

**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):	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 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 participe más en clase. - Mejorar los resultados académicos, la comprensión de la materia y el hábito de estudio del alumnado. - Favorecer un buen clima y buen ambiente en el grupo. 	
Tipo de forma de aplicación	Justificación de la propuesta del tipo de aplicación
Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)	La integración periódica en el aula de juegos atractivos y con mecánicas conocidas puede introducir un revulsivo importante que ayude a conseguir los objetivos planteados en la mayor parte del alumnado participante.
Componentes	
Narrativa:	Todos los jugadores se colocan alrededor de un concursante central. Los concursantes periféricos mediante duelos intentarán ocupar la posición central eliminando 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 style="list-style-type: none"> - El juego “Ahora caigo 2” contiene la mayoría de los elementos necesarios. - Curso de la plataforma Moodle de Física y Química para 2ºESO. - También se utilizarán vídeos relacionados con el concurso de TV, Ahora Caigo. 	
Recursos informáticos y logísticos	
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador con conexión a Internet. - Cañón proyector. - Altavoces. - Sillas de pupitre. 	
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 mensual, renovable si se van alcanzando aceptablemente los objetivos. - Semanalmente se jugará una partida completa del juego “Ahora caigo 2”. - Se sortearán las posiciones iniciales y se primará a algunos alumnos que podrán participar en pareja. - Los jugadores podrán canjear los premios alcanzados en el juego por “recompensas”. 	
Observaciones y comentarios	
Tras la puesta en práctica se realizará una evaluación para potenciar los puntos fuertes y mejorar los débiles.	