	40	42
7	3	23	B ▾	

Cazadores

8	13	23	38	48
3	19	26	31	43
6	3	30	C ▾	

Jugador caza 1

5	20	21	32	41
10	18	24	31	46
8	3	35	B ▾	

Jugador caza 2

1	16	21	35	45
8	14	29	40	42
7	3	6	B ▾	

Generación y utilización de ficheros



Generación de ficheros de contenidos

Para **crear los ficheros** de preguntas se pueden utilizar las formas :

- Mediante el **generador de ficheros** del proyecto (opción recomendada).
- A través de **editores de texto**. Esta opción se recomienda sólo para la modificación de ficheros ya generados.

Generación y utilización de ficheros



Cumplimentación de datos de ficheros

- En todos los ficheros hay que introducir: **nombre del autor**, el **título o tema** (estos dos datos se muestran en el juego al cargar el fichero) y los **contenidos propios del juego** (preguntas, opciones, respuestas, palabras, frases...)
- Muchos juegos admiten ficheros con un **número ilimitado de preguntas**. Será el juego el que seleccione al azar las preguntas que se utilizan.

Generación y utilización de ficheros



Descarga y nombrado de los ficheros generados

- Los ficheros de texto generados se **descargan y guardan** y deben tener codificación de caracteres **UTF-8**.
- Se recomienda guardar los ficheros de preguntas en la carpeta **contenidos/subida/ficheros** de los juegos.
- Se recomienda utilizar **nombres sistemáticos para los ficheros**.
- Los **nombres sistemáticos** tienen tres partes, separadas con guiones, que son: **nombre de la materia-nivel-descripción**.
- Ejemplo: **ing-3eso-verbos-irregulares1** (fichero de ingles, del nivel 3ºESO sobre verbos irregulares).

Generación y utilización de ficheros



Modificaciones y correcciones en ficheros

- Los ficheros de texto que hemos guardado, podemos abrirlos con el **generador de ficheros** (recomendado) o con el **bloc de notas** (u otro editor de textos).
- Podemos **cambiar o corregir** lo que queramos y después volver a guardarlo. Si se utilizan editores de texto **siempre se debe de mantener la estructura del fichero** (número de líneas, comillas...).
- No se pueden usar algunos caracteres: comilla simple, apostrofe inclinado, punto y coma, caracteres de otros alfabetos...
- Una vez realizados los cambios estos se deben **guardar**.
- Los ficheros de texto deben tener formato **UTF-8**.

Generación y utilización de ficheros



Publicación de los ficheros

- Para poder usar **los ficheros del repositorio del proyecto** hay que hacer lo siguiente:
- Complimentar y enviar **el formulario “Enviar ficheros para juegos”** de la web del Proyecto AJDA y adjuntar el fichero.
- Se pueden consultar los ficheros publicados con el buscador de ficheros de la web del proyecto y en el selector de ficheros de cada juego.

Generación y utilización de ficheros



Carga de ficheros de preguntas en los juegos

Hay 3 formas de cargar los ficheros de preguntas en los juegos: repositorio AJDA, enlace a URL y mediante fichero alojado en el equipo local.



[Documentos de registro](#)

Características del juego

Nº Jugadores	1
Nº Preguntas	≥ 10
Tipo respuesta	4 (A-D)
Tipo de fichero de preguntas	1
Etapa recomendada	5



Jesús M. Muñoz Calle

Parámetros Ficheros

Selección del fichero de preguntas

Repositorio AJDA

Enlace web (URL) OK

Fichero local Ninguno archivo selec.

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

Orden aleatorio de preguntas Empezar por la pregunta

Orden aleatorio de opciones Barajar preguntas de nuevo

Cargar partida

Cargar configuración

Anterior

Jugar

Generación y utilización de ficheros



Sistemas de búsqueda de juegos y ficheros

- **Los buscadores.** La web cuenta con potentes buscadores con múltiples parámetros .
- **Hoja de cálculo.** Contiene la relación de todos los juegos con los descriptores de sus características con la opción de filtrado de búsqueda en los mismos. Los juegos están relacionados con los ficheros a través de la clasificación por tipos.
- Otras opciones de la web son: relación de todos los juegos y ficheros, últimas publicaciones, listas, galerías, etc.

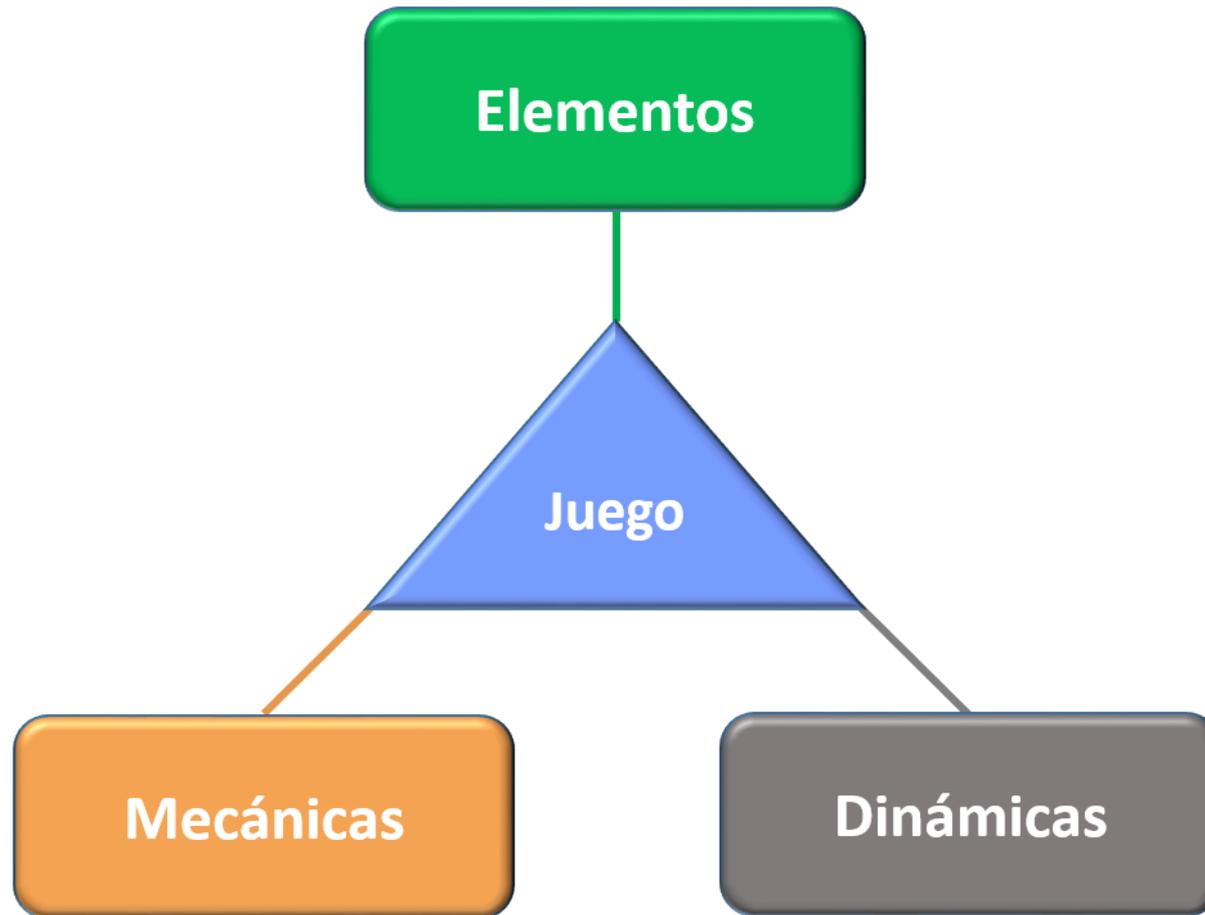
Planificación y preparación de la puesta en práctica



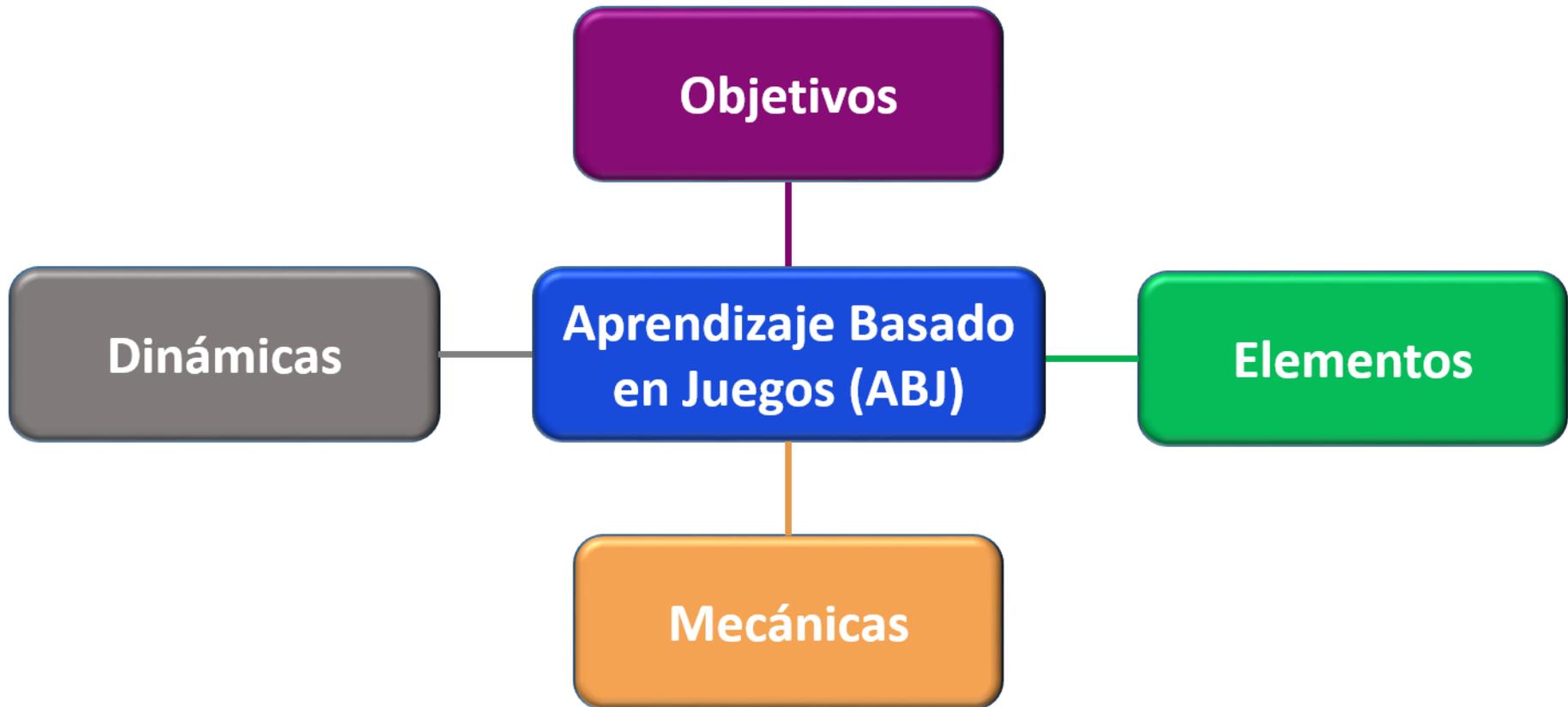
Planificación y preparación de la puesta en práctica



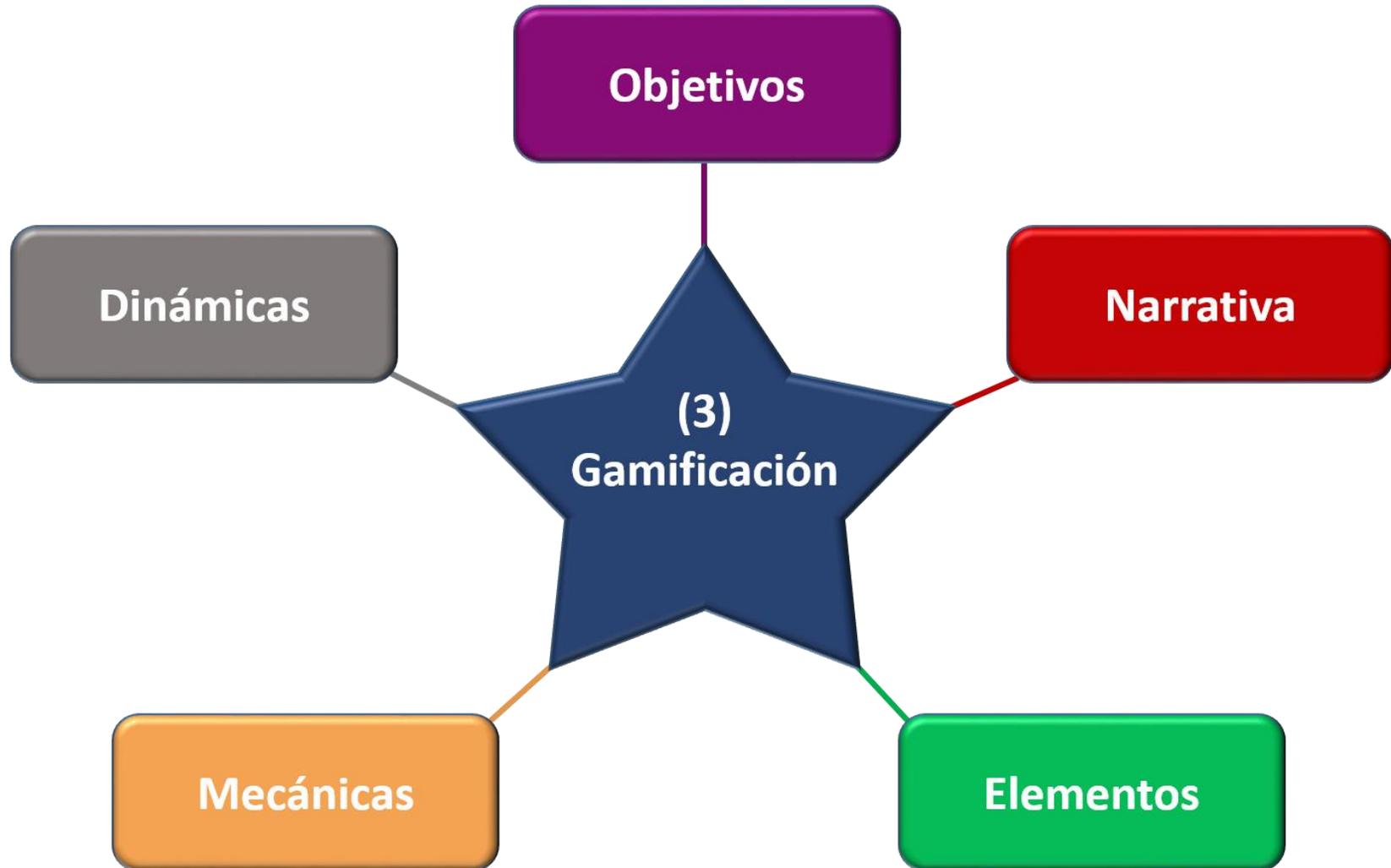
Planificación y preparación de la puesta en práctica



Planificación y preparación de la puesta en práctica



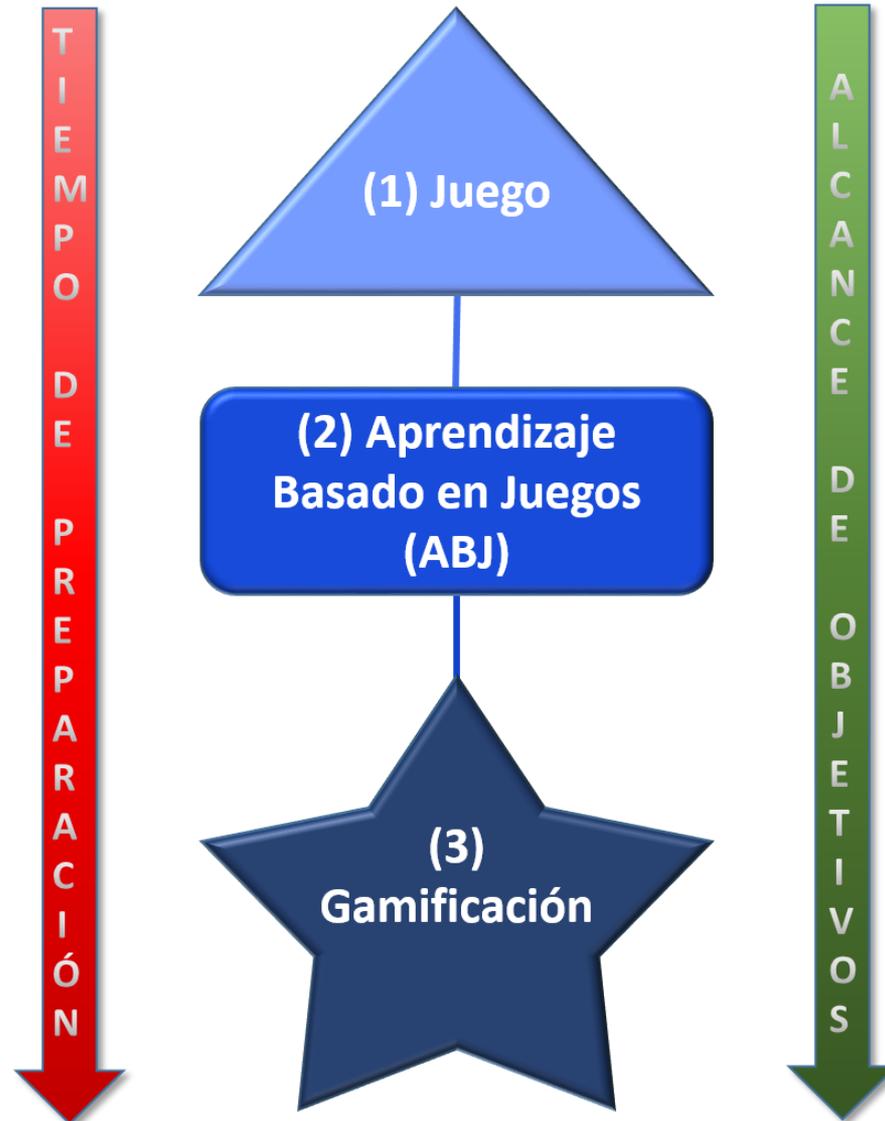
Planificación y preparación de la puesta en práctica



Planificación y preparación de la puesta en práctica



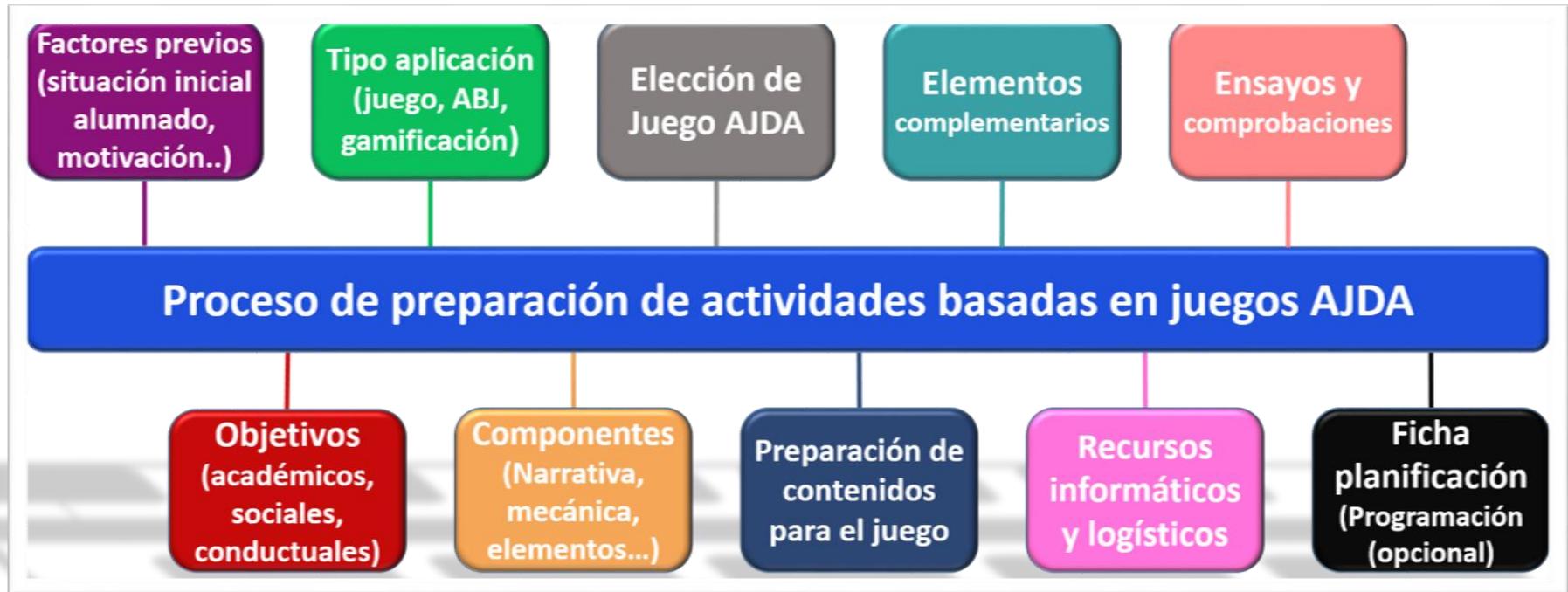
Planificación y preparación de la puesta en práctica



Planificación y preparación de la puesta en práctica



Planificación y preparación de la puesta en práctica



Preparación de la puesta en práctica



Criterios de selección del juego

- **Recursos** y **escenario** del juego.
- **Número** de participantes.
- **Características** de los participantes.
- **Contenidos** específicos con los que se va a desarrollar el juego.
- **Idioma** de la interfaz del juego.
- **Características** del propio juego.
- **Versión del juego**.
- Otros aspectos.

Preparación de la puesta en práctica



Elaboración de los contenidos para juegos

- Elegir la **modalidad** de juego (fichero, oral, sin preguntas...).
- **Preparar los contenidos** del juegos. Lo más recomendable es usar ficheros, pero esto depende de las circunstancias.
- Se recomienda tener preparados **bastantes contenidos**, para que estos no se queden cortos.
- Los contenidos deben de **adaptarse** al **nivel** y **características** de los participantes.
- Existen **plantillas** para poder realizar los contenidos de los juegos por escrito y que ayudan a la recopilación de documentación.
- Se puede pedir que los **alumnos** recopilen y elaboren los contenidos de los juegos. En este caso es conveniente que estos sean **supervisados** previamente por el profesor.
- Conviene **nombrar** y **clasificar** adecuadamente los **ficheros** contenidos.



Preparación de la puesta en práctica

Diseño de una puesta en escena para la puesta en práctica

- Preparar la **ubicación** y disposición de participantes, equipos, escenarios, mobiliario y demás elementos.
- Asignar un **rol** concreto y definido a los participantes (presentador, ayudantes, concursantes, público...). Intentar que todos los alumnos participen de alguna forma en la actividad.
- Hacer un pequeño **guion** de como debe transcurrir la marcha del juego.
- Elaborar de forma clara las **reglas del juego**.
- Si el juego se va a desarrollar en **varias sesiones** a lo largo del curso, conviene hacer un **calendario** con las sesiones, contenidos y desarrollo que se prevé.
- Cuidar los **elementos de puesta en escena**: presentación, luces, sonido, etc.
- Realizar un **ensayo general**.
- Otras cuestiones.



Preparación de la puesta en práctica

Preparación de los recursos necesarios para la utilización del juego

- **Reservar aula.** Se recomienda aula de audiovisuales o que tenga **pizarra digital**, **pantalla interactiva** o **cañón proyector** con altavoces.
- **Ordenador** conectado a la pantalla.
- **Software** necesario: navegador, juego y ficheros de contenido.
- Se recomienda usar los **juegos en local** (off-line), para no depender del acceso a la red.
- **Documentos:** bibliografía, formularios de respuestas, formularios de control, registro de evaluación.
- **Materiales complementarios:** cartulinas, pizarras (grandes y pequeñas), distintivos, fichas, tarjetas, material audiovisual, etc.
- En el caso de que se vayan a organizar **grupos o equipos**, conviene que estos se organicen y preparen previamente.
- Otros recursos que se puedan considerar.

Preparación de la puesta en práctica



Programación de la actividad

- Es conveniente **programar** las actividades basadas en la utilización de juegos didácticos de forma documental.
- Esta **documentación** debe incluir: objetivos, contenidos, metodología, criterios de evaluación, competencias básicas, características de la actividad...
- Se pueden programar **Unidades Didácticas Integradas UDI**, basadas en los juegos didácticos del Proyecto AJDA.
- Se ha elaborado una **plantilla** para realizar de forma rápida y sencilla la programación de actividades basadas en juegos y otra para programas **UDI**.
- Entre las utilidades de este documentos comentamos: incluir en la programación general de una asignatura, programa de grupos de trabajo, formación en centros, proyectos de oposiciones, etc.

La puesta en práctica





La puesta en práctica

Recomendaciones generales para la utilización de juegos

- **Dejar preparado** y comprobar que todo funciona correctamente antes de comenzar.
- Tener preparada la **interfaz del idioma** del juego que se va a utilizar.
- **Explicar** desde el primer momento las **reglas del juego** y la **dinámica** del mismo a los alumnos de la forma más clara posible.
- Todos los **participantes** deben de conocer su **ubicación y su papel** durante la actividad.
- **Repartir** al **principio** los **materiales** y **documentos** necesarios para la realización de la actividad.
- Llevar un **ritmo** y **dinámica** adecuada en la actividad. Según se ha **programado**. Los juegos contienen mecanismo para **controlar el tiempo** (velocidad, pausas, etc.,)
- Durante el uso de los juegos **no** se deben **abrir otras aplicaciones** o programas en el ordenador, para evitar que se ralentice.
- Si el juego se va a desarrollar en **varias sesiones**, procurar que éstas comiencen y finalicen de forma adecuada, de forma que éstas no pierdan **continuidad**. Los juegos permiten **guardar las partidas y continuarlas**.
- **Guardar los resultados** de las partidas en ficheros de texto cada vez que se estime conveniente.
- **Valorar** y **calificar** positivamente la buena participación del alumnado en estas actividades.
- Saber "**improvisar**" lo mejor posible para solucionar "**imprevistos**".

Los juegos en el aula



Uso de documentos de registro y control

- Para todos los juegos se han diseñado dos documentos para registrar la participación en la actividad.
- **Documento de registro de las respuestas de los concursantes.** En este tipo de documento, cada uno de los concursantes reflejará por escrito las respuestas dadas a las preguntas planteadas, las cuales podrán ser verificadas y recogidas por el presentador del juego y por lo tanto sirven como documento de control y de evaluación. .
- **Documento de control del profesorado.** En este tipo de documento el profesor podrá anotar o recoger los resultados obtenidos en el mismo por los distintos participantes.
- Todos los juegos pueden **generar ficheros de texto con los resultados** que van obteniendo los distintos jugadores y equipos en el momento que se desee.
- El profesor podrá utilizar cualquier otro documento o mecanismo que estime conveniente.

Los juegos en el aula



Uso de marcadores y cronómetros

- Para recoger las puntuaciones de los jugadores o equipos, se puede utilizar un **papel** o la **pizarra** del aula.
- Sin embargo, y para dar más vistosidad e integración, se han realizado **marcadores informáticos y cronómetros**. El juego **Marcadores** es exclusivamente de marcadores y cronómetros. También contiene hojas de cálculo para hacer “**Olimpiadas**”.
- Para utilizar los **marcadores** simplemente hay que introducir los **nombres de los jugadores o equipos** y la **puntuación** que estos vayan consiguiendo a lo largo del juego.

Los juegos en el aula



Control del tiempo

- En muchos de los juegos, interviene el factor tiempo (cronómetros, movimientos, tiempos de espera, etc.). Este factor puede ser controlado de la siguientes formas:
- A través del control "**Ajuste de tiempo**" que aparece en muchos de los juegos, situado en el menú superior desplegable de los mismos. Moviendo la barra hacia la izquierda la acción se ralentiza, mientras que si se mueve hacia la derecha se acelera.
- Mediante el botón del menú superior desplegable permite parar o activar el tiempo al pulsar sobre ellos.
- A través de los **controles** propios de cada juego, que permiten dirigir la dinámica propia del mismo.



Los juegos en el aula

Aplicación práctica de utilización de juegos en el aula

Entre los juegos más utilizados se encuentran los siguientes:

- Atrapa un millón
- Ahora caigo
- Password y Password 10
- 10x10, 50x15 (millonario)
- Pasapalabra
- Clasificación
- Ahorcado
- Baloncesto
- Superviviente
- Apuesta
- Bingo



Los juegos en el aula

Evaluación de la puesta en práctica por el alumnado y profesorado

- Tras la puesta en práctica de actividades basadas en juegos educativos, conviene que estas sean **valoradas** por los **alumnos** y **evaluadas** por el **profesorado**.
- Se han preparado **encuestas** y **documentos** para recoger la opinión y valoración del alumnado y la evaluación de la misma realizada por el profesorado.
- Esta evaluación permitirá realizar las mejoras que se estimen conveniente para implementar en futuras actividades basadas en la utilización de juegos didácticos.

PROYECTO AJDA

“APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL AULA”



Jesús M. Muñoz Calle