Guía de avaliación videoxogos educativos

Silvia López Gómez

Programa de Doutoramento en Educación
Fac. CC Educación
Santiago de Compostela

2015

Índice

Introdución....4
A) FICHA DE IDENTIFICACIÓN....6
A.1. Videoxogo obxecto de análise....6
A.2. Autoría....6
B) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....7
B.1. Temática....7
B.2. Clasificación....7
B.3. Grupo destinatario....8
B.4. Funcións xerais....10
B.5. Obxectivos educativos....10
B.6. Contidos educativos....11
B.7. Competencias....15
B.8. Habilidades....15
B.9. Ámbito de incidencia....16
B.10. Teorías de aprendizaxe....16
B.11. Estrutura educativa....17
B.12. Retos....17
B.13. Posibilidades de intervención no deseño instrutivo....20
Conclusións da análise B....20
C) ANÁLISE DAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....21
C.1. Idioma....21
C.2. Son....21
C.3. Rexistro....21
C.4. Plataforma....22
C.5. Sistema operativo....22
C.6. Sistema periférico....22
C.7. Linguaxe de programación....23
C.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....23
C.9. Compras....23
C.10. Publicidade....23
C.11. Outros requisitos técnicos....24
Conclusións da análise C....24
D) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN (GAMEWORLD)....25
D.1. Idea do xogo....25
D.2. Natureza do mundo do xogo....25
D.3. Niveis....25
D.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....26
D.5. Trama argumental....26
D.6. A estrutura espacial do videoxogo....26
D.7. Visión do xogador/a....28
D.8. Personaxes....29
D.9. Obxectos simbólicos....32
D.10. Estrutura temporal....32
Conclusións da análise D....33
E) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS E INTERACCIÓN....34
E.1. Regras do xogo....34
E.2. Obxectivos do xogo....34
E.3. Conflito do xogo....35
E.4. Os/as xogadores/as....35

E.5. Interface....35
E.6. O equilibrio de dificultade....36
E.7. Sistema de información....36
E.8. Eventos do videoxogo....37
E.9. Resultados do xogo....38
Conclusións da análise E....38
F) ANÁLISE DA XOGABILIDADE INSTRUTIVA....39
F.1. Facilidade de aprendizaxe das mecánicas do xogo e dos contidos pedagóxicos....39
F.2. Equilibrio da experiencia lúdico – educativa....39
F.3. Eficacia da retroalimentación, axudas e reforzos....40
F.4. Adecuación dos aspectos audiovisuais....41
F.5. Accesibilidade....44
F.6. Funcionalidade técnica xeral....44
F.7. Aplicación didáctica....45
F.8. Modelo de profesionalidade docente implícito no videoxogo....45
F.9. Modelo de aprendizaxe do alumnado....47
F.10. Tarefas organizativas que implican ao centro....47
Conclusións da análise F....48
G) ANÁLISE DOS MATERIAIS COMPLEMENTARIOS DE APOIO....49
G.1. Presenza de material complementario e/ou información de apoio....49
G.2. Documentación pedagóxica....49
G.3. Documentación técnica....50
Conclusións da análise G....50
H) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....51
H.1. Xogabilidade e eficacia didáctica....51
H.2. Funcionalidade....51
H.3. Conclusións finais....51

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Introdución

Estamos ante unha guía para a análise de videoxogos deseñados con intencións educativas (englobando videoxogos educativos, xogos dixitais educativos, produtos multimedia lúdico - educativos e serious games educativos), constituída por oito ámbitos ou grandes bloques temáticos:

- **A) Ficha de identificación**. Neste primeiro bloque, constarán os aspectos fundamentais que identifican o videoxogo (título, ano ou dato de lanzamento, imaxe de referencia, prezo...), mais tamén interesa obter datos en canto ás institucións, empresas ou persoas encargadas de crear o videoxogo obxecto da análise, cales son os perfís profesionais implicados no seu desenvolvemento e por que medios xurdiu a iniciativa (é produto dunha contratación? dunha iniciativa propia de tipo empresarial? creouse con fondos públicos?, etc.)
- **B) Análise do deseño instrutivo**. Este ámbito refírese aos aspectos educativos, aos motores que impulsaron a creación do videoxogo, a súa intencionalidade. Preténdese analizar a coherencia entre a temática, clasificación e grupo destinatario cos obxectivos e contidos pedagóxicos, indagando ademais cuestións relacionadas coa selección e presentación dos mesmos. Trátase de determinar os principios pedagóxicos que sustentan o xogo, a súa estrutura e características dos retos ou actividades que o compoñen.
- **C) Análise das características técnicas**. Preténdese identificar as características e especificacións técnicas, así como a tecnoloxía utilizada para a elaboración do videoxogo.
- **D) Análise do mundo de ficción**. No bloque procuramos indagar nos aspectos relacionados co deseño do mundo ficticio virtual do xogo, os que dan sentidos aos seus eventos (Morales, 2015). Pretendemos obter datos da súa trama argumental (se a ten), das personaxes que integra (xénero, procedencia, idade...), dos escenarios, dos obxectos... Trátase de facer unha lectura denotativa, mais tamén unha análise connotativa (valores, sensacións, arquetipos, estereotipos, coherencia...)
- **E) Análise do sistema de regras e interacción**. Por medio desta análise, observaremos as posibilidades de actuación que permite o xogo, as súas mecánicas e dinámicas, así como a maneira nas que se fan visibles.
- **F) Análise da xogabilidade instrutiva.** Neste ámbito avaliaremos a usabilidade e xogabilidade do videoxogo, en relación estreita coa súa aplicación didáctica.
- **G) Análise dos materiais complementarios de apoio**. Determínanse os materiais que complementan o videoxogo, especificando e valorando a información que conteñen.
- **H) Valoración global**. Procuraremos proporcionar unha panorámica xeral dos resultados obtidos na avaliación do videoxogo.

Asemade, os ámbitos de análise, subdivídense en certas unidades de indagación máis específicas, coas que se pretende agrupar aquelas cuestións analíticas máis estreitas e relacionadas entre si, así como ordenar, clarificar e sistematizar con maior precisión o proceso de avaliación. Así por exemplo, o ámbito D, subdivídese en dez unidades de análise claramente diferenciadas (D1, D2, D3... D10), coas que se pretende agrupar aquelas cuestións que poidan reunirse baixo un mesmo paraugas temático.

Así, a estrutura básica da guía pasaría a corresponderse coa que se presenta no índice deste documento.

Pola súa banda, cada unha de tales unidades constitúese ou subdivide, á súa vez, nunha serie de ítems ou indicadores que adoptan a forma interrogativa ou afirmativa. Cada un deses ítems ofrece, así mesmo, diferentes opcións de resposta ou categorías de análise entre as que a

investigadora, debe valorar e marcar a opción de resposta que máis se aproxime ao aspecto concreto que se pregunte en cada caso, explicitando en todos eles convenientemente os motivos que induciron a efectuar tal elección, para o cal se inclúen espazos especialmente destinados a plasmar as "observacións" ou "xustificacións" pertinentes respecto das respostas.

Trátase porén de criterios abertos nos cales se amosa unha polarización entre varios extremos (a fin de facilitar e sistematizar a aplicación da guía), de xeito que tódolos ítems contan con diferentes tipos de categorías de resposta, que poden corresponderse con algunhas das variantes que seguen:

- opcións de resposta dualizada → Si ou Non (por exemplo, o ítem 001);
- opcións de resposta múltiple ou aberta a diversas posibilidades que se ofrecen de xeito particular, indisociable e individualizado para unha determinada cuestión específica, podendo elixir entre diferentes opcións concretas (por exemplo, o ítem 105);
- opcións de resposta graduada, coas que se pretende valorar o grao de certeza ou falsidade de determinada afirmación no caso do videoxogo que se está a analizar e en base á seguinte correspondencia → 0 = Non, en modo algún // 1 = Bastante, en gran medida // 2 = Si, absolutamente; (por exemplo, o ítem 003). Xustificando irrenunciablemente a elección

Estamos así ante un instrumento de análise eminentemente cualitativo que combina, sen embargo, trazos de corte cuantitativo, incluíndo elementos cuantificadores do número de referencias a múltiples situacións a valorar, así como un sistema de gradación (do 0 ó 2) nalgúns dos ítems (Parcerisa, 1996; Zapico, 2012), que nos permitirá presentar (unha vez chegados á fase da recollida e interpretación dos resultados comparativos da análise entre videoxogos), unha serie de datos cuantitativos que se valerán da estatística para ilustrar graficamente o froito do contraste entre os xogos, no marco dun proceso que se erixirá como eminentemente cualitativo, reflexivo e interpretativo.

Somos plenamente conscientes de que agora cumpriría pasar a xustificar e reflexionar máis fondamente ó redor dos trazos característicos de cada un dos elementos da guía, presentando os porqués últimos que nos levaron a concibir os seus diversos ámbitos, unidades, ítems e categorías, así como mencionar nos ámbitos de análise as numerosas fontes que se tomaron como base e axudaron a definir, estruturar e perfilar cada unha das unidades e ítems. Todas estas cuestións, si estarán recollidas na tese.

Mais non debemos excedernos nas nosas esixencias de dedicación temporal pola súa parte, polo que nos vemos na obriga de rematar esta breve contextualización do instrumento.

A) FICHA DE IDENTIFICACIÓN

A.1. Videoxogo obxecto de análise

Título			Imaxes de referencia
Ano ou data de lanzamento			
Número ou nome da edición			
Colección			
Formato	□ Físico (especificar)	□ Dixital (especificar)	
Localización			
Prezo		Data e/ou forma de adquisición	
□ € □ Pts □ Gratuíto			
Premios e/ou outros méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)			
Outros datos (número de copias reproducidas e onde se repartiron, prezo versións, licenzas...)			
Observacións:			

A.2. Autoría

Iniciativa		
□ Produto propio	*Con subvención?	
	□ Non	□ Si (indicar)
□ Contratación		

Datos					
Implicados	Nome	Función	Perfís	Localidade	Páxina web
□ Empresa					
□ Persoas físicas (programadores, profesorado...)					
□ Institución					
□ Fundación					
□ Outros (esp.)					
Observacións:					

B) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

B.1. Temática

001	Faise referencia explícita no videoxogo ou no material de soporte á temática ou temas que aborda?	
	□ Si	* De que xeito?
		* Cales son?
	□ Non	
002	No caso de non recoller os temas abordados, con cal/es se identificaría?	

Temas	Especificar subtemas	Xustificar
□ Medio ambiente		
□ Historia		
□ Alimentación		
□ Sexualidade		
□ Tecnoloxía		
□ Coñecemento da contorna		
□ Valores		
□ Aprendizaxe de linguas		
□ Outro/s (especificar)		

003	A temática pode ser atractiva e de interese para o grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración[1] → 0 1 2
	*Xustificación:
	Observacións:

B.2. Clasificación

004	Indícase no videoxogo ou no material de soporte a que categoría pertence? En caso afirmativo, que termo se emprega?	
	□ Si	□ Videoxogo educativo
		□ Xogo dixital educativo
		□ Minixogo educativo
		□ Minisite con minixogos educativos
		□ Videoxogo para a saúde
		□ Videoxogo científico
		□ Xogo Serio
		□ Serious Games
		□ Outro (especificar)
	□ Non	

1 0 = Non, en modo algún / 1 = Bastante, en gran medida / 2 = Si, absolutamente

005	Indícase no videoxogo ou no material de soporte o xénero e subxénero[2] ao que pertence?		
	□ Si	Xénero	Subxénero
		□ Acción	□ Plataformas
			□ Arcade
			□ Outro (esp.)
		□ Aventura	□ Aventura conversacional
			□ Aventura gráfica
			□ Outro (esp.)
		□ Deportivos	
		□ Estratexia	□ Estratexia social
			□ Estratexia económica
			□ Outro (esp.)
		□ Simulación	□ Simulador de naves
			□ Simulador de sistemas
			□ Simulador social
			□ Outro (esp.)
		□ Sociais	□ Xogo concurso
			□ Xogo musical
			□ Xogo de movemento
			□ Outro (esp.)
		□ Outro/s (especificar)	
	□ Non		
006	No caso de non recoller a clasificación, con cal se identificaría?		
	*Especificar categoría:		
	*Especificar xénero:		
	*Especificar subxénero:		
	Observacións:		

B.3. Grupo destinatario

007	Especifícase no videoxogo ou no material de soporte para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?	
	□ Si	□ Centros educativos
		□ Fogar
		□ Centros socioeducativos
		□ Centros de rehabilitación
		□ Outro (especificar)

2 A clasificación de videoxogos está baseada en Gil e Vida (2007).

	□ Non		
008	Especifícase no videoxogo ou no material de soporte para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?		Especificar
	□ Si	□ Local	
		□ Provincial	
		□ CCAA	
		□ Nacional	
		□ Internacional	
		□ Outro (especificar)	
	□ Non		
009	Especifícase no videoxogo ou no material de soporte a quen vai dirixido o videoxogo?		Especificar
	□ Si	□ Idade	
		□ Nivel educativo	
		□ Usuarios/as principais	
		□ Usuarios/as secundarios	
		□ Experiencias persoais vivenciais	
		□ Outro (especificar)	
	□ Non		
010	O videoxogo é recomendable ou está orientado a persoas con dificultades?		Especificar
	□ Si	□ Cognitivas	
		□ Auditivas	
		□ Visuais	
		□ Outra (esp.)	
	□ Non		
011	Menciónase explicitamente no videoxogo ou no material de soporte os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?		
	□ Si	* De que xeito?	
		* Cales son?	
	□ Non		
012	A empresa, institucións ou persoas creadoras do videoxogo comparten os mesmos modelos culturais (costumes e tradicións, normas sociais, valores predominantes...), que as persoas ás que se dirixe o videoxogo?		
	*Valoración → 0 1 2		
	*Xustificar:		
	Observacións:		

B.4. Funcións xerais

013	Especifícase no videoxogo ou no material de soporte para que se creou o videoxogo? Cal é a súa función?	
	□ Si	□ Entreter □ Motivar □ Adquirir coñecementos □ Adestrar □ Experimentar □ Avaliar □ Outro (especificar)
	□ Non	
	Observacións:	

B.5. Obxectivos educativos

014	Aparecen enumerados no videoxogo ou no material de soporte os obxectivos educativos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	* De que xeito?
		* Cales son?
	□ Non	
	Relación co Currículo Oficial	
015	Especifícase no videoxogo ou no material de soporte, se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración educativa?	
	*Indicar a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo:	
	□ Si	*Etapa/s:
		*Ciclo/s:
		*Curso/s:
		*Área/s:
	□ Non	
016	O videoxogo introduce obxectivos educativos non prescritos pola Administración educativa?	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
	Formato	
017	Os obxectivos educativos descompóñense en unidades asociadas a retos, niveis, probas ou quebracabezas independentes.	

018	Os obxectivos educativos son de tipo xeral, o xogador/a (alumnado)[3] pode alcanzalos marcando os seus propios obxectivos específicos.
	Adecuación
019	Os obxectivos educativos son adecuados ao xogador/a (alumen función da súa idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
020	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
021	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se expoñen.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
022	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
023	Inclúense todos os obxectivos educativos que, segundo as intencións e o ámbito de aplicación do videoxogo se deberían incluír.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
024	Os obxectivos pedagóxicos intégranse cos obxectivos do xogo, teñen cohesión.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

B.6. Contidos educativos[4]

025	Aparecen enumerados no videoxogo ou no material de soporte os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	* De que xeito?
		* Cales son?
	□ Non	
	Relación co Currículo Oficial	
026	Especifícase no videoxogo ou no material de soporte, se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración educativa?	

3 Co obxectivo de facilitar a lectura e de empregar unha linguaxe non sexista, así como para diferenciar roles, empregarse nesta guía o termo "alumnado" para referirnos ao xogador ou xogadora (grupo principal destinatario do xogo), agás nas cuestións referidas á xogabilidade. O termo"profesorado" fará referencia á persoa ou persoas encargadas de dinamizar o xogo ou pór a disposición do mesmo ao alumnado (profesores/as, educadores/as, nais/pais, profesionais dunha área determinada -museos, persoal sanitario...-, etc.)

4 Este apartado B6 (Contidos educativos), así como o F8, F9 e F10 está baseado e toma preguntas incluídas no "Guión para el análisis y la elaboración de materiales para el desarrollo del currículum" de Bonafé (1995).

	*Indicar Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo:	
	□ Si	*Etapa/s:
		*Ciclo/s:
		*Curso/s:
		*Área/s:
	□ Non	
027	O videoxogo introduce contidos ou aspectos culturais non prescritos?	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
	Procedencia da información	
028	No videoxogo ou no material de soporte explicítase as fontes ou documentación de referencia tomados para a selección e tratamento dos contidos no videoxogo.	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
029	No caso de explicitar as fontes, estas son diversas?	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
030	A información contida no videoxogo presenta campos abertos que poden completarse ou modificarse? En caso afirmativo, especificar quen pode realizar os cambios (alumnado, profesorado, familia...), que información se pode modificar e onde.	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
	Ámbitos culturais e opcións ideolóxicas	
031	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
032	O contido inclúe outros ámbitos de saber: popular, tradicional...	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
033	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
034	O videoxogo exerce discriminación positiva cara as persoas máis desfavorecidas (economicamente, culturalmente, en situación de especial vulnerabilidade social).	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
035	O videoxogo respecta as diferenzas culturais, familiares e as capacidades de aprendizaxe.	
	*Valoración → 0 1 2	

	*Xustificar:
036	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
037	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
038	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
039	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
040	Outros valores e prexuízos implicados no material (...)
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Lóxica interna
041	O contido reflicte os puntos de vista compartidos e os puntos de vista diferentes da comunidade científica.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
042	Especifícase no videoxogo ou no material de soporte a lóxica que organiza e secuencia o contido.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
043	Especifícase no videoxogo ou no material de soporte os criterios polos cales se incluíron e excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
044	Especifícase no videoxogo ou no material de soporte os conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Formato e representación
045	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
046	Os contidos ou ideas xerais e inclusivas preséntanse primeiro e logo se diferencian progresivamente en función dun maior detalles e especificidade.
	*Valoración → 0 1 2

	*Xustificar:
047	O videoxogo inclúe organizadores previos: contidos introdutorios que faciliten a relación entre o que alumnado sabe e o que necesita saber para aprender significativa a tarefa ou reto en cuestión.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
048	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
049	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
050	Durante os retos a superar no videoxogo, engádense contidos para centrar a atención do alumnado ou dirixilos no proceso de aprendizaxe (información sobre os resultados das respostas, feitos históricos, axudas mnemotécnicas, etc.)
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
051	O material permite relacionar a información que contén cos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do alumnado.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
052	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
053	Os contidos preséntanse de forma orixinal e atrainte.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
054	Diferéncianse adecuadamente o que son datos obxectivos de elementos fantásticos.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Adecuación
055	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
056	Preséntase cunha linguaxe e símbolos adecuados ao nivel do alumnado.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
057	Os contidos correspóndense cos obxectivos educativos.

	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
058	Os contidos tratados no videoxogo contribúen ao logro dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
059	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
060	Preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
061	Inclúense todos aqueles contidos que, atendendo ás intencións e ao ámbito de aplicación do videoxogo, se deberían incluír.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

B.7. Competencias

062	Aparecen enumerados no videoxogo ou no material de soporte as competencias básicas que activa?	
	□ Si	□ Competencia en comunicación lingüística
		□ Competencia matemática
		□ Competencia en coñecemento e interacción co mundo físico
		□ Competencia dixital e tratamento da información
		□ Competencia social e cidadá
		□ Competencia cultural e artística
		□ Aprender a aprender
		□ Autonomía e iniciativa persoal
		□ Outras (especificar)
	□ Non	
	Observacións:	

B.8. Habilidades[5]

063	O videoxogo que habilidades lle esixen ao alumnado para a súa execución?	Xustificar
	□ Habilidades psicomotrices	

5 Habilidades tomadas do "Instrumento para la Evaluación de Habilidades Desarrolladas con Videojuegos (IE-HADEVI) de Del Moral e Villalustre (2012).

□ Habilidades de asimilación e retención de información	
□ Habilidades de procura e tratamento de información	
□ Habilidades organizativas	
□ Habilidades creativas	
□ Habilidades analíticas	
□ Habilidades para a toma de decisións	
□ Habilidades para a resolución de problemas	
□ Habilidades metacognitivas	
□ Habilidades interpersoais	
□ Outras (especificar)	
Observacións:	

B.9. Ámbito de incidencia

064	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?	Xustificar
	□ Conceptual	
	□ Procedemental	
	□ Actitudinal	
065	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
	Observacións:	

B.10. Teorías de aprendizaxe

066	Faise mención explícita no videoxogo ou material complementario á teoría ou teorías de aprendizaxe subxacentes?	
	□ Si	□ Condutista
		□ Construtiva
		□ Cognitivista
		□ Conectivista
		□ Outra (especificar)
	□ Non	
067	No caso de non recoller as teorías de aprendizaxe que subxacen, con cal/es dos seguintes principios se identificaría?	Xustificar
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por	

medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.	
□ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).	
□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.	
□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.	
□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.	
□ Outras (especificar)	
Observacións:	

B.11. Estrutura educativa

068	Como se estruturan as tarefas ou retos a realizar no videoxogo?	Xustificar
	□ Lineal	
	□ Xerárquica	
	□ Composta	
	□ Non lineal	
	□ Outra (especificar)	
	Observacións:	

B.12. Retos

069	Aparecen enumerados no videoxogo ou no material de soporte os retos e/ou actividades que se teñen que realizar no videoxogo?		
	□ Si	* De que xeito?	
		* Cales son?	
	□ Non		
070	O videoxogo integra retos variados?		Xustificar
	□ Si	□ Memorización	□ Creación
		□ Construción	□ Selección
	□ Non	□ Clasificación	□ Identificación
		□ Razoamento	□ Lóxica

		□ Estratexia	□ Labirintos	
		□ Quebracabezas	□ Cálculo de elementos	
		□ Coñecemento	□ Pregunta-resposta	
		□ Outros (esp.)		
071	Os retos integran distintos niveis de dificultade?			
	□ Si (especificar)			
	□ Non			
072	Que situacións acontecen nos retos?			Xustificar
	□ De axuda ás personaxes			
	□ De perigo, de escape			
	□ De construción			
	□ De resolución de problemas			
	□ De exploración			
	□ Outras (especificar)			
073	Natureza dos retos:			Xustificar
	□ Os retos pódense elixir, seleccionar ou crear no videoxogo			
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida			
	□ Os retos están predefinidos no xogo pero varían aleatoriamente ou a través dun azar matemático cada vez que se xoga unha partida			
	□ Outra (especificar)			
074	Control do progreso. Integra o videoxogo un controlador das accións do alumnado?			
	□ Si (especificar)			
	□ Non			
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos:			Xustificar
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas			
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...			
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto			
	□ Presentación textual nunha pantalla previo ao reto			
	□ Outros (especificar)			
	Adecuación pedagóxica			
076	Os retos son apropiados para a aprendizaxe dos contidos educativos integrados no videoxogo.			
	*Valoración → 0 1 2			
	*Xustificar:			

077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
078	Os retos son significativos, próximos ao mundo real.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
079	A secuencia dos retos e das informacións presentadas son graduais, progresivas (pasos de incremento adecuados, transición suave) e adecuadas ás características psicoevolutivas do alumnado.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
080	A cantidade e calidade de retos a superar son suficientes para conseguir aprendizaxes estables e permanentes.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
081	Son adecuados ao alumnado, en función da súa idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
082	Os retos carecen de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Características intrínsecas
083	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
084	Os retos son interesantes, crean e manteñen predisposición positiva para as aprendizaxes.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
085	Os retos son gratificantes, non son nin demasiado fáciles nin demasiado difíciles.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
086	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Relación coa contorna
087	O videoxogo baséase ou presenta nos retos contidos culturais relacionados coa contorna inmediata do alumnado.
	*Valoración → 0 1 2

	*Xustificar:
088	O material integra retos con aproveitamento didácticos dos recursos da contorna.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
089	O videoxogo permite un tratamento diferenciado en función do contexto cultural, social e ambiental de aplicación.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

B.13. Posibilidades de intervención no deseño instrutivo

090	Que opcións se brindan ao usuario/a (alumnado, profesorado...) para intervir na estrutura, retos, actividades, priorización de contidos... do videoxogo	Xustificar
	□ Ningunha	
	□ Combinatoria (selección niveis, retos, actividades...)	
	□ Construtiva (creación de niveis, retos, actividades...)	
	Observacións:	

Conclusións da análise B

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...

C) ANÁLISE DAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

C.1. Idioma

091	Que idioma/s soporta o videoxogo?
	*Indicar número de idiomas:
	□ Galego
	□ Español
	□ Vasco
	□ Catalán
	□ Inglés
	□ Outro (especificar)
092	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan plausibles os idiomas?
	□ Interface
	□ Locucións personaxes / voz en off
	□ Textos escritos (informacións, diálogos, instrucións pantalla...)
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso, web de soporte...)
	□ Outros (especificar)
093	Nunha partida, mestúranse diferentes idiomas? (por exemplo que as voces estean en galego pero subtituladas ao español)
	□ Si (especificar)
	□ Non
	Observacións:

C.2. Son

094	O videoxogo integra son?	
	□ Si	□ Interface
		□ Locucións personaxes / voz en off
		□ Textos escritos (informacións, diálogos, instrucións pantalla...)
		□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
		□ Música ambiente
		□ Banda sonora
		□ Outros (especificar)
	□ Non	
	Observacións:	

C.3. Rexistro

095	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?

□ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso:
□ Non	
Observacións:	

C.4. Plataforma

096	O videoxogo pode ser utilizado en diferentes plataformas?		Especificar (modelo)
	□ Si □ Non	□ Consola	
		□ Computador	
		□ Teléfono intelixente	
		□ Tableta	
		□ Outros (especificar)	
097	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento do videoxogo non entraña dificultades.		
	Observacións:		

C.5. Sistema operativo

098	En que sistemas operativos funciona?	Especificar (versión)
	□ Windows	
	□ Linux	
	□ MacOs	
	□ Android	
	□ iOS	
	□ Outros (especificar)	
	Observacións:	

C.6. Sistema periférico

099	Para a interacción no videoxogo permítese a utilización de diferentes periféricos?	
	□ Si □ Non	□ Teclado
		□ Táctil
		□ Rato
		□ Joystick
		□ Xestos
		□ Outros (especificar)
	Observacións:	

C.7. Linguaxe de programación

100	Cal é a linguaxe de programación utiliza na creación do videoxogo?
	□ ActionScript (Adobe Flash)
	□ JavaScript (HTML5)
	□ Java (xogos Android)
	□ Objective C (xogos iPad, Iphone)
	□ Outra (especificar)
	Observacións:

C.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

101	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?	Especificar
	□ Realidade Aumentada	
	□ Realidade Virtual	
	□ Kinect	
	□ Conexión á rede	
	□ Chat	
	□ Control parental	
	□ Redes Sociais	
	□ Outras (especificar)	
	Observacións:	

C.9. Compras

102	O videoxogo inclúe compras integradas?
	□ Si (especificar os obxectivos e prezos das compras: mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...)
	□ Non
	Observacións:

C.10. Publicidade

103	O videoxogo integra publicidade?
	□ Si (especificar o tipo de publicidade: subliminar, intrusiva...)
	□ Non
	Observacións:

C.11. Outros requisitos técnicos

104	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?	Especificar
	□ Conexión á rede	
	□ Resolución mínima da pantalla	
	□ RAM	
	□ Tipo de tarxeta de son	
	□ Instalación de plugins	
	□ Execución de arquivos	
	□ Outros (especificar)	
	Observacións:	

Conclusións da análise C

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

D) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN (GAMEWORLD)[5]

D.1. Idea do xogo

105	Idea do xogo baseada en:	Especificar
	□ Orixinal	
	□ Libro	
	□ Banda deseñada	
	□ Película	
	□ Feito real	
	□ Outra (especificar)	
	Observacións:	

D.2. Natureza do mundo do xogo

106	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	□ Natureza narrativa
	Observacións:

D.3. Niveis

107	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	□ Si	Especificar número:
		Describir:
	□ Non	
108	No caso de integrar niveis cal é a súa estrutura interna?	
	□ Lineal	
	□ Núcleo con radios	
	□ Sandbox	
	□ Outra (especificar)	
109	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	□ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (especificar)	

5 Os apartados: *D) Análise do Mundo de Ficción* e *E) Análise do Sistema de Regras e Interacción* baséanse en parte no libro en versión dixital "Serious Games. Diseño de videojuegos con una agenda educativa y social" de Morales (2015) dos cales se tomaron contidos para estruturar esta guía.

	Observacións:

D.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

110	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	□ Ningunha
	□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións:

D.5. Trama argumental

111	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...)
	□ Mediante voces en *off*
	□ Outras (especificar)
112	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
113	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
114	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
115	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

D.6. A estrutura espacial do videoxogo

Os escenarios do xogo

116	Número:	
	□ Un escenario ou fondo	
	□ Varios escenarios (especificar número)	
117	Localización contornas:	Nº de referencias

	□ Interior vivenda	
	□ Interior colexio	
	□ Interior nave espacial	
	□ Cidade	
	□ Parque	
	□ Mundo fantástico (esp.)	
	□ Neutro	
	□ Outros (esp.)	
118	Estrutura de navegación:	
	□ Unicursal (só se pode avanzar ou retroceder por un camiño único que conduce á meta do xogo)	
	□ Multicursal (débese explorar atopando pistas, abrir portas, tomar a senda correcta...)	
	□ Rizoma (pódese saltar dun escenario a outro. Non existe camiño único, nin reto de tomar a dirección correcta)	
	□ Outra (esp.)	
119	Dimensións:	
	□ 2D	
	□ 3D	
120	Perspectiva:	
	□ Cónica	
	□ Caballera	
	□ Axonométrica	
	□ Outra (esp.)	
121	Expresión plástica:	
	□ Fotográfica	
	□ Debuxo a mano alzada	
	□ Modelado dixital	
	□ Outra (esp.)	
122	Estilo gráfico:	
	□ Realista	
	□ Abstracto	
	□ Cartoon	
	□ Pixelado	
	□ Manga	
	□ Outro (esp.)	
123	Cores:	
	□ Cálidos	
	□ Fríos	
	□ Claros	

	□ Escuros	
	□ Apagados	
	□ Pastel	
	□ Outra (esp.)	
124	En que época histórica se ambienta o videoxogo?	Especificar
	□ Presente	
	□ Pasado	
	□ Futuro	
	□ Outra	
	□ Non reflexa ambientación	
125	A contorna do videoxogo inspírase e/ou reflexa lugares reais.	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
126	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
127	A atmosfera creada na contorna de xogo axuda á inmersión do alumnado.	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
128	A ambientación do xogo é acorde cos obxectivos do xogo.	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
129	Os escenarios, os elementos e obxectos que o compoñen integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
130	Existe homoxeneidade e coherencia entre o guión literario e o guión técnico (adecuada secuenciación dos escenarios, animacións que o integran...)	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
	Observacións:	

D.7. Visión do xogador/a

131	No espazo virtual do xogo
	□ Omnipresente (o mundo ficticio móstrase totalmente ao alumnado)
	□ Errante (mostra só visións parciais que varían ao cambiar de posición ou punto de vista)
	□ Subxectivo

	□ Cenital
	□ Posibilidade de variar o punto de vista
	□ Móstrase o transcurso dos acontecementos mediante unha representación calidoscópica
	□ Preséntanse diversas vistas simultáneas da mesma acción (especificar)
	□ Outra (especificar)
132	O espazo físico (espazo real que ocupa o alumnado) incorpórase dentro da dinámica do xogo)?
	□ Si
	□ Non
	Observacións:

D.8. Personaxes

Presenza de personaxes

133	Intégranse no videoxogo personaxes?	
	□ Si	
	□ Non	
134	No caso de integrar personaxes, de que maneira?	
	□ Pre-definidos	
	□ Selección avatar (especificar as opcións)	
	□ Creación avatar (especificar as opcións)	
	□ Outro (especificar)	
135	Estilo gráfico	
	□ Realista	
	□ Cartoon	
	□ Manga	
	□ Abstracto	
	□ Pixelado	
	□ Outro (esp.)	
136	Características da representación gráfica	
	□ 2D	
	□ 3D	
137	Especie	Nº de referencias
	□ Persoa	
	□ Animal	
	□ Extraterrestre	
	□ Ser fantástico	
	□ Outro (especificar)	
	□ Non se distingue	

138	Etnia / Cor	Nº de referencias
	□ Caucásica	
	□ Negroide	
	□ Mongoloide	
	□ Australoide	
	□ Azul	
	□ Amarelo	
	□ Verde	
	□ Gris	
	□ Outro (esp)	
	□ Non se distingue	

139	Xénero	Nº de referencias
	□ Feminino	
	□ Masculino	
	□ Asexual	
	□ Outro (esp.)	
	□ Non se distingue	

140	Idade	Nº de referencias
	□ Infancia (0-12 anos)	
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	□ Varios	
	□ Outro (esp.)	
	□ Non se distingue	

141 Roles

Femininos	Nº de referencias	Masculinos	Nº de referencias
□ Heroína		□ Heroe	
□ Axudante		□ Axudante	
□ Antagonista		□ Antagonista	
□ Árbitro/Provedora		□ Árbitro/Provedor	
□ Destinataria		□ Destinatario	
□ Outra (especificar)		□ Outro (especificar)	

142	Linguaxe predominante
	□ Divulgativa
	□ Xerga coloquial

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

	□ Científica
	□ Outra (especificar)

Arquetipos

143	No videoxogo descríbese a personalidade das principais personaxes.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
144	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
145	O papel que desempeñan as personaxes femininas no desenvolvemento e trama do videoxogo é importante.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
146	O videoxogo non reproduce estereotipas sexistas.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
147	O videoxogo favorece a igualdade entre culturas, xéneros, razas, ideoloxías, extracción social, etc.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
148	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
149	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
150	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
151	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
152	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
153	Aprécianse nos rostros, xestos e movementos diferentes estados anímicos.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:

154	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

D.9. Obxectos simbólicos

155	**Funcionalidade**
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Utilízanse como recursos motivacionais para chamar a atención. Non requiren interacción
	□ Outra (especificar)

Relevancia

156	Os obxectos simbólicos gardan coherencia coa escenografía do mundo de ficción do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
157	Gardan relación coas regras do xogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
158	Gardan relación cos obxectivos e contidos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

D.10. Estrutura temporal

Tempos, relacións e excepcións

159	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse (esp.)
		□ O tempo empregado afecta á puntuación (esp.)
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas (esp.)
		□ Outros (esp.)
	Tempo externo (tempo real que o alumnado emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		□ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida

160	Relacións entre as dimensións temporais:
	□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)
	□ Simétrica (xógase en tempo real)
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)
161	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:
	□ *Cut-scenes*
	□ *Flash back* / *Flash forward*
	□ Outra (especificar)
	Observacións:

Conclusións da análise D

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

E) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS E INTERACCIÓN

E.1. Regras do xogo

162	No videoxogo explicítanse as regras operativas? Descríbese como se xoga ao videoxogo?	
	□ Si	* De que xeito?
		* Cales son?
	□ Non	
163	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
164	O videoxogo, na súa estrutura de regras, na súa dinámica de interacción, contempla experiencias conducentes á aprendizaxe dos obxectivos educativos do xogo.	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
	Observacións:	

E.2. Obxectivos do xogo

165	Aparecen enumerados no videoxogo os obxectivos do xogo?	
	□ Si	* De que xeito?
		* Cales son?
	□ Non	
166	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.	
	□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)	
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)	
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...	
	□ Outra (especificar)	
	Relación dos obxectivos do xogo cos obxectivos pedagóxicos	
167	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
168	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.	
	*Valoración → 0 1 2	
	*Xustificar:	
	Observacións:	

E.3. Conflito do xogo

169	Natureza do conflito
	□ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	Observacións:

E.4. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
170	Composición dos xogadores/as
	□ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
171	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
172	Reto dos/as xogadores/as
	□ Secuencias idénticas
	□ De instancia
	□ Aberta
	□ Outra (esp.)
	Observacións:

E.5. Interface

173	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Mapa xeral do xogo
	□ Acceso a axuda (especificar tipoloxía da axuda)
	□ Acceso a mapas conceptuais que impliquen a interconexión entre contidos e conceptos e a súa localización nos niveis ou retos

	□ Acceso a informacións ou síntese dos contidos ou aspectos máis significativos tratados no videoxogo
	□ Logos (especificar cales)
	□ Botóns (especificar)
	□ Barras de scroll
	□ Checkboxes
	□ Caixas de diálogo
	□ Menú (especificar compoñentes)
	□ Submenú (especificar compoñentes)
	□ Outros (especificar)
174	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
175	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender. Empréganse metáforas familiares.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
176	As funcións ou elementos integrados na interface non desvían a atención ou desorientan (elementos decorativos, excesivos número de botóns...)
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
077	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

E.6. O equilibrio de dificultade

178	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?	
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida (especificar cales son, como son?)
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo (especificar cales son, como son?)
	□ Non	
	Observacións:	

E.7. Sistema de información

	Tipoloxía e axentes
179	Que tipo de información se revela e se oculta durante a partida e cales dos axentes do xogo teñen acceso a ela?
	□ Información coñecida por todos os/as xogadores/as

□ Información que só coñece un xogador ou xogadora ou equipo de xogadores/as
□ Información que só é coñecida polo sistema do xogo
□ Información que se xera de forma aleatoria
□ Outra (especificar)
Observacións:

E.8. Eventos do videoxogo

	Accións ou decisións, eventos ou estados	
180	Mutabilidade	
	□ Temporal	
	□ Finita	
	□ Infinita	
181	Salvabilidade	
	□ Ilimitada	
	□ Condicional	
	□ Nula	
182	Accións do xogador/a	
	Diexéticas	□ Colorear
		□ Responder
		□ Seleccionar
		□ Arrastrar
		□ Construír
		□ Falar
		□ Crear
		□ Explorar
		□ Moverse
		□ Disparar
		□ Colaborar
		□ Competir
		□ Outras (especificar)
	Non diexéticas	□ Pause
		□ Configuración
		□ Menú
		□ Outra (especificar)
	Observacións:	

E.9. Resultados do xogo

183	Tipo de resultados
	□ Monoxogador/a con resultado absoluto
	□ Monoxogador/a con resultado de vitoria
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar)
184	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos
185	Cómputo
	□ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	□ Puntuación final ou definitiva da partida
	Observacións:

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao sistema de regras e interacción do videoxogo, podemos concluír...

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

F) ANÁLISE DA XOGABILIDADE INSTRUTIVA

F.1. Facilidade de aprendizaxe das mecánicas do xogo e dos contidos pedagóxicos

186	As regras e mecánicas do xogo son fáciles de comprender, tendo en conta a idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
187	Controlar o xogo é sinxelo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
188	No videoxogo preséntase información de forma redundante, que non repetitiva.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
189	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo, a aprendizaxe prodúcese a través da toma de decisións e accións realizadas, non a través de pantallas con información textual.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
190	As habilidades ou coñecementos aprendidos nun reto ou nivel aplícanse noutro nivel para a aprendizaxe de novas habilidades ou coñecementos.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

F.2. Equilibrio da experiencia lúdico – educativa

191	En xeral, a complexidade do videoxogo é suficiente para que non sexa obvia nin predicible polo xogador/a.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
192	O videoxogo estimula a curiosidade e o descubrimento, a información e/ou a obtención dos contidos teñen certo grao de ocultismo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
193	A función educativa do videoxogo e a capacidade para entreter e divertir é equilibrada.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
194	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:

195	Os avances no videoxogo incitan ao xogador/a a realizar novas accións.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
196	O videoxogo adáptase de acordo á interacción co xogador/a xerando distintas situacións.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

F.3. Eficacia da retroalimentación, axudas e reforzos

197	Que tipo de reforzos integra o videoxogo?
	□ Reforzo fixo
	□ Reforzo variable
	□ Outros (especificar)
	□ Non integra reforzos
198	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir un reforzo?
	□ Ante calquera acción (agás cando se interactúa con elementos da interface)
	□ Ao premer en zonas da pantallas activas (imaxes, personaxes, obxectos...)
	□ Ante accións ou respostas correctas
	□ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	□ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto
	□ Cando remata o xogo (superado ou non superado)
	□ Outras (especificar)
199	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	□ Apórtanse / quítanse puntos, moedas, insignias...
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo
	□ Son de acerto / erro
	□ Animacións de vitoria /derrota
	□ Outros (especificar)
200	A retroalimentación que ofrece non é aburrida, nin ofrece información innecesaria.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
201	As indicacións que prové o videoxogo son relevantes ao contexto da historia do xogo e á consecución dos obxectivos pedagóxicos.

	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
202	O videoxogo comeza cun titorial interactivo (explica as accións a realizar, funcionamento, interface...)
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
203	A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
204	As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
205	Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do alumnado consultalas ou non.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

F.4. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
206	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 *Xustificar:
207	No caso de incluír subtítulos ou texto narrativo, preséntanse nunha caixa ou sobre un fondo que permita lelos ben e diferencialos do resto da pantalla.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
208	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do alumnado.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
209	Reforzan a interacción do alumnado no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
210	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 2

	*Xustificar:
211	Presenta medios atractivos e ben situadas na pantalla.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
212	Nos medios tense en conta a diversidade sociocultural, etnográfica, cor de pel... das personaxes.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
213	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
214	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Texto escrito
215	Non ten faltas de ortografía e a construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
216	O estilo literario é adecuado ao alumnado.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
217	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade, é comprensible.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
218	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa. Conta cun inicio sedutor, é envolvente.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
219	Utiliza fontes fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
220	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
221	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
222	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos.

	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
223	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
224	Contraste adecuado de texto a fondo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Locucións
225	Son acordes ao nivel psicoevolutivo do xogador/a.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
226	Son coherentes cos obxectivos e contidos educativos tratados no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
227	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
228	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
229	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
230	Os son de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
231	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
232	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
233	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas...)
	*Valoración → 0 1 2

	*Xustificar:
234	A información gráfica, ilustracións, animacións, etc. ten un alto valor pedagóxico para a adquisición de coñecementos.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
235	A información crave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

F.5. Accesibilidade

236	Que se pode configurar no videoxogo?	Especificar
	□ Axustar o tamaño da fonte	
	□ Activar e desactivar subtítulos	
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)	
	□ Contraste, brillo e cor do xogo	
	□ Controis do xogo	
	□ Outros (especificar)	
	Observacións	

F.6. Funcionalidade técnica xeral

237	Inclúe unha opción ou botón para quitar a música ambiente ou son de fondo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
238	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
239	Está libre de erros técnicos, de execución e de programación.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
240	O tempo de carga é razoable.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
241	Evítanse o *scroll* ou barras de desprazamento verticais e horizontais.
	*Valoración → 0 1 2

	*Xustificar:
242	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
243	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introducción ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
244	Os subtítulos pódense pasar manualmente, apertando por exemplo un botón.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
245	Os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

F.7. Aplicación didáctica

246	O tempo estimado en completar o xogo adecúase ao contexto para o que foi creado o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
247	O tempo estimado en completar o xogo adecúase ás características psicoevolutivas do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
248	Se o videoxogo inclúe un control do progreso, apórtase un resumo con suficiente información (número e porcentaxe dos retos, actividades... superadas e non superadas, tempo invertido...)
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
249	Os retos, información ou actividades que proporciona o videoxogo conéctanse con situacións ou problemas prácticos da vida cotiá, persoal ou social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

F.8. Modelo de profesionalidade docente implícito no videoxogo

	Comunicación dos criterios de elaboración do material
250	Ao profesorado dáselle información sobre a lóxica interna que organiza a contido do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:

251	Ao profesorado dáselle información sobre os enfoques seguidos no videoxogo en relación coa aprendizaxe do alumnado.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
252	Ao profesorado dáselle información sobre os criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
253	Ao profesorado dáselle información dos criterios seguidos sobre a estratexia de ensino.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Grao de autonomía e rol do profesorado
254	O videoxogo ou materiais complementarios, esquecen a figura do profesorado, non se fai referencia ao seu rol.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
255	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, suxírense posibles estratexias e uso do videoxogo, pero non prescribe unha secuencia ou uso particular.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
256	No videoxogo o rol do profesorado é importante, é activo. Pode configurar, seleccionar, cambiar... contidos, retos ou actividades.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
257	No videoxogo ou materiais complementarios suxírese que o profesorado actúe como dinamizador, guía ou impulsor de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
258	No videoxogo ou materiais complementarios suxírese que o profesorado actúe como soporte experto dos contidos tratados no xogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Consideración das necesidades e opinión do profesorado
259	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
260	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:

	Observacións:

F.9. Modelo de aprendizaxe do alumnado

261	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao alumnado a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
262	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
263	No videoxogo o alumnado pode configurar, seleccionar, cambiar... contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
264	O videoxogo esperta no alumnado intereses que van máis aló da resolución dos retos propostos, como por exemplo, incita á investigación.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
265	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do alumnado sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

F.10. Tarefas organizativas que implican ao centro

266	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles do alumnado.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
267	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
268	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:
	Observacións:

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á xogabilidade instrutiva do videoxogo, podemos concluír...

G) ANÁLISE DOS MATERIAIS COMPLEMENTARIOS DE APOIO

G.1. Presenza de material complementario e/ou información de apoio

269	Material informativo e recursos de apoio	Integrado videoxogo	Web soporte	Material impreso	Packaming Embalaxe	Outro (esp.)
	Sinopse	□	□	□	□	□
	Presentación formal do videoxogo	□	□	□	□	□
	Instrucións ou manual de uso	□	□	□	□	□
	Información técnica	□	□	□	□	□
	Guía didáctica docente	□	□	□	□	□
	Materiais para o alumnado (especificar)	□	□	□	□	□
	Código PEGI (especificar)	□	□	□	□	□
	Outros (especificar)	□	□	□	□	□
	Observacións:					

G.2. Documentación pedagóxica

270	Profesorado / Familias	Valoración	Xustificar
	□ Claridade e precisión na exposición de obxectivos, contidos e actividades.	0 1 2	
	□ Explicación ou xustificación de modo explícito a fundamentación (é dicir, explícanse as bases e criterios desde os que se elaborou o material).	0 1 2	
	□ Explicación das grandes finalidades educativas que persegue.	0 1 2	
	□ Explicación da lóxica que organiza e secuencia os retos.	0 1 2	
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia para a selección e tratamento dos contidos no videoxogo.	0 1 2	
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo (no caso de videoxogos realizados como material curricular)	0 1 2	
	□ Explicación do rol do profesorado, das familias, do persoal sanitario... (soporte, dinamizador...)	0 1 2	
	□ Explicación das dificultades posibles da posta en práctica do videoxogo.	0 1 2	
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización con estratexias de uso, disposicións grupais e indicacións para a súa integración curricular.	0 1 2	
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.	0 1 2	
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.	0 1 2	

□ Instrucións para a posible modificación do programa ou do contido (retos, controlar ou modificar a retroalimentación...)	0 1 2	
□ Información sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.	0 1 2	
□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.	0 1 2	
□ Outros (especificar)	0 1 2	
Observacións:		

G.3. Documentación técnica

271	Que se inclúe?	Valoración	Observacións
	□ Procedemento de instalación (en caso de ser necesario).	0 1 2	
	□ Aclaracións das opcións de usuario/a para adaptar ou modificar o videoxogo (en caso de que se poida)	0 1 2	
	□ Garantía	0 1 2	
	□ Contacto (teléfono, correo, formulario...)	0 1 2	
	□ Outros (especificar)	0 1 2	
	Observacións:		

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto aos materiais complementarios ou de apoio ao videoxogo, podemos concluír...

H) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

H.1. Xogabilidade e eficacia didáctica

272	Á luz dos resultados obtidos nos diferentes puntos de análise, poderíase dicir, en liñas xerais, que o videoxogo é:	
	□ Divertido e entretido	*Valoración → 0 1 2
		*Xustificar:
	□ Flexible	*Valoración → 0 1 2
		*Xustificar:
	□ Adaptable	*Valoración → 0 1 2
		*Xustificar:

H.2. Funcionalidade

273	O videoxogo avaliado consegue a función pola cal foi creado, presentando vantaxes significativas con respecto a outros recursos.
	*Valoración → 0 1 2
	*Xustificar:

H.3. Conclusións finais

274	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico.

Análise do videoxogo

TuTu

Data de inicio do proceso da análise	15 de decembro de 2015
Hardware empregado	IPad 2 Modelo: 1395 Versión: 9.1

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....5
A.3. Imaxes de referencia....7
Conclusións do bloque A....8
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....9
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....9
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....10
Conclusións do bloque B....11
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....12
C.1. Código PEGI....12
C.2. Idea do xogo....12
C.3. Funcións xerais....12
C.4. Clasificación....13
C.5. Grupo destinatario....14
C.6. Obxectivos lúdicos....15
C.7. Regras do xogo....15
C.8. Retos....15
C.9. Obxectivos educativos....16
C.10. Contidos educativos....17
C.11. Relación co Currículo Oficial....17
Conclusións do bloque C....18
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....19
D.1. Idioma....19
D.2. Son....19
D.3. Rexistro....20
D.4. Plataforma....20
D.5. Sistema operativo....21
D.6. Sistema periférico....21
D.7. Outros requisitos técnicos....22
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....22
D.9. Linguaxe de programación....22
D.10. Compras....22
D.11. Publicidade....23
D.12. Garantía....23
D.13. Contacto....23
Conclusións do bloque D....23
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....25
E.1. Obxectivos educativos....25
E.2. Contidos educativos....25
E.3. Ámbito de incidencia....27
E.4. Retos....28
E.5. Retroalimentación e axuda....30
E.6. Teorías de aprendizaxe....31
Conclusións da análise E....32
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....34
F.1. Tempo....34
F.2. Control do progreso....34
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....34

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....36
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....36
Conclusións da análise F....37
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....38
G.1. Natureza do mundo do xogo....38
G.2. Estrutura....38
G.3. Niveis....38
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....39
G.5. Trama argumental....39
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....40
G.7. Visión do xogador/a....41
G.8. Personaxes....42
G.9. Obxectos simbólicos....47
G.10. Estrutura temporal....47
Conclusións da análise G....48
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....49
H.1. Regras do xogo....49
H.2. Obxectivos do xogo....49
H.3. Recompensas....49
H.4. Conflito do xogo....50
H.5. Os/as xogadores/as....50
H.6. O equilibrio de dificultade....51
H.7. Eventos do videoxogo....51
H.8. Resultados do xogo....53
Conclusións da análise H....53
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....55
I.1. Interface gráfica....55
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....56
I.3. Accesibilidade....58
I.4. Funcionalidade técnica xeral....59
Conclusións da análise I....61
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....63
K.1. Conclusións finais....63

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	Tutu		
002	Ano ou data lanzamento	2012	App Store: 19/11/2012	☒ Non figura
			Google Play: 17/12/2012	
			PC (Windows): xaneiro 2013	
003	Colección	TuTu, la serie		□ Non forma parte
004	Soporte	□ CD		Especificar
		☒ En liña	□ Accesible en Web	
			☒ Descarga en Web	Non dispoñible
			□ Rede social	
			☒ Descarga en tenda	App Store e Google Play
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	• Na propia páxina do proxecto "TuTu, la serie": http://tutulaserie.com/?language=gl • Na páxina de Ficción Producciones: http://ficcion-producciones.com/web/tutu-app-2/ • Na App Store: https://itunes.apple.com/es/app/tutu/id556520505?mt=8 • En GooglePlay: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ficcion.apptutu		
006	Prezo	☒ €	1,99 € en iOS	Data compra en iOS: 14/12/2015
			1,30 € en Android	
		□ Pts		
		□ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións
• O videoxogo forma parte dun proxecto transmedia composto por unha serie de capítulos para TV que combina imaxe real e imaxe por ordenador, unha colección de contos pop-up, xoguetes físicos (quebracabezas, artigos escolares, de aseo, roupa e accesorios...) e a app obxecto de análise. • O xogo está dispoñible en Android e iOS. A versión en PC non se atopa operativa no momento da análise, indícase que estará "Muy pronto". Descoñecemos se algún día estivo activada, máis cando os medios de comunicación anunciaban que a partir de xaneiro do 2013 poderíase xogar en Windows. Véxase a este respecto a seguinte nova publicada no diario de novas tecnoloxías de Galicia "Código Cero": *Ficción Producións presenta en Santiago o videoxogo TuTu para móbiles e tablets* (http://codigocero.com/Ficcion-Producions-presenta-en) • O ano de publicación do videoxogo tómase da ficha que sobre os seus produtos realiza a empresa desenvolvedora. • As datas de lanzamento específicas tomáronse da publicación citada no anterior parágrafo.

- Non se accedeu aos capítulos de TV, nin aos contos e demais materiais que forman parte do proxecto "TuTu, la serie", xa que na páxina non se aporta información de como obtelos. Facendo buscas na rede sobre este aspecto, atopamos unha nova tamén publicada en Código Cero con data moi recente, 17 de novembro de 2015, titulada: *A serie galega TuTu poderá verse en Clan* (http://codigocero.com/A-serie-galega-Tutu-podera-verse-en-Clan). Semella que haberá que esperar un meses para poder ver os capítulos desta serie de forma gratuíta.
- Sorprende a diferenza de prezo da app existente entre a versión en iOs e a de Android. O motivo pode deberse a que non son a mesma versión, estando a aplicación máis actualizada en iOS (versión 1.1) que en Android (versión 1.0), onde non se especifican as melloras realizadas. Non obstante, fixándonos nas datas das actualizacións, en iOS consta que foi actualizado o 30/11/2012 e en Android uns meses máis tarde o 26/04/2013.
- Os datos recollidos nesta guía pertencen á versión 1.1. en iOS.

A.2. Autoría

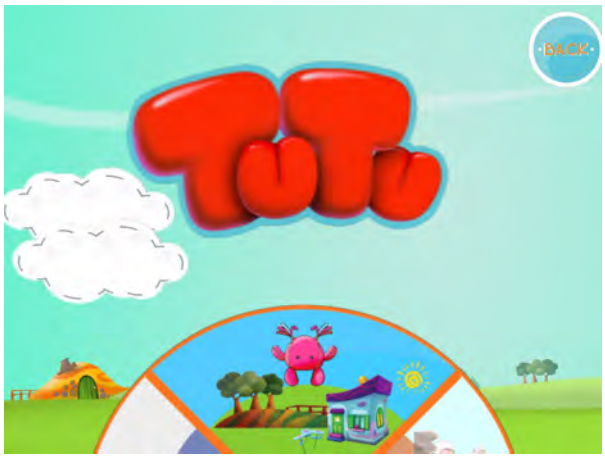
007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	□ Empresa tecnolóxica				
	□ Xunta de Galicia				
	□ Concello				
	□ Museo				
	□ Biblioteca				
	□ Fundación				
	□ Editorial				
	■ Produtora audiovisual	1	Ficcion Producciones S.L.	Ames (A Coruña)	http://ficcion-producciones.com/web/gl/
	□ Persoa/s física/s				
	□ Outras/os (especificar)				
	□ Non figuran				
008	Iniciativa				
	■ Propia				
	□ Contratación				
	□ Concurso público				
	■ Subvención	Ministerio de Educación, Cultura e Deporte a través de AGADIC (Axencia Galega das Industrias Culturais)			
	□ Outra				
	□ Non figura / difícil de determinar				
009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?				

■ Si	*Especificar → Na descrición do xogo ofrecida na App Store indícase que o programa de aprendizaxe no que se basea foi desenvolvido por un equipo de educadores.
□ Non	
Observacións	

- Ficción Producciones defínese como unha empresa dedicada á produción audiovisual, experta en novas tecnoloxías.
  Fundada en 2003, destaca polo desenvolvemento de contidos de ficción e animación tanto para o mercado nacional como internacional. Algunhas das súas produción:
  - A película "Sinbad" baseada na obra "Se o vello Sinbad volvese ás illas", de Álvaro Cunqueiro. Longametraxe co-producida coa Televisión de Galicia.
  - En TV o programa semanal de humor e entretemento familiar "A cada da conexa" emitido por Televisión de Galicia.
  - A miniserie "Mar Libre" co-producida no ano 2009 coa Televisión de Galicia.
  - A tamén miniserie de dous capítulos "Códice Calixtino, 800 anos e un roubo!", estreada na TVG o martes 23 de decembro de 2014.
  - A longametraxe de animación "Meñique" (2014), producida cos estudos de animación cubanos ICAIC. Baséases no libro do cubano José Martí "La edad de Oro" e diríxese a infantes e adolescentes. Trátase da primeira longametraxe hispana-cubano realizado en 3D.
  - Curtametraxes de animación como: "Checkout", "Man" e "Pequena Gran Aventura".
  - En canto a produtos relacionados cos videoxogos:
    - Inventio, videoxogo sobre Santiago de Compostela no século XII. Creado por demanda do Consorcio de Santiago de Compostela e dispoñible no Museo das Peregrinacions de dita cidade.
    - Os advergaming "A Casa da Conexa. A invasión de Ardebullo" (2014), de descarga gratuíta en Google Play e App Store.
    - Oadvergaming "A Casa da Conexa 2" (2015), de descarga gratuíta en Google Play.
    - A Wiki Dragal, proxecto impulsado no curso 2013/14 pola Secretaría Xeral de Política Lingüística a través dos equipos de dinamización da lingua galega dos institutos públicos de Galicia, na que mediante xogos apréndese lingua, topónimos, mitoloxía e lendas galegas, etc. Trátase dun programa multidisciplinar de animación á lectura que parte da triloxía homónima da escritora Elena Gallego Abad.
    - E o proxecto transmedia TuTu.
- Na páxina "TuTu, la serie" indícase textualmente que o proxecto foi unha actividade subvencionada polo Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. En imaxes móstrase o logo do Ministerio e o de AGADIC. Dentro do xogo non se fai referencia a este aspecto.
  Ficción Producciones recibiu no ano 2012 unha axuda da Axencia Galega das Industrias Culturais de 163.952 euros na submodalidade de películas para televisión. Intuímos que parte do proxecto TuTu (quizais tamén a app obxecto de análise) foi posible grazas a esta axuda, mais non por iso deixa de ser unha iniciativa propia que tivo que dar comezo antes dese ano.
- Se ben na páxina da empresa se mostran os créditos das película, animacións ou curtametraxes realizadas por esta produtora, non sucede o mesmo na sección de videoxogos.
- En canto a que no proxecto participaron especialistas en educación, dicir que esta información ademais de constar no apartado descritivo da App Store, tamén é recorrente nos medios de comunicación. Véxase por exemplo a publicación de ElCorreoGallego.es (marzo, 2013): *La gallega Ficción Producciones viaja al Cartoon Movie 2013* (http://www.elcorreogallego.es/tendencias/ecg/la-gallega-ficcion-producciones-viaja-al-cartoon-movie-2013/idEdicion-2013-03-11/idNoticia-795638/) na que textualmente dise: *Este proyecto es una apuesta por el entretenimiento educativo infantil, edutainment, de calidad, en el que han trabajado educadores especializados en la educación.*

A.3. Imaxes de referencia

011



Menú principal



Minixogo Nina

Observacións

- Imaxes tomadas da aplicación en iOS.

A.4. Outros datos

012 Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)

—

013 Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)

- En Google Play indícase que TuTu descargouse entre 50 e 100 veces. De 6 valoracións obtivo un 3,2. Estes son os comentarios de usuarios/as que baixaron a app no ano 2012:
  - *No esta mal Si se actualiza con nuevas actividades estara mejor en un futuro, a mi niña de 3 años ke ha gustado bastant.*
  - *Con niño de 3 años Es muy insulsa. Creo que podían haber hecho mucho más, estando subvencionada con dinero público. No la recomiendo, es pagar por nada.*
  - *Para niños de 2/3 años Complicada de utilizar*
- Na App Store nnon hai suficientes valoracións para mostrar o promedio da versión actual. Inclúense 9 reseñas. Móstranse as seguintes opinións:
  - *A mi sobri le tiene loco y yo alguna que otra partida también he jugado, la musiquilla y los ruidos de fondo están guais.*
  - *Es muy divertida, mi hija se lo pasa genial y tiene muy buena base pedagógica, muy vistosa en sus entornos y me encantan sus personajes son geniales.*

014 Outra información de interese

- A aplicación TuTu tivo gran repercusión na prensa no momento do seu lanzamento. Recollemos a continuación unha pequena mostra destas novas:
  - Galicia Confidencial (novembro, 2012): *O videoxogo educativo TUTU chega a móbiles e tabletas*. Ligazón: http://www.galiciaconfidencial.com/noticia/12298-videoxogo-educativo-tutu-chega-mobiles-tabletas
  - Código Cero (novembro, 2012): *Ficción Producións presenta en Santiago o videoxogo TuTu para móbiles e tablets.* Ligazón: http://codigocero.com/Ficcion-Producions-presenta-en
  - Clag (marzo, 2012): *O videoxogo educativo "TUTU" chega a móbiles e tabletas coa vista posta en televisión e teatro infantil*. Ligazón: http://www.clag.es/gl/novas/o-videoxogo-educativo-tutu-chega-mobiles-e-tabletas-coa-vista-posta-en-television-e-

teatro
    - La Voz de Galicia (novembro, 2012): *Videoxogo galego para móbiles*. Ligazón: http://galego.lavozdegalicia.es/noticia/vidadigital/2012/11/28/videojuego-gallego-moviles/0003_201211G28P30996.htm
    - La Opinión Coruña (novembro,2012): *'Tutu', unha aplicación para fomentar a integración infantil*. Ligazón: http://galego.laopinioncoruna.es/vida-y-estilo/tecnologia/2012/11/22/tutu-aplicacion-fomentar-integracion-infantil/666868.html

    Mais tamén atopamos novas sobre o proxecto ao longo dos anos:

    - GaliciaAberta (xaneiro, 2013): *Videoxogo galego para móbiles*. Ligazón: http://emigracion.xunta.gal/actualidade/nova/videoxogo-galego-mobiles
    - Xente Dixital (outubro, 2013): *Dous videoxogos galegos*. Ligazón: http://blogs.xunta.es/xentedixital/blog/dous-videoxogos-galegos/
    - Código Cero (marzo, 2014): *Os videoxogos centraron unha xornada organizada polo Cluster Audiovisual*: http://codigocero.com/Os-videoxogos-centraron-unha
    - Vertele (abril, 2015): *'TuTu', la serie infantil 'made in Spain' a la conquista del mercado internacional*: http://www.vertele.com/noticias/tutu-la-serie-infantil-made-in-spain-a-la-conquista-del-mercado-internacional/
- Descoñecemos as descargas totais obtidas desta aplicación, mais tendo en conta a publicidade transmitida a través da prensa dixital (seguindo o demostrado no punto anterior) sorprende que na App Store non se teñan as suficientes valoracións para poder mostrar un promedio da versión actual do xogo.

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...

- Estamos ante un xogo multiplataforma creado por unha das maiores produtoras audiovisuais de Galicia, e que forma parte dun proxecto trasmedia que contou cunha importante subvención pública para a súa creación.
- Está dispoñible para a súa descarga tanto en Google Play como na App Store. Non en PC, a pesar de ser anunciado o seu lanzamento en xaneiro do 2013 para Windows.
- A aplicación tivo e segue tendo gran repercusión nos medios dixitais galegos. O xogo é un produto asociado a unha serie de TV na que interveñen os mesmos protagonistas, e que poderá verse dentro duns meses a través ca canle pública Clan, especializada en achegar debuxos animados e series infantís a través da grella de TV e, tamén, a través da súa web (Código Cero, 17 de novembro de 2015: http://codigocero.com/A-serie-galega-Tutu-podera-verse-en-Clan).
- Na descrición do videoxogo dispoñible nas Stores saliéntase que para a súa creación participaron especialistas en educación, ademais exponse as potencialidades ou beneficios pedagóxicos de cada un dos bloques nos que se estrutura a app.
- O xogo non é gratuíto, de feito sorprende o seu custo. A día de hoxe se unha aplicación de finais do ano 2012 custa case 2€ enténdese que é de alta calidade ou que se lle vai sacar rendibilidade.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)
■ Web do proxecto	Nome: TuTu, la serie Apartados da web: • Inicio: inclúe selección do idioma (galego, español e inglés), *trailer* coa presentación das personaxes e ligazón ás redes sociais do proxecto: ◦ Facebook: https://www.facebook.com/Tutu-la-Serie-177760442364436/ ◦ Twitter: https://twitter.com/TutulaSerie • Tutu Puppets: composto por tres vídeos (promoción, como se fixo, primeiro ensaio xeral) e un breve texto explicando a serie de capítulos para TV. • Máis TuTu: explícase brevemente o proxecto transmedia e leva ás diferentes liñas de produtos: ◦ Personaxes: descrición das 6 personaxes. ◦ Apartado descargas: caretas recortables e fondos de pantalla. ◦ Liña editorial: breve explicación da liña de libros de TuTu. ◦ Xoguetes: breve explicación dos xoguetes e materiais incluídos na tenda do proxecto (non atopamos a ligazón, dubidamos da súa existencia). ◦ Xogos: ligazóns ao videoxogo obxecto da presente análise (PC / Android / iOS). A versión en PC non está dispoñible.
□ Embalaxe	
□ Material impreso	
■ Espazo en tenda virtual	Información ofrecida na App Store: • Nome do xogo • Nome da empresa desenvolvedora • Clasificación por idade • Capturas de pantalla • Descrición • Novidades • Información • Historial de Actualizacións • Enlace ao sitio web da empresa. • Ligazón a outras apps da empresa. Constan: *A Casa da Conexa*, *Dragal el cómic*, *Dragal el cómic Premium*. • Valoracións e reseñas
□ Outro (especificar)	
Observacións	
• Como podemos apreciar, é a través da App Store onde obtemos información relevante sobre o xogo. • Cómpre destacar, que na páxina web do proxecto, no apartado específico “Xogos”, móstrase un texto que pode dar lugar a confusións, xa que se refire a xogos “en plural” cando en realidade as tres ligazóns que se presentan baixo o mesmo levan á mesma aplicación pero para dispositivos diferentes.	

B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?			
	Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
	□ Titorial			
	☒ *Trailer*	Web do proxecto	Vídeo	Vídeo animado de 5:15 minutos de duración con locucións e música de fondo. Descríbense o mundo de TuTu e preséntanse cada unha das personaxes.
	☒ Sinopse	App Store	Texto online	A sinopse inclúese ao comezo da descrición facilitada na App Store, é a seguinte: *Aprende y diviértete en el mundo de Tutu y sus amigos. !Conoce a Fante, Rafa, Nina, Vella y Tupa! Juega con ellos mientras descubres los colores, los números y muchas cosas más.*
	☒ Presentación formal	Web do proxecto Web da empresa	Texto online	*Los juegos de Tutu Games están basados en la especial personalidad de nuestros personajes, desarrollados con un claro objetivo de edutaiment y basado en los objetivos educativos para los mas pequeños. Son aplicaciones interactivas de carácter didáctico y lúdico, que estimulan el desarrollo de las múltiples inteligencias: lingüística, lógico-matemática, espacial, motricidad, coordinación…*
	□ Guía didáctica específica para docentes			
	☒ Información xeral de carácter pedagóxico.	App Store	Texto online	Salienta os estudos nos que está baseado o xogo, informa das idades para as que está orientado e describe as habilidades e capacidades que se desenvolven ou estimulan en cada un dos bloques que compoñen a app.
	□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso			
	□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)			
	☒ Información técnica	App Store	Texto online	Infórmase do nome da empresa, categoría da app, data de actualización, versión, tamaño, valoración, dispoñibilidade, compatibilidade e idiomas.

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

☐ Outro/s	Merchandasing	Web do proxecto	Descargas en PDF e fondos de pantalla	6 caretas recortables (unha por personaxe) e 7 fondos de pantalla a elixir entre catro tamaños.
	Presentación das personaxes	Web do proxecto	Imaxe e texto online	Subapartado específico da web onde se mostran as 6 personaxes protagonistas do mundo de TuTu. Ao premer en cada unha delas obtemos unha presentación textual en terceira persoa.
Observacións				
—				

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• A información sobre o videoxogo está diversificada. Puidemos comprobar que os aspectos técnicos e pedagóxicos son tratados na propia páxina da App Store, o que quere dicir que unha vez descargado o xogo, teríamos que novamente acudir a esta páxina se quixésemos revisar a información. Isto implica: dispoñer de conexión á rede, arriscarse a que haxa actualizacións e que os datos cambien ou se obvien aspectos interesantes, que desapareza a páxina, etc. • A páxina do proxecto céntrase maioritariamente en describir as personaxes (en formato vídeo e en texto) e en aportar material de promoción. Cómpre destacar a calidade e coidado deseño do vídeo de presentación do mundo de TuTu, tanto a nivel visual, como sonoro e de guión. Trátase dun vídeo que engloba o proxecto transmedia, de presentación das personaxes, non é específico do videoxogo. • A sinopse dende o punto de vista argumentativo é curta, adianta os obxectivos principais que se obteñen co uso do xogo, anímase a descargalo e informa das personaxes que o compoñen. En definitiva, é atractiva. Sen embargo, ten algún erro ortográfico (ábrese a exclamación co símbolo ao revés) e emprega unha linguaxe sexista (*amigos*, *ellos*...) • En canto á presentación formal, non se especifica o tipo de xogo que nos imos a descargar e tampouco se ofrece unha descrición dos xogos que forman a aplicación. Inclúese unha información xeral de carácter pedagóxico na que se mencionan as capacidades que potencian cada un dos bloques nos que se estrutura TuTu. • Como adiantamos no bloque anterior, fálase de xogos en plural cando é unha única aplicación. O motivo de empregar o termo en plural pode deberse a que a app está formada por 4 minixogos, se é así deberíase adiantar o número de xogos ou minixogos que a compoñen para non confundir ás usuarias e usuarios.

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?				
	□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
	□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
	□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
■ Non					
Observacións					
• Emprégase o sistema de clasificación de Apple: 4+; 9+; 12+ e 17+. • O xogo clasifícase como 4+					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?		
■ Si	□ Orixinal →	□ Libro →	□ Banda deseñada →
	□ Película →	□ Feito real →	■ Outra (esp.) → Teatro de títeres "Rosalía, a pulga que escribía"
□ Non			
Observacións			
• No videoxogo non se especifica de onde xurdiu a idea ou se está baseado noutros medios, mais polas novas xurdidas a raíz do lanzamento do xogo sabemos que as personaxes de Tutu nacen da obra de marionetas "Rosalía, a pulga que escribía" da compañía teatral Galitoon. Ficción Producciones mercou os dereitos das personaxes para crear o universo TuTu (culturagalega, 12 de decembro de 2012: http://culturagalega.gal/noticia.php?id=21885)			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
■ Si	*Onde? → • web do proxecto • web da empresa • App Store				
	*Cal é a súa función?				
	■ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
	■ Educar	■ Outras (especificar) → • Estimular o desenvolvemento das múltiples intelixencias • Desenvolver capacidades			
□ Non					

Observacións
• A función de "Entreter" e "Educar" especifícase na web do proxecto onde se explica o Proxecto Transmedia: *Tutu é un proxecto multiplataforma orientado ao público infantil en idade preescolar, baseado no concepto de entretemento educativo (edutainment).* Aínda que o termo *edutainment* tamén é utilizado no apartado "Xogos" de dita web. • En canto a función de "Desenvolver as múltiples intelixencias", esta queda recollida na web do proxecto e na web da empresa: *Son aplicacións interactivas de carácter didáctico e lúdico, que estimulan o desenvolvemento das múltiples intelixencias: lingüística, lóxico-matemática, espacial, motricidade, coordinación...* • A función "Desenvolver capacidades" é resaltada na App Store: *TUTU ayuda a desarrollar las capacidades de los más pequeños de la casa.*

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?				
	■ Si	*Onde? → • web do proxecto • web da empresa			
		*Que termo se emprega?			
		□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
		■ Outro/s (especificar) → Aplicacións interactivas de carácter didáctico e lúdico			
	□ Non				
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
	■ Si	*Onde? → • web do proxecto • web da empresa			
		*Que termo se emprega?			
		□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	■ Serious Game	□ Estratexia
		□ Outro (especificar) →			
	□ Non				

Observacións
• Na descrición ofrecida na App Store non se indica o tipo de recurso que é TuTu. Mais a app si está indexada por parte da empresa na categoría "Juegos" Na web do proxecto emprégase o termo "xogo" mais en plural: "xogos". Tamén defínese o recurso como: Aplicacións interactivas de carácter didáctico e lúdico • O termo *Serious Games* emprégase na páxina web da empresa. Concretamente na ficha descritiva do xogo, que inclúe a seguinte información: ◦ *Título: Tutu* ◦ *Xénero: Serious Game* ◦ *Plataforma: PC / Android / iOS* ◦ *Ano: 2012*

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?				
	■ Si	*Onde? →App Store (dentro do texto descritivo)			
		*Para cal? (especificar)			
		■ Centros educativos • Infantil	■ Fogar	□ Museo →	
		□ Outro (especificar) →			
	□ Non				
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?				
	□ Si	*Onde? →			
		*Para cal? (especificar)			
		□ Local	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
		□ Outro (especificar) →			
	■ Non				
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?				
	■ Si	*Onde? → App Store (dentro do texto descritivo)			
		*Que se determina? (especificar)			
		■ Idade • De 2 a 5 anos	■ Nivel educativo • Educación Infantil	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)	
		□ Outro (especificar) →			
	□ Non				
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?				
	□ Si	*Onde? →			
		*Cales son? →			
	■ Non				

Observacións

- Na App Store indícase que TuTu é *un complemento ideal para la enseñanza infantil reglada o una herramienta excepcional para la introducción a conceptos básicos que se trabajarán en el aula posteriormente.* A raíz desta información entendemos que a aplicación pode ser utilizada como material educativo na Educación Infantil, ou ben para usar no fogar axudando a reforzar as aprendizaxes que posteriormente serán adquiridas nas escolas.
  No texto tamén se indica: *TUTU ayuda a desarrollar las capacidades de los más pequeños de la casa.*
  En relación a este aspecto, interpretamos que o videoxogo foi deseñado fundamentalmente para o fogar pero que tamén pode ser utilizado nas escolas.
- Na descrición incluída na App Store indícase que a app diríxase a nenos de 2 a 5 anos, mostrándose na clasificación 4+. Esta dicotomía débese ao que sistema de clasificación de iOS de Apple, divide os xogos en catro categorías (4+; 9+; 12+ e 17+), o nivel 4+ é adecuado para todas as idades.

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	• Nin na páxina web do proxecto, nin na páxina da empresa nin na descrición facilitada na App Store se explica o que hai que facer en cada un dos bloques (termo empregado polos creadores) que compoñen a aplicación. Resulta curioso que se realice un esforzo por explicar que se potencia ou estimula dende un punto de vista pedagóxico en cada bloque, mais non que se fai en cada un deles.	

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	• Nin a aplicación nin os materiais complementarios inclúen unhas instrucións xerais de como se xoga.	

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?
	■ Si
	*Onde? → Dentro da aplicación, no apartado axuda que contén cada un dos xogos que a compoñen.
	*Resumo de cales son → • Xogo 1 – Wack a Mole ◦ nivel Fácil - Medio - Difícil: *Toca a Nina todas las veces que aparezca. ¡Que no se te escape!* • Xogo 2 - *El redil* ◦ nivel Fácil: *Mete a todas las ovejas en el redil y cierra la puerta.* ◦ nivel Medio: *Mete a las ovejas rosa dentro del rendil y cierra la puerta.* ◦ nivel Difícil: *Mete a las ovejas negras en el redil izquierdo, a las rosas en el derecho y cierra la puerta.* • Xogo 3 - *Ovejas* ◦ nivel Fácil: *¿Cuántas ovejas están pastando?* ◦ nivel Medio: *Toca a la oveja correcta* ◦ nivel Difícil: *Ordena las ovejas arrastrándolas hasta su color.* • Xogo 4 - *El autobús* ◦ nivel Fácil – Medio - Difícil: *¡Pulsa en las ventanas y descubre las parejas de cada uno de los personajes!*
	□ Non

Observacións
• No xogo 1, as actividades son iguais nos tres niveis de dificultade. A dificultade percíbese no aumento de número de elementos que saen á vez (personaxe Nina) e a rapidez na que se mostran en pantalla. • No xogo 4 tamén hai que realizar a mesma actividade. Trátase dun xogo tipo *memory* onde en cada nivel aumentan o número de parellas. • As especificacións do que hai que facer, saen ao premer sobre o botón [?] que se mostra na parte superior dereita da pantalla logo de seleccionar o minixogo. • Estas instrucións móstranse en texto e escóitanse en voz en off. No xogo 2 tamén son acompañadas por unha imaxe estática.

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? → App Store (dentro do texto descritivo)
		*Resumo de cales son? → Introducir os conceptos básicos que se traballan en infantil: iniciación á cuantificación de elementos, nocións básicas de orientación, coordinación motora, percepción de semellanzas e diferenzas entre obxectos, fomento do uso da memoria, etc.
	□ Non	

Observacións
• Na descrición da aplicación (App Store) non se explicita ou se realiza un apartado específico baixo o epígrafe "Obxectivo educativos", mais consideramos que estes especifícanse no texto realizado para cada unha das actividades ou minixogos que conforman a aplicación. En concreto: ◦ *EL REDIL: Primeras acciones sobre objetos y colecciones, fomentando la construcción de relaciones. Estimula el desarrollo de las capacidades lógico-matemáticas actuando sobre conjuntos.: agrupar, distribuir, clasificar, realizar correspondencias, discriminación de atributos, resolución de problemas y relaciones de pertenencia-no pertenencia. La actividad, además, es una introducción a la cuantificación y a la coordinación motora, trabajando sobre nociones básicas de orientación (hacia, hasta, desde...).* ◦ *OVEJAS: Iniciación a la cuantificación de elementos, su asociación, conocimiento de los números, sus grafías y el reconocimiento de magnitudes relativas a los números elementales, facilitando las primeras experiencias con sus habilidades lógico-matemáticas. Trabajo con nociones elementales de orientación espacial: poniendo en relación objetos, expresando su posición con respecto al espacio con nociones topológicas básicas (cerca-lejos, dentro-fuera...) y la identificación de los colores primarios.* ◦ *EL AUTOBUS: Desarrollo de la percepción, el barrido visual del espacio y las capacidades cognitivas. Percepción de semejanzas y diferencias entre objetos. Fomenta el uso de la memoria y su posterior aplicación a una tarea.* ◦ *WACK A MOLE: Estimulación de las capacidades motrices y la inteligencia corporal cinestésica. Manejo de actividades que requieren rapidez y coordinación óculo-manual. Ubicación de sí mismo y de otros objetos en el espacio.* • Emprégase correctamente o termo *edutainment,* mais hai termos ou frases moi abstractas e

xerais que non clarifican ou poñen en tea de xuízo o valor pedagóxico da aplicación. Por exemplo: *desarrollados con un claro objetivo de edutaiment y basado en los objetivos educativos para los mas pequeños.* Quizais a "basado" lle falta unha s? Cales son os obxectivos educativos dos máis pequenos?

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	■ Si	*Onde? → App Store (dentro do texto descritivo)
		*Resumo de cales son? → Introdución á cuantificación e á coordinación motora. Recoñecemento das nocións elementais de orientación espacial. Fomento do uso dá memoria. Percepción de semellanzas e diferenzas entre obxectos.
	□ Non	
	Observacións	
	• No apartado descritivo mestúranse os obxectivos e contidos. Non están claramente delimitados e definidos. Ver observacións do apartado anterior (C.9.)	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
	Observacións	

- Na descrición incluída na App Store facilítase unha información xeral, mais non específica sobre a relación do videoxogo co currículo escolar. Indícase que corre paralelo ás primeiras materias do plan de estudios da escola infantil, mais non se indica nin que materias, nin cal é o plan de estudios.
- Nesta descrición tamén se fala da aplicación como se fose un programa de aprendizaxe: *El programa de aprendizaje desarrollado por el equipo de educadores está basado en los estudios Jean Piaget, Psicología Evolutiva, y Howard Gardner, Teoría de las Inteligencias Múltiples.*
  Pero non se indica ou explica cada unha das referencias, non se expón en que se basean de cada estudo e teoría nomeada.

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...
A meirande información lúdico-pedagóxica que obtemos sobre a aplicación atópase na App Store, no apartado de Descrición. Consideramos que neste apartado: • Inclúese unha descrición pedagóxica moi técnica da aplicación. Empréganse un gran número de tecnicismos e enuméranse unha serie de estudos e teorías que non son minimamente explicados. Ademais na descrición de cada un dos bloques, mestúranse obxectivos e contidos resultado complicado a súa lectura e entendemento. • Consideramos que esta información podería incluírse e completarse na web do proxecto ou nun apartado específico para educadores/as dentro da aplicación. • Por cada bloque enuméranse unha gran cantidade de contidos e xéranse unhas expectativas moi altas en canto aos beneficios pedagóxicos que se poden obter ao xogar en TuTu. • Bótase en falta unha explicación xeral da aplicación, indicando por exemplo o número de minixogos que a compoñen, os niveis de dificultade que se inclúen, que hai que facer en eles... Por exemplo, fálase de bloques nos que se dividen os xogos, pero sen informar que hai que facer neles. • Atopamos que a empresa emprega diferentes termos para referirse a aplicación, chamándonos a atención a utilización do termo *serious games* para unha aplicación dirixida a un público infantil. • A páxina web do proxecto carece de información sobre a aplicación. Pero si se presentan moi ben as personaxes, as cales resultáronos moi visuais, coidadas e atractivas. Sen embargo, sorprendeunos ou decepcionounos que non fosen deseñadas dende Ficción Producciones, se non que foron mercados á compañía teatral Galitoon. • Bótase en falta un texto explicativo en canto á incongruencia da idade destinataria. • Bótase en falta un texto que explique brevemente o proxecto transmedia ou que informe correctamente da páxina web do proxecto, onde os usuarios e usuarias poderían obter máis información. • Na App Store inclúese unha ligazón web que leva supostamente a Ficción Producciones cando en realidade leva á web do proxecto.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	■ Si □ Non	*Onde? → Na información facilitada na App Store			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		□ Galego	□ Español	□ Vasco	□ Catalán	■ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	■ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	■ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	■ Outros (especificar) → Voz en off				
	Observacións				

	• Na web do proxecto e na da empresa non se especifica en que idiomas está o videoxogo (as webs están en galego, español e inglés).
	• Na App Stote especifícase que o xogo está en inglés, mais en inglés soamente está algún botón e algún texto que se mostra en pantalla.
	• Os idiomas fanse visibles en:
	  ◦ Textos escritos:
	  ▪ Botón Record (inglés)
	  ▪ Botón Back (inglés)
	  ▪ Texto Game Over (inglés)
	  ▪ Tres botóns indicativos do nivel de dificultade: Fácil, Medio, Difícil (español)
	  ▪ Catro caixas con instrucións (español)
	  ◦ Locucións:
	  ▪ Locución (voz en off) das catro caixas coas instrucións de cada minixogo.
	  ▪ Indicacións dentro do nivel fácil e medio do minixogo 2 sobre o que hai que facer.
	  ▪ Reforzo positivo nalgún minixogo: *Bien!*
	• Así é que a aplicación fundamentalmente está en español, e non en inglés como se indica na App Store. Mestúranse dous idiomas.				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	■ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	■ Voces
	□ Outros (especificar)

□ N/A
Observacións
• Ao premer nos botóns escóitase un son "neutro", non se escoita unha locución indicativa da acción. O son escóitase nos seguintes botóns: *back*, ao premer na interrogante de instrucións de cada xogo e nos niveis de dificultade. Non se escoita ao premer nas imaxes que levan a cada xogo, nin no botón *Record*, nin ao premer na pantalla de inicio que leva á pantalla de selección dos xogos. • As personaxes non teñen locucións, mais si existe voz en off (masculina, semellando un adolescente), encárgase de locutar: ◦ O texto das instrucións de cada xogo. Aínda que non sempre se locutan "tal cal", é o caso do xogo 2. Por exemplo no nivel medio o texto escrito é: *Mete a las ovejas rosa dentro del rendil y cierra la puerta.* E escóitase: *Arrastra las ovejas rosas hacia el redil y cierra la puerta.* Tamén non é exactamente igual no xogo 3. No texto escrito móstrase: *¡Pulsa en las ventanas y descubre las parejas de cada uno de los personajes!*. No locutado escóitase: *Pulsa en las ventanas y descubre las parejas de cada uno de NUESTROS personajes!* ◦ No xogo 3, non se locutan as instrucións do nivel fácil nin medio. Entendemos é para non solapar os sons, xa que neste xogos indícanse as accións a realizar, por exemplo: *Toca la oveja que esté más cerca del árbol.* ◦ Indicar as accións a realizar no xogo 3 (nivel fácil e medio). Tamén para indicar cando se realizan as accións correctas, escóitase sempre un: *Bien* (a voz é diferente, tamén é masculina mais trátase dunha voz máis adulta) • Ademais de son nalgúns botóns, intégrase son nos seguintes elementos: ao saltar o texto Bonus, a personaxe Nina (xogo 1) emite dous son diferentes, ao arrastrar as ovellas, as ovellas balan cando non se interactúa con elas, ao premer nas cartas no xogo 4 e nos son de acerto (nalgúns casos). • Na aplicación escóitanse entre 5 e 6 músicas de fondo diferentes. O único momento no que non se escoita música de fondo é na pantalla de inicio, nas pantalla dos *Record* e nas pantallas de selección do nivel de dificultade.

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	□ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?	
	■ Si □ Non	*Onde? → • web do proxecto • web da empresa • App Store
		*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.

	□ Consola (esp.)	□ PC	■ Teléfono intelixente
	■ Tableta	■ Outra/s (esp.) → iPod touch	
Observacións			
• Na web da empresa, móstrase a seguinte información en forma de ligazón: *Plataforma: PC / Android / iOS*. Ao premer na ligazón, vaise á web do proxecto, á sección xogos. • Na web do proxecto, hai unha ligazón en forma de imaxe para cada Store, acompañada dos seguintes textos: ◦ *Available on the App Store* ◦ *Disponible en Google Play* ◦ E a imaxe do PC co texto "Muy pronto". Téñase en conta que dado que esta opción non está dispoñible evitamos seleccionar arriba a opción PC. Como podemos observar un texto está en inglés e outros en español (independentemente do idioma que teñamos seleccionado na web) • É na App Store onde obtemos máis información en canto a compatibilidade. Indícase que a app é compatible con iPhone, iPad e iPod touch. • Trátase dunha app multiplataforma			

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
	■ Si □ Non	*Onde? → • web do proxecto • web da empresa • App Store			
		*Indicar e especificar versión.			
		□ Windows	□ Linux	□ MacOs	■ Android	■ iOS
		□ Outro/s (especificar)			
	Observacións				
	• En iOS require iOS 5.0 ou posterior. • En Android 2.0.1 e versións superiores. • Sobre a versión PC non se especifica o sistema operativo.				

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
	□ Si ■ Non	*Onde? →		
		*Indicar cales se necesitan		
		□ Teclado	□ Rato	□ *Joystick*	■ Pantalla táctil
		□ Outro/s (especificar)		
	Observacións			
	• Se incluísemos a versión PC entendemos serían necesario o rato (para as interaccións) e o teclado (para escribir os *Record*)			

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	■ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	□ Outros (especificar)		□ N/A
	Observacións		
	• Necesítase a conexión á rede para descargar o xogo e acceder á web da empresa para ver os datos de contacto.		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	• O proxecto conta cun perfil en Facebook e no Twitter, pódese acceder a eles dende a páxina do proxecto. A data de 28 de decembro a páxina de Facebook ten 108 gústasme. Conta cunha última publicación con data de 7 de decembro de 2015, na que comparten unha nova do xornal "ElCorreo Gallego" na que se informa da emisión da serie en Clan. • No Twitter ten 89 seguidores e a data da última publicación é do 17 de febreiro do 2015, sendo a penúltima publicación do 2013.

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións:	
	—	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe,

	aumentar tempo de xogo...) →
■ Non	
Observacións	
—	

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?
□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
■ Non	
Observacións:	
—	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?
□ Si	*Especificar →
■ Non	
Observacións:	
—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?
■ Si	*Especificar → • Dentro do xogo • Na App Store
□ Non	
Observacións:	
• Dentro do xogo, na páxina inicial, inclúese unha ligazón (simbolizada cunha arroba [@] acompañada co nome da empresa) que dirixe á páxina do proxecto. Na páxina do proxecto hai diversas ligazóns á páxina da empresa, mais non se especifica que estas ligazóns sexan para solucionar problemas ou resolver dúbidas. • Na App Store, como é habitual nas aplicación para iOS, consta as seguintes ligazóns "intercambiadas": ◦ Sitio web de Ficción Producciones, leva á páxina do proxecto. ◦ Soporte técnico de Tutu, leva á páxina da empresa.	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...

- Estamos ante un xogo multiplataforma practicamente en español, aínda que se informa de que está en inglés.
- Xogo rico en músicas ambiente y en efectos de son.
- Aplicación que unha vez descargada non necesita conexión á rede para poder ser xogada, nin outras tecnoloxías para a comunicación e interacción.
- O proxecto conta cun perfil e Facebook e en Twitter, que poderían ser utilizados como formulario de contacto, aínda que non se especifica esta opción en ningún lugar. De feito o perfil de Twitter semella estar abandonado.
- A aplicación integra un botón na páxina inicial [@ Ficción Producciones] que parece levar a un correo electrónico ao que escribir en caso de problemas ou dúbidas xurdidas na app, mais non é así, salta á pantalla principal da web do proxecto.
- Non inclúe compras ni publicidade integrada.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A[1]
	*Xustificar: A meirande parte dos obxectivos educativos son adecuados a infantes maiores de 3 anos, a aplicación percíbese complicada para nenas e nenos de 2 anos. Se tomamos o Decreto 330/2009 polo que se establece o currículo da educación infantil na Comunidade Autónoma de Galicia, comprobamos que os obxectivos relacionados co inicio en habilidades matemáticas, identificando atributos e cualidades e establecendo relacións de agrupamentos, clasificación, orde e cuantificación pertence o currículo de 2º ciclo da educación infantil. Obxectivos xeralmente tratados no xogo 2 e 3.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os obxectivo dos xogos 2 e 3 son coherentes, mais non os do xogo 1 e o 4. Tamén é certo que estamos ante unha aplicación que integra minixogos independentes polo que os obxectivos dun e outro non teñen por que estar relacionados.
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Dada a idade do grupo destinatario e os obxectivos educativos que se pretenden acadar, opinamos que é acertada a estrutura da aplicación en minixogos, mais bótase en falta unha historia ou relación entre os xogos.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Se temos en conta a descrición da aplicación realizada pola empresa creadora na App Store, na que se especifican os obxectivos que se pretenden acadar, comprobamos que xeran unhas expectativas moi altas que resultan complicado alcanzar dado o escaso número de minixogos que forman a aplicación. Os retos non son suficientes para conseguir aprendizaxes estables e permanentes.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: A experiencia lúdica-educativa en cada un dos minixogos non está fragmentada, mais salvo o xogo 1 e o 4 trátanse máis de actividades educativas con elementos lúdicos que de xogos, polo que resulta complicado determinar o grado de integración. A app no seu conxunto non ten un obxectivo lúdico xeral.
	Observacións:
	—

E.2. Contidos educativos

Procedencia da información

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado que trata contidos relacionados cos números, cores, clasificacións, etc.
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No contido do xogo 2 evidénciase, a través das imaxes e as accións a realizar, contidos relacionados co ámbito rural: móstrase unha paisaxe de campo na que hai ovellas que se teñen que cercar.
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O contido estrutúrase en minixogos independentes uns dos outros, polo tanto non se organiza de forma xerarquizada.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Na aplicación non se inclúe contido expositivo, débense demostrar os coñecementos ou habilidades sen axudas previas. Si é certo que no nivel fácil do xogo 3, preséntanse previa ás accións a realizar no xogo unha animación na que se cuantifican as ovellas, mais entendemos isto como un elemento necesario para resolver o reto e non tanto unha exposición ou lección de contidos.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No xogo 1 e 4 cremos que os contidos si están ben integrados. Xa que dun xeito lúdico se cumpren en certa medida con parte dos obxectivos e contidos especificados na descrición da aplicación para estes minixogos. Nos restantes xogos, máis semellantes a actividades infantís interactivas, os contidos son demasiados evidentes, resultando nalgúns casos repetitivos.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No xogo 2, hai que guiar e encerrar ovellas. Estas ovellas personalizadas caracterízanse por ser do sexo feminino, de cor rosa e coquetas (teñen un gorro cunha flor).

	No nivel medio e difícil deste xogo, introdúcense como personaxes ou elementos cos que hai que interactuar ovellas negras. Recordemos que o termo "ovella negra" relaciónase xeralmente con aspectos negativos. Deriva da presenza indesexable e pouco común da la negra en rabaños de ovellas, o cal non era bo para o criador xa que a la das devanditas ovellas non era cotizada no mercado. Esta ovellas negras caracterízanse no xogo por ser máis pequenas que as rosas e por levar unha especie de boina, semellando ser máis maiores en canto idade, recordándonos a cregos ou curas. Tamén é importante destacar, que neste xogo a medida que se van metendo as ovellas no cercado escóitanse os números en masculino cando entendemos tería que ser en feminino.
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os contidos e accións a realizar na aplicación poden resultar complexos para nenas e nenos de 2 e 3 anos.
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Salvo os fondos, todos os elementos que forman cada un dos minixogos son necesarios para a realización da actividade e polo tanto para a consecución dos obxectivos. Mais non aportan contidos ou informacións extra que faciliten as súa obtención.
	Observacións:
	—

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?

	■ Conceptual
	■ Procedemental ou de habilidades
	□ Actitudinal
	*Xustificar → Se ben nalgún nivel de dificultade do xogo é necesario ter certos coñecementos numéricos, predominan os retos nos que se poñen en proba a coordinación óculo-manual, a rapidez e a memoria.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 ■N/A
	*Xustificar:
	Observacións:
	—

E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	■ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	□ Selección	□ Quebracabezas	■ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	■ Identificación	□ Pregunta-resposta	□ Outro/s (esp.)	
	*Xustificar: • O xogo 1 é de habilidade. • Os xogos 2 e 3 mesturan identificación e habilidade. • O xogo 4 é de memoria.				
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?				
	■ Si	*Especificar → Como adiantamos, cada un dos retos (un total de 4) integran tres niveis de dificultade, facendo un total de 12 retos, probas, minixogos ou actividades.			
	□ Non				
074	Natureza dos retos:				
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.				
	□ Os retos pódense crear.				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida				
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.				
	□ Outra (especificar)				
	*Xustificar → Nalgúns dos minixogos varían elementos ao entrar máis dunha vez a xogar. Por exemplo, no xogo 2 varían o número de ovellas.				
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.				
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas				
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...				
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto				

	■ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Accédese a cada un dos retos dende o menú principal, ao premer nas imaxes que caracterizan cada xogo. Estas imaxes están integradas nunha especie de roda que hai que xirar para poder seleccionar o xogo desexado.
	Adecuación pedagóxica
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Os retos aínda que escasos son apropiados, mais empregan fórmulas clásicas de actividades dixitais infantís, así como xogos habituais ou de "fácil" programación: como o *memory*.
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Ao ter cada minixogo tres niveis de dificultade, preséntanse diferentes retos asociados aos mesmos contidos, mais practicamente non existe relación entre os minixogos, é dicir as habilidades ou coñecementos aprendidos nun reto ou nivel de dificultade non se aplican noutro nivel para a aprendizaxe de novas habilidades ou coñecementos.
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Nos retos practícanse coñecementos e habilidades necesarios para a vida cotiá e persoal. Mais os retos en si son moi sinxelos e algúns deles, como os do minixogo 1, non é próximo á realidade
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Se valoramos os niveis de dificultade de cada minixogo, estes si se presentan nunha secuencia e estrutura correcta, de menos a máis, de máis fácil a máis difícil. Pero os minixogos non se presentan nunha secuencia determinada, se non que se poden seleccionar independentemente Non hai como tal unha secuencia de retos ou informacións graduais, progresivas (pasos de incremento adecuados, transición suave). De todos os xeitos os niveis de dificultade duns e outros é similar.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Na aplicación non se inclúen fórmulas para desafiar aos destinatarios/as, simplemente son minixogos independentes. En canto aos obxectivos, no xogo 1 si se sabe cando remata o xogo (inclúe vidas), tamén no 2 e no 4, pero non no nivel fácil e medio do xogo 3, xa que se pode estar "practicamente" o tempo desexado xa que non se inclúe puntuación, nin número de intentos para resolver as accións que se solicitan, etc.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: A pesar de que algún reto precisaría da axuda dalgún adulto para poder resolverse correctamente, sobre todo nos que se requiren mover as ovellas e/ou os que requiran habilidades motrices, en cada minixogo non existe presión do tempo nin de puntuación (salvo o 1), polo que todos os retos poden ser resoltos coa información ou guías / enunciados da voz en off (no nivel fácil e medio do xogo 3) que se aportan.

	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	■ Ante accións ou respostas correctas
	■ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	□ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto
	■ Cando se supera o xogo
	■ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	□ Outras (especificar)
	*Xustificar → En función do minixogo a retroalimentación é diferente, especificamos a continuación o que sucede en cada un deles: • Minixogo 1: principalmente ante accións correctas. Tamén ao perder as tres vidas, salta á parte inferior da pantalla a imaxe da ovella acompañando ao texto: *Game over*. Sen son. • Minixogo 2: ante accións correctas e incorrectas. Tamén ao rematar o xogo. • Minixogo 3: ante accións correctas e incorrectas (salvo no nivel de dificultade difícil, que soamente se escoita un efecto de son ante as accións correctas e ao rematar o xogo -voz *Bien*-) • Minixogo 4: ante accións correctas e incorrectas. Tamén ao rematar o xogo. • Cando rematan os xogos 1, 2, nivel difícil do 3 e o 4 saltan as imaxes de introdución do Record acompañadas dun son. Pero como se introducen no nivel fácil e medio? Estes minixogos semellan non ter fin, xa que as accións solicítanse consecutivamente, descoñecéndose cando remata.
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	■ Apórtanse puntos, moedas, insignias...
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	■ Son de acerto
	■ Son de erro
	■ Animacións de vitoria → Soamente no nivel difícil do xogo 3
	□ Animacións de derrota
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → • Minixogo 1: ◦ Obtéñense puntos ao premer sobre Nina antes de que desapareza. A puntuación é variable, ás veces anótanse no marcador 5 puntos, outras 10 ou 15... ◦ Escóitase son de acerto ao premer sobre a personaxes. ◦ Escóitase reforzo positivo (efecto de son) ao saltar en pantalla Bonus (aportan puntuación extra)

	◦ Bótase en falta son de erro ou que informe cando se perde unha vida. • Minixogo 2: ◦ Escóitase reforzo positivo: *Bien!* ao rematar o xogo. No nivel fácil e medio se emprega a voz en off masculina pero no nivel difícil feminino (simulando ser a dunha ovella) • Minixogo 3: ◦ Nivel Fácil: Escóitase reforzo positivo e negativo (efectos de son). ◦ Nivel Medio: Escóitase reforzo positivo e negativo (efectos de son). O reforzo positivo tamén se informa de forma visual (baixo a ovella móstrase unha especie de sombra vermella). ◦ Nivel difícil: Escóitase reforzo positivo (efecto de son). • Minixogo 4: ◦ Escóitase reforzo positivo (efecto de son) ◦ Escóitase reforzo negativo (voz en off que semella ser de personaxe dicindo: *No*) ◦ Ao rematar o xogo escóitase *Bien* e as ovellas móvense cara o interior dunha casa.
084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: A retroalimentación é relevante nalgún minixogo para anunciar que rematou, tamén nos casos nas que as accións son correctas. Mais bótanse en falta *feed-back* cando as interaccións realizadas non son correctas ou por exemplo no xogo 1 cando se van perdendo vidas. É certo que a retroalimentación non é aburrida, nin se ofrecen informacións innecesarias. É unha retroalimentación baseada en efectos de son, non se aportan pistas ou axudas con contidos que guíen a aprendizaxe.
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	□ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar →
	Observacións:
	• A única axuda que se recibe nos minixogos é nas instrucións de cada un deles, onde se especifica como xogar, non se aportan consellos ou guías para a súa superación. Tamén no xogo 2 escóitase en off o número de ovellas que se van introducindo correctamente nos cercos, mais consideramos que isto forma parte da actividade, a modo de guía para afianzar os coñecementos e non como unha axuda para azanzar no xogo.

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).

□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
□ Outras (especificar)
Observacións:
—

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...

- Tendo en conta a descrición da aplicación facilitada na App Store, na que se especifican os obxectivos educativos que se pretenden acadar, comprobamos que xeran unhas expectativas moi altas que resultan complicado alcanzar dado o escaso número de minixogos que forman a aplicación. Os retos non son suficientes para introducir os conceptos propostos e quizais non son os máis adecuados para a adquisición de aprendizaxes estables.
- Os contidos dentro da aplicación organízanse a través de 4 minixogos, cada un con tres niveis de dificultade. A mecánica dos niveis de dificultade dos minixogos 1, 2 e 4 é a mesma, mais no videoxogo 3 non. Cada nivel ofrece unha mecánica diferente, polo que obtemos seis xogos distintos:
  - *A*. Premer sobre a personaxe ás veces que apareza (minixogo 1).
  - *B*. Arrastrar personaxes até un lugar determinado (minixogo 2).
  - *C*. Premer no número correcto (minixogo 3, nivel fácil).
  - *D*. Premer nas personaxes seguindo indicacións aportadas en audio (minixogo 3, nivel medio).
  - *E*. Ordenar personaxes segundo a súa cor (minixogo 3, nivel difícil).
  - *F*. Premer para descubrir as parellas (minixogo 4).
- En cada un destes xogos os obxectivos e contidos son basicamente diferentes e apropiados a nenas e nenos de 3 a 5 anos e non de 2. Esta opinión contrastámola co Decreto 330/2009 no que se establece o currículo da educación infantil na Comunidade Autónoma de Galicia, onde se considera os obxectivos e contidos relacionados co inicio das habilidades matemáticas no currículo de segundo ciclo. Ben é certo que a partir dous 2 anos de idade, podemos atopar nenas e nenos que memorizan os números do 1 ao 10, e que inclusive manexan as tabletas con grande destreza, mais na aplicación mover certas personaxes requiren dunha gran dose de paciencia e dominio que non teñen adquirida esta parte da poboación.
- Na aplicación predominan as aprendizaxes procedimentais ou de habilidade fronte as conceptuais ou de valores:
  - O minixogo *A*, require para ser superado rapidez e coordinación óculo-manual en sintonía co especificado no apartado descritivo da aplicación na App Store, resultando un xogo entretido mais demasiado condutista, repetitivo e automático. Trátase dun xogo aditivo para entreter, non tanto para reforzar aprendizaxes ou conceptos.
  - No minixogo *B*, que en principio parecía enfocarse ao desenvolvemento das capacidades lóxico-matemáticas e a introdución á cuantificación, transfórmase nun actividade motora, dado o esforzos que implica mover as ovellas correctamente.
    É certo que neste xogo *B* emprégase unha situación contextualiza na que se "xoga" co remedio coñecido de "contar ovellas" (práctica recomendada para conciliar o soño), mais consideramos pouco acertado empregar a personaxe Vella e as ovellas negras nesta actividade, dadas as connotacións de xénero e sociais que levan. Poderíanse empregar igualmente ovellas sen personalizar, evitando encerralas no cercado.

    - Os xogos que numeramos neste apartado como *C* e *D* semellan non ter fin, é dicir solicítanse acción consecutivas sen indicar cando rematan, o que dificultan o seguimento ou cuantificación de acertos e de erros. Neste caso si se tratan máis de actividades conceptuais e de comprensión que procedimentais.
    - Vemos acertado o xogo *E* no que se deben identificar as cores primarias, empregando as ovellas, mais tal e como sucede no xogo 2 pode resultar dificultoso movelas.
    - O xogo *F*, se ben é unha actividade que soe utilizarse para fomentar o uso da memoria e que se atopa moi presente nas aplicacións infantís, consideramos complicado que se cumpra o obxectivo relacionado co desenvolvemento da percepción de semellanzas e diferencias entre obxectos. As cartas dan a volta demasiado rápido e non se aportan indicacións ou guías que axuden a fixarse nas similitudes, diferenzas..., quizais para cumprir con este obxectivo debería deseñarse outro tipo de actividade.
- A retroalimentación tamén difire en certa medida entre os xogos. Recórrese practicamente ao efecto de son positivo ante accións correctas e ao rematar os xogos (recordemos, os que si teñen fin). Tamén nalgúns casos emprégase a locución *Bien*, mais non en todos se informa a través de son dos erros ou accións que se realizan de forma incorrecta.
- Na aplicación tamén se inclúen o que denominados guías en off, serían como reforzos para remarcar contidos e realizar cuestións. No minixogo 2 este reforzo emprega unha linguaxe sexista, en lugar de indicar os números en feminino dinse en masculino. Neste xogo estanse contando ovellas.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	• A aplicación non ten limitación temporal. Salvo o xogo 1, os xogos 2, 3 (nivel difícil) e 4 rematan ao ser correctamente completados. No nivel fácil e medio do xogo 3 pódese estar o tempo desexado. • Adecúase tanto a un contexto escolar como familiar.

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...) →
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	

	■ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.
	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	□ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → Na App Store descríbese dende un punto pedagóxico a aplicación, aínda que non se afonda en profundidade. Noméanse as teorías nas que se basea a app pero non se explican. A este respecto ver as observación do apartado C.12 deste documento.
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	■ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado, educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se solicitan explicitamente opinións, mais dende a páxina do proxecto pódese acceder ao facebook de TuTu e alí directamente expresar, consultar dúbidas, informar de erros, etc.
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• Se ben a aplicación tamén foi deseñada para a súa utilización nas aulas de infantil, esquécese a figura das mestras e mestres. A parte das descrición pedagóxica realizada na App Stores, non se inclúe máis informacións nin se aportan orientación para o uso nas aulas, tampouco no fogar. Estamos ante dunha aplicación fechada, que non ofrece opcións para a súa modificación e adaptación. Unha aplicación guiada na que se indica que facer en cada momento, sen opcións para a exploración e o descubrimento.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	■ Natureza icónica
	□ Natureza narrativa
	Observacións
	Non hai elementos para deducir a trama argumental, nin relación entre as personaxes e os obxectos.

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	□ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	■ Outra (esp.) → Minixogos independentes
	Observacións

- Non existe relación argumentativa nin de xogabilidade entre os retos.
- Estrutura xeral da aplicación:
  - Pantalla inicio, opcións:
    - Menú, selecciónase bloque de xogo (hai 4).
      - Seleccionado bloque de xogo, leva a selección nivel dificultade hai 3.
      - Seleccionado nivel accédese ao xogo.
    - *Record,* selecciónase bloque de xogo (hai 4). A pantalla é igual que o Menú.
      - Seleccionado bloque de xogo, leva directamente ás marcas persoais acadadas no Nivel Fácil do bloque seleccionado. Arrastrando a pantalla de forma horizontal vaise o nivel Medio e Difícil.
    - Páxina do proxecto.
- Estrutura xeral minixogos:
  - Directamente pantalla xogo. Opcións - botóns:
    - ? (Instrucións xogo)
    - *Back*
    - Repetir (nalgúns casos ao rematar o xogo)
  - Remata xogo (nos casos nos que o xogo é superado), salta sobre o mesmo o tempo invertido e a posibilidade para a introdución do alias para o *Record*

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	□ Si	*Especificar número →
		*Describir →
	■ Non	

105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?
	□ Si, unha vez superados
	□ Si, aínda que non se superen
	□ Non, teríase que comezar o videoxogo
	□ Outra opción (esp.)
	■ N/A
	Observacións
	—

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	■ Ningunha
	□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	—

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...)
	□ Mediante voces en *off*
	□ Mediante textos en pantalla
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A

*Xustificar:
Observacións
—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	□ Un escenario ou fondo		
	■ Varios escenarios (especificar número) → 6		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	□ Interior		
	■ Exterior	• Xogo 1. Prado verde con furados (de onde sae Nina), ao fondo o que debe ser a súa casa (especie de montaña). • Xogo 2. Prado verde con montañas e árbores. Entre os niveis de dificultade varían o número de cercados, de un pasa a dous no nivel difícil. • Xogo 3. Móstranse 3 fondos: ◦ Nivel fácil: prado verde cunha montaña na parte superior dereita. ◦ Nivel medio: fondo verde simulando un prado sobre o que se inclúen tres obxectos que varían de situación en cada proba: pozo, árbore e regadeira. ◦ Nivel difícil:emprégase o fondo do xogo 2, pero en lugar dos cercados inclúese unha casa azul e cinco círculos de cores. Non incluímos este fondo na numeración. • Xogo 4. Estrada con vehículos e árbores ao fondo (imaxe de fondo sobre o que se mostra a animación)	5
	■ Neutro	• Xogo 4, fondo dunha cor (vermella)	1
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	□ Si	*En cales?→	
	■ Algunhas	*En cales?→ No xogo 4, na imaxe ou botón de selección do xogo, móstrase un autobús característico de Inglaterra e unha torre simulando o Big Ben.	
	□ Non		
	□ Difícil determinar		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		

116	Perspectiva:
	□ Cónica
	■ Isométrica
	□ Outra (esp.)
117	Estilo gráfico:
	□ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
118	Cores que predominan:
	□ Cálidas
	■ Frías
	■ Claras
	□ Escuras
	□ Pastel
	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente
	□ Pasado
	□ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións
	• Os fondos ou escenarios son moi similares. Atopamos xogos que empregando o mesmo fondo varían algún elemento para semellar ser diferente. • Chama a atención a referencia visual que se fai a Londres, incluíndo nun xogo ambientado en contornas naturais elementos como coches, o autobús de pisos e a torre Big Ben. Quizais se a personaxe condutora deste minixogo fora o elefante podería ter sentido, xa que caracteriza a un *gentleman inglés*. • En canto ao estilo gráfico, aínda que o xogo se basea en contextos reais, inclúe elementos surrealistas como poden ser as vivendas das personaxes. • Predominan a cor verde intensa. Aínda que tamén atopamos cores cálidas de tonalidades claras como o laranxa e vermello.

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo
	□ Primeira persoa
	□ Terceira persoa

	■ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes	
122	Intégranse no videoxogo personaxes?	
	■ Si	
	□ Non	
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?	
	■ Pre-definidos (esp.) → Forman parte dos elementos do xogo (obxectos sobre os que se realizan as accións)	
	□ Selección avatar (esp. as opcións)	
	□ Creación avatar (esp. as opcións)	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
124	Estilo gráfico	
	□ Realista	
	■ Surrealista	
	□ Abstracto	
	■ Cartoon	
	□ Pixelado	
	□ Manga	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
125	Características da representación gráfica	
	□ 2D	
	□ 3D	
	■ Outra (esp.) → Mestura de 2D e 3D. Fundamentalmente é en 2D, mais nalgúns xogos as ovellas móstranse en 3D.	
126	Especie	Nº de referencias
	□ Persoa	
	■ Animal	7

	□ Ser fantástico	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	

127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	□ Heroína		□ Heroe		□ Heroe	
	□ Axudante		□ Axudante		□ Axudante	
	□ Antagonista		□ Antagonista		□ Antagonista	
	□ Provedora		□ Provedor		□ Provedor	
	■ Beneficiaria	3 (Nina, as ovellas rosas e as negras)	□ Beneficiario		□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	

Personaxes principais

128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor	Nº de referencias
	□ Occidentais	
	□ Asiáticos	
	□ Árabes	
	□ Indios	
	□ Africanos	
	□ Xitana	
	■ Azul	Elefante
	□ Amarelo	
	□ Verde	
	■ Laranxa	Xirafa
		Canguro
	■ Rosa	Ovella
		Pulga
	□ Non se distingue	
	■ Outro (esp)	Ovellas negras
		Toupa marrón claro

129	Xénero	Nº de referencias
	■ Feminino	4
	■ Masculino	3
	□ Asexual	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	■ Personaxe sen unha extremidade	O canguro Tutu
	□ Personaxe xorda	
	■ Personaxe con baixa visión	A toupa Tupa
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	■ Infancia (0-12 anos)	3 (TuTu, Nina, Raffa)
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	■ Mocidade (19-35 anos)	2 (Ovellas)
	■ Adultez (36-65 anos)	1 (Fante)
	■ Vellez (65 en diante)	1 (Tupa)
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
132	Rexistro lingüístico	
	□ Estándar	
	□ Culto	
	□ Coloquial	
	□ Vulgar	
	□ Outro (esp.)	
	■ N/A → As personaxes na aplicación non falan. Nina emite un son e as ovellas balan.	
	Arquetipos	
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.	
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A	
	*Xustificar: Dentro do videoxogo non se describen as personaxes. Descríbense na páxina do proxecto (ver Observacións deste apartado)	
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.	
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A	
	*Xustificar: No xogo soamente se menciona o nome da pulguiña que se chama Nina, perfectamente asóciase a personaxe feminina e de curta idade, a unha nena. Na páxina do proxecto si se atopan os nomes das restantes personaxes, perfectamente asociados aos animais que representan.	
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.	
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A	
	*Xustificar: O papel que desempeñan non é importante xa que son as beneficiarias das accións a	

	realizar no xogo. Pero destacar que tampouco desempeñan un papel importante as personaxes masculinas.
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: As personaxes orixinarias, a pulga e a ovella son de cor rosa. A ovella, á que hai que guiar no xogo, semella ademais ser presumida pero obediente. Coidamos que coas ovellas e tendo en conta os obxectivos que se pretendían acadar na actividade 2, poderíanse realizar no xogo outras accións e non movelas para encerralas. Na descrición desta personaxe estereotipada tamén se sinala que está buscando mozo, caendo no tópico de muller "rosa", "muller florero" preocupada pola súa aparencia (a ovella leva un sombreiro cunha flor) e por atopar compañía.
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: No caso da pulguiña Nina si, xa que as accións realizadas no xogo son propias dunha infante: xogar, saltar, agocharse.... e que se transmite na actividade-obxectivo : óculo – manual. No caso das ovella non, xa que comentamos no punto anterior as actividades non son moi apropiadas.
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: No xogo emprégase un recurso de infantilización, recorrendo a formas redondas.
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Se nos remitimos ás personaxes deseñadas para o proxecto, si se deseñaron personaxes de diferentes complexións, idades, características...
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O incluír gorros as ovellas non é o máis apropiado para as acción que no xogo realizan (pastar e moverse para onde indique o/a xogador/a)
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: As animacións da personaxe Nina e das ovellas están bastante logradas.
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Nina no xogo non ten boca soamente ollos (dous puntiños negros) mais o seu movemento transmite alegría e actitude lúdica. As ovellas practicamente tampouco teñen rostro mais polos seus movementos transmiten serenidade (mentres comen) e obediencia (mentres se guían). No xogo 4 é onde se mostran en imaxe o rostro das restantes personaxes, pero sen animación, sen accións...
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar: No videoxogo as personaxes non falan
	Observacións
	• Nas características das personaxes principais tivéronse en conta todas as personaxes do

proxecto. Para a valoración global deste estudo centrarémonos nas personaxes coas que se interactúa na aplicacións, principalmente as ovellas e Nina.

- O rexistro lingüístico da voz en off é estándar.
- Imaxes, nomes e descrición das personaxes incluídas na páxina do proxecto:

 Vella	*Vella é unha señorita un pouco melancólica, á que lle gusta pastar, facer sonar o seu cencerro, cheiralas flores e gozar da tranquilidade do campo. Soña con poñer un cole para ovelliñas e atopar un mozo. Cando fala, parece nerviosa, pero só é porque a súa voz é trémula, como a de tódalas ovellas do mundo*
 Fante	*Fante é todo un gentleman inglés, flemático pero bromista á súa maneira. Usa zapatillas deportivas para cubrir as súas grandes patas. O seu acento está plagado do son "ou" e a súa nerviosa trompa recorda a súa verdadeira orixe, cando barrita como os seus irmáns africanos e asiáticos. A súa paixón secreta é o baile e imaxínase protagonizando un gran espectáculo en Broadway. Resultalle difícil viaxar dende Londres para visitar aos seus amigos porque, dende que medrou tanto, non sempre lle deixan subirse aos avións.*
 Raffa	*Raffa é moi tenro, un pouco torpe e con pouco equilibrio, por ser tan grande e por ter a manía de non sacarse os patíns, nin sequera cando dorme. Vive entre as nubes e rañaceos, cometas e aeroplanos, ás veces lambe as nubes e as estrelas fanlle cóxegas nos cornos. E, aínda que é moi grande, adora á súa pequena amiga Nina.*
 Nina	*Nina é unha pulguña bebé que fala unha linguaxe pouco comprensible para os adultos, pero cos nenos e nenas enténdese moi ben. É a mellor amiga de Tutu. Como a tódalas pequenas, encántanlle os biberóns, as tartas de aniversario, retozar e saltar na cama, facer travesuras e xogar no xardín da súa pequena casa.*

 TuTu	*Tutu é un canguro motorizado de idade indeterminada, aínda que sería máis ben un neno entre os 5 y 7 anos. Soña con ser carteiro cando sexa maior.* *Fala pouco e cando o fai, usa moito o son ¡Tutuuru! É o mellor amigo de Nina.* *A Tutu o que máis lle gusta son os retos, que sempre vence montado na súa motocicleta.*
 Dona Tupa	*Dona Tupa é unha ancianiña bastante cegatona e aínda que é un pouco refunfuñona ten, como tódalas avoíñas, un grán corazón. Adora as súas plantas e hortalizas, ás que lles fala cun acento pragado de palabras rematadas en -iño. É como unha avoa para Tutu e Nina, preocupándose sempre porque coman ricas e saborosas comidas, non pasen frío e que non fagan falcatruada.*

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo.
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo.
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes.
	□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo.
	□ Outra (esp.)
	■ N/A
	Observacións
	• Na aplicación non existen obxectos simbólicos, realízanse as acción sobre as personaxes (accións de selección e de movemento) e as cartas do xogo 4, sen interactuar con outros elementos.

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.

	transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		■ Outros (esp.) → A app e os minixogos que a forman non inclúen o factor tempo. Sen embargo o tempo móstrase nos records que se van realizando unha vez completado cada xogo.
		*Xustificar →
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.) →
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	■ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	□ Simétrica (xógase en tempo real)	
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar → Soamente existe un tempo externo, o que se tarda en completar cada minixogo.	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	□ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	
	■ N/A	
	*Xustificar →	
	Observacións	
	—	

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• A pesar de que o proxecto conta con personaxes interesantes, moi ben definidas, traballadas e coidadas dende un punto de vista pedagóxico, analizadas (lembremos formaron parte da obra de marionetas "Rosalía a Pulga que escribía") e que poderían dar moito xogo, na aplicación obxecto de análise non se lles saca partido, non se aproveitan. Na app as personaxes non falan, non teñen personalidade, non aportan contido, etc. Os clones da ovella Vella empréganse na maioría do xogos como simples elementos sen vida cos que se interactúa. • Como sabemos a aplicación estrutúrase en catro bloque compostos cada un por un minixogo con tres niveis de dificultade. Mais sen historia, nexo de unión ou relación. • O xogo fundamentalmente é en 2D mais nalgúns minixogos móstranse as ovellas en 3D. • Nos xogos non existe a presión do tempo, este móstrase unha vez superados, salvo no 1 onde se emprega o recurso da puntuación.

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A aplicación é moi sinxela, por descubrimento sábese que hai que facer en cada minixogo, mais non tanto un infante de 2 ou 3 anos. De todos os xeitos, a pesar de que non se inclúen unhas regras xerais, incorpora un botón de axuda en cada xogo, onde de forma curta e sinxela explícase por escrito e por voz que facer en cada xogo. No xogo 2 incluso se inclúe unha imaxe estática indicando como mover a personaxe.
	Observacións
	—

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → Os obxectivos e eventos de cada minixogo son os mesmos en cada partida.
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A nivel motriz, algúns dos videoxogos poden resultados complicados para nenas e nenos de 2 o 3 anos.
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os obxectivos pedagóxicos son moi ambiciosos para acadalos a través dos xogo que se integran na aplicación. En parte son adecuados, posto que cumpren con algúns dos obxectivos prescritos, é o caso do xogo 1, do nivel fácil e difícil do 3 e incluso con algunhas melloras o 4, mais non son adecuados na súa totalidade.
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	□ Obter puntos
	□ Superar niveis

□ Obter premios físicos
□ Obter bens virtuais
□ Aparecer en táboa de clasificacións
■ Gardar as marcas persoais
□ Outra (especificar)
*Xustificar → • A obtención de puntuación soamente se fai visible no minixogo 1. • Nos minixogos 2, 3 (nivel difícil) e 4 pódense gardar os records que se vaian obtendo. Estes records mídense en función do tempo invertido en completar cada xogo. O tempo non se mostra en pantalla mentres se xoga.
Observacións
—

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → A dificultade por superar cada minixogo recae no propio xogador ou xogadora.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática

□ Alianza dinámica
□ Outra (especificar)
■ N/A
*Xustificar →
Observacións
—

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	■ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son → Pódese elixir ao comezo de cada minixogo a dificultade: fácil, medio, difícil.
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	□ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A		
	*Xustificar: Valoramos aquí a complexidade de cada minixogo.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)			
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.			
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.			
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.			
	■ N/A			
	*Xustificar → Dubidamos se seleccionar neste apartado a opción finita, xa que en cada partida algúns dos elementos que compoñen parte dos minixogos varían de forma aleatoria.			
159	Compoñente de azar			
	□ Si	*Especificar →		
	■ Non			
160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	■ Mover personaxe	Situar o dedo sobre a ovella e movelo pola pantalla.	A ovellas segue o dedo.
		□ Calcular		

	□ Escribir		
	□ Seleccionar		
	■ Premer	Premer sobre a personaxe Nina.	Súmanse puntos e a personaxe agóchase.
		Premer sobre a porta do cerrado.	A porta péchase.
		Premer sobre un número correcto.	Solicítase unha nova acción mudando o número de ovellas en pantalla.
		Premer sobre ovella.	Solicítase unha nova acción mudando a situación das ovellas e elementos da pantalla (árbore, pozo e regadeira).
		Premer nas ventás ou cartas	Dan a volta. Se dúas son correctas quedan nese estado, en caso contrario regresan ao seu orixinal.
	□ Arrastrar obxectos		
	□ Coller		
	□ Colorear		
	□ Construír		
	□ Outras (especificar)		
Non diexéticas	□ Pause		
	□ Configuración		
	□ Menú		
	■ Outra (especificar) → Permite premer nos seguintes botóns: • *Record* • *Back* • *Repetir* (nalgunhas ocasións) • [?] en cada minixogo (serían as instrucións)		

161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A aplicación non integra momentos ou situacións sorprendentes. É previsible o que vai suceder, sen ter en conta os *feed-backs* recibidos (sons e voces). A única situación non esperada que poderíamos forzar a comentar sería a animación que sucede cando é superado o nivel difícil do xogo 3.
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar: En cada partida sucédense as mesmas situacións.
	Observacións
	—

H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	■ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	■ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	■ Outros (especificar) → Sen resultados
	*Xustificar → A tipoloxía dos resultados varía en función do minixogo: • No xogo 1, o resultado é absoluto, pero de derrota (remata o xogo ao perder as tres vidas), pero á vez obtense resultado de puntuación. • No xogo 2, 4 e no nivel de dificultade difícil do xogo 3, o resultado é absoluto, de vitoria. Non existe derrota, xa que o xogo non terminan até que son superados. • No nivel fácil e medio do xogo 3, non existen resultados.
164	Marcadores
	■ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	□ N/A
	*Xustificar → No minixogo 1, o marcador da puntuación é numérico e nos *Record* tamén.
165	Cómputo que aparece no marcador
	■ Individual, por equipos ou ambos
	■ Mostra o resultado total ou parcial
	□ Puntuación final ou definitiva da partida
	□ N/A
	*Xustificar → A aplicación integra un apartado de Records, estruturado como os bloques de minixogos. No relativo ao minixogo 1 poden gardarse as puntuacións obtidas. E nos restantes xogos o tempo invertido en completar a actividade.
	Observacións
	• Ao finalizar cada un dos xogos, salta a pantalla o tempo total invertido en superalo. Se o xogador/a o desexa, pode gardar o resultado cun alias. As metas acadadas poden visualizarse a modo de ránking persoal no apartado *Records*.

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante unha aplicación monousuario/a, de regras sinxelas e obxectivos lúdicos claros. • A aplicación ofrece diferentes recompensas en función do minixogo ao que se xogue, mais en todas elas foméntase a superación de marcas persoais. • Nos minixogos os eventos que se suceden son os mesmos en cada partida. As accións a realizar sempre son as mesmas, mais de forma aleatoria os elementos que se mostran na pantalla e cos cales se interactúa poden variar. Por exemplo, nunha partida pódenos aparecer tres ovellas e se volvemos a xogar catro. Con isto preténdese que cada partida non sexa sempre igual.

- As accións a realizar por parte do xogador/a resúmense en dúas: premer sobre a personaxe e/ou sobre a opción que se considere correcta e mover ás personaxes até o lugar adecuado.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?	
	■ Menú → Imaxes de referencias dos catro xogos	
	■ Botóns	Record, [@], Back, [?] e repetir.
		Niveis de dificultade: Fácil, Medio, Difícil.
	■ Logos → Logo de Ficción	
	□ Mapa xeral do xogo	
	□ Caixas de texto	
	□ Outros (especificar)	
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.	
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A	
	*Xustificar: A pesar de que a interface inclúe poucas opcións, requírese tempo para poder comprender o funcionamento do botón *Record* (e en xeral de todo o apartado) e *Back* (xa que non sempre se comporta igual). Seleccionar o xogo no menú principal tamén entraña dificultades, por unha banda non permite coñecer a simple vista de cantos xogos está formado a aplicación, e por outro manexar o recurso empregado para poder seleccionalos, concretado nunha roda xiratoria, pode resultar complicado. Na pantalla na que se selecciona a "Dificultade" o título semella ser un botón, mais non é así. Está deseñado como as opcións que se brindan xerando confusión nun primeiro momento.	
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.	
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A	
	*Xustificar: Os botóns son grandes e de deseño coidado, mais non destacan pola súa orixinalidade. Atopamos dous tipos de botóns: os formados por símbolos e os compostos de palabras, neste último caso algúns están en inglés, sen locución.	
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)	
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A	
	*Xustificar: Se ben faríamos cambios relativos á situación dalgúns elementos, como o logo de Ficción e inverteríamos a posición do botón [?] e *Record*, na aplicación os botóns permanecen no mesmo lugar en todos os xogos.	
	Observacións	
	• O logo de Ficción móstrase na parte inferior dereita da páxina inicial. Ao premer no logo accédese aos xogos. Tamén podemos acceder aos xogos ao premer en calquera lugar da pantalla, salvo no botón *Record* e @. • A selección dos xogos no menú principal, emprega o recurso de roda xiratoria. Ao situarse na parte inferior non se obtén unha visión do número de xogos que compoñen a app. Este recurso adoita empregarse en multimedia cando existe unha cantidade elevada de elementos, mais non con catro. • Os botóns *Record* e [?] sitúanse en cada xogo na parte superior dereita da pantalla. • O botón repetir (emprégase un símbolo tipo ∂) aparece ao rematar algúns xogos. Móstrase na parte superior esquerda da pantalla. • Os botóns de selección da dificultade móstranse en pantalla despois de premer no xogo desexado dentro do menú principal. No xogo 4 móstranse estes botóns empregando unha	

pequena animación, mentres que nos restantes xogos non se realiza este efecto.

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Caracterízanse por utilizar cores alegres, sen sobresaturación de elementos.
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Gran parte de ilustracións incluídas na app, funcionan como obxectos simbólicos sobre os que se interactúa para realizar as accións. As vivendas das personaxes, árbores u outros obxectos non aportan información relevante para a consecución dos obxectivos. A información gráfica, ilustracións, animacións, etc. non teñen valor pedagóxico para a adquisición de coñecementos.
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Son adecuados tanto para a súa correcta observación como interacción.
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Aínda que os escenarios están coidados, son moi sinxelos e non inclúen aspectos como os especificados no ítem.
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O aspecto gráfico e estético mantense en gran medida uniforme, mais non absolutamente xa que detectamos pequenas incongruencias: empréganse diferentes tipografías nos botóns, nas instrucións e nos *Record*, ademais o botón *Back* varía de tamaño (non é o mesmo na pantalla de selección de nivel que no xogo) Tamén compre salientar que nas pantallas dos *Record*, inclúense nas marxes dereita imaxes que varían entre os niveis de dificultade e que poden dar lugar a confusión. Trátanse de elementos decorativos que nada teñen que ver co xogo nin coas accións realizadas. Nalgúns casos aparecen na marxe dereita da pantalla sobres, noutros mazás...
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar: Dentro da aplicación non detectamos erros ortográficos. Recordemos que na descrición da aplicación si se detectou algunha errata. Nesta valoración non temos en conta que existen botóns en inglés mesturándose co español.
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os textos das instrucións son claros, explicativos e curtos.
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Tanto o texto das instrucións como a dos botóns que integran texto, a fonte empregada é atractiva e fácil de ler. Pero non sucede o mesmo coa fonte na que se mostra o alias escrito para os Record (moi redondilla, grosa, con sombras...) a cal difire tamén entre xogos (por exemplo no xogo 1 é branca con sombras negras e no 4 é laranxa)
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Nas instrucións emprégase un fondo branco e a tipografía é azul.
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:

187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Ás veces mestúranse diferentes efectos de son, como pode ser no xogo 1, dificultando o entendemento en canto se son de acerto, de erro (que non os hai)...
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Son correctos, non molestos.
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A música de fondo de cada minixogo vai acorde ou é adecuada.
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Nas instrucións a voz en off non di tal cal o que aparece no texto escrito.
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A pesar de non incluír información chave, os elementos dentro do xogo sobre os que hai que tomar decisións, como os números, enmárcanse dentro de círculos vistosos, de deseño coidado que non rachan en gran medida coa estética do xogo.
	Observacións
	• Os textos das instrucións intégranse dentro dunha pantalla tipo emerxente que conta cun botón de pechar (aspa vermella na parte superior dereita). • As personaxes non teñen locucións, soamente Nina emite algún pequeno son e as ovellas balan. Existe voz en off para a explicación das instrucións e no reforzo positivo: *Bien*. Atopamos dúas voces diferentes.

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...

□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
□ Contraste, brillo e cor do xogo
□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
■ Non permite configuracións
□ Outros (especificar)
*Xustificar →
Observacións
• A aplicación salvo na pantalla de inicio e na de selección de dificultade inclúe no menú principal e en todos os minixogos música de fondo que non se pode desactivar, podendo resultar molesta.

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2 ■N/A
	*Xustificar:
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non existe o botón gardar e os resultados obtidos nos xogos pódense gardar unha vez superada a partida.
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar: Unha vez seleccionado o nivel de dificultade os xogos cárganse moi rápido, non requiren tempos de espera.
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 ■N/A
	*Xustificar:
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 ■N/A
	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Entendemos que a baixada do xogo ao dispositivo e posta en funcionamento recae nas nais, pais ou docente, polo que non entraña dificultades. Controlar o xogo no menú principal e no xogo 2, como adiantamos en anteriores apartados, pode entrar dificultades ás nenas e nenos con baixo dominio nas tecnoloxías táctiles.
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar: Na aplicación atopamos os seguintes erros de programación:

- Ao premer no xogo 1, móstrase o fondo do xogo e sobre o mesmo sitúanse os botóns de selección de dificultade, ao premer nas instrucións, estas móstranse detrás do botóns impedindo a súa lectura. Ademais se prememos nun nivel de dificultade non se accede o xogo, se non que desaparecen as instrucións.



- No nivel fácil do minixogo 1, ás veces falla á saída de introdución do *Record* e a do botón de Repetir.



- Tamén dentro do Minixogo 1. Ao premer no botón *Back* non se vai á pantalla de selección dos niveis como sucede en todos os demais xogos, se non que se pasa directamente ao menú principal.
- No nivel medio do xogo 3, ás veces solápanse os sons indicativos das accións que se teñen que realizar. Mestúranse as activiades.
- Na App Store infórmase na versión na que realizamos esta análise, da solución a un problema relativo a unha pantalla azul. Nunha das nosas probas mostrouse esta pantalla azul que impide calquera visualización e accións no xogo, polo que se tivo que eliminar e volver instalar.

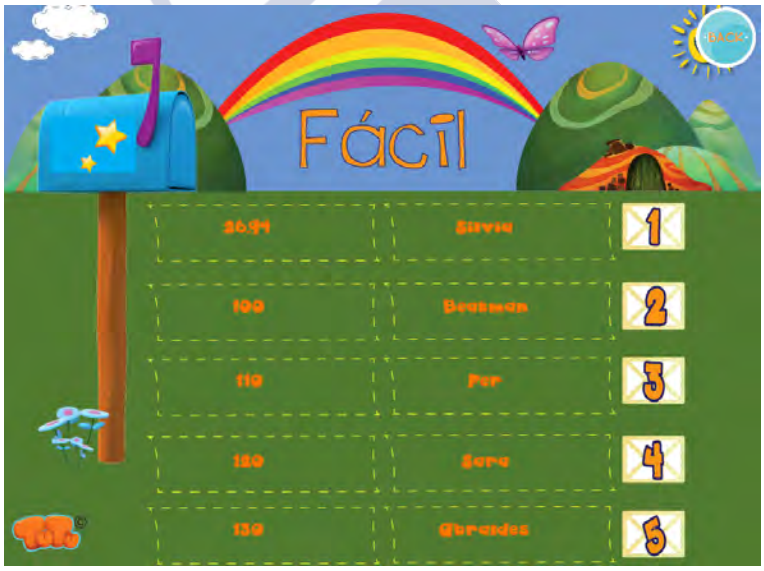
Observacións

- Na aplicación consideramos que tamén existen erros de deseño, non tanto de programación, como os seguintes:
  - No campo de introdución dos alias para os *Record* non se observa o que se está escribindo.

O teclado do dispositivo sitúase por riba do campo de texto.



- Na pantalla *Record* móstrase os exemplos das puntuación en centenas (a modo de puntos, exemplo 150) cando o que se determina é o tempo invertido (exemplo: 10.50). Isto pode xerar confusión nas xogadoras e xogadores.



Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• A aplicación en canto aparencia gráfica é atractiva, as funcións ou elementos integrados na interface non desvían a atención ou desorientan, mais contén varios aspectos relacionados coa usabilidade e interactividade que deberían ser mellorados. En xeral: ◦ O apartado *Record* non se entende ben. Tamén sería necesario mellorar aspectos relacionados co seu deseño. ◦ Cabería mellorar o deseño do cadro onde se seleccionan os niveis de dificultade. O título do apartado ten o mesmo formato que as opción, creando confusión sobre que elementos teñen ou non interacción.

- A aplicación contén demasiados erros de programación, que a pesar de non afectar na súa totalidade á xogabilidade, despistan e fan dubidar sobre a funcionalidade dalgúns dos seus elementos.
- Non permite configuracións, botándose en falta un botón no que se puidese desactivar a música de fondo.

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• Forma parte dun proxecto transmedia composto por recursos atractivos e entretidos para o público destinatario.	• Aplicación non gratuíta.
• Aplicación multiplataforma, de fácil acceso.	• As personaxes que integra o proxecto non son aproveitadas na aplicación. Carecen de personalidade, empregándose como obxectos simbólicos.
• O proxecto conta con personaxes ben deseñadas, de diferentes características (idade, sexo, constitución e necesidades específicas).	• A pantalla principal e algúns dos minixogos considéranse de difícil manexo para infantes de 2 e 3 anos.
• Deseño visual colorido e sen elementos que causen distracción.	• Erros de presentación: especifícase que o videoxogo está en inglés cando en realidade os textos e locucións son en español.
• As mecánicas dos minixogos que compoñen a aplicación son de fácil comprensión.	• Erros de programación.
• Inclúe diferentes niveis de dificultade.	• Erros de deseño.
• A aplicación pode conseguir a función de entreter.	• Carece de información xeral, na que se explique o número e características de xogos que se integran na aplicación en paralelo aos obxectivos e contidos que se tratan.
	• Carece de consellos e propostas didácticas para ser utilizado nas aulas ou no fogar.
	• A aplicación non é flexible. Non se pode engadir ou modificar contido.
	• A aplicación non é adaptable, de difícil uso para a ensinanza de diferentes contidos.
	• A aplicación non consegue na súa totalidade os obxectivos educativos para os cales foi creada.

Análise do videoxogo

ZooLoco

Data de inicio do proceso da análise	12 de xaneiro de 2016
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 47.0.2526.106 m

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....5
A.3. Imaxes de referencia....6
Conclusións do bloque A....7
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....8
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....8
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....8
Conclusións do bloque B....10
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....11
C.1. Código PEGI....11
C.2. Idea do xogo....11
C.3. Funcións xerais....11
C.4. Clasificación....11
C.5. Grupo destinatario....12
C.6. Obxectivos lúdicos....13
C.7. Regras do xogo....13
C.8. Retos....13
C.9. Obxectivos educativos....14
C.10. Contidos educativos....15
C.11. Relación co Currículo Oficial....15
Conclusións do bloque C....16
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....17
D.1. Idioma....17
D.2. Son....17
D.3. Rexistro....18
D.4. Plataforma....18
D.5. Sistema operativo....18
D.6. Sistema periférico....18
D.7. Outros requisitos técnicos....19
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....19
D.9. Linguaxe de programación....19
D.10. Compras....20
D.11. Publicidade....20
D.12. Garantía....20
D.13. Contacto....20
Conclusións do bloque D....21
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....22
E.1. Obxectivos educativos....22
E.2. Contidos educativos....22
E.3. Ámbito de incidencia....24
E.4. Retos....25
E.5. Retroalimentación e axuda....27
E.6. Teorías de aprendizaxe....29
Conclusións da análise E....29
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....31
F.1. Tempo....31
F.2. Control do progreso....31
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....31

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....33
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....33
Conclusións da análise F....34
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....35
G.1. Natureza do mundo do xogo....35
G.2. Estrutura....35
G.3. Niveis....35
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....36
G.5. Trama argumental....36
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....37
G.7. Visión do xogador/a....38
G.8. Personaxes....38
G.9. Obxectos simbólicos....43
G.10. Estrutura temporal....43
Conclusións da análise G....44
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....45
H.1. Regras do xogo....45
H.2. Obxectivos do xogo....45
H.3. Recompensas....45
H.4. Conflito do xogo....46
H.5. Os/as xogadores/as....46
H.6. O equilibrio de dificultade....47
H.7. Eventos do videoxogo....47
H.8. Resultados do xogo....49
Conclusións da análise H....50
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....51
I.1. Interface gráfica....51
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....52
I.3. Accesibilidade....54
I.4. Funcionalidade técnica xeral....55
Conclusións da análise I....56
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....57
K.1. Conclusións finais....57

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	ZooLoco		
002	Ano ou data lanzamento	2009		☒ Non figura
003	Colección			☒ Non forma parte
004	Soporte	☒ CD		Especificar
		☒ En liña	☒ Accesible en Web	No EducaBGalicia. Portal da área educativa da Biblioteca de Galicia.
			□ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	En CD	Nas oficinas da empresa compostelá imaxin|software	
			En Amazon, na Casa del Libro, na Fundación Elhuyar... (a versión en euskera)	
		En web, na seguinte ligazón: http://www.opacmeiga.rbgalicia.org/Repositorio/e_libros/280/INDEX.html		
006	Prezo	☒ €	Entre 10 e 15 € a versión en galego.	
			Sobre 25 € a versión en euskera, titulada Zoo Zoroa. Acompaña o CD un peluche.	
		□ Pts		
		☒ Gratuíto	A versión web en galego e en español	
		□ Outra opción		

Observacións

- O ano de lanzamento do xogo foi no 2009, mais no portal EducaBGalicia móstrase 2013. Isto pode deberse a que foi neste último ano cando a Rede de Bibliotecas de Galicia facilita o acceso público ao videoxogo logo de mercarllo á empresa imaxin|software.
- Na actualidade a versión CD do videoxogo en galego non está a venda, mais:
  - a empresa imaxin|software conserva nas súas oficinas copias que poderían solicitarse.
  - esta versión do xogo foi posto á venda en diversas feiras relacionadas coas industrias culturais Galegas como o Culturgal, o prezo rondaba os 10-15 €.
- En Amazon podemos obter unha copia do xogo en euskera por 23,75 € (http://www.amazon.es/Zoo-Zoroa-cd-Rom-Panpi%C3%B1a-Batzuk/dp/8492457023). Esta versión tamén estivo dispoñible na tenda da Fundación Elhuyar (https://www.elhuyar.eus/) na que se incluía en soporte físico un peluche da personaxe Komoko, mais na actualidade non atopamos esta información presente na rede.
- Analizaremos nesta guía a versión gratuíta en liña.

A.2. Autoría

007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica	1	imaxin|software	Santiago de Compostela	http://www.imaxin.com/
	□ Xunta de Galicia				
	□ Concello				
	□ Museo				
	□ Biblioteca				
	■ Fundación	1	Elhuyar Fundazioa	Gipuzkoa	https://www.elhuyar.eus/es
	□ Editorial				
	□ Produtora audiovisual				
	□ Persoa/s física/s				
	□ Outras/os (especificar)				
	□ Non figuran				

008	Iniciativa
	■ Propia
	□ Contratación
	□ Concurso público
	□ Subvención
	□ Outra
	□ Non figura / difícil de determinar

009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	

010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	

Observacións

- O videoxogo (en CD) foi creado no ano 2009 conxuntamente pola empresa galega imaxin|software e a fundación vasca Elhuyar, pero comercializado por separado.
- Entre os anos 2012 e 2013 a Rede de Bibliotecas de Galicia solicitou a imaxin|software unha versión web do xogo. É dicir que estamos ante un produto ou iniciativa propia mais que a posteriori recibiu unha contratación.
- Na web do proxecto, onde se integra o videoxogo obxecto da análise, móstranse a seguinte información: *Copyright © 2013 EducaBGalicia. Biblioteca de Galicia.* E logo de premer o botón saír do xogo, móstrase unha pantalla co seguinte texto: *Producido por imaxin|software (Factoría de Software e Multimedia SL)*
- Nin na páxina web do proxecto nin dentro do videoxogo se informa dos nomes concretos e perfís profesionais das persoas que participaron na creación do videoxogo.

- Sobre a autoría:
  - imaxin|software é unha empresa dedicada ao desenvolvemento de servizos e solucións avanzadas de software e multimedia desde o ano 1997, especializada en enxeñería lingüística e en videoxogos educativos e formativos.
  - Elhuyar naceu en 1972 co obxectivo de axuntar a ciencia e o euskera. Deu os seus primeiros pasos como asociación cultural, e converteuse en fundación en 2002. Desde entón, a Fundación Elhuyar dedícase, de maneira ininterrompida, á divulgación da ciencia e a tecnoloxía e ao desenvolvemento do euskera. É unha entidade sen ánimo de lucro.
  - A Rede de Bibliotecas Públicas de Galicia é o conxunto organizado de bibliotecas e servizos bibliotecarios públicos de Galicia para o desenvolvemento e a planificación da oferta bibliotecaria pública, segundo o establecido na Lei 5/2012, do 15 de xuño, de bibliotecas de Galicia. A dirección e coordinación da Rede de Bibliotecas Públicas de Galicia é responsabilidade da Xunta de Galicia, a través do Servizo do Sistema de Bibliotecas da Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria.

A.3. Imaxes de referencia

011	 Menú principal	 Xogo hipopótamo
Observacións		
—		

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	—
014	Outra información de interese

- Durante os anos 2011, 2012 e 2013 ZooLoco empregouse como recurso didáctico en diferentes obradoiros dirixidos a infantes, actuando tamén como protagonista en diversos encontros. Engadimos a continuación algúns deles:
  - Relatorio “ZooLoco ou Zoo Zoroa” na 46 Feira do Libro e do Disco Vasco de Durango. Decembro 2011. Máis información en: http://www.aelg.org/resources/fckfiles/file/Culturgal-Azoka_eskuprograma.pdf
  - Obradoiro "Xogamos con videoxogos". Centro Sociocultural de Conxo. Setembro

2012.
- Obradoiro “Xoga con Komoko. Taller lúdico con videoxogos didácticos”. Culturgal. Decembro 2012. Máis información en: : http://www.culturgal.com/arquivo/ficha_actividade.php?actividad=244
- Relatorio sobre o videoxogo na VI Xornadas de Materiais Didácticos “Recursos e materiais didácticos para o ensino en galego" organizadas por Novas Escola Galega (NEG) e pola Coordinadora galega de equipos de normalización e dinamización lingüística. Novembro 2013.
- Obradoiro no salón infantil Churritines (Recinto Ferial Expocoruña) en decembro do 2013.

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...

- ZooLoco é un videoxogo educativo creado no ano 2009 pola empresa compostelá imaxin|software e a Fundación vasca Elhuyar.
- No ano 2013 a Rede de Bibliotecas de Galicia adquire o videoxogo en formato web, en español e en galego, na actualidade dispoñible de forma gratuíta no portal EducaBGalicia. Aínda que tamén podemos adquirir o xogo en CD (fundamentalmente en euskera), neste caso o prezo oscila entre os 10 e 25€.
- Na versión web, obxecto da presente análise, non se especifican os profesionais que participaron na elaboración do xogo, si se indica como produtor o nome da empresa galega.
- Estamos ante un xogo que foi empregado en varias ocasións, nalgunhas delas a modo de promoción, como recurso para obradoiros de carácter educativo.
- Descoñecemos o número de copias vendidas deste xogo, así como o número de usuarios e usuarias que xogaron en liña.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)	
	■ Web do proxecto	A web estrutúrase en cinco apartados polos que podemos viaxar de forma vertical ou seleccionar nas opción do menú. Son: • Xogar. Formado por un botón para acceder ao xogo. • Personaxes. Preséntanse as tres personaxes protagonistas. • Como xogar? Explícase de forma xeral a estrutura do xogo. Tamén inclúe un botón de acceso ao xogo. • Fondos de escritorio. • Aprende xogando. Explícanse de forma xeral as finalidades do videoxogo e se aportan consellos para a súa utilización.
	□ Embalaxe	
	□ Material impreso	
	□ Espazo en tenda virtual	
	□ Outro (especificar)	
	Observacións	
	• Web dispoñible en español e en galego • Imaxe de referencia:  	

B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?		
Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

□ Titorial				
□ *Trailer*				
□ Sinopse				
■ Presentación formal		Na web do proxecto e nun apartado específico dentro do videoxogo "Información adultos"	Texto en liña e sobre pantalla	*"ZooLoco" é un xogo multimedia ideal para introducir os máis pequenos no uso das novas tecnoloxías e, ao mesmo tempo, reforzar e mellorar os seus coñecementos, actitudes e habilidades. O xogo está dirixido a nenas e nenos de 3 a 6 anos e estrutúrase como unha aventura, onde se descubrirá con Komoko, Van e Bem un mundo fantástico habitado por animais.En "ZooLoco" deberanse respoder preguntas, superar pequenos retos, coñecer e axudar todos os seus simpáticos habitantes para concluír a aventura.*
□ Guía didáctica específica para docentes				
■ Información xeral de carácter pedagóxico.		Na web do proxecto e nun apartado específico dentro do videoxogo "Información adultos"	Texto en liña e sobre pantalla	*Con "ZooLoco" as nenas e os nenos… entretéñense e divírtense moito…* *- desenvolven a coordinación ollo – man…* *- expresan as súas emocións…* *- incrementan a percepción auditiva e a memoria visual…* *- potencian a súa autoestima e aplican o valor da amizade, a axuda aos demais, o amor cara aos animais…* *- estimulan a imaxinación e a creatividade…* *- reforzan os seus coñecementos: números; discriminación de formas, tamaños e cores; letras…*
■ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso		Dentro do videoxogo "Información adultos"	Texto en liña e sobre pantalla	Ofrécense recomendación para antes e durante o xogo.
□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)				
□ Información técnica				
■ Outro/s	Fondos de escritorio	Dentro do videoxogo nun apartado específico. Tamén na web do proxecto	Imaxes para descargar	5 fondos de escritorio de tamaño 1024x768
	Imaxes para	Dentro do	Imaxes	16 imaxes representativas dos diferentes

	imprimir e colorear	videoxogo nun apartado específico.	PDF	xogos que compoñen ZooLoco
Observacións				
—				

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• O videoxogo ZooLoco intégrase nunha minisite propia, na que se inclúen informacións e orientacións pedagóxicas relevantes para a a súa utilización no contexto familiar. Esta información amplíase nun apartado especifico dirixido a persoas adultas, chamado “Información adultos”, dentro do propio xogo. • Dentro do videoxogo e na web inclúense fondos de escritorio e fichas con debuxos para imprimir e colorear. Estes materiais integran o logo do xogo, polo que tamén poden servir como medio publicitario.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
	□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?			
		□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
		□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
		□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
	■ Non					
	Observacións					
	—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?			
	□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
		□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
	■ Non			
	Observacións			
	—			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
	■ Si	*Onde? →			
		*Cal é a súa función?			
		□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	■ Reforzar aprendizaxes
		□ Educar	□ Outras (especificar) →		
	□ Non				
	Observacións				
	• Concretamente: reforzar e mellorar os coñecementos, actitudes e habilidades.				

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?	
	■ Si	*Onde? → • Web do proxecto • Dentro do videoxogo (apartado *Información adultos*)
		*Que termo se emprega?

	□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
	□ Outro/s (especificar) → Xogo multimedia				
□ Non					
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
■ Si	*Onde? → Dentro do videoxogo (apartado *Información adultos*)				
	*Que termo se emprega?				
	□ Educativo	□ Conversacional	■ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
	□ Outro (especificar) →				
□ Non					
Observacións					
• No texto formal de presentación menciónase que o xogo se estrutura como unha aventura gráfica. As aventuras gráficas caracterízanse por ter unha historia detrás na que se interactúa con personaxes e obxectos e na que suceden situacións a modo de quebracabezas que hai que resolver. • O termo aventura, preséntase tamén sen especificar no seguinte texto: *[...] coñecer e axudar todos os seus simpáticos habitantes para concluír a aventura.*					

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Para cal? (especificar)			
	□ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo	
	□ Outro (especificar) →			
■ Non				
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Para cal? (especificar)			
	□ Local	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
	□ Outro (especificar) →			
■ Non				
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?			
■ Si	*Onde? → • Web do proxecto • Dentro do videoxogo (apartado *Información adultos*)			
	*Que se determina? (especificar)			
	■ Idade • Nenas e nenos de 3 a 6 anos	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)	

	□ Outro (especificar) →	
□ Non		
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?	
□ Si	*Onde? →	
	*Cales son? →	
■ Non		
Observacións		
• Non se especifica explicitamente para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo, mais pode interpretarse que ZooLoco foi deseñado para ser utilizado no fogar e nas aulas de infantil.		

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
■ Si	*Onde? →	
	*Resumo de cales son → Superar todos os xogos incluídos na illa ZooLoco.	
□ Non		
Observacións		
—		

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
■ Si	*Onde? → • Web do proxecto • Dentro do videoxogo (apartado *Información adultos*)	
	*Resumo de cales son →Ver observacións	
□ Non		
Observacións		
• En concreto especifícase o seguinte: *O xogo está dividido en 3 zonas. Cada unha delas está formada por distintos mini-xogos aos que podes acceder ao premer sobre os diferentes animais. As zonas activas están en cor e as inactivas en gris. Unha vez probados todos os xogos activos, un golfiño saltará sobre as augas do río de ZooLoco. A través do golfiño, accederás a unha actividade que debes realizar para que se activen novos xogos.* • As regras de cada minixogo explícanse ao premer sobre o animal correspondente.		

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
■ Si	*Onde? → Dentro do videoxogo, ao comezo do xogo seleccionado.	

	*Resumo de cales son → Ver observacións
□ Non	
Observacións	

- En ZooLoco os minixogos que hai que superar son os seguintes:
  - Fase 1:
    - Mono. *Arrastra os números até os monos que teñan o mesmo número en bananas.*
    - Loro. *Escolle unha cor co pincel nos botes de pintura e preme as zonas brancas para dar cor ao debuxo. Tamén podes mesturar cores e limpar o pincel.*
    - Abella. *Move a abella polas flores para saber o que esconden. Despois preme e ouve as palabras. Presta atención! Algunhas flores non esconden nada.*
    - Hipopótamo. *Colle a pasta de dentes co cepillo e despois preme os dentes para que desaparezan as manchas. Fíxate ben! Cando o cepillo fique sen pasta terás que coller máis para continuar coa limpeza.*
    - Pabón. *Preme a pluma que ten o Komoko para ouvir a quen tes que facer cóxegas. Despois arrastra a pluma e sóltaa na parte do corpo que soou. Terás que facelo 5 veces!*
  - Actividade de cambio de fase 1, 2 e 3. *Preme sobre o dado e Komoko avanzará. Despois preme sobre a imaxe correcta.*
  - Fase 2:
    - Rinoceronte. *Arrastra co rato cada peza de roupa até a parte do corpo que lle corresponda.*
    - Ra. *Primeiro, preme sobre cada ranciña. Despois, arrástraa até o estanque. Fíxate no número de ranciñas que teñen que bañarse.*
    - León. *Arrastra até cada león os obxectos do seu tamaño. Unha pista: cada león debe ter 3 obxectos.*
    - Camaleón. *Preme nas follas de dúas en dúas até que consigas facer todas as parellas.*
    - Flamengo. *Arrastra cada animal ou paxaro até a súa nube. Que non che trema a man! As imaxes deben coincidir coa silueta.*
  - Fase 3:
    - Elefante. *Preme sobre as velas prendidas. Tes que ser moi áxil! Poden prender de novo.*
    - Canguro. *Preme o botón que fará saltar ao pequeno canguro até a mamá canguro. Repara nas distancias e acertarás!*
    - Koala. *Escoita atentamente cada son e despois preme sobre o animal que o realizou.*
    - Avestruz. *Usa o rato para dirixir o ovo até a boca da serpe. Coidado! Non podes chocar coas paredes máis de 2 veces.*
    - Crocodilo. *Move o rato da dereita á esquerda para que o crocodilo coma 10 costeletas. Ten moito coidado! Non lle gostan os cocos.*

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	

■ Si	*Onde? →
	*Resumo de cales son? → • Introducir os máis pequenos no uso das novas tecnoloxías. • Reforzar e mellorar os seus coñecementos, actitudes e habilidades.
□ Non	
Observacións	
• Como observamos especifícanse os obxectivos, aínda que de forma moi xeral. Tamén se inclúen obxectivos máis concretos, que a modo de finalidades resumen o que poden acadar as nenas e nenos se xogan ao videoxogo. Son os seguintes: ◦ entreter e divertir ◦ desenvolver a coordinación ollo – man ◦ desenvolver a atención, a memoria,a concentración... ◦ expresar as súas emocións ◦ incrementar a percepción auditiva, a expresión verbal e a memoria visual ◦ potenciar a autoestima, comunicación e aplicar o valor da amizade, a axuda aos demais, o amor cara os animais ◦ estimular a imaxinación e a creatividade ◦ reforzar os seus coñecementos: números, discriminación de formas,tamaños e cores, letras, palabras... • Non se inclúen os obxectivos seguindo cada minixogo.	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	• Non de forma explícita.	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →

		*Área/s →
	■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...

- Destacar que dentro do videoxogo existe un apartado específico para as persoas adultas no que se inclúe:
  - Presentación formal do xogo:
    - enuméranse os obxectivos educativos xerais,
    - adiántanse de forma xeral o obxectivo lúdico,
    - menciónase a tipoloxía de xogo,
    - infórmase da idade destinataria,
  - Explicación da estrutura do videoxogo, dos recursos que se integran e das características principais das pantallas que o compoñen.
  - Recomendacións antes e durante o xogo.
- A anterior información preséntase de forma reducida na web do proxecto.
- Bótase en falta unha explicación concreta de cada xogo que compón ZooLoco, na que se describa que hai que facer e as vantaxes pedagóxicas que se ofrecen en cada un deles.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas → 2			
		■ Galego	■ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	■ Botóns (texto)				
	■ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	■ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	■ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	□ Outros (especificar)				
	Observacións				
	• O xogo móstrase en español ou galego en función da selección do idioma que se faga na web. Mais non se atopa ningunha información na que se especifiquen os idiomas. • Dentro do videoxogo non hai opción para seleccionar o idioma. • En canto os compoñentes nos que se fan visibles os idiomas resaltar: ◦ Que todos os botóns teñen locución. Ademais ao facer *roll over* sobre eles móstrase o texto escrito indicativo do botón. ◦ As personaxes Van e Bem son as encargadas de introducir cada xogo. Primeiro sitúan ao xogador ou xogadora no contexto de xogo (que lle sucede á personaxe que hai que axudar?) para posteriormente "ler" o que hai que facer no xogo, dado que se mostra de forma textual en pantalla. ◦ Os idiomas tamén se fan plausibles na retroalimentación recibida mentres se xoga.				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	■ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	■ Voces
	□ Outros (especificar)
	□ N/A
	Observacións
	• En función do xogo, os efectos de son son diferentes, así por exemplo escoitamos o cepillado no xogo do hipopótamo e aplausos ao rematalo; no xogo do Koala escóitanse onomatopeas, etc.

- Inclúese música na pantalla principal.
- Percibimos catro tipos de voces diferentes:
  - Personaxe Van (feminina), encárgase de introducir os xogos, emitir reforzos durante os mesmos e informar da finalización do xogo.
  - Personaxe Bem (masculina),
  - Voz en off, encárgase de locutar os botóns.
  - Voces dos animais: cada animal simplemente indica quen é ao facer *roll over* sobre a súa imaxe. Por exemplo: *Son un pabón*.

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?
□ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso →
■ Non	
Observacións	
—	

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
□ Si ■ Non	*Onde? →		
	*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.		
	□ Consola (esp.)	■ PC	□ Teléfono intelixente
	□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →	
Observacións			
—			

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
□ Si ■ Non	*Onde? →				
	*Indicar e especificar versión.				
	□ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
	□ Outro/s (especificar)				
Observacións					
—					

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?

□ Si ■ Non	*Onde? →			
	*Indicar cales se necesitan			
	□ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
	□ Outro/s (especificar)			
Observacións				
—				

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	□ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	□ Outros (especificar)		□ N/A
	Observacións		
	• Na web do proxecto non se menciona ningún requisito técnico. En cambio se analizásemos o xogo en CD, na embalaxe que inclúe a caixa indícanse os requirimento mínimos do sistema, son os seguintes: ◦ Windows XP/Vista/Mac OS 10.4 x ◦ Resolución de pantalla 1024 x 768 ◦ 1'8 GHz CPU ◦ 1 Gb de RAM		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →

■ Non	
Observacións	
—	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	• Nin sequera se inclúe un enlace directo á empresa produtora ou a Rede de Bibliotecas de Galicia.	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...
• Nin na web do proxecto, nin na versión do videoxogo obxecto da análise, se especifica os requisitos mínimos do sistema necesario para o seu correcto funcionamento. Non sucede o mesmo coa versión CD do xogo. • O videoxogo pódese xogar en galego ou en español, mais a selección do idioma non se fai dentro do videoxogo, se non na web que o integra. • Xogo rico en locucións, non tanto en efectos de son. • Non inclúe formas de contacto. • Non inclúe compras, nin publicidade integrada.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A[1]
	*Xustificar: A pesar de que no videoxogo non se explicitan os obxectivos concretos de cada minixogo, estes podemos interpretalos unha vez xogado e analizado cada un deles, considerando ser adecuados para as idades destinatarias.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Os obxectivos tratados en cada un do xogos difiren, nalgúns trátanse máis os números, noutros a precisión, noutros as palabras... mais son obxectivos globais propios do currículo da educación infantil.
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Dada a variedade de obxectivos, o tipo de xogo é o máis apropiado para as idades destinatarias, posto que se poden seleccionar e centrar máis nun xogos que en outros, e todos eles relaciónanse cunha aventura que ten que ser superada.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	Tendo en conta a información para adultos facilitada no videoxogo en certa medida si, xa que se indica que son actividades para o reforzo e o entretemento, non tanto para a adquisición.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Totalmente, emprégase o recurso de “axuda a...” para que de forma implícita se poidan conseguir certos obxectivos. Nalgúns dos xogos os obxectivos son moi evidentes para un público adulto, mais non tanto para a etapa infantil.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Dado que trata contidos relacionados cos números, cores, clasificacións, etc.
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os contidos estrutúranse en minixogos independentes uns de outros, mais integrados nunha historia que os divide de forma xerárquica.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No videoxogo non se inclúe contido expositivo, débense demostrar os coñecementos ou habilidades baixo os reforzos facilitados polas personaxes principais Van e Bem.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Ao igual que sucede cos obxectivos, é certo que os contidos resultan moi evidentes nalgúns dos minixogos, como pode ser no dos monos (números) ou no da abella (abecedario e palabras), mais en todos eles especifícase dunha forma lúdica a causa e necesidade para a superación da actividade.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: É un dos principais obxectivos lúdicos do xogo: axudar aos demais.
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non na súa totalidade, mais si a relacionada cos animais.
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar: O videoxogo pode ser xogado na súa totalidade en galego, mais o contido non se orienta para o seu uso.
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os escenarios e elementos que o compoñen non aportan contidos extra que faciliten a súa obtención, todos os elementos integrados na pantalla son nececsarios para a realización da actividade.
	Observacións
	—

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	□ Conceptual
	□ Procedemental ou de habilidades
	□ Actitudinal
	*Xustificar → En xeral todo o videoxogo trata de modo implícito contidos relacionados con valores, actitudes e normas. Estes contidos evidénciase nas imaxes acompañadas da locución das personaxes nas pantallas de inicio. A necesaria coordinación ollo-man e correcto manexo do rato tamén é necesario para a superación de cada xogo. Gran parte dos videoxogo tamén foron deseñados para reforzar contidos conceptuais,sobre todo: números, palabras, tamaños e distancias.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A pesar de que en todos os xogos que compoñen o videoxogo “conviven” os tres ámbitos de incidencia, xogando (na propia pantalla de xogo) predominan ou detectamos máis uns que outros. Especificámolos a continuación: • Hipopótamo: procedemental e actitudinal. • Pabón: conceptual e actitudinal. • Abella: conceptual.

• Mono:conceptual. • Loro: conceptual e procedemental. • Ra: conceptual e procedemental (na versión difícil) • Camaleón: conceptual (na versión difícil) e procedemental. • Flamengo: conceptual. • Rinoceronte: actitudinal e conceptual (na versión difícil). • León: conceptual e procedemental (na versión difícil). • Elefante: procedemental. • Canguro: conceptual. • Koala: conceptual. • Avestruz: procedemental. • Crocodilo: procedemental. • Actividades de cambio de Fase (x3): conceptual.
Observacións
—

E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	■ Memorización	□ Lóxica	■ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	■ Selección	□ Quebracabezas	■ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	■ Identificación	□ Pregunta-resposta	■ Outro/s (esp.) → • Asociación • Percepción	
	*Xustificar: • Hipopótamo: habilidade. • Pabón: identificación. • Abella: asociación. • Mono: identificación. • Loro: creación. • Ra: identificación ou cálculo de elementos? • Camaleón: memorización e identificación (versión difícil) • Flamengo: percepción. • Rinoceronte: creación, percepción e identificación (versión difícil) • León: identificación e habilidade. • Elefante: habilidade. • Canguro: percepción. • Koala: asociación. • Avestruz: habilidade. • Crocodilo: habilidade. • Actividades de cambio de Fase (x3): selección.				
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?				
	■ Si	*Especificar → Pero soamente algúns deles. Os seguintes xogos integran dous niveis de dificultade, categorizados como *Fácil* e *Difícil*: • Ra • Camaleón • Flamengo • Rinoceronte • Elefante			

	• Canguro • Koala • Avestruz • Crocodilo Todos pertencen á fase dúas e tres do videoxogo, faltaría o León.
	□ Non
074	Natureza dos retos:
	■ Os retos pódense elixir ou seleccionar.
	□ Os retos pódense crear.
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → Os retos elíxense en cada unha das fases podéndose repetir as veces desexadas, mais téñense que superar as actividades intermedias para poder pasar de fase e así seleccionar máis xogos. Unha vez concluído o videoxogo, todos móstranse en estado activo, permitindo repetirse as veces desexadas. A pesar de que en todos os retos as accións a realizar son as mesmas, si que varían nalgúns deles certos elementos de forma aleatoria o que provoca que o xogo en cuestión non sexa o mesmo. Isto sucede nos seguintes xogos: • Loro: ás veces móstrase unha imaxe para colorear e outras veces aparece outra. Hai un total de dúas. • Mono: os números a arrastrar poden variar dunha partida a outra. • Pabón: as accións a realizar, neste caso en que parte do corpo das personaxes tocar, varía. • Rinoceronte: na versión difícil o tempo atmosférico en cada partida pode variar. • Ra: o número de ras para arrastrar á lagoa pode ser diferente. • Camaleón: non sempre están ocultos baixo as mesmas follas. • Flamengo: as siluetas dos animais non aparecen sempre no mesmo lugar. • Koala: as anomatopeias non sempre se emiten seguindo a mesma secuencia.
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...
	■ Presentación por parte de personaxes previo ao reto
	□ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Accédese acada xogo ao premer nas personaxes integradas na páxina principal, no menú. En función do xogo seleccionado este é presentado pola personaxe Van ou Ben.
	Adecuación pedagóxica
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Os retos, salvo un ou dous (exemplo: xogo do camaleón nivel fácil), son orixinais e destacan por ter un cuidado deseño gráficos e pedagóxico.
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Nesta valoración non temos en conta os niveis de dificultade. Onde se utilizan dúas

	actividades similares asociadas aos mesmos contidos.
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A gran maioría dos retos representan situacións familiares para o grupo destinatario: cepillar os dentes, rematar tarefas, pasalo ben, saber vestirse, soprar as velas de aniversario, etc.
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos que en ZooLoco pretendíase que a curva de dificultade dos xogos fora progresiva, é dicir os xogos integrados na fase 1, destacasen por ser máis doados que na 2 e na 3 máis difíciles que na segunda, mais non se cumpre na súa totalidade. Por exemplo o xogo do crocodilo do nivel 3 considerámolo máis doado dende un punto de vista pedagóxico que o dos monos.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Móstrase incerto sobre todos nos xogos nos que se integran tres intentos para ser superados, é o caso dos seguintes xogos: • Pabón • Rinoceronte (nivel difícil) • Elefante • Avestruz • Crocodilo O xogo do canguro a pesar de integrar tamén vidas, a posibilidade de superalo non é incerta, basta con ir probando cada unha das opcións que se presentan para obter un resultado positivo.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	☒ Ante accións ou respostas correctas
	☒ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	□ Ao superar un nivel
	☒ Ao superar un reto
	☒ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	□ Outras (especificar)

	*Xustificar → A retroalimentación recibida en cada un dos retos segue o mesmo patrón: Ante accións correctas, ou ben se escoita un efecto de son de acerto ou unha locución da personaxe animando ao xogador/a. O caso máis frecuente é a segunda opción.
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	■ Son de acerto
	■ Son de erro
	■ Animacións de vitoria
	■ Animacións de derrota
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Locucións de ánimos (ante acertos e erros)
084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar:
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	■ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar → Nalgúns retos as personaxes guían en certa medida aos xogadores/as, como no da ra, onde se van contando as ras introducidas na lagoa, pero máis que axudas consideramos que é parte da dinámica do xogo e un medio para reforzar os contidos.
	Observacións

	• Resaltar que o xogo sorprende pola gran variedade de resposta en off das personaxes ante as accións realizadas. Os ánimos recibidos nos xogos adáptanse ás situacións que acontecen nos mesmos non repetíndose sempre a mesma locución. Algúns exemplos:
	  ○ Retroalimentación ante acertos:
	  ■ Iso estivo moi ben
	  ■ Ben pensado
	  ■ Hai que ver canto sabes
	  ○ Retroalimentación ante erros:
	  ■ Non, esa non é a parella.
	  ■ Ummm. Témome que te confundiches
	  ○ Reto superado
	  ■ Ben!, ben! Sabes contar moi ben.
	  ■ Boa elección! O rinoceronte así, vai moi ben vestido.

- Reto non superado
  - Ohhh! Parece que non contaches ben algunha banana. Non te preocupes.
  - Vaia! Témome que te equivocaches. Se miras pola xanela e te fixas no tempo que vai, seguro que acertas. Téntao de novo.
  - Que mágoa! As velas seguen acesas. Veña... téntao de novo!
- Cando remata o xogo salta unha animación e logo móstranse as tres personaxes nu cumio da montaña.
- Os son de acerto e de erro son moi sutís, case neutros.
- Máis que animacións de vitoria ou de derrota ao finalizar os retos, o que se percibe é un cambio nos rostros das personaxes e nas pequenas animacións que realizan (por exemplos saltar, aplaudir...).

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	■ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	■ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	—

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...

- No videoxogo apréciase un coidado deseño instrutivo, xustificamos a seguinte afirmación polo seguinte:
  - Os obxectivos educativos son adecuados á idade do grupo destinatario.
  - Os retos creados para a consecución dos obxectivos son orixinais, acertados e previsiblemente atractivos para o público obxectivo.
  - Trátanse ao longo do videoxogo e de forma coherente contidos procedimentais, actitudinais e conceptuais.
  - A meirande parte dos retos están contextualizados en base a problemáticas e acontecementos que poden suceder na realidade.
  - Intégranse no videoxogo unha gran variedade de retos e de actividades nos que se tratan contidos diferentes. En cada fase podemos atopar cinco xogos que sumados aos diferentes niveis de dificultade e ás actividades de cambio de fase, temos un total de 27 xogos.
- As características principais dos retos ou xogos integrados en cada fase son as seguintes:

- As pantallas teñen unha navegación intuitiva e simple, sendo acompañadas de animacións e de apoio en audio das personaxes Van e Bem que indican o que hai que facer en cada momento e serven de axuda nas instrucións dosdiferentes retos.
- Os retos son autocorrectivos, de maneira que as/os infantes obteñen inmediatamente o resultado correcto ou incorrecto das súas accións.
- En todos os retos refórzanse positivamente cada acerto ou erro.
- Case a metade dos retos divídense en dous niveis de dificultade (Nivel Fácil e Nivel Difícil).
- Non existe a presión do tempo nin da puntuación. Valórase a resolución dos retos, mais non o tempo que tardan en superarse.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: O tempo en superar cada un dos minixogos si, mais superar todo o videoxogo pode requirir máis dunha hora a unha nena ou neno da idade destinataria. Esta opción sería posible se incluíse a opción de gardar a partida, xa que se saímos do xogo pérdense os progresos. Non sucede o mesmo na versión en CD.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	■ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...) → Acompañamento, guía e reforzo.
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	■ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura	

	dinamizadora, que información explícita se aporta?
	■ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.
	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	□ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → Como sinalamos en anteriores apartados, o xogo conta cun apartado específico para adultos, onde se ofrece información moi xeral (non específica) sobre as finalidades do videoxogo.
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	□ Non se aconsellan propostas de uso.
	■ Outra (especificar) → Suxestións relacionadas co uso responsable do videoxogo: selección do nivel adecuado, postura adecuada, tempo de uso...
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	• En relación ao ítem 090 relacionado coa figura dinamizadora, xustificamos a opción sinalada, xa que no apartado específico para adultos dentro do videoxogo aparece: *Este xogo está pensado para que sexan as nenas e nenos os que exploren, descubran e investiguen as*

opcións das pantallas do xogo. Mais recomendámosvos que, como adultos, acompañedes as e os infantes no xogo para reforzar a comprensión da dinámica de cada xogo de habilidade, para axudar as máis pequenas e pequenos a controlar o rato, para que comprobedes o grado de asimilación dos contidos, para motivalos a esforzarse e superarse e, tamén, para compartir divertidos momentos de xogo entre pequenos e adultos.

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións

—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• O videoxogo na súa versión web non permite gardar as partidas, isto dificulta a súa utilización nun contexto escolar. • Importante destacar que no videoxogo tense en conta a figura dinamizadora, expresada como *pais educadores*, mais o que se aportan son pequenas orientacións e consellos. Non se realiza unha descrición concreta de cada un dos xogo especificando os beneficios pedagóxicos que se poden obter co seu uso, bótase en falta unha enumeración das finalidades e contidos específicos que se tratan, non se aportan propostas de actividades a realizar en familia ou no centro educativo, non se aportan consellos en canto a metodoloxía que podería ser empregada, etc. • O videoxogo non permite configuracións de ningún tipo.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	■ Natureza narrativa
	Observacións
	• Realmente o videoxogo atópase na fronteira entre natureza icónica e narrativa. Seleccionamos esta última opción dado o carácter expositivo das instrucións de cada reto, onde as personaxes expoñen a situación que debe superarse para axudar ao animal correspondente.

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	□ Lineal
	■ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	• O xogo está dividido en 3 zonas. Cada unha formada por distintos mini-xogos aos que se accede ao premer sobre os diferentes animais que se sitúan na illa (menú principal) As zonas activas están en cor e as inactivas en gris. Unha vez probados todos os xogos activos, un golfiño salta sobre as augas do río de ZooLoco. A través do golfiño, se accede a unha actividade que se deben realizar para que se activen novos xogos.

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	■ Si	*Especificar número → 3
		*Describir → Cada fase está formada por cinco retos. Os da fase 2 e 3 teñen dous niveis de dificultade, agás o do león.
	□ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	■ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	□ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	

□ N/A
Observacións
• Enumeración dos xogos incluídos en cada fases: ○ Fase 1: Mono, Loro, Abella, Hipopótamo, Pabón. ○ Fase 2: Rinoceronte, Ra, León, Camaleón, Flamengo. ○ Fase 3: Elefante, Canguro, Koala, Avestruz, Crocodilo.

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	□ Ningunha
	□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	—

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...)
	□ Mediante voces en *off*
	□ Mediante textos en pantalla
	□ Outras (especificar)
	□ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	□ Un escenario ou fondo		
	■ Varios escenarios (especificar número) → 15 aproximadamente (un por reto)		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	■ Interior	Partes dunha vivenda: baño do hipopótamo; roupeiro do rinoceronte e cociña do crocodilo, salita (elefante). Todos de características reais, propias dunha casa de clase media.	4
	■ Exterior	Contorna natural: xardín cun palco para espectáculos (pabón); árbore cunha terraza (mono); paisaxe de costa (loro); lagoa (ra), rama de árbore (camaleón); litoral con torre para a observación (flamengo), etc,	9
	■ Neutro	Aínda que son fondos que simulan un xardín (abella) e un niño (avestruz).	2
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	□ Si	*En cales?→	
	□ Algunhas	*En cales?→	
	■ Non		
	□ Difícil determinar		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		
116	Perspectiva:		
	□ Cónica		
	■ Isométrica		
	□ Outra (esp.)		
117	Estilo gráfico:		
	□ Realista		
	□ Surrealista		
	□ Abstracto		
	■ Cartoon		
	□ Pixelado		
	□ Manga		
	□ Outro (esp.)		
118	Cores que predominan:		

	□ Cálidas
	■ Frías
	■ Claras
	□ Escuras
	□ Pastel
	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente
	□ Pasado
	□ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións
	• Nas pantallas inicio, xogo e fin de cada reto emprégase o mesmo escenario variando algún obxecto. • No videoxogo represéntase unha contorna natural concretada nunha illa dividida en tres partes por un río. Destacan sobre o verde suave as cores dos diferentes animais. • Predomina a cor verde e azul, aínda que nalgúns escenarios tamén se xoga cos marróns, amarelos e laranxas claros.

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	□ Terceira persoa	
	■ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes
122	Intégranse no videoxogo personaxes?
	■ Si
	□ Non
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?

	■ Pre-definidos (esp.) → Hai tres personaxes principais: Van, Ben e Komoko. E quince personaxes (animais) secundarios.
	□ Selección avatar (esp. as opcións)
	□ Creación avatar (esp. as opcións)
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
124	Estilo gráfico
	□ Realista
	■ Surrealista → case todos os animais teñen dúas patas. Mestura entre corpo de animal e humano.
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	■ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →

126	Especie	Nº de referencias
	■ Persoa	2 Van a nena e Bem o neno
	■ Animal	19 Esp: 15 animais no menú e 4 que aparecen extra nos xogos da avestruz (a serpe), no da canguro (a cría de canguro) e no do león (a parella e cria)
	■ Ser fantástico	1 Komoko
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	

127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	□ Heroína		□ Heroe		□ Heroe	
	■ Axudante	1	■ Axudante	1	□ Axudante	
	□ Antagonista		□ Antagonista		□ Antagonista	
	□ Provedora		□ Provedor		□ Provedor	
	■ Beneficiaria	4	■ Beneficiario	12	□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

	Personaxes principais	
128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor	Nº de referencias
	■ Occidentais	2 (Van e Bem)
	□ Asiáticos	
	□ Árabes	
	□ Indios	
	□ Africanos	
	□ Xitana	
	□ Azul	
	■ Amarelo	1 (Komoko)
	□ Verde	
	□ Laranxa	
	□ Rosa	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp)	
129	Xénero	Nº de referencias
	■ Feminino	1 (Van)
	■ Masculino	2 (Bem e Komoko)
	□ Asexual	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	□ Personaxe con baixa visión	
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	■ Infancia (0-12 anos)	3
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	

	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
132	Rexistro lingüístico	
	■ Estándar	
	□ Culto	
	□ Coloquial	
	□ Vulgar	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A →	
	Arquetipos	
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.	
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A	
	*Xustificar: Descríbense na páxina do proxecto. Acompañando a imaxe de cada personaxe, móstranse os seguintes textos: • *Van é unha nena moi alegre, curiosa e con moita imaxinación. Encántalle rir, aprender as letras e debuxar. Sempre está preparada para vivir grandes aventuras con Bem e Komoko. É moi aventureira!* • *Komoko é grande e de cor amarela. Encántalle viaxar e explorar lugares fantásticos. Aínda que non fala, lévase moi ben con todo o mundo e sempre se distrae con moita facilidade. Komoko é moi, moi bo.* • *Bem é o mellor amigo de Van e Komoko. Posúe unha gran capacidade para buscar solucións aos problemas. Ademais de xogar, a Bem encántalle axudar a todo o mundo. É moi valente!*	
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.	
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A	
	*Xustificar: Os nomes non suxiren expresamente cualidades, nin personalidades. Mais si podemos arriscarnos e deducir que o nome da personaxe nena (Van) e a do neno (Bem) son diminutivos de Vanessa e Bemxamín, nomes propios sen significado especial. Komoko é un nome máis especial, asociámolo a oriente (a personaxe é amarela) e a unha personaxe de gran tamaño e especial. Como é o caso.	
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.	
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A	
	*Xustificar: O papel que desempeña Van é exactamente igual que o papel que desempeña a personaxe masculina Bem.	
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.	
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A	
	*Xustificar:Tendo en conta neste ítem tanto as personaxes principais como secundarias, dicir que no xogo hai máis presenza masculina. De 4 personaxes secundarias femininas que hai, dúas relaciónanse co coidado da crianza (canguro e avestruz) A voz da personaxe Van é moi fráxil. E vai de vestido e cun bolso, sen embargo o seu compañeiro Bem vai de pantalóns e mochila, mais apropiado para ir de aventura. Interpretaramos que a diferencia en canto vestimentas foi realizada para diferenciar ás personaxes, posto que teñen as mesmas características en canto constitución. A favor, sinalar que algunhas personaxes masculinas se presentan baixo problemáticas que	

	tradicionalmente puidesen ser atribuídas ao sexo feminino como pode ser dubidar sobre que roupa poñerse (rinoceronte). Se presentan personaxes que poderiamos considerar como transexuais, polas accións que realizan e pola voz en off asociada, como o pabón. A personaxe Van realiza as mesmas funcións que Bem e, a pesar de ter os ollos azuis, non cae no estereotipo de personaxe delgada, esvelta e loira.
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: As personaxes principais actúan como guías e mediadoras entre o xogador/a e as personaxes secundarias. Motivan e aportan axudas.
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Os corpos das personaxes principais Van e Bem son iguais, diferéncianse no peiteado e na vestimenta. Emprégase o recurso de cabeza e ollos grandes, marcando trazos infantís.
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: As personaxes principais Van e Bem teñen a mesma complexión atlética, mais Komoko representa unha complexión grosa, alta, forte per de personalidade débil. Nas personaxes secundarias atopamos personaxes de diferentes complexións: pequenas, delgadas, altas... moi acordes aos animais que representan.
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Suponse que as personaxes van de aventura, polo que non vemos moi apropiado que Van vaia cun bolsiño e de vestido. Mais durante o xogo estas personaxes céntranse en presentar as problemáticas que teñen os animais e explicar as regras dos xogos, polo que tampouco realiza ningunha acción que non sexa acorde coa súa vestimenta.
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Sobre todo cando o xogo é superado ou non superado. No primeiro caso os rostros móstranse alegres, aplauden, saltan...
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: As voces das personaxes Van e Bem adáptanse ás situacións que acontecen, destacamos: • Estado triste ou asertivo, no momento de explicar a situación. • Estado neutro, ao explicar as regras do xogo • Estado alegre, na retroalimentación facilitada e ao finalizar correctamente o xogo • Estado asertivo ao non superar o xogo, mais tórnase a alegre no momento en que a niman a repetilo.
	Observacións

- Nos roles temos en conta as personaxes principais e secundarias, non se teñen en conta as seguintes personaxes extra: cría de elefante,cría de león, leoa e serpe.
- Imaxe das personaxes principais e secundarias:



G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	■ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	□ N/A
	Observacións
	—

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		■ Outros (esp.) → Non se inclúe tempo.
		*Xustificar →
	Tempo externo	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)

	(tempo real que se emprega en xogalo)	■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	■ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	□ Simétrica (xógase en tempo real)	
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar →	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	□ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	
	■ N/A	
	*Xustificar →	
	Observacións	
	—	

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• O xogo a pesar de incluír unha animación inicial, sen locución mais con música de fondo, na que se presentan as personaxe e se observa como viaxan en globo até a illa ZooLoco, non se percibe o videoxogo como unha aventura gráfica. Trátanse de xogos independentes que se teñen que ir superando para poder desactivar outros, presentados polas personaxes principais. É dicir non existe unha trama argumental que enlace as situacións que acontecen ou relacionen os animais da illa. • Estamos ante un videoxogo en 2D de coidado deseño, no que se integran personaxes de diferentes especies: humana, animais e fantásticas. • No videoxogo non existe a presión do tempo e da puntuacións. A maioría dos xogos que se integran rematan unha vez solucionados, noutros inclúense tres intentos, mais pódense repetir as veces desexadas.

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As regras xerais do videoxogo explícanse claramente dentro da aplicación, no apartado específico para adultos, tamén na web do proxecto. Cada minixogo que se integra tamén é explicado ao inicio do mesmo.
	Observacións
	• As instrucións do xogo do hipopótamo non son moi claras, dise que hai que premer sobre as manchas dos dentes,cando en realidade sería premer mantendo pulsado o rato e mover.

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	■ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → Os obxectivos e eventos de cada minixogo son os mesmos en cada partida.
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Aínda que as actividades de mudanza de fase poden resultar complicadas a nenas e nenos da idade destinataria.
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O gran obxectivo do xogo é chegar á cúspide da illa ZooLoco, e para iso débese axudar aos animais que conviven na illa. Os obxectivos pedagóxicos e lúdicos está moi ben relacionados.
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	□ Obter puntos
	■ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais

□ Aparecer en táboa de clasificacións
□ Gardar as marcas persoais
□ Outra (especificar)
*Xustificar → No videoxogo débense superar tres fases ou niveis para dalo por finalizado.
Observacións
—

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	□ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → A dificultade por superar cada minixogo recae no propio xogador ou xogadora.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	□ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	□ N/A
	*Xustificar →

Observacións
—

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	■ Si	■ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son → Nalgúns minixogos pódese elixir o nivel de dificultade: fácil, difícil.
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	□ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A		
	*Xustificar:		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)	
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.	
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.	
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.	
	■ N/A	
	*Xustificar → Dubidamos se seleccionar neste apartado mutabilidade finita, xa que cada vez que se xoga unha partida algúns dos elementos do xogo varían de forma aleatoria.	
159	Compoñente de azar	
	■ Si	*Especificar →Nas actividades de cambio de fase se inclúe un dado sobre o que hai que premer. En función do número que saia a personaxe Komoko se sitúa máis preto ou lonxe da meta. É indicador do número de preguntas a contestar para finalizar a proba.
	□ Non	

160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	■ Mover personaxe	Crocodilo. Mover personaxe de dereita a esquerda, procurando coller alimento adecuado.	Recíbese *feed back* positivo ou negativo. Pérdese ao consumir 3 intentos.
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		■ Seleccionar	Rinoceronte (difícil).	Recíbese *feed back* positivo

		Seleccionar prendas en función do tempo atmosférico e arrastralas.	ou negativo.
		Canguro. Seleccionar premendo sobre a distancia correcta.	Canguro salta.
		Actividades cambio de fase. Seleccionar premendo sobre a imaxe correcta.	Recíbese *feed back* positivo ou negativo.
	■ Premer	Hipopótamo. Premer de forma continuada sobre as manchas de dentes do hipopótamo.	As manchas desaparecen.
		Pabón. Premer sobre pluma.	Escóitase a acción a realizar.
		Abella. Premer sobre flores.	Recíbese *feed back* (nome palabra)
		Camaleón. Premer nas follas	Dan a volta. Se dúas son correctas quedan nese estado, en caso contrario regresan ao seu orixinal.
		Elefante. Premer nas velas.	Velas apáganse.
		Koala. Premer sobre o animal correcto.	Animal desaparece.
	■ Arrastrar obxectos	Pabón. Arrastrar pluma até parte do corpo correcta	Recíbese *feed back* da personaxe e/ou desaparece unha vida.
		Mono. Arrastrar número a lugar correcto	Recíbese *feed back* positivo ou negativo.
		Ra. Arrastrar número a lugar correcto.	Escóitase locución número
		Flamengo. Arrastrar animais a siluetas correspondentes.	Recíbese *feed back* positivo ou negativo.
		Rinoceronte (fácil). Arrastrar prendas a animal.	Prendas sitúanse no corpo.
		León. Arrastrar obxectos até o tamaño do león correcto.	Recíbese *feed back* positivo ou negativo.
		Avestruz. Arrastrar ovo.	Se toca 3 veces as paredes pérdese.
	□ Coller		
	■ Colorear	Loro. Premer nunha cor ou en varias para que se mesturen e logo nunha sección do debuxo.	Móstrase a sección coloreada coa cor seleccionada ou resultante.
	□ Construír		
	□ Outras (especificar)		
Non diexéticas	□ Pause		

	□ Configuración	
	■ Menú	Premer sobre 15 personaxes para acceder aos xogos
		Premer sobre as personaxes principais para obter axuda
		Premer sobre “Imprime e colorea”
		Premer sobre “Fondos de escritorio”
		Premer sobre “Información adultos”
		Facer *roll over* sobre os animais para saber quen son. En caso de estar inactivos o golfiño informa do seu estado.
	□ Outra (especificar)	
161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.	
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A	
	*Xustificar: As situación non esperadas non suceden tanto mentres se xoga, se non que ao rematar cada xogo, dado que se empregan animacións, locucións... diferentes para motivar, animar ou aumentar a autoestima do/a xogador/a.	
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.	
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A	
	*Xustificar: En cada partida sempre suceden as mesmas situacións.	
	Observacións	
	—	

H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	■ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → O xogo remata unha vez superados todos os minixogos que integra. Nos minixogos podemos diferenciar: • Resultados de vitoria, non existe derrota. Rematan favorablemente unha vez realizadas todas as accións solicitadas: Hipopótamo, Abella, Mono, Loro, Ra, Camaleón, Flamengo, Rinoceronte (fácil), León, Kola e Actividades de cambio de fase. • Inclúen resultados de vitoria ou de derrota. Supérase favorablemente se non se perden os tres intentos que incorpora: Pabón, Rinoceronte (difícil), Elefante, Canguro, Avestruz e Crocodilo.
164	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	■ N/A

	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	□ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	□ Puntuación final ou definitiva da partida
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo monousuario/a, de regras sinxelas e obxectivos lúdicos claros. • No videoxogo non se fomenta a superación de marcas persoais (tempo, puntuacións...) A motivación é superar minixogos para ter acceso a máis. • Nos minixogos os eventos que se suceden son os mesmos en cada partida. As accións a realizar sempre son as mesmas, mais de forma aleatoria os elementos que se mostran na pantalla e cos cales se interactúa poden variar. • As principais accións a realizar por parte do xogador/a son premer e arrastrar os obxectos ao lugar adecuado para así recibir unha retroalimentación en locucións positiva ou negativa (sen repercusións).

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	■ Menú
	■ Botóns
	□ Logos
	□ Mapa xeral do xogo
	■ Caixas de texto
	□ Outros (especificar)
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar: Ao facer *roll over* sobre as ilustración que forman o menú recíbese *feedback* sobre os elementos que se poden premer, a través de locucións, de animacións, de aumento da imaxe...
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar: Empréganse imaxes, por exemplo o botón de saír é o globo no que chegaron á illa as personaxes, o acceso a cada minixogos e a través da imaxe dos animais que actúan de botóns, o acceso a información para adultos é unha botella no mar, etc.
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar: A distribución da información está moi coidada, percibimos tres niveis: • Parte superior dereita, atópase o botón saír. • Parte central, botóns de acceso aos xogos, representados polos animais • Parte inferior, información e recursos adicionais:imaxes para imprimir, fondos de pantalla...
	Observacións
	• A pantalla principal do videoxogo é o menú, que toma forma dunha illa estruturada en tres partes e sobre a que se sitúan os 15 animais sobre os que hai premer para acceder a cada minixogo. • Botóns: ◦ No menú: ▪ 15 animais, acceso a cada un dosxogos ▪ Botón saír, salta unha subpantalla para asegurar a saída, integra botóns Si e Non ▪ Botón “Imprime e colorea” ▪ Botón “Fondos de escritorio” ▪ Botón “Información adultos” ▪ Personaxes principais, aportan instrucións sinxelas sobre como interactuar no menú en función do momento de xogo no que nos atopemos. Por exemplo antes de comezar o xogo: ◦ Ao facer roll sobre eles, escóitase a locución: *Precisas de axuda?* ◦ Ao premer sobre eles, indícase como acceder a cada xogo. ▪ Golfiño, cando salta e se preme nel,accédese á actividade de cambio de fase. ◦ Dentro dos xogos: ▪ Botón Si e Non na caixa de instrucións, permiten ou non acceder ao xogo.

- Botón saír dentro do xogo, leva á pantalla principal.
- Botón Si e Non na caixa de resultados, permiten ou non repetir o xogo.

- Cada un dos botóns adicionais (non de acceso a xogos) vai acompañado de texto (sae e facer *roll over*) e están locutados.
- Caixas de texto: indicacións de como se xoga en cada minixogo e preguntas (repetir o non o xogo e saír ou non do xogo).

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Gran parte de ilustracións incluídas na app, funcionan como obxectos simbólicos sobre os que se interactúa para realizar as accións. As vivendas das personaxes, árbores u outros obxectos non aportan información relevante para a consecución dos obxectivos. A información gráfica, ilustracións, animacións, etc. non teñen valor pedagóxico para a adquisición de coñecementos.
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Son adecuados tanto para a súa correcta observación como interacción.
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Aínda que os escenarios están coidados, son moi sinxelos e non inclúen aspectos como os especificados no ítem.
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Non atopamos ningún erro ortográfico nin de tradución.

177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Valoramos que a lectura será realizada por adultos.
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos que o das instrucións podían ter un maior tamaño.
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os cadros de texto, como os das instrucións, son semitransparentes de cor branco, polo que se no fondo se inclúen ilustracións diferentes en cor intensa pode dificultarse a lectura.
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A voz da personaxe feminina Van é un pouco estridente.
	Son (música, efectos...)

188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Melloran o entendemento xa que guían nas accións realizadas, ben a través de efectos de son ou de locucións.
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os sons están moi coidados.
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Soamente hai música ambiente no menú, na pantalla principal.
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar →
	Observacións

• Inclúe música de fondo no menú principal, non dentro do videoxogo. Non se pode desactivar.

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Pódese saltar a animación inicial e final, mais non permite saltar a locución que se escoita nas actividades de mudanza de fase.
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Na versión web,que é a que estamos analizando non permite gardar as partidas. Hai que volver comezar de cero. Na versión CD si se pode gardar o estado das partidas.
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: A primeira vez que se accede a cada un dos xogos, a carga non é inmediata. Esta carga tamén demora un pouco no acceso ás actividades de cambio de fase, sobre todo na terceira.
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Na web do proxecto móstrase a imaxe de Komoko como *favicon*, polo tanto si é significativo, mais o acceder ao xogo este desaparece, mostrándose unha folla en branco. 
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: indicar neste ítem que nas instrucións iniciais de cada xogo, ao mover o rato a personaxe deixa de falar. Este aspecto que melloraríamos, máis que erro de programación podería ser erro de deseño da interacción.
	Observacións
	• Outros erros detectados no videoxogo: ◦ No xogo da serpe dise que se ten 2 intentos cando en realidade son 3. ◦ No xogo do pabón dise que hai que premer na pluma 5 veces cando en realidade son 6. ◦ Unha vez superada a fase 3, o golfiño di: *Para xogar con máis animais tes que axudar a Komoko.* Cando xa se xogaron en todos os xogos.

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• O videoxogo é intuitivo cunha estrutura coherente en todas as pantallas. Non se aprecian erros importantes de programación e de deseño, salvo dúas ou tres locucións que se fosen corrixidas solucionaríanse as incongruencias detectadas. Mais o videoxogo non se adapta a un formato web o que dificulta interactuar no mesmo, provocando unha experiencia de usuario non óptima.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
Videoxogo creado en diferentes idiomas, no que se inclúe o galego.	Non inclúe información técnica, por exemplo para indicar cal é a resolución de pantalla adecuada para a súa correcta visualización (esta información si está en formato CD)
Gratuíto.	Os obxectivos educativos do videoxogo expóñense dunha forma moi xeral. Non se explican as finalidades pedagóxicas de cada un dos minixogos que se integran, nin se realizan propostas didácticas para a súa utilización.
Inclúe información pedagóxica xeral e consellos dirixidos a persoas adultas para un uso responsable.	A pesar de que os obxectivos pedagóxicos e lúdicos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario, non consegue cumprir co obxectivo principal de introducir os máis pequenos no uso das novas tecnoloxías, xa que o videoxogo non se adapta a contorna web. Debido a isto, a experiencia de usuario non é óptima, resultando dificultoso interactuar na gran maioría dos xogos ao ter que estar manexando a barra de scroll.
Obxectivos educativos adecuados ao grupo destinatario.	Na instrucións da personaxe pabón hai un erro, indícase un número determinado de accións a realizar non correspondente coas que se teñen que facer dentro do xogo.
Obxectivos e contidos ben integrados na estrutura do xogo.	A mecánica do xogo do hipopótamo é mellorable.
Integra unha gran variedade de minixogos ou actividades: 15 diferentes, das cales 9 integran dous niveis de dificultade, ademais de 3 actividades de cambio de fase.	
Personaxes principais e secundarias coidadas, de deseño claro e atractivo.	
Linguaxe non sexista e adecuado ao público obxectivo.	
Retroalimentación variada, motivante e dirixida a aumentar a autoestima.	

Análise do videoxogo

Xoga con Alfombriña

Data de inicio do proceso da análise	18 de xaneiro de 2016
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 47.0.2526.106 m

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....4
A.3. Imaxes de referencia....7
Conclusións do bloque A....7
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....8
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....8
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....8
Conclusións do bloque B....9
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....10
C.1. Código PEGI....10
C.2. Idea do xogo....10
C.3. Funcións xerais....10
C.4. Clasificación....10
C.5. Grupo destinatario....11
C.6. Obxectivos lúdicos....12
C.7. Regras do xogo....12
C.8. Retos....12
C.9. Obxectivos educativos....14
C.10. Contidos educativos....15
C.11. Relación co Currículo Oficial....15
Conclusións do bloque C....16
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....17
D.1. Idioma....17
D.2. Son....17
D.3. Rexistro....18
D.4. Plataforma....18
D.5. Sistema operativo....18
D.6. Sistema periférico....18
D.7. Outros requisitos técnicos....19
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....19
D.9. Linguaxe de programación....19
D.10. Compras....19
D.11. Publicidade....20
D.12. Garantía....20
D.13. Contacto....20
Conclusións do bloque D....20
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....21
E.1. Obxectivos educativos....21
E.2. Contidos educativos....21
E.3. Ámbito de incidencia....23
E.4. Retos....24
E.5. Retroalimentación e axuda....25
E.6. Teorías de aprendizaxe....26
Conclusións da análise E....27
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....28
F.1. Tempo....28
F.2. Control do progreso....28
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....28

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....29
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....30
Conclusións da análise F....30
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....31
G.1. Natureza do mundo do xogo....31
G.2. Estrutura....31
G.3. Niveis....31
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....32
G.5. Trama argumental....32
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....32
G.7. Visión do xogador/a....34
G.8. Personaxes....34
G.9. Obxectos simbólicos....38
G.10. Estrutura temporal....39
Conclusións da análise G....39
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....40
H.1. Regras do xogo....40
H.2. Obxectivos do xogo....40
H.3. Recompensas....40
H.4. Conflito do xogo....41
H.5. Os/as xogadores/as....41
H.6. O equilibrio de dificultade....42
H.7. Eventos do videoxogo....42
H.8. Resultados do xogo....43
Conclusións da análise H....44
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....45
I.1. Interface gráfica....45
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....45
I.3. Accesibilidade....48
I.4. Funcionalidade técnica xeral....48
Conclusións da análise I....49
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....50
K.1. Conclusións finais....50

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	Xoga con Alfombriña		
002	Ano ou data lanzamento	2008		□ Non figura
003	Colección	Contos da igualdade		□ Non forma parte
004	Soporte	■ CD		Especificar
		□ En liña	□ Accesible en Web	
			□ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	Na tenda virtual de Baía Edicións: http://www.baiaedicions.net/galego/alfombria.html		
006	Prezo	■ €	11,54	
		□ Pts		
		□ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións

- "Xoga con Alfombriña" é un CD con xogos que acompaña o libro "Alfombriña", pertencente á colección "Contos da igualdade" da editorial Baía Edicións. Trátase da terceira entrega, os anteriores contos foron: "Un día de treboada" de María Mata e "Xela volveuse vampira!!" de Fina Casalderrey.
- Coa colección preténdese *romper coa tendencia nos contos infantís de asignar roles estereotipados a nenos e nenas, que condicionan a capacidade de soñar sen límites no propio futuro, de imaxinar un mundo de igualdade entre homes e mulleres*.

A.2. Autoría

007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica	1	imaxin|software	Santiago de Compostela	http://www.imaxin.com/
	□ Xunta de Galicia				
	□ Concello				
	□ Museo				
	□ Biblioteca				
	□ Fundación				
	■ Editorial	1	Baía Edicións	A Coruña	http://www.baiaedicions.net/

	□ Produtora audiovisual				
	□ Persoa/s física/s				
	□ Outras/os (especificar)				
	□ Non figuran				

008	Iniciativa
	□ Propia
	■ Contratación
	□ Concurso público
	■ Subvención
	□ Outra
	□ Non figura / difícil de determinar

009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?	
	■ Si	*Especificar → • Ilustracións: Cristina Ferreirós • Coordinación técnica: Luz Castro • Deseño gráfico: Mauro Trastoy • Programación: Chus Ruiz • Audio: Studio XXI
	□ Non	

010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	

Observacións

- Baía Edicións contratou á empresa imaxin|software para a creación de "Xoga con Alfombriña". Trátase dun CD con xogos, dunha adaptación do conto que acompaña.
- No adhesivo do CD e na pantalla de saída do CD móstrase o logo da editorial e o da empresa imaxin|software, xunto co nome concreto das persoas que participaron na creación dos xogos. Sen embargo na pantalla de inicio do CD soamente se mostra o logo de Baía.
- A portada do libro inclúe o nome da autora do conto: Cristina F. Podemos comprobar que a autora do libro tamén foi a encargada de realizar as ilustracións para o CD, entendemos que tamén as do conto.
- Dubidamos se esta colección de contos foi posible grazas unha subvención ou axuda da Xunta de Galicia, xa que centrado na marxe inferior da portada do libro sitúase o nome da institución e na contraportada inclúense os seguintes logos:
  - Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. Secretaría General de Política de Igualdad. Instituto de la Mujer.
  - Xunta de Galicia. Vicepresidencia da Igualdade e do Benestar. Secretaría Xeral da Igualdade.
  - Servizo Galego de Igualdade.
- Sobre a autoría:
  - Programación: imaxin|software é unha empresa dedicada ao desenvolvemento de servizos e solucións avanzadas de software e multimedia desde o ano 1997, especializada en enxeñería lingüística e en videoxogos educativos e formativos.
  - Na páxina web desta editorial podemos ler: *Baía Edicións desenvolve 26 coleccións dirixidas ao público Infantil e Xuvenil, que se concretaron nos máis de 170 títulos do*

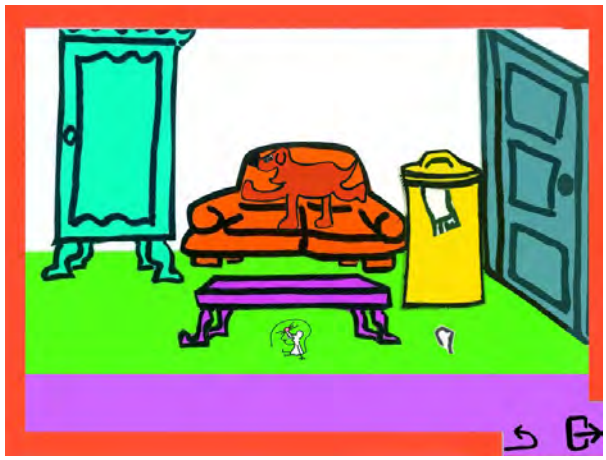
actual catálogo infantil da editorial, algúns deles merecedores de premios. Nos proxectos dirixidos ao público infantil, tenta sempre combinar o carácter didáctico das coleccións (Os dereitos do neno e da nena, Carteira de valores, Contos da igualdade, Queremos saber, A aventura de vivir, Primeiros coñecementos de ciencia) con outros con predominio lúdico-literario (Rodribico, Mar de letras, Xiz de cor, Grandes clásicos adaptados), Fabulando, todos eles cun importante contido visual.
Máis información en: http://www.baiaedicions.net/galego/sobre-nos

- Cristina Ferreirós: *Nace o 28 de outubro de 1962 en Salamanca. Actualmente reside en Santiago de Compostela. Realizou estudios de Filosofía e se considera de profesións diversas: escenógrafa e aterezzista para distintos grupos de teatro e monicreques, obreira e restauradora de mobles. Cabe destacar tamén que é integrante de Mulheres Transgredindo.*
  - *Publicacións*
    - *Alfombriña. Colección Contos da igualdade. Baía Edicións, 2008.*
    - *Mala Malona tiña tal boca. Sotelo Blanco.*
    - *Mala Malona tiña tal rabo. Sotelo Blanco.*
    - *Mala Malona era tal negra. Sotelo Blanco.*
    - *Mala Malona tiña tal forza. Sotelo Blanco.*
    - *O Navegante (texto adaptado polo grupo de teatro Chévere). Autora e ilustradora.*
    - *Adaptadora de Nadarín, de Leo Leoni, para o grupo de monicreques Trompicallo.*

- Imaxe da pantalla de saída do CD onde se especifica os nomes concretos da autoría:



A.3. Imaxes de referencia

011	 Menú	 Xogo “Onde está?”
	Observacións	
	—	

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	—
014	Outra información de interese
	—

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...
• “Xoga con Alfombriña” é un CD con xogos, trátase dunha adaptación a formato multimedia do conto para a igualdade “Alfombriña”. • O CD pode mercarse en Baía Edicións xunto co conto que acompaña, mais tamén se atopa dispoñible nalgunhas bibliotecas públicas de Galicia, como podemos observar se accedemos á Rede de Bibliotecas de Galicia: http://www.opacmeiga.rbgalicia.org/DetalleRexistro.aspx?CodigoBiblioteca=PEC041&Rexistro=6362&Formato=Etiquetas • En “Xoga con Alfombriña” empréganse as ilustracións do conto, creadas pola autora Cristina Ferreirós. • No CD inclúese unha ficha técnica coas funcións e nomes propios das persoas que participaron na creación do CD. Mais descoñécese quen foi a persoa encargada de realizar a adaptación do conto ao CD ou responsable do guión multimedia.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)	
	□ Web do proxecto	
	□ Embalaxe	
	□ Material impreso	
	□ Espazo en tenda virtual	
	□ Outro (especificar) → • Conto	Conto de 36 páxinas na que se mostra unha historia na que á súa protagonista non lle gusta que lle digan o que ten que facer, ela quere decidir por ela mesma.
	Observacións	
	• Imaxe de referencia da portada e interior do conto: 	

B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?			
	Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
	□ Titorial			
	□ *Trailer*			
	□ Sinopse			
	□ Presentación formal			
	□ Guía didáctica específica para docentes			
	□ Información xeral de carácter			

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

pedagóxico.			
□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso			
□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)	Conto:material impreso. Na súa contraportada sitúase o CD	Papel	Non conto faise unha presentación das personaxes e do que lle acontece a Alfombriña.
□ Información técnica			
□ Outro/s			
Observacións			
—			

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...

- O CD "Xoga con Alfombriña" é o que complementa o conto "Alfombriña". Como indicamos, trátase dun conto para o fomento da igualdade. Un conto curioso e diferente, destaca pola súa aparente sinxeleza e orixinalidade. Mostra:
  - A casa da protagonista e ás seguintes personaxes:
    - Nai de Alfombriña
    - Pai de Alfombriña
    - Un domador de nenas e de nenos
    - Federica (é unha ratiña)
    - Quico (é un can)
    - A roda Catarina
    - E Alfombriña
  - Por que se chama Alfombriña.
  - Cales son os seus desexos.
  - Quen non lle deixa cumprir co que quere
  - Como o aire pode levantala do chan e así poder ver as cousas dende o alto

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
	□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?			
		□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
		□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
		□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
	■ Non					
	Observacións					
	—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?			
	□ Si	□ Orixinal	■ Libro	□ Banda deseñada
		□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
	□ Non			
	Observacións			
	• En realidade é un conto, como xa especificamos e describimos.			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
	□ Si	*Onde? →			
		*Cal é a súa función?			
		□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
		□ Educar	□ Outras (especificar) →			
	■ Non					
	Observacións					
	• Explícitamente non. Simplemente se menciona na pantalla de inicio do CD que é unha adaptación do libro"Alfombriña".					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?	
	■ Si	*Onde? → • Portada conto
		*Que termo se emprega?

	□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
	□ Outro/s (especificar) →				
□ Non					
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
□ Si	*Onde? →				
	*Que termo se emprega?				
	□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
	□ Outro (especificar) →				
■ Non					
Observacións					
• O termo é empregado en plural: Xogos. Concretamente na parte inferior dereita da portada do conto aparece: *Inclúe xogos en CD.* • Nin no libro nin no CD se comenta de que tipoloxía son os xogos.					

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?				
□ Si	*Onde? →				
	*Para cal? (especificar)				
	□ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo		
	□ Outro (especificar) →				
■ Non					
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?				
□ Si	*Onde? →				
	*Para cal? (especificar)				
	□ Local	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
	□ Outro (especificar) →				
■ Non					
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?				
■ Si	*Onde? → • Na contraportada do libro				
	*Que se determina? (especificar)				
	■ Idade • De 2 a 6 anos	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)		
	□ Outro (especificar) →				
□ Non					
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?				
□ Si	*Onde? →				

	*Cales son? →
■ Non	
Observacións	
• Na contraportada móstrase a idade destinataria, mais non se explicita se é a relativa ao xogo. Entendemos que ao ser un material que complementa e se vende xunto co libro o grupo destinatario principal é o mesmo.	

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

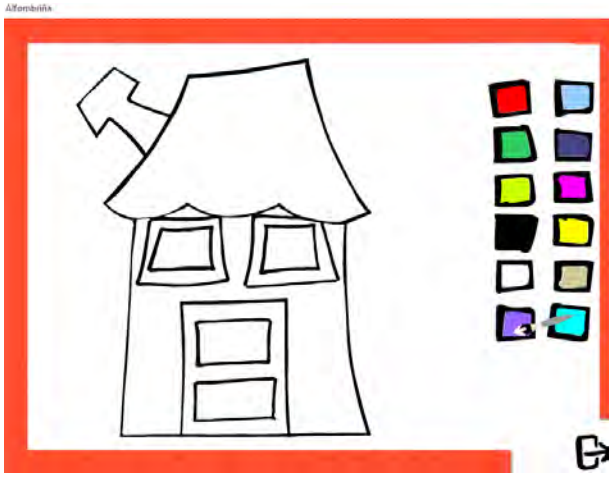
C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	■ Si	*Onde? → Dentro do videoxogo, ao comezo do xogo seleccionado.
		*Resumo de cales son → Ver observacións
	□ Non	
	Observacións	
	• O CD está composto por5 minixogos:	

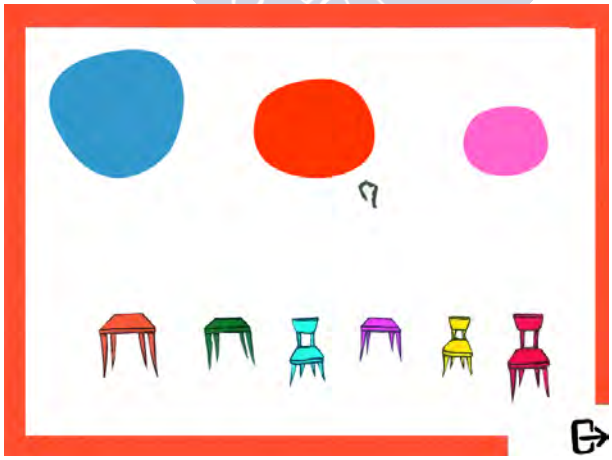
- 1. *Colorear. Escolle co pincel unha cor na paleta e preme nas zonas brancas para dar cor ao debuxo.*



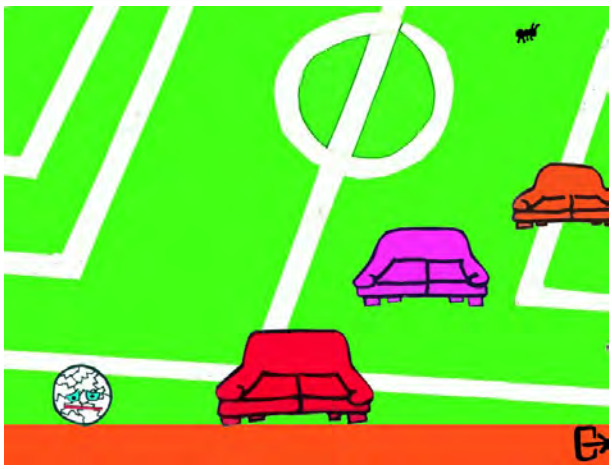
- *2. Onde está?* Hai que premer sobre a personaxe que indica unha locución feminina en off.



- 3. *Grandes e pequenas. Leva as cousas grandes ao círculo azul, as pequenas ao rosa e as medianas ao laranxa.*



- *4. Balo quere ser pelota. Tódalas nenas e tódolos nenos queren que Balo triunfe nos mellores campos de fútbol do mundo. Pero a Balo o que realmente lle interesa é ir aos campionatos de ximnasia rítmica convertido nunha espelida pelota. Axuda a Balo a ser pelota. Saltando dun lado a outro sen tocar o chan. Usa as teclas das frechas.*



- *5. A vestirse.* Hai que poñerlle á roupa adecuada á personaxe segundo a actividade que vai realizar. Pode ser a nai ou o pai de Alfombriña.



- 6. Sei contar. *As formigas de Alfombriña escaparon da caixa, mete tres formigas na caixa.*



C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →

		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	□ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	□ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →

☐ Non
Observacións
—

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...
• Nin no libro, nin dentro do CD, se aporta información específica relacionada cos obxectivos e/ou contidos tratados en cada un dos minixogos.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	□ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	□ Botóns (texto)				
	■ Botóns (locución)				
	□ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	■ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	□ Outros (especificar)				
	Observacións				
	• No CD non se inclúe texto, escóitase unha voz feminina, encargada de locutar: ◦ Os botóns ◦ As instrucións de cada xogo. ◦ A retroalimentación ante resultados correctos (tipo: ben feito, moi ben...)				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	■ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	■ Voces
	□ Outros (especificar)
	□ N/A
	Observacións
	• Os efectos de son son moi sinxelos, destacan dous: ◦ O negativo ou o que de accións incorrectas, caracterízase por ser neutro. ◦ O positivo, tamén demasiado neutro. • Escóitase un música de duración curta na pantalla de inicio e de selección dos xogos. Repítese en bucle. • Como xa indicamos soamente se escoita unha voz en off.

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	□ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
	□ Si ■ Non	*Onde? →	
		*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.	
		□ Consola (esp.)	■ PC □ Teléfono intelixente
		□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →
	Observacións		
	—		

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar e especificar versión.			
		□ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
		□ Outro/s (especificar)			
	Observacións				
	—				

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
	□ Si ■ Non	*Onde? →		
		*Indicar cales se necesitan		
		□ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
		□ Outro/s (especificar)		
	Observacións			
	—			

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	□ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	□ Outros (especificar)		■ N/A
	Observacións		
	• Non se especifican.		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	• Na última páxina do libro inclúese o enderezo da editorial, mais relacionado cos dereitos da obra, non para o propósito que aquí indicamos.	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...
• Nin no libro, nin no CD se especifican os requisitos mínimos do sistema necesario para o correcto funcionamento do xogo. • O CD está en galego. • Non inclúe formas de contacto. • Non inclúe compras, nin publicidade integrada.

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A[1]
	*Xustificar: Non para nenas e nenos de 2 anos, podendo resultar moi fáciles para infantes de 6 anos, sobre todo os xogos relacionados cos números, cos tamaños e situacións.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os xogos verdadeiramente acordes co libro e co obxectivo principal de fomentar o valor da igualdade son o de Vestir e o da Pelota (nas instrucións). Os demais, aínda que se tratan obxectivos propios da etapa infantil son independentes os uns dos outros, sen coherencia.
51	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos que o máis idóneo sería que o videoxogo contase cunha narración ou fío condutor entre os xogos, que axudase ademais a reforzar o valor da igualdade.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os xogos son moi sinxelos para a complexidade do obxectivo que se pretende. Mais o xogo de Vestir é o que máis se adecúa para traballar o tema da igualdade.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Si no xogo da pelota e no de vestir, mais non en gran medida nas restantes actividades.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Dado que algúns dos xogos incluídos no CD tratan contidos relacionados cos números, cores, clasificacións, etc.
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os contidos estrutúranse en minixogos independentes uns de outros.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No videoxogo non se inclúe contido expositivo, débense demostrar os coñecementos ou habilidades interactuando en cada xogo.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os contidos educativos, salvo o xogo de Balo e o de vestir, son evidentes.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se mostran personaxe de outras culturas.
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Aínda que nos chamou a atención, dado que estamos ante un recurso no que se pretende romper cos estereotipos, que nos xogo dos tamaños se inclúa en cor azul o círculo máis grande e o rosa máis pequeno. Tamén no xogo de contar formigas que estas sexan de cor negra, entre as que destaca unha branca, ao premer na branca felicítase ao xogador/a. Coidamos que dado o carácter fantástico e subrealista dalgunhas imaxes e personaxes, nas formigas se empregasen outras cores: porque destacar a formiga branca sobre as negras?
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo o xogo da pelota.
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O videoxogo pode ser xogado na súa totalidade en galego, mais o contido non se orienta

	para o seu uso.
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Ao igual que sucede cos obxectivos, consideramos que os xogos poden resultar complicados a infantes de 2 anos e sinxelos aos de 5 e 6.
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: No xogo dos tamaños o círculo mediano coméntase que é laranxa cando en pantalla percibímolo como vermello.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os escenarios e elementos que o compoñen non aportan contidos extra que faciliten a súa obtención, todos os elementos integrados na pantalla son necesarios para a realización da actividade.
	Observacións
	—

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	□ Conceptual
	□ Procedemental ou de habilidades
	□ Actitudinal
	*Xustificar → • *Colorear*: procedemental. • *Onde está?*: conceptual • *Grandes e pequenas*: conceptual • *Balo quere ser pelota*: a pesar de que nas instrución se tratan valores, as accións a realizar son procedementais. • *A vestirse*: a actividade en si é conceptual, aínda que polos exemplos expostos tamén implicaría valores. • *Sei contar*: conceptual
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Inclúense máis minixogos ou actividades de tipo conceptual.
	Observacións
	—

E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	■ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	■ Selección	□ Quebracabezas	■ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	■ Identificación	□ Pregunta-resposta	■ Outro/s (esp.) → • Percepción	
	*Xustificar: • *Colorear*: creación • *Onde está?*: percepción • *Grandes e pequenas*: identificación • *Balo quere ser pelota*: habilidade • *A vestirse*: selección • *Sei contar*: identificación ou cálculo de elementos?				
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
074	Natureza dos retos:				
	■ Os retos pódense elixir ou seleccionar.				
	□ Os retos pódense crear.				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida				
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.				
	□ Outra (especificar)				
	*Xustificar → Os retos elíxense dende a pantalla principal pudendo repetilos as veces desexadas. A pesar de que en todos os retos as accións a realizar son as mesmas, cada vez que se xoga unha partida algúns elementos ou accións solicitadas poden variar, por exemplo: • *Colorear*: as láminas para colorear, cremos hai dúas diferentes. • Onde está?: a acción solicitada. • *Grandes e pequenas*: os obxectos a arrastrar. • *Balo quere ser pelota*: o fondo. • *A vestirse*: fondo, personaxe e acción solicitada. • *Sei contar*: o número de formigas.				
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.				
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas				
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...				
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto				
	■ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.				
	□ Outros (especificar)				
	*Xustificar → Accédese acada xogo ao premer na imaxe relacionada co mesmo dende a pantalla principal.				
	Adecuación pedagóxica				
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.				

	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Algúns dos retos precisarían ser adaptados para tratar mellor os contidos. Por exemplo, no xogo dos tamaños, que os obxectos non desaparezan ao ser arrastrados. No xogo das formigas, que en pantalla se mostre en número as introducidas na caixa mentres se locuta.
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: En todos os retos os contidos tratados son diferentes.
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Os retos non se presentan en secuencia. Non inclúen niveis de dificultade. No CD inclúense tanto xogos fáciles como máis complexos pero sen categorizar.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Pode suceder no xogo da pelota.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	□ Ante accións ou respostas correctas
	□ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	□ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto
	□ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	□ Outras (especificar)
	*Xustificar → • No xogo de colorear non se recibe retroalimentación.

	• No xogo "Onde está?": son neutro ante erros. Recíbese unha locución positiva e sucede unha pequena animación en pantalla ante o acerto. Cun acerto o xogo dáse por finalizado, xa que soamente se solicita de cada vez unha acción. • Xogo grandes e pequenas: recíbese un son neutro se non se arrastra o obxecto ao círculo correcto, ademais o obxecto volve ao seu lugar de orixe. Recíbese un son positivo se a acción é realiza de forma correcta, desaparecendo o obxecto. Ao rematar o xogo escóitase a voz en off felicitando cun: *Ben feito!*
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	■ Son de acerto
	■ Son de erro
	■ Animacións de vitoria
	□ Animacións de derrota
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar →
084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Non é relevante para a consecución do reto, mais si para guiar e afianzar as accións realizadas.
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	■ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar → Nalgúns retos a voz en off guía en certa medida aos xogadores/as, como no das formigas, onde se van contando as formigas que se van introducindo na caixa, pero máis que axudas consideramos que é parte da dinámica do xogo e un medio para reforzar os contidos.
	Observacións
	—

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos

por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
□ Son usados apropiadamente os “programas de reforzo”, prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
□ Outras (especificar)
Observacións
—

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• Opinamos que a adaptación pedagóxica deste proxecto podería ser mellorada. Dos 6 retos ou minixogos que integra o CD, consideramos que soamente dous son acordes co conto”Alfombriña: o de vestir e o de Balo. Os demais son actividades interactivas que empregan as imaxes e personaxes do conto para tratar os números, cores, tamaños... • Atopamos retos complexos para nenas e nenos de 2 e 3 anos, sobre todo nos que se deben poñer a proba a coordinación ollo – man. E moi sinxelos para infantes de 6 anos, relacionados cos minixogos de tipo conceptual. • O programa de reforzos tamén destaca pola súa sinxeleza. Céntrase en utilizar sons tipo neutro, encargados de avisar ante respostas correctas ou erradas, incluíndo nalgúns casos unha voz en off para felicitar cun “Moi ben” ou “Ben feito” cando a actividade é finalizada.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Adecuaríase tanto a un contexto familiar como escolar.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	
	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.	

	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	□ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	□ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar) →
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:

096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...

- No CD non se ten en conta a figura dinamizadora, nin se aportan consellos para o seu uso didáctico. Botándose en falta, dada a temática e obxectivos de ambos recursos (do xogo e do conto)
- Segundo a nosa opinión, os xogos de Balo e o de vestir son os mellores retos que integra o CD para o tratamento da igualdade entre homes e mulleres, para traballar a importancia de tomar as propias decisións, a identidade e a autoestima. Serían de fácil aplicación didáctica tanto na escola como en familia.

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	■ Natureza narrativa
	Observacións
	• Realmente o videoxogo atópase na fronteira entre natureza icónica e narrativa. Seleccionamos esta última opción dado o carácter expositivo das instrucións de cada reto, onde as personaxes expoñen a situación que debe superarse para axudar ao animal correspondente.

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	□ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) → Minixogos independentes
	Observacións
	—

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	□ Si	*Especificar número →
		*Describir →
	■ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	□ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	■ N/A	
	Observacións	
	—	

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	■ Ningunha
	□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	—

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...)
	□ Mediante voces en *off*
	□ Mediante textos en pantalla
	□ Outras (especificar)
	□ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo
112	Número:
	□ Un escenario ou fondo
	■ Varios escenarios (especificar número) → 11 aproximadamente

113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	■ Interior	• Salón vivenda (no xogo *Onde está?* e no de *A vestirse*).	1
	■ Exterior	• Campo de fútbol (no xogo da pelota e no de *A vestirse*). • Horta (no xogo *A vestirse*). • Rúa chovendo (no xogo *A vestirse*). • Bosque nevando (no xogo *A vestirse*). • Praia (no xogo *A vestirse*). • Ceo estrelado (xogo da pelota)	6
	■ Neutro	• No xogo de colorear (dous diferentes) , no xogo Grandes e pequenos e no de Sei contar.	4
	□ Outros (esp.)		

114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)	
	□ Si	*En cales?→
	□ Algunhas	*En cales?→
	■ Non	
	□ Difícil determinar	

115	Dimensións:
	■ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →

116	Perspectiva:
	□ Cónica
	■ Isométrica
	□ Outra (esp.)

117	Estilo gráfico:
	□ Realista
	■ Surrealista
	□ Abstracto
	□ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	■ Outro (esp.) → Collage

118	Cores que predominan:
	■ Cálidas
	■ Frías
	■ Claras
	■ Escuras
	□ Pastel

	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente
	□ Pasado
	□ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións
	• Máis que escenarios, serían fondos que contextualizan a actividade. • Por cada minixogo, reto ou actividade sae un fondo en cada partida. É dicir, móstranse de forma aleatoria un ou outro, non están todos presentes na mesma xogada. • Mestúranse paisaxes (fondos) imaxinarios con reais. Así temos por exemplo un ceo estrelado sobre o que hai formigas, sofás e mesas, con contornas naturais realistas como a praia, a horta, un bosque nevado.... Pero predominan os reais. • Predominan unha gran variedade de cores, intentas e "chamativas", de combinacións opostas. Nos fondos destacan os laranxas intensos, verdes, azuis e amarelos. • A imaxe gráfica (fondos, ilustracións...) é peculiar, xógase coa técnica do *collage*, como se fose composta por debuxos infantís.

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	□ Terceira persoa	
	■ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes
122	Intégranse no videoxogo personaxes?
	■ Si
	□ Non
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?

	■ Pre-definidos (esp.) → Hai unha personaxe principal: Alfombriña. Aparecen tamén as seguintes personaxes que actuarían como obxectos simbólicos ou sobre os que se realizan as interaccións: • Pelota vivente • Formigas • Pai de Alfombriña • Nai de Alfombriña
	□ Selección avatar (esp. as opcións)
	□ Creación avatar (esp. as opcións)
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
124	Estilo gráfico
	■ Realista → Visible nos corpos da nai e o pai de Alfombriña no xogo de vestir. E as formigas
	■ Surrealista → A personaxe principal, pai, nai e pelota. Simulan ser persoas aínda que posúen características especiais.
	□ Abstracto
	□ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	■ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →

126	Especie	Nº de referencias
	■ Persoa	3 (Alfombriña, nai e pai)
	■ Animal	1 (formigas)
	■ Ser fantástico	1 (pelota)
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	

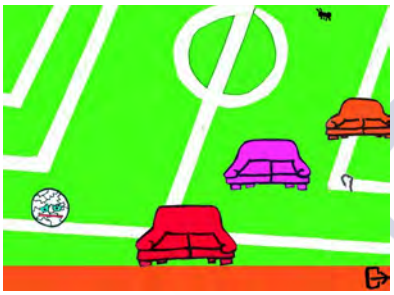
127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	□ Heroína		□ Heroe		□ Heroe	
	□ Axudante		□ Axudante		□ Axudante	
	□ Antagonista		□ Antagonista		□ Antagonista	
	□ Provedora		□ Provedor		□ Provedor	
	■ Beneficiaria	2	■ Beneficiario	2	□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	
	Personaxes principais					

128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor	Nº de referencias

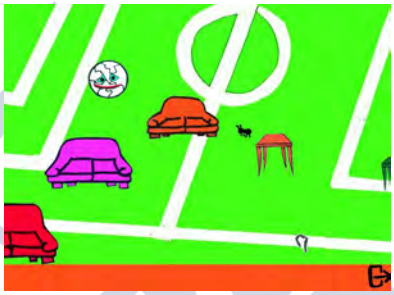
	□ Occidentais	
	□ Asiáticos	
	□ Árabes	
	□ Indios	
	□ Africanos	
	□ Xitana	
	□ Azul	
	□ Amarelo	
	□ Verde	
	□ Laranxa	
	□ Rosa	
	□ Non se distingue	
	■ Outro (esp) → Entre maxenta e lila	
129	Xénero	Nº de referencias
	■ Feminino	1 (Alfombriña)
	□ Masculino	
	□ Asexual	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	□ Personaxe con baixa visión	
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	■ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	■ Infancia (0-12 anos)	1
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	

132	Rexistro lingüístico
	□ Estándar
	□ Culto
	□ Coloquial
	□ Vulgar
	□ Outro (esp.)
	■ N/A → Alfombriña no fala, escóitase unha voz en off (rexistro estándar)
	Arquetipos
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Descríbense no conto.
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: O nome da personaxe fai referencia a un alcume, de feito no conto explícase que se chama Alfombriña porque pasa o día e a noite tirada no chan.
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Marcamos a opción 2 xa que Alfombriña é a protagonista. Mais destacar que nos xogos de "Xoga con Alfombriña" as personaxes son beneficiarias das accións, prácticamente non desempeñan funcións.
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Alfombriña ten o rostro maxenta sobre o que destaca unha gran boca vermella, viste peto azul e as súas mans son tamén de cor azul. Leva o pelo curto tipo pincho. Sábese que representa o sexo feminino polo nome, se non tanto podería ser unha nena como un neno.
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Os arquetipos identifícanse sobre todo no xogo de Vestir, onde non se atribúen papeis tradicionais en función do sexo das personaxes. Así temos que vestir por exemplo ao pai para ir á compra como a nai para asistir a unha festa de empresa.
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: A pesar de que no deseño das personaxes incluíronse trazos ficticios, non reais ou propios das persoas, si se reflexa á similitude cos humanos, sobre todo nos corpos da nai e do pai de Alfombriña, destacando no xogo de vestir os xenitais, peitos e axilas.
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Non hai suficientes personaxes nos xogos para unha valoración obxectiva, mais as personaxes caracterízanse por ter unha complexión semellante, na que destaca unhas longas extremidades.

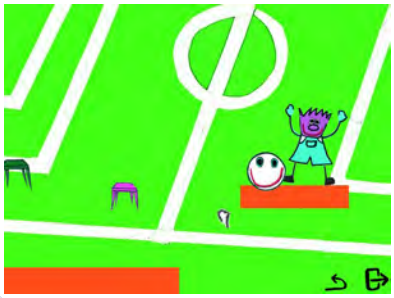
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Realmente neste punto deberíamos marcar a opción N/A xa que nos xogos non se observa ás personaxes como Alfombriña, nai e pai realizar accións. Mais se tomamos o xogo de vestir, o que se pide é exactamente o que temos que valorar neste ítem: vestilos apropiadamente para as accións que van realizar.
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar: As personaxes non se moven nin realizan ningunha acción.
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Soamente no xogo da pelota, xa que varía o seu rostro a medida que se vai conseguindo o obxectivo. Nas restantes personaxes non se producen cambios.



Inicio xogo



Logo de tocar unha formiga



Fin xogo

143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
	Observacións
	—

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	□ N/A
	Observacións
	—

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		■ Outros (esp.) → Non se inclúe tempo.
		*Xustificar →
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	■ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	□ Simétrica (xógase en tempo real)	
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar →	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	□ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	
	■ N/A	
	*Xustificar →	
	Observacións	
	—	

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• O CD está formado por seis xogos independentes, de deseño tipo collage e aloucado. Colorido, divertido e estrambótico. • A pesar da historia que encerra o conto, esta non é trasladada ao CD e polo tanto aos xogos que integra. Cada reto afróntase como unha nova situación sen relación entre eles. O mundo de ficción ao que nos traslado o conto pérdese nesta adaptación dixital, onde as personaxes, agás Bolo, a nai e o pai de Alfombriña, non son aproveitadas. • Non existe a presión do tempo e da puntuacións. A maioría dos xogos que forman o CD, rematan unha vez solucionados.

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O CD non inclúe unhas regras xerais. As instrucións do xogo da pelota non son moi claras, coidamos sería importante dicir que a pelota ten que tocar sobre as formigas para poder avanzar e rematar o xogo.
	Observacións
	—

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → Os obxectivos e eventos de cada minixogo son os mesmos en cada partida.
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os obxectivos do xogo da pelota requiren habilidades motrices difíciles para un infante de 2 e 3anos. Os obxectivos do xogo *Onde está?* e *Sei contar* poden resultar demasiado sinxelas para unha persoa de 6 anos.
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os obxectivo do xogo de vestir e o da pelota si, xa que se relacionan coa finalidade de educar na igualdade entre homes e mulleres e romper con estereotipos, mais non os restantes xogos. Si poden resultar actividades apropiada para reforzar os números, a percepción dos tamaños, as cores.... mais caracterízanse por ser demasiado sinxelas.
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	□ Obter puntos
	□ Superar niveis

□ Obter premios físicos
□ Obter bens virtuais
□ Aparecer en táboa de clasificacións
□ Gardar as marcas persoais
■ Outra (especificar) → A recompensa é superar cada un dos xogos, resolvelos.
*Xustificar →
Observacións
—

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → A dificultade por superar cada minixogo recae no propio xogador ou xogadora.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)

■ N/A
*Xustificar →
Observacións
—

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A		
	*Xustificar: Como sinalamos mestúranse actividades moi sinxelas apropiadas para nenas e nenos de 3 e 4 anos, con actividades que requiren gran dominio das teclas do computador e do rato.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)		
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.		
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.		
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.		
	■ N/A		
	*Xustificar → Dubidamos se seleccionar neste apartado mutabilidade finita, xa que cada vez que se xoga unha partida algúns dos elementos do xogo varían de forma aleatoria.		
159	Compoñente de azar		
	□ Si	*Especificar →	
	■ Non		
160	Accións do xogador/a		
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	■ Mover personaxe	Mover pelota empregando frechas teclado.	Ao premer nas formigas a personaxe cambia de estado. Ao chegar á meta escóitase “Así se fai”.
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		■ Seleccionar	Seleccionar prendas en	Recíbese *feed back* positivo

		función do tempo atmosférico e arrastralas.	ou negativo (sons neutros). Se a prenda arrastrada e incorrecta volve ao seu lugar inicial, en caso contrario adáptase á personaxe. Ao resolver a actividade escóitase “Moi ben”.
	■ Premer	Premer sobre o obxecto ou personaxe correcta e función das indicacións facilitadas en voz. Por exemplo: o can está enriba do sofá.	Escóitase “Así se fai” e o obxecto realiza unha pequena animación.
	■ Arrastrar obxecto	Arrastrar número indicado de formigas á caixa.	Escóitase son neutro a medida que se van introducindo (non se escoita o número). Escóitase *Ben feito* ao resolver a actividade.
		Arrastrar obxectos até o tamaño correcto.	Escóitase “Ben feito”
	□ Coller		
	■ Colorear	Premer nunha cor e logo nunha sección do debuxo.	Sección coloreada na cor seleccionada.
	□ Construír		
	□ Outras (especificar)		
Non diexéticas	□ Pause		
	□ Configuración		
	■ Menú	Premer sobre 6 imaxes para acceder aos xogos	
	□ Outra (especificar)		

161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	■ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou

	derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → Cada xogo remata unha vez superado. Sería resultado de vitoria, non existe derrota.
164	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	■ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	□ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	□ Puntuación final ou definitiva da partida
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo monousuario/a, de regras sinxelas e obxectivos lúdicos relativamente claros (salvo no xogo de Balo) • No videoxogo non se fomenta a superación de marcas persoais (tempo, puntuacións...) A motivación é superar cada un dos xogos que integra o CD (salvo no de Colorear, que non ten final) • Nos xogos os eventos que se suceden son os mesmos en cada partida. As accións a realizar sempre son as mesmas, mais de forma aleatoria os elementos que se mostran na pantalla e as accións que se solicitan poden variar. • Os obxectivos lúdicos e accións a realizar polo xogador ou xogadora difiren entre os xogos.

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	■ Menú
	■ Botóns
	□ Logos
	□ Mapa xeral do xogo
	□ Caixas de texto
	□ Outros (especificar)
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: A pesar de ser realmente sinxela, dadas as poucas opcións que inclúe, o botón Saír do CD e o de Volver ao menú cando se está dentro dun dos xogos é o mesmo, o que pode provocar dúbidas en canto funcionalidade se non se está escoitando, posto que os botóns teñen locución.
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Son fáciles de entender mais non destacan pola súa orixinalidade.
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: A distribución da información é correcta, mais tórnase complicada polo botón Saír / Volver, que como adiantamos son iguais en canto aparencia gráfica, simplemente cambian de situación da pantalla. Distribúense do seguinte xeito: • Parte superior dereita, atópase no menú o botón saír. • Parte inferior, sae a pantalla o botón repetir unha vez finalizada a partida (consideramos este un aspecto positivo) e o botón volver ao menú.
	Observacións
	• O menú está formado por 6 imaxes representativas de cada xogo. • No xogo hai tres botóns: ◦ Botón volver ◦ Botón “Queres xogar de novo”? ◦ Botón “Saír”

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: É moi sinxelo. Xógase con marcos formados por liñas rectas.
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)

171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As ilustracións, fondos, personaxes... son diferentes, arriscadas, con poucos elementos, con moito colorido... como se fosen realizadas por unha nena ou neno.
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A pesar de que gran parte de ilustracións incluídas nos xogos, funcionan como obxectos simbólicos sobre os que se interactúa para realizar as accións, as imaxes espidas das personaxes parécennos acertadas dado que se trata dun recurso para a igualdade (diferencias entre os sexos – actividades non estereotipadas).Tamén os cambios anímicos que acontecen en Balo ao pasar de balón a pelota (loitar polo que un quere, non polo que queren os demais)
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os tamaños do calzado e complementos do xogo de vestir percibímolos pequenos.
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Son escenarios demasiados sinxelos: sen texturas, sen sombras...
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Mantense totalmente uniforme, na liña gráfica adoitada.
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Nos xogos non se integra texto.
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:

181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Locución voz en off
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As personaxes non falan.
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Nalgúns xogos se inclúen efectos de son como reforzo das accións que se están realizando.
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non o son, mais son demasiado simples.
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Soamente hai música ambiente no menú, na pantalla principal, que ao ser tan corta e repetitiva pode chegar a ser molesta. Nótase moito cando o blicleé reproducido.
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Tanto os efectos, como as locución escóitanse con claridade, sen erros.

	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os sons interrelaciónanse correctamente coas accións realizadas ou acontecementos que suceden no xogo.
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar →
	Observacións
	• Inclúe música de fondo no menú principal, non dentro dos xogos. Non se pode desactivar.

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A pantalla inicial non pode saltarse. As instrucións dos xogos tampouco, mais pódese igualmente interactuar no xogo..
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se inclúe a opción de gardar as partidas, nin se sinalan os xogos superados.
197	Os tempos de carga son razoables.

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Controlar o xogo pode resultar complexo nalgúns momentos (no menú e nos xogos de arrastrar), cremos principalmente que pode ser debido a que o cursor adquire a forma dunha man, provocando unha sensación pesada de retardo, de lentitude ao mover o rato. Tamén, como sinalamos, controlar o xogo de Balo tamén pode entrañar dificultade ao grupo menor de idade ao que se dirixe.
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se atoparon erros de programación.
	Observacións
	—

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• Navegar polo CD e polos xogos non entraña dificultade dado o escaso número de opcións que permite, mais a pesar diso a imaxe do botón Saír foi reutilizada, empregándose para outra función diferente. • O videoxogo é intuitivo cunha estrutura coherente en todos os xogos, compostos basicamente por unha pantalla. • Non inclúe textos, mais si locucións (voz en off feminina) que indican que facer en cada xogo e felicita cando son resoltos. • Non se aprecian erros de programación.

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• Videoxogo en galego.	• Non é gratuíto
• As temáticas que (supostamente) trata: igualdade, estereotipos...	• Os obxectivos e contidos non se integran ou non se adaptaron correctamente a estrutura do xogo.
• Deseño diferente, rompedor, divertido, extravagante, colorido...	• Os obxectivos educativos e lúdicos non son adecuado para toda a franxa de idade destinataria.
• Personaxes orixinais e coidadas, sen roles estereotipados.	• Inclúense poucos retos, minixogos ou actividades.
• Carece de erros de programación.	• Carece de información xeral, na que se explique o número e características de xogos que se integran na aplicación en paralelo aos obxectivos e contidos que se tratan.
• O xogo de vestir e o de Bolo serían facilmente adaptables para a ensinanza de diferentes contidos.	• Carece de consellos e propostas didácticas para ser utilizado nas aulas ou no fogar.
	• A aplicación non é flexible. Non se pode engadir ou modificar contido.
	• A aplicación non consegue na súa totalidade os obxectivos educativos para os cales foi creada.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Análise do videoxogo

Silín y Ruidón

Data de inicio do proceso da análise	23 de xaneiro de 2016
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 47.0.2526.106 m

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....4
A.3. Imaxes de referencia....6
Conclusións do bloque A....7
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....8
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....8
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....8
Conclusións do bloque B....9
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....10
C.1. Código PEGI....10
C.2. Idea do xogo....10
C.3. Funcións xerais....10
C.4. Clasificación....10
C.5. Grupo destinatario....11
C.6. Obxectivos lúdicos....12
C.7. Regras do xogo....12
C.8. Retos....12
C.9. Obxectivos educativos....13
C.10. Contidos educativos....13
C.11. Relación co Currículo Oficial....14
Conclusións do bloque C....14
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....16
D.1. Idioma....16
D.2. Son....16
D.3. Rexistro....16
D.4. Plataforma....17
D.5. Sistema operativo....17
D.6. Sistema periférico....17
D.7. Outros requisitos técnicos....18
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....18
D.9. Linguaxe de programación....18
D.10. Compras....19
D.11. Publicidade....19
D.12. Garantía....19
D.13. Contacto....19
Conclusións do bloque D....20
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....21
E.1. Obxectivos educativos....21
E.2. Contidos educativos....21
E.3. Ámbito de incidencia....24
E.4. Retos....24
E.5. Retroalimentación e axuda....26
E.6. Teorías de aprendizaxe....27
Conclusións da análise E....27
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....29
F.1. Tempo....29
F.2. Control do progreso....29
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....29

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....30
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....31
Conclusións da análise F....31
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....32
G.1. Natureza do mundo do xogo....32
G.2. Estrutura....32
G.3. Niveis....32
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....33
G.5. Trama argumental....33
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....34
G.7. Visión do xogador/a....35
G.8. Personaxes....35
G.9. Obxectos simbólicos....40
G.10. Estrutura temporal....40
Conclusións da análise G....41
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....42
H.1. Regras do xogo....42
H.2. Obxectivos do xogo....42
H.3. Recompensas....42
H.4. Conflito do xogo....43
H.5. Os/as xogadores/as....43
H.6. O equilibrio de dificultade....44
H.7. Eventos do videoxogo....44
H.8. Resultados do xogo....45
Conclusións da análise H....47
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....48
I.1. Interface gráfica....48
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....49
I.3. Accesibilidade....51
I.4. Funcionalidade técnica xeral....52
Conclusións da análise I....52
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....53
K.1. Conclusións finais....53

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	Silín y Ruidón		
002	Ano ou data lanzamento	2012		■ Non figura
003	Colección	Forma parte dos materiais dunha campaña escolar para a concienciación sobre o ruído.		□ Non forma parte
004	Soporte	□ CD		Especificar
		■ En liña	■ Accesible en Web	Na web da Sociedad Española de Acústica (SEA)
			■ Descarga en Web	Na web da Sociedad Española de Acústica (SEA)
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	En liña, na seguinte ligazón: http://www.sea-acustica.es/fileadmin/SilinRuido/SilinRuidon.html		
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións

- O ano de lanzamento do xogo non conta nin no xogo nin na web de SEA, mai foi lanzado a finais do ano 2012, como puidemos comprobar nunha nova publicada no Facebook de imaxin| software do 10 de decembro de 2012, que di así: *Na web de SEA (Sociedad Española de Acústica) xa dispoñible o recurso dixital "Silín y Ruidón", desenvolvido pola área de in| gaming e que ten como principal obxectivo concienciar sobre as causas e consecuencias do ruído na Educación Primaria.* Ligazón: https://www.facebook.com/imaxinsoftware/photos/pb.186892271366535.-2207520000.1453223209./430545647001195/?type=3&theater
  No Facebook de SEA tamén se fixo unha publicación ao respecto o 25 de novembro de 2012.
- O videoxogo pode xogarse en liña ou descargarse dende a web de SEA.

A.2. Autoría

007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica	1	imaxin|software	Santiago de Compostela	http://www.imaxin.com/
	□ Xunta de Galicia				
	□ Concello				
	□ Museo				
	□ Biblioteca				
	□ Fundación				
	□ Editorial				
	□ Produtora audiovisual				
	□ Persoa/s física/s				
	■ Outras/os (especificar) • Asociación sen ánimo de lucro	1	Sociedad Española de Acústica –SEA–	Sede en Madrid	http://www.sea-acustica.es/
	□ Non figuran				

008	Iniciativa
	□ Propia
	■ Contratación
	□ Concurso público
	□ Subvención
	□ Outra
	□ Non figura / difícil de determinar

009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	

010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	

Observacións
• O videoxogo é produto dunha contratación. Na que SEA actúa como cliente e imaxin|software como fornecedor. • Na pantalla de inicio do xogo infórmase de que o videoxogo foi producido por SEA e desenvolvido pola empresa imaxin|software. Tal e como mostra a seguinte imaxe.



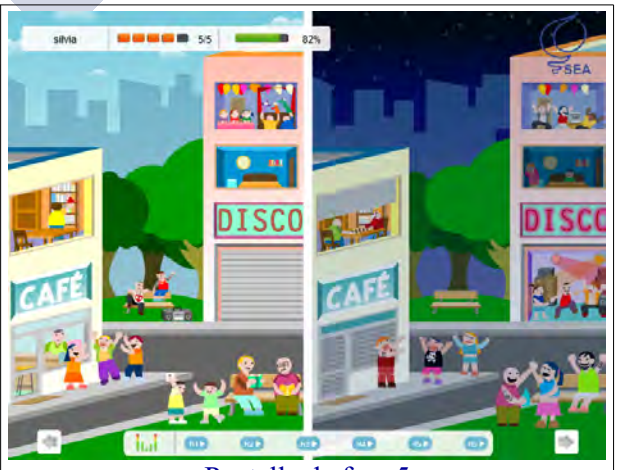
- Sobre a autoría:
  - A Sociedad Española de Acústica (SEA) é unha asociación sen ánimo de lucro creada o 11 de abril de 1969 de acordo coa Lei de Asociacións do Ministerio do Interior. Os seus obxectivos principais son os seguintes:
    - Fomentar o progreso da Acústica nos seus distintos campos, aspectos e aplicacións mediante o estudo, a información, a difusión e o asesoramento.
    - Colaborar no desenvolvemento da investigación acústica na industria.
    - Cooperar no desenvolvemento da cultura musical, promovendo o estudo e a difusión de recomendacións que contribúan á ampliación de coñecementos e a perfeccionar as técnicas de gravación, reprodución e transmisión do son.
    - Velar pola protección das persoas e da colectividade contra ruídos e niveis sonoros elevados, asesorando aos organismos correspondentes sobre métodos idóneos para reducir aqueles mediante a confección de recomendacións e a colaboración na redacción de normas.
    - Promover o intercambio de manifestacións, traballos e experiencias entre os seus membros e entre a colectividade acústica nacional e internacional.
    - Promocionar a calidade total nas instalacións acústicas.
  - imaxin|software é unha empresa dedicada ao desenvolvemento de servizos e solucións avanzadas de software e multimedia desde o ano 1997, especializada en enxeñería lingüística e en videoxogos educativos e formativos.

A.3. Imaxes de referencia

011



Pantalla rexistro



Pantalla da fase 5

Observacións
—

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	—
014	Outra información de interese
	—

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...
• "Silín y Ruidón" é un videoxogo gratuíto dispoñible na web da Sociedad Española de Acústica (SEA). Forma parte dos materiais dunha campaña escolar para a concienciación sobre o ruído. • No videoxogo especifícase que foi producido por SEA e desenvolvido por imaxin|software. Móstranse ambos logos na segunda pantalla de inicio. O logo de SEA tamén se inclúe na parte superior dereita de todas as pantallas do xogo. Non se especifican os profesionais concretos que participaron na elaboración do xogo. • Descoñecemos o número de usuarios e usuarias que xogaron en liña ou que descargaron oxogo. • O videoxogo está dispoñible en liña e para a descarga. Neste documento analizaremos a versión en liña.

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)	
	□ Web do proxecto	
	□ Embalaxe	
	□ Material impreso	
	□ Espazo en tenda virtual	
	■ Outro (especificar) • Web de SEA	Na web infórmanse dos obxectivos, campos de actuación e de como asociarse en SEA. Infórmase das actividades e publicacións que se realizan así como novas de actualidade e información sobre acústica.
	Observacións	
	• Ao xogo acédese dende a páxina de SEA, infórmase do mesmo dende a pantalla inicial dentro das novas publicadas. Tamén dentro do apartado *Actividades*, subapartado *Campaña Concienciación* sobre o ruído.	

B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?			
	Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
	■ Titorial	Dentro do videoxogo	Pantalla estática	Emprégase unha das pantallas do xogo para explicar de forma esquemática a interface e funcionamento.
	□ *Trailer*			
	□ Sinopse			
	□ Presentación formal			
	□ Guía didáctica específica para docentes			
	□ Información xeral de carácter pedagóxico.			
	□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso			
	□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)			
	□ Información técnica			
	□ Outro/s			
	Observacións			
	• O videoxogo é un recurso máis dunha campaña de educación escolar que SEA dirixe a			

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

alumnado de ensino primario, secundaria e bacharelato.

- Recursos dispoñibles na web para ensino primario:
  - Unidade didáctica para alumnos/as. Componse dun manual para o profesorado, fichas para o alumnado, un DVD sobre a materia e unha proposta de exercicios prácticos
  - Manual do Profesorado
  - Cómic audiovisual “Silín y Ruidón”, versión narrada e versión subtitulada para discapacitados auditivos
  - Cómic impreso “Silín e Ruidón?- versión “Page Flip”
  - Vídeoxogo educativo "Silin y Ruidón"
- Unidade didáctica de ensino secundario e bacharelato
  - Manual do Profesor
  - Programa audiovisual “En busca del confort acústico perdido”, versión narrada e versión subtitulada para discapacitados auditivos
  - Publicación impresa “En busca del confort acústico perdido”
- Propostas de actividades do Día Sen Ruído en centros escolares de Educación Primaria e Secundaria (último mércores do mes de abril)

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• O videoxogo actúa como un recurso máis dentro dunha campaña escolar na que se achega unha gran variedade de materiais educativos. • O xogo non ten unha web propia ou un apartado específico, nin guía didácticas, nin se inclúen orientacións pedagóxicas relevantes para a a súa utilización.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
	□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?			
		□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
		□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
		□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
	■ Non					
	Observacións					
	—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?			
	□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
		□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
	■ Non			
	Observacións			
	—			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
	■ Si	*Onde? →			
		*Cal é a súa función?			
		□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
		□ Educar	■ Outras (especificar) → *Desarrollar las buenas prácticas acústicas*		
	□ Non				
	Observacións				
	—				

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?				
	■ Si	*Onde? → • Dentro do videoxogo (na segunda pantalla inicial)			
		*Que termo se emprega?			
		□ Videoxogo	□ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico

	■ Outro/s (especificar) → Video juego [con separación]				
□ Non					
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
■ Si	*Onde? → Dentro do videoxogo (na segunda pantalla inicial)				
	*Que termo se emprega?				
	■ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
	□ Outro (especificar) →				
□ Non					
Observacións					
—					

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?			
■ Si	*Onde? →Na web de SEA			
	*Para cal? (especificar)			
	■ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo	
	□ Outro (especificar) →			
□ Non				
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Para cal? (especificar)			
	□ Local	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
	□ Outro (especificar) →			
■ Non				
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?			
■ Si	*Onde? →			
	*Que se determina? (especificar)			
	□ Idade	■ Nivel educativo • Educación Primaria	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)	
	□ Outro (especificar) →			
□ Non				
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Cales son? →			
■ Non				
Observacións				

• Dentro do videoxogo non se explicita para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo, nin a quen se dirixe, mais na web de SEA o videoxogo inclúese dentro dos recursos creados para Educación Primaria.

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	■ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son → Combater ao molesto Ruidón
	□ Non	
	Observacións	
	—	

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	■ Si	*Onde? → • Dentro do videoxogo (no apartado *Instrucciones*)
		*Resumo de cales son → Arrastrar os ruído ao lugar adecuado (ver observacións)
	□ Non	
	Observacións	
		

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?
	■ Si	*Onde? → Dentro do videoxogo (no apartado *Instrucciones*)
		*Resumo de cales son →Facer que desaparezan os ruídos nas situacións que se presentan en cada unha das cinco pantallas do videoxogo.

□ Non	
Observacións	
• Neste ocasión as regras do xogo coinciden cos retos. As accións a realizar son as mesmas en cada unha das fases.	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? → Dentro do videoxogo (na segunda pantalla inicial)
		*Resumo de cales son? → • Desenvolver boas prácticas acústicas
	□ Non	
	Observacións	
	• A unidade didáctica dirixida a Educación Primaria e que forma parte da Campaña de Concienciación sobre o Ruído promovida por SEA, da que forma parte o videoxogo, ten como obxectivos: ◦ concienciar ao alumnado sobre o problema do ruído ◦ coñecer os prexuízos e perigos que ocasiona o ruído ◦ aprender a protexerse do ruído ◦ actuar para non ser axentes produtores de ruído ◦ valorar o ruído como unha forma de contaminación.	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
	Observacións	
	• Os contidos específicos que son tratados no videoxogo non se explican. Mais na web enuméranse no manual do profesorado os contidos do Programa de Concienciación sobre o ruído, son os seguintes: ◦ *1) Identificar la diferencia entre sonido y ruido* ◦ *2) Aprender a escuchar los sonidos que nos rodean* ◦ *3) Conocer los efectos negativos que el ruido produce sobre la salud* ◦ *4) Aprender a cómo protegerse del ruido* ◦ *5) Aprender comportamientos no productores de ruido* ◦ *6) Adquirir hábitos de Buenas Prácticas contra el ruido* ◦ *7) Aspectos técnicos del sonido (Específico para Tercer Ciclo de Enseñanza Primaria)* ◦ *8) Visionado del Cómic audiovisual "Silín y Ruidón"* ◦ *9) Conclusiones*	

◦ *10) Propuesta de actividades prácticas complementarias* O videoxogo elaborouse despois do manual, xa que a pesar de ser un recurso da campaña non é mencionado nin explicado na programación, recursos ou propostas didácticas incluídas na web de SEA.

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...
• Indicamos ao comezo deste apartado que o videoxogo non se basea noutros medios, mais cómpre indicar que emprega as mesmas personaxes que o cómic audiovisual e impreso “Silín y Ruidón”. • Tanto dentro do videoxogo como na web de SEA indícase que estamos ante un videoxogo educativo (en concreto: *video juego educativo*) • O ámbito de aplicación interpretamos que é escolar, xa que o videoxogo inclúese como material da campaña de educación escolar dirixida a alumnado de Educación Primaria. Dentro do videoxogo non se especifica. • Entendemos que o obxectivo educativo que pretende o videoxogo, indicado dentro do mesmo na segunda pantalla de inicio, é o xeral. Acudimos para esta análise á guía docente da campaña para

coñecer os obxectivos específicos e contidos que pretenden tratar na Educación Primaria e así axudarnos a ter unha visión máis obxectiva na análise do modelo educativo.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		□ Galego	■ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	■ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	■ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	■ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	□ Outros (especificar)				
	Observacións				
	• A personaxe Silín presenta o videoxogo e encárgase de facilitar os reforzos e aportar consellos.				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	■ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	□ Música
	■ Voces
	□ Outros (especificar)
	□ N/A
	Observacións
	• A única voz que se escoita é a da personaxe Silín. • Inclúense 25 efectos de son, cinco por pantalla. Teñen que situarse correctamente no lugar adecuado da pantalla. Entre os sons inclúense fragmentos de música. • Cando Ruidón desaparece tamén se escoita un son.

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	■ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso → Un nome ou alias

□ Non
Observacións
• O nome introducido simplemente é para que apareza nas pantallas do xogo e no ránking do minixogo.

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
□ Si ■ Non	*Onde? →		
	*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.		
	□ Consola (esp.)	■ PC	□ Teléfono intelixente
	□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →	
Observacións			
• Na web de SEA, dentro do apartado específico sobre a Campaña, engádese a seguinte información: *Descarga e instalación del Vídeo juego "Silín y Ruidón". Instrucciones de instalación: Versión Windows. Versión Mac. Descarga Versión Windows (zip, 9 Mb). Descarga Versión Mac (zip, 12 Mb).*			

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
■ Si □ Non	*Onde? → Na web de SEA				
	*Indicar e especificar versión.				
	■ Windows	□ Linux	■ MacOs	□ Android	□ iOS
	□ Outro/s (especificar)				
Observacións					
• Como sinalamos no anterior apartado, esta información inclúese de forma xeral, mais non nun apartado específico sobre o videoxogo.					

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
□ Si ■ Non	*Onde? →			
	*Indicar cales se necesitan			
	■ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
	□ Outro/s (especificar)			
Observacións				
—				

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	■ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	■ Execución de arquivos
	□ Outros (especificar)		□ N/A
	Observacións		
	• A conexión á rede precísase para xogar ao videoxogo en liña. • Se prememos nas versións para a descarga móstranse as seguintes instrucións para a instalación: Versión Windows: *Descargue el archivo "SilinRuidon.zip" a su ordenador.* *Pulse con el botón derecho y escoja la opción "Extraer todo". Seleccione el destino y pulse "Extraer". Se creará una carpeta con el nombre "SilinRuidon". Si quiere ejecutar el juego, haga doble click sobre el archivo "SilinRuidon.exe".* *También puede grabar el juego en otro dispositivo (CD o USB). Para ello copie el contenido de la carpeta (los tres archivos). Al introducir el CD en la unidad el juego se autoejecutará automáticamente (en caso de que no se autoejecute compruebe que tiene activada la opción de autorun).* Versión Mac: *Descargue el archivo "SilinRuidon.app.zip" a su ordenador.* *Para descomprimir el juego haga doble Click sobre el archivo. Se creará un archivo con el nombre "SilinRuidon.app".* *Si quiere ejecutar el juego, haga doble click sobre el archivo.* *También puede grabar el juego en otro dispositivo (CD o USB).*		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	

Observacións
—

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...
• É na web de SEA onde se indica que o xogo pode descargarse para Windows e Mac, incluíndo unhas instrución para poder facelo correctamente. Tamén se informa de que pode ser gardado en CD. Observamos polo tanto, que se ofrecen diversas facilidades para a distribución gratuíta do xogo e a posibilidade de poder xogalo sen conexión á rede. • Todas as locucións pertencen á personaxe Silín, encárgase principalmente de informar en off ante as accións correctas e erradas e de "ler" as informacións que se presentan en pantalla cada vez que é superada unha fase. Os botóns non teñen son, están en texto. • Integra unha gran variedade de efectos de son (preto de 30 contando co minixogo incluído ao final), mais nesta ocasión non se utilizan como *feed-backs* se non como elementos de xogo sobre os que tomar decisións, dado que o xogo vai sobre ruído. • Non inclúe formas de contacto específicas ante dúbidas xurdidas a partir da utilización do xogo. Non inclúe compras, nin publicidade integrada.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A[1]
	*Xustificar: Entendemos que o videoxogo é un recurso que facilite a identificación do ruído como unha forma de contaminación e para promover hábitos de boas prácticas contra o ruído, considerando totalmente adecuados os obxectivos ás idades destinatarias.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Si na súa totalidade, estamos ante un gran obxectivo educativo xeral (desenvolver boas prácticas acústicas) do que converxen varios específicos, todos relacionado coa problemática do ruído.
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O tipo de videoxogo sería máis acorde se o que se pretendese fose simplemente identificar ruídos, mais desenvolver boas prácticas acústicas requiriría na nosa opinión un xogo de simulación.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	Aínda que se precisaría da axuda docente ou dun especialista para poder sacarlle un mayor partido ao videoxogo.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: A grandes trazos si, xa que no videoxogo preténdese promover comportamentos non produtores de ruído (obxectivo pedagóxico) a partir da identificación e eliminación de comportamentos prexudiciais, combatendo neste caso a Ruidón (obxectivo lúdico)
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O límite no videoxogo entre son e ruído é demasiado difusa. O ruído son sons que molestan ou perturban, que para algunhas persoas poden resultar desagradables pero para outras non tanto.
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os contidos estrutúranse en niveis independentes, mais non consideramos que estean organizados segundo unha secuencia xerárquica.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non exactamente se demostra comprensión e coñecementos, se non que a percepción e identificación de situacións xeradoras de ruído.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Ao rematar cada unha das fases, emprégase a personaxe Silín para transmitir informacións, normas e consellos. 
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os contidos educativos son demasiado evidentes e preséntanse dunha forma moi explícita. Ademais, unha vez superado o videoxogo (chegouse ao 100%) e se quere revisar o realizado nas diferentes pantallas co mesmo alias, non se pode acceder ás pantallas informativas de Silín.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.

	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Aparecen personaxes de raza branca e negra, aínda que non moitas. As situación baséanse nun contexto occidental, mais non se distinguen persoas chinesas, árabes, etc.
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Nas situacións reflíctense acontecementos de actualidade: a xuventude ce botellón e na discoteca, condutores tensos, nenas e nenos xogando, mulleres e homes facendo as tarefas do fogar...
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Se temos en conta que tamén se pretende facer latente que as accións poden xerar ruídos molestos que deben evitarse na medida do posible, para así non xerar situacións que poder acabar en conflito.
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: A maioría dos contidos si, a pesar de que o videoxogo se dirixe a un amplo rango de idade, mais tamén se “mencionan” contidos nas pantallas de información de Silín que poden resultar dificultoso o seu tratamento
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Sabemos que este xogo foi supervisado por especialistas na materia.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os escenarios e elementos que o compoñen non aportan contidos extra que faciliten a súa obtención, todos os elementos integrados na pantalla son necesarios para a realización da actividade. Mais integra detalles como
	Observacións
	—

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	■ Conceptual
	■ Procedemental ou de habilidades
	■ Actitudinal
	*Xustificar → • Conceptual: nos consellos que aporta en off a personaxe mentres se xoga e nas pantallas intermedias de cambio de fase. • Procedemental e de habilidade: na percepción dos ruídos e identificación visual da situación que os xera. No minixogo: rapidez e coordinación ollo – man. • Actitudinal: a través da análise das situación que se reflicten en imaxe no videoxogo.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Bastante ou en gran medida dada a tipoloxía de xogo.
	Observacións
	—

E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	□ Selección	□ Quebracabezas	■ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	■ Identificación	□ Pregunta-resposta	■ Outro/s (esp.) → • Percepción	
	*Xustificar: • Percepción dos ruídos e identificación das situacións que os xeran. • O minixogo é un reto de habilidade.				
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
074	Natureza dos retos:				
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.				
	□ Os retos pódense crear.				
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.				
	□ Outra (especificar)				
	*Xustificar → Todos os retos as accións a realizar son os mesmos en cada partida.				
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.				
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas				

	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto
	■ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto. → Neste caso aos botóns de ruído
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Neste videoxogo entenderemos por reto as cinco secuencias correctas que se teñen que realizar nas tamén cinco pantallas que conforman o videoxogo: premer sobre o son para escoitalo, arrastralo até lugar correcto e premer en Ruidón para que desapareza. Ao minixogo accédese ao premer nun botón específico que se mostra activo unha vez superado o 100% do videoxogo. É dicir, unha vez completadas as cinco pantallas.
	Adecuación pedagóxica
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Os retos son moi repetitivos e quizais sería máis apropiado identificar directamente os ruídos molestos nas situacións en lugar de arrastralos.
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar: Todos os retos teñen a mesma finalidade didáctica.
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar: A contaminación acústica é un problemática actual que é tratada no videoxogo a través de exemplos reais e próximos.
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Os retos preséntanse en forma de situacións diferentes, a secuencia considerámola correcta, mais non percibimos un nivel de dificultade progresivo. Interpretamos que isto último tampouco é o que se pretendía.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Móstrase incerto o tempo que pode tardarse en resolver o reto, en localizar as situacións supostamente xeradoras de ruídos molestos. É unha cuestión máis próxima á paciencia que ao coñecemento, non son demasiado desafiantes.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar: Poden resolverse sen consultar ningún tipo de infomación.
	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	□ Ante accións ou respostas correctas
	□ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	■ Ao superar un nivel
	■ Ao superar un reto
	■ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	■ Outras (especificar) → • Ao non superar un reto • Ao non superar o xogo
	*Xustificar → • Recordamos que nesta análise as accións serían o que entendemos habitualmente por retos, minixogos ou actividades. Nos retos obteríamos unha locución de Silín indicándonos se o ruído foi arrastrado ao lugar correcto ou a un incorrecto. • Ao superar un nivel, Silín aporta consellos. Mais aínda que non se supere o nivel pódese viaxar igualmente polas diferentes pantallas. • Se no quinto nivel prémese sobre o botón de avance, automáticamente se accede á pantalla de resultando, na que se informa do % superado e se aporta un breve consello, sexa ou non superado o 100%.
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	■ Apórtanse puntos, moedas, insignias... → No minixogo de habilidade final
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	■ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	□ Son de acerto
	□ Son de erro
	■ Animacións de vitoria
	■ Animacións de derrota
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Locucións de ánimos (ante acertos e erros). Consellos e orientación pedagóxicas, algunhas ante accións realizadas mentres se xoga pero sobre todo ao completar unha fase.
084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: A retroalimentación recibida pode ser aleatoria, é dicir ante accións correctas ou incorrectas saen consellos ou ánimos xerais, mais tamén atopamos, aínda que en poucas ocasións, retroalimentación específica ante accións correctas. Os consellos e información recibida ao superar cada fase son como pequenas cápsulas de contido, mais non unha axuda específica para a consecución dos retos.
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?

□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
■ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
□ Outro (esp.)
*Xustificar → Nalgún reto a personaxe guían en certa medida aos xogadores/as, pero máis que axudas consideramos que é parte da dinámica do xogo e un medio para reforzar os contidos.
Observacións
• Resaltar que o xogo integra unha gran variedade de resposta en off da personaxe Silín ante as accións realizadas. Como salientamos,en contadas ocasións ofrécese retoalimentación específica, algúns exemplos: ○ *Muy bien, el volumen de los cascos era muy elevado.* ○ *Tienes razón la televisión está muy alta. Ahora el volumen es más adecuado.*

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	■ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	■ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	• O videoxogo é lineal, nos que sempre hai que realizar as mesmas accións para a consecución do obxectivo lúdico. Os "premios" dos programas reforzo tradúcense en consellos e orientacións ante respostas correctas e ao supera de nivel.

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• O obxectivo xeral do videoxogo especifícase con claridade considerándoo adecuado para etapa educativa á que se dirixe, a pesar do amplo rango de idade que abarca. Se ben menciónanse conceptos que poden resultar dificultoso o seu tratamento no 1º ciclo de Educación Primaria. • Estamos ante un xogo de marcado carácter lineal no que se poden traballar contidos de tipo procesual, conceptual e actitudinal, mais onde as accións a realizar ou retos a superar caracterízanse

por ser repetitivos.

- Na retroalimentación recibida apórtanse coñecementos e incentívase a afondar nos contidos que se pretenden tratar do videoxogo. Sobre todo nas pantallas intermedias entre as fases, nas que a personaxe Silín aporta consellos e informacións. Estas pantallas saltan unha vez completada a fase, mais se o videoxogo é totalmente superado e estamos na pantalla de resultados, non se volven mostrar, o que dificulta gravemente o poder afondar nos contidos unha vez superado o xogo.
- En todos os retos refórzanse en voz cada acerto ou erro.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Na versión en liña ao non ter un botón de gardar o progreso, pode resultar difícil superar e atender aos consellos de Silín nunha hora escolar, aínda que tamén dependerá da percepción visual do alumnado, das axudas e metodoloxía didáctica levada a cabo na aula.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)
	■ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	■ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	

	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	■ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	■ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A

	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• Nin no videoxogo nin nos materiais deseñados para o docente se especifica o seu rol, non sucede o mesmo con outros materiais da Campaña, nos que incluso se ten en conta todo o centro educativo. Interpretamos que o videoxogo foi creado despois da unidade didáctica e a guía para docentes, e que estes materias non foron adaptados. Así é que non hai unha guía ou material complementario no que se trate ou mencione o xogo. • O videoxogo non permite configuracións de ningún tipo.

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	■ Natureza icónica
	□ Natureza narrativa
	Observacións
	• O comezo do xogo inclúe elementos dramáticos ou narrativos, mais a natureza xeral é icónica, non se compón unha narración.

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	• A estrutura xeral do xogo é a seguinte: ◦ Dúas pantalla de inicio que se suceden de forma automática, a primeira na que se mostran as personaxes principais e título do xogo. A segunda para especificar a autoría e o obxectivo educativo. ◦ Pantalla de rexistro, a partir da cal se accede ao videoxogo e tamén permite a opción de ver as instrucións. ◦ Cinco pantallas de videoxogo, son os niveis, os que mostran as situacións, polas que se pode viaxar de diante a atrás. ◦ Pantalla de resultados, accédese ao premer sobre o botón de avance na última situación ou nivel do videoxogo. ◦ Dende a pantalla de resultados, se o videoxogo é completado ao 100% pódese acceder a un minixogo. ◦ Ao rematar o tempo no videoxogo accédese ao ránking.

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	■ Si	*Especificar número → 5
		*Describir → En realidade son as pantallas principais do videoxogo, mais dentro do xogo se lles chama fases.
	□ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	

■ Non, teríase que comezar o videoxogo
□ Outra opción (esp.)
□ N/A
Observacións
• Para volver repetir unha fase dende o principio débese saír e volver entrar no xogo, mais nunha mesma partida pódese acceder a calquera das fases, e completala cando se desexe.

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	■ Ningunha
	□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	—

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...)
	□ Mediante voces en *off*
	□ Mediante textos en pantalla
	□ Outras (especificar)
	□ ■ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
	Observacións

—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	□ Un escenario ou fondo		
	■ Varios escenarios (especificar número) → 6 (cinco das fases e un do minixogo)		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	■ Interior	• Bloque de vivendas nas que se poden observar as estancias: cuartos, cociña, salón... É de día. • Edificio con pisos nas que se poden observar as estancias: cuartos, cociña, salón... É de noite • Escola, fundamentalmente interior. Características reais.	3
	■ Exterior	• Cidade • Rúa, fundamentalmente exterior • Rúa, fundamentalmente exterior (fondo do minixogo) Características reais.	3
	□ Neutro		
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	□ Si	*En cales?→	
	□ Algunhas	*En cales?→	
	■ Non		
	□ Difícil determinar		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		
116	Perspectiva:		
	□ Cónica		
	■ Isométrica		
	□ Outra (esp.)		
117	Estilo gráfico:		
	□ Realista		
	□ Surrealista		
	□ Abstracto		
	■ Cartoon		
	□ Pixelado		

	□ Manga
	□ Outro (esp.)
118	Cores que predominan:
	□ Cálidas
	■ Frías
	■ Claras
	□ Escuras
	■ Pastel
	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente
	□ Pasado
	□ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións
	• No xogo predominan unha gran variedade de cores e tonalidades, sendo a cor azul a máis empregada (ceo, paredes das estancias, paredes dos edificios, cor dos botóns....)

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	□ Terceira persoa	
	■ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes
122	Intégranse no videoxogo personaxes?
	■ Si
	□ Non
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?
	■ Pre-definidos (esp.) → Hai dous personaxes principais: Silín e Ruidón. E sobre 125 figuras humanas ou figurantes simulando realizar accións nas situacións presentadas nas fases.

	□ Selección avatar (esp. as opcións)
	□ Creación avatar (esp. as opcións)
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
124	Estilo gráfico
	□ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	■ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →

126	Especie	Nº de referencias
	■ Persoa	1 (Silín)
	□ Animal	
	■ Ser fantástico	1 (Ruidón)
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	

127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	□ Heroína		□ Heroe		□ Heroe	
	□ Axudante		■ Axudante	1	□ Axudante	
	□ Antagonista		■ Antagonista	1	□ Antagonista	
	□ Provedora		□ Provedor		□ Provedor	
	□ Beneficiaria		□ Beneficiario		□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	

Personaxes principais

128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor	Nº de referencias
	■ Occidentais	1 (Silín)
	□ Asiáticos	
	□ Árabes	
	□ Indios	

	□ Africanos	
	□ Xitana	
	□ Azul	
	□ Amarelo	
	□ Verde	
	□ Laranxa	
	□ Rosa	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp) → Gris	
129	Xénero	Nº de referencias
	□ Feminino	
	□ Masculino	2
	□ Asexual	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	□ Personaxe con baixa visión	
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	□ Infancia (0-12 anos)	1
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	□ Non se distingue	1
	□ Outro (esp.)	
132	Rexistro lingüístico	
	□ Estándar	
	□ Culto	
	□ Coloquial	

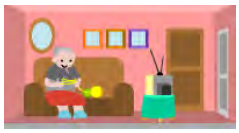
	□ Vulgar
	□ Outro (esp.)
	□ N/A →
	Arquetipos
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: No videoxogo se presentan e non cómic descríbese sobre todo a Ruidón.
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Silín → silencio Ruidón → ruído
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar: Dado que soamente hai dúas personaxes principais de diferentes características. Se ademais tivésemos en conta as personaxes "figurantes" estas están deseñadas de tal maneira que todas teñen a mesma proporción, distínguese o sexo e idade polo cabelo, vestimenta e estatura.
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Sobre todo se temos en conta ás personaxes "figurantes"
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os únicos movementos de personaxe (mans, ollos e boca) que se integran é cando Silín explica o que hai que facer no xogo e nas pantallas intermedias das fases. Tamén cando Ruidón desaparece. As poses das personaxes "figurantes" están bastante logradas.
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.

	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo se temos en conta ás personaxes "figurantes"
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: A forma de falar de Silín manténse estándar en todo o videoxogo, mais apreciamos diferentes tons de voz nos *feed-backs* emitidos durante as accións correctas e incorrectas.
	Observacións

- No apartado especie e roles tivemos soamente en conta as personaxe principais. A proporción entre mulleres e homes das figuras humanas que se representan nas situacións é equilibrada. Curiosamente non se observa ningunha figura de animal.
- En canto aos estereotipos de xénero, se centramos a nosa atención nas personaxes "figurantes", observamos por exemplo que atopamos a homes na cociña e a mulleres empregando un trade.



A proporción é equilibrada, cremos que se tivo especial coidado neste aspecto. Agora ben, podemos percibir nas imaxes, ideas estereotipadas como a dependencia de persoas con reducida mobilidade, a vestimenta sexy das adolescentes pola noite, así como a anciá que fai ganchillo sentada diante dun tv cun volume alto de voz.







Mais estes son exemplo contados, posto que tamén se poden observar personaxes de diferentes razas, persoas lendo, xogando, etc.

- Imaxe das personaxes principais:



G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	■ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	□ N/A
	Observacións
	• Serían os botóns dos ruídos.

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		■ Outros (esp.) → O videoxogo non inclúe tempo, pero si o minixogo.
		*Xustificar →
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	■ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.) No minixogo
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida. No videoxogo
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	■ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	□ Simétrica (xógase en tempo real)	
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar →	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	□ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	
	■ N/A	
	*Xustificar →	

Observacións
—

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo de estrutura lineal con ausencia de narración. Composto por cinco fases independentes en forma de pantallas en 2D que reflicten lugares cotiás (rúas, interiores vivendas, escola....) nos que ocorren situacións relacionadas co ruído. • O videoxogo non permite configuracións, as personaxes veñen pre-definifas, nas que diferenciamos: • Personaxes principais, Silín e Ruidón, un neno e unha pantasma. • Máis de 100 personaxes “figurantes”, integradas nos fondos do videoxogo en actitude activa, entre as que se atopan poucas persoas maiores, poucas persoas con necesidades específicas e poucas persoas de outras razas, mais algún exemplo si se encontra. Coidamos se tivo especial atención por incluír unha representación proporcional de personaxes de diferente sexo, realizando diferentes tarefas. Non existe a presión do tempo nin da puntuación. Valórase a resolución dos retos, mais non o tempo que tardan en superarse. Agás no minixogo, onde si se inclúe tempo e puntuación.

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Están recollidas nunha pantalla específica dentro do propio videoxogo
	Observacións
	—

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → Os obxectivos lúdicos sempre son os mesmos en cada partida.
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Considerámolos moi sinxelos para alumnado de Terceiro de Primaria.
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Para un xogo de tipoloxía tan sinxela si, cremos que reflicte ben situacións reais e habituais nas que se xeran (e xeramos) ruídos molestos sen ser conscientes.
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	□ Obter puntos → No minixogo
	□ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais → Podemos considerar un ben virtual o acceso ao videoxogo.
	□ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais→ En teoría, xa que esta funcionalidade non é real na versión web

□ Outra (especificar)
*Xustificar → No videoxogo débense superar cinco fases ou niveis para dalo por finalizado.
Observacións
• Ao completar o 100% do videoxogo "prémiase" co acceso a un minixogo de habilidade (tipo disparos) no que nun tempo determinado débense disparar o maior número de Ruidóns posibles. Rematado o tempo accédese a un ránking de clasificación onde supostamente se gardan as 5 mellores puntuacións. Pero ao xogar en liña as puntuacións persoais non se gardan, móstrase a puntuación obtida na partida entre outras que por defecto se atopan na táboa de clasificación e cuxa puntuación máis alta é difícil por non dicir imposible de alcanzar.

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → A dificultade por superar cada minixogo recae no propio xogador ou xogadora.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)

■ N/A
*Xustificar →
Observacións
—

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 1 2 N/A		
	*Xustificar:		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)		
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.		
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.		
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.		
	■ N/A		
	*Xustificar →		
159	Compoñente de azar		
	□ Si	*Especificar →	
	■ Non		
160	Accións do xogador/a		

Xerais		Específicas	Estado do xogo
Diexéticas	□ Mover personaxe		
	□ Calcular		
	□ Escribir		
	□ Seleccionar		
	■ Premer	Premer no botón de ruído unha vez arrastrado ao lugar correcto da pantalla	Ruidón desaparece. Nalgunhas ocasións aparece un botón laranxa no que se inclúe o volume de son

				adecuado.
	■ Arrastrar obxectos		Arrastrar ruído até zona da pantalla correcta	Escóitase *feed back* da personaxe e/ou desaparece unha vida.
	□ Coller			
	□ Colorear			
	□ Construír			
	□ Outras	Escoitar	Premer nun botón de ruído	Escóitase o ruído
		Disparar	Premer sobre Ruidón co "lanzasilencio"	Súmanse puntos
	Non diexéticas	□ Pause		
		□ Configuración		
		□ Menú		
		■ Outra (especificar) → Premer nos botóns de avance e retroceso		

161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Sempre é igual.
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: En cada partida sempre suceden as mesmas situacións.
	Observacións
	—

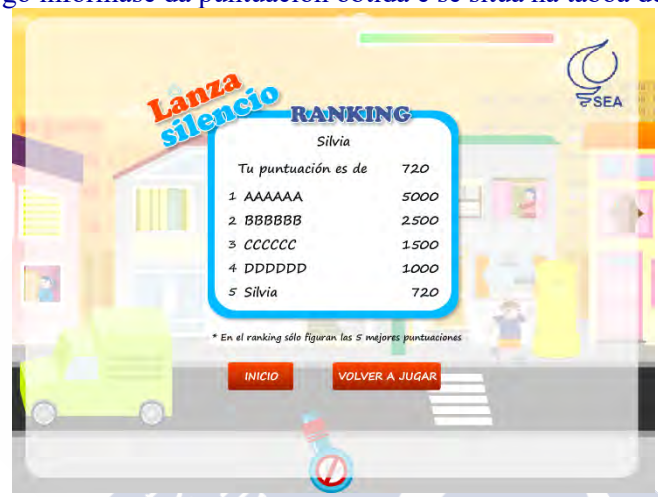
H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	□ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	■ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → • O videoxogo outorga un % como resultado. En función do resultado móstrase un consello. Exemplo:





- No minixogo infórmase da puntuación obtida e se sitúa na táboa de clasificación.



164	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	□ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	□ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	□ Puntuación final ou definitiva da partida
	□ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo monousuario/a, de regras sinxelas e obxectivos lúdicos claros, explicados dentro do propio xogo. • A motivación explícita que impulsan aos xogadores e xogadoras é superar o 100% do videoxogo para poder acceder como "premio" a un minixogo de habilidade. • No minixogo foméntase a superación de marcas persoais en forma de puntuación, pero estas marcas non poden ser gardadas e ademais as que establecen como comparativa son moi altas, difíciles de superar. • No videoxogo as accións a realizar sempre son as mesmas.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú
	■ Botóns
	■ Logos
	□ Mapa xeral do xogo
	■ Caixas de texto
	□ Outros (especificar)
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: A pesar de integrar poucas opcións e ser de fácil manexo, os botóns de avance e retroceso non son intuitivos. Considerámolos moi discreto e o último deles (pantalla 5) confuso. Hai que ler as instrucións para saber que ao premer nese botón, non se pasa a outra pantalla do videoxogo (como sucede nos anteriores), senón que se pasa directamente aos resultados.
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Son fáciles de entender máis non destacan pola súa orixinalidade.
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: A distribución da información está moi coidada, percibimos tres niveis: • Parte superior esquerda, infórmase da progresión • Parte inferior central, os ruídos a arrastrar • Parte inferior esquerda e dereita, botóns de retroceso e avance.
	Observacións
	• Botóns: ◦ Na pantalla de rexistro: ▪ *Entrar* ▪ *Instrucciones* ▪ *Minijuego* (móstrase activado se o xogo o videoxogo foi completado ao 100%) ◦ En cada unha das pantallas do videoxogo: ▪ Botón avance ▪ Botón retroceso (agás na 1) ◦ Na pantalla de consellos de Silín: ▪ *Seguir* ◦ Na pantalla dos resultados do videoxogo: ▪ *Minijuego* (móstrase activado se o xogo o videoxogo foi completado ao 100%) ▪ *Inicio* ◦ Na pantalla de instrucións do minixogo: ▪ *Jugar* ▪ Volver ◦ Na pantalla Ranking ▪ *Inicio*

- *Volver a jugar*
- Caixas de texto: nas instrucións e nos consellos e normas de bo comportamento sonoro de Silín.

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar:
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Quizais non sexan moi atractivos a alumnado de 2º e 3º de Primaria.
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As ilustracións son unha elemento importante no xogo, xa que nelas se reflicten as accións provocantes (ou non) dos ruídos a arrastrar.
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Son adecuados tanto para a súa correcta observación como interacción.
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Aínda que os escenarios están coidados, son moi sinxelos e non inclúen aspectos como os especificados no ítem.
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos que o das instrucións podían ter un maior tamaño.
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O fondo é branco, e o texto pode ser azul ou negro.
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: É decisión do xogador/a a lectura das pantallas de consellos de Silín, así como permanecer nelas o tempo necesario. Todas integran un botón de *Seguir*.
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non é que o melloren se non que son parte primordial do xogo. E por iso consideramos que algunhas non está moi logradas, sobre todo as relativas á fase 5. Por exemplo, escóitase ruído como provocado por moita xente cando en pantalla se presentan tres personaxes "figurantes".

189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Infórmase dos acertos e dos erros mediante locución, non sons.
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O videoxogo non integra música ambiente
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As animacións das personaxe Silín mentres fala está bastante ben sincronizada, aínda que podería ser mellorada, sobre todo nas instrucións do minixogo, onde hai un silencio na locución (no punto e aparte) e sen embargo observamos xesticular á personaxe.
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar →
	Observacións
	—

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: En cada presentación ou instrución se inclúe un botón que permite saltalas.
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Na versión web,que é a que estamos analizando non permite gardar as partidas. Hai que volver comezar de cero.
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Móstrase unha folla en branco.
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O videoxogo ningunha. O minixogo ao ser o cursor un punto de mira semella ir máis lento, como máis pesado, entrañando certa dificultade dirixilo de foma áxil.
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: • Na pantalla do ránking ao premer no botón de *Inicio*, vólvese á pantalla anterior, á de Resultados do videoxogo e non á pantalla inicial ou de rexistro. • O ránking semella ser un engano, xa que na versión en liña non se gardan as 5 mellores puntuacións.
	Observacións
	—

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• A interface e deseño das pantallas destacan pola súa sinxeleza e claridade. Móstranse de forma gráfica os progresos que se van realizando e a orde e colocación dos elementos en pantalla é correcta, están ben estruturadas. Mais consideramos que para que realmente sexa fácil de usar á primeira, deberían engadirse mecanismos que indicaran o paso á pantalla dos resultados e que o botón *Inicio* situado na pantalla do Ránking levara á pantalla inicial.

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
Gratuíto	Non inclúe unha guía ou manual docente especifico.
Forma parte dunha Campaña na que se facilitan, xunto co videoxogo, unha serie de recursos dirixidos tanto ao alumnado como ao profesorado.	Non permite acceder aos consellos de Silín unha vez rematado o xogo.
Deseño de fondos e personaxes coidados dende o punto de vista didáctico.	O rango de idade que pretende abarcar é moi amplo. Pode resultar dende un punto de vista gráfico e lúdico pouco atractivo a infantes maiores de 8 anos, e dende un punto de vista didáctico dificultoso para menores de esa idade.
As pantallas estáticas posibilitan a análise e reflexións das accións, importante para a superación do xogo e o tratamento dos contidos.	Dada a tipoloxía de videoxogo, o minixogo non o consideramos de todo apropiado.
	A mecánica pode ser mellorable, resulta repetitiva.
	Non inclúen niveis de dificultade.
	Non permite adaptacións.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Análise do videoxogo

Cunquín e o almorzo saudable

Data de inicio do proceso da análise	27 de xaneiro de 2016
Hardware empregado	• Computador Toshiba • Modelo: SATELLITE A110-180 • Edición: Windows XP

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....4
A.3. Imaxes de referencia....6
Conclusións do bloque A....6
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....7
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....7
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....7
Conclusións do bloque B....8
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....9
C.1. Código PEGI....9
C.2. Idea do xogo....9
C.3. Funcións xerais....9
C.4. Clasificación....9
C.5. Grupo destinatario....10
C.6. Obxectivos lúdicos....11
C.7. Regras do xogo....11
C.8. Retos....12
C.9. Obxectivos educativos....13
C.10. Contidos educativos....13
C.11. Relación co Currículo Oficial....13
Conclusións do bloque C....14
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....15
D.1. Idioma....15
D.2. Son....15
D.3. Rexistro....15
D.4. Plataforma....16
D.5. Sistema operativo....16
D.6. Sistema periférico....16
D.7. Outros requisitos técnicos....16
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....17
D.9. Linguaxe de programación....17
D.10. Compras....17
D.11. Publicidade....18
D.12. Garantía....18
D.13. Contacto....18
Conclusións do bloque D....18
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....20
E.1. Obxectivos educativos....20
E.2. Contidos educativos....20
E.3. Ámbito de incidencia....22
E.4. Retos....23
E.5. Retroalimentación e axuda....25
E.6. Teorías de aprendizaxe....26
Conclusións da análise E....26
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....28
F.1. Tempo....28
F.2. Control do progreso....28
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....28

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....29
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....30
Conclusións da análise F....30
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....31
G.1. Natureza do mundo do xogo....31
G.2. Estrutura....31
G.3. Niveis....32
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....32
G.5. Trama argumental....32
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....33
G.7. Visión do xogador/a....34
G.8. Personaxes....35
G.9. Obxectos simbólicos....38
G.10. Estrutura temporal....39
Conclusións da análise G....40
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....41
H.1. Regras do xogo....41
H.2. Obxectivos do xogo....41
H.3. Recompensas....42
H.4. Conflito do xogo....42
H.5. Os/as xogadores/as....43
H.6. O equilibrio de dificultade....43
H.7. Eventos do videoxogo....44
H.8. Resultados do xogo....45
Conclusións da análise H....46
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....47
I.1. Interface gráfica....47
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....47
I.3. Accesibilidade....50
I.4. Funcionalidade técnica xeral....50
Conclusións da análise I....52
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....53
K.1. Conclusións finais....53

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	Cunquín e o almorzo saudable		
002	Ano ou data lanzamento	2008		■ Non figura
003	Colección			■ Non forma parte
004	Soporte	■ CD		Especificar
		□ En liña	□ Accesible en Web	
			□ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	Facilitado polo Concello de Lugo		
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto	Enviado por correo postal polo Concello de Lugo	
		□ Outra opción		

Observacións

- No CD non se inclúe a data de lanzamento do xogo, mais se facemos unha busca pola rede achamos que foi creado no ano 2005, posto que no currículo do deseñador do videoxogo Noé López Valiña, dispoñible no portal Cultura Galega, indica que foi realizado nese ano Máis información en: http://cultura.galiciadigital.com/autor/lopez-noe
  Porén nos arquivos que integra o CD para a instalación do videoxogo, facilitado polo propio Concello de Lugo para a nosa análise, datan do ano 2008. Polo tanto será tomada esta data como referencia.

A.2. Autoría

007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica	1	Inteligencia Visual	Lugo	http://www.inteligenciavisual.com/
	□ Xunta de Galicia				
	■ Concello	1	Concello de Lugo	Lugo	http://lugo.gal/
	□ Museo				
	□ Biblioteca				
	□ Fundación				
	□ Editorial				
	□ Produtora audiovisual				

	□ Persoa/s física/s				
	□ Outras/os (especificar)				
	□ Non figuran				
008	Iniciativa				
	□ Propia				
	□ Contratación				
	□ Concurso público				
	□ Subvención				
	□ Outra				
	■ Non figura / difícil de determinar				
009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
	Observacións				

- Sabemos que o videoxogo foi deseñado e realizado pola empresa Inteligencia Visual xa que se indica no adhesivo do CD.
- Inteligencia Visual é unha empresa localizada en Lugo dedicada á produción multimedia e servizo, de publicidade e comunicación.
- Supoñemos que foi produto dunha contratación por parte do Concello de Lugo, concretamente:
  Área de Servizos Xerais
  Concellería de Sanidade
  Concellería de Educación
  Mais como este dato non figura, non podemos afirmar con seguridade que fose produto dunha contratación.
- Tanto na contraportada da caixa do CD como no seu adhesivo indícase mediante logos que colaboraron:
  - *Eroski center*
  - *Rio Calcio*
  - *Rio frutas*
  - *INGAPAN*
  - *FEMP*
  - *Colegio Oficial de Enfermería de Lugo*

A.3. Imaxes de referencia

011	 Menú	 Taboleiro xogo
	Observacións	
	—	

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	• O videoxogo debeu distribuírse polos CEIP da provincia de Lugo, xa que indagando pola rede atopamos no blog do CEIP Menéndez Pelayo unha referencia a este respecto: *Os días 7 e 8 de febreiro de 2006 celebráronse na biblioteca do centro os almorzos saudables por iniciativa e co patrocinio do Concello de Lugo. Ademais de almorzar dun xeito saudable os alumnos recibiron da concelleira de Participación Ciudadá, Servicios Xerais e Sanidade Dª Luisa Zarzuela o primeiro videoxogo de Cunquín, que fai fincapé na necesidade de aprender a almorzar dunha forma equilibrada e saudable.(Ligazón: http://ceipmenendezpelayo.es/paginas/celebrac/almorzos.htm)*
014	Outra información de interese
	—

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo educativo creado fai máis de 10 anos por iniciativa do Concello de Lugo, e que contou para a súa realización con numerosas colaboracións procedentes de empresas de alimentación galegas. • Non se especifican os profesionais que participaron na súa creación. • Descoñecemos o número de copias repartidas deste xogo.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)	
	□ Web do proxecto	
	■ Embalaxe	Porta-CD en cartón
	□ Material impreso	
	□ Espazo en tenda virtual	
	□ Outro (especificar)	
	Observacións	

- Imaxe de referencia:



B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?			
	Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
	■ Titorial	Videoxogo	Pantalla estática	Instrución do videoxogos nun apartado específico. Inclúe a sinopse, a historia, descríbense as personaxes e o sistema de xogo.
	□ *Trailer*			
	■ Sinopse	Parte posterior embalaxe	Cartón	*Chegou o novo videoxogo de Cunquín. Axuda ao noso amigo e aos seus compañeiros a superar múltiples aventuras e aprende con eles a almorzar dunha forma*
		Videoxogo	Pantalla estática	

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

			equilibrada e saudable.
□ Presentación formal			
□ Guía didáctica específica para docentes			
□ Información xeral de carácter pedagóxico.			
□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso			
□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)			
□ Información técnica	Parte posterior embalaxe	Cartón	Indícanse os requisitos mínimos.
□ Outro/s			
Observacións			
—			

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• O videoxogo repartiuse nun portacedés en cartón e plastificado. Neste móstrase o título do xogo e unha imaxe representativa da principal personaxe. Na parte posterior inclúese: ◦ Sinopse ◦ Requisitos mínimos ◦ E logos do concello de Lugo e das empresas colaboradoras. Non o da empresa creadora. • Integra un titorial no apartado de instrucións.

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?				
	□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
	□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
	□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
■ Non					
Observacións					
—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?		
□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
	□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
■ Non			
Observacións			
—			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
■ Si	*Onde? → No porta CD e nas Instrucións				
	*Cal é a súa función?				
	□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
	□ Educar	■ Outras (especificar) → Aprender			
□ Non					
Observacións					
• *Aprende con eles a almorzar dunha forma equilibrada e saudable.*					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?				
■ Si	*Onde? → No porta CD e nas Instrucións				
	*Que termo se emprega?				
	■ Videoxogo	□ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
	□ Outro/s (especificar) →				

	□ Non				
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
	□ Si	*Onde? → Dentro do videoxogo (apartado *Información adultos*)			
		*Que termo se emprega?			
		□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
		□ Outro (especificar) →			
	□ Non				
	Observacións				
	• Trátase dun videoxogo de taboleiro				

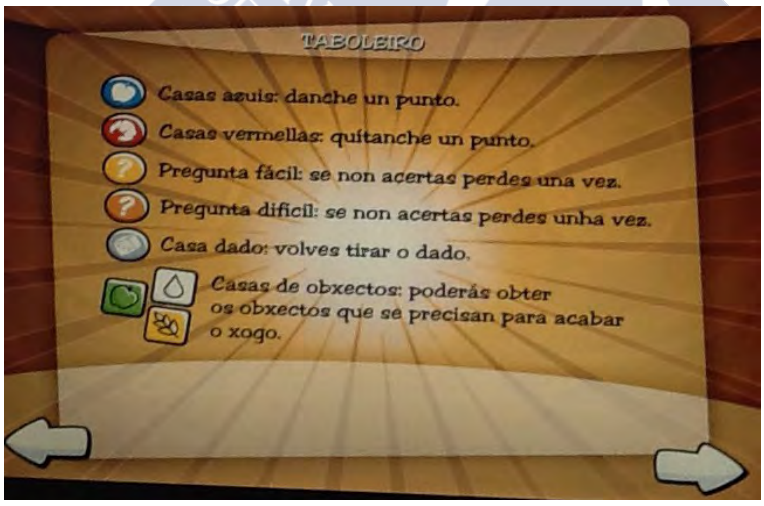
C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Para cal? (especificar)		
		□ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo
		□ Outro (especificar) →		
	□ Non			
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Para cal? (especificar)		
		□ Local	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
		□ Outro (especificar) →		
	□ Non			
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Que se determina? (especificar)		
		□ Idade	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)
		□ Outro (especificar) →		
	□ Non			
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Cales son? →		
	□ Non			
	Observacións			
	—			

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	■ Si	*Onde? → Nas instrucións do videoxogo
		*Resumo de cales son → Conseguir 3 ingredientes para almorzar: froita, leite e cereais. E tornar á casa de partida.
	□ Non	
	Observacións	
	—	

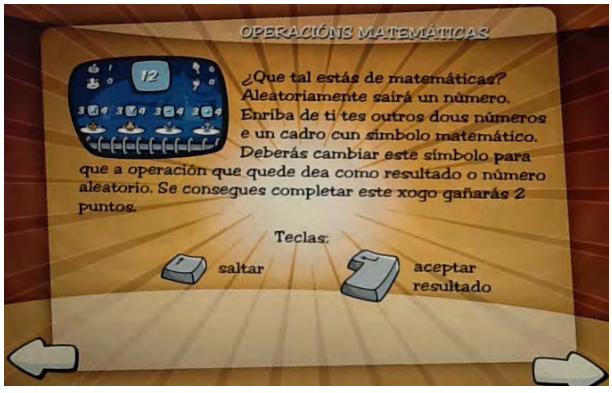
C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	■ Si	*Onde? → Nas instrucións do videoxogo
		*Resumo de cales son → • 1. Tirar o dado • 2. Activar a casa de xogo, no que ás veces hai que superar algún minixogo, avanzar e retroceder casas, comprar cousas.... • 3. Xogar a un minixogo, se é completado obtéñense puntos.
	□ Non	
	Observacións	
	• Opcións no taboleiro de xogo:  	

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	■ Si	*Onde? → Nas instrucións do videoxogo
		*Resumo de cales son → Ver observacións
	□ Non	
	Observacións	

- Descríbense os 9 minixogos que poden saír en función da casa na que se caia dentro do taboleiro. Non CD tamén se inclúe a opción de xogar a eles de forma independente:
  - Aforro enerxético. *A túa casa volveuse tola, os electrodomésticos acéndense sós, así que deberás apagalos antes de que se esgote a enerxía.*
  - Mantén limpa a cidade. *O parque da nosa cidade está moi sucio e non podes permitilo, pois se non non se podería pasear por el. Axuda a Cunquín a recoller o lixo que hai tirado polo chan. Recolle 15 obxectos antes de que se esgote o tempo.*
  - Catro en raia. *Xoga cos teus amigos ao famoso catro en raia. Tes unha barra de enerxía que cando se completa permíteche tirar unha ficha. Se completas unha liña da túa cor antes que os teus compañeiros, ¡gañaches!.*
  - Operación matemáticas. *¿Que tal estás de matemáticas?Aleatoriamente sairá un número. Enriba de ti tes outros dous números e un cadro cun símbolo matemático. Deberás cambiar este símbolo para que a operación que quede dea como resultado o número aleatorio.*
  - Labirinto. *¡É a hora da recolleita! Deberás recoller todas as mazás do lagar antes de que se esgote o tempo.*
  - O Alfabetizador. *O Alfabetizador é un celoso gardián dos nosos ansiados ingredientes. Como bo amante das letras, faranos unha proba para ver cómo estamos de vocabulario. Deberás fixarte moi ben na silueta que hai na pizarra. Cando saibas o que representa, deberás ordenar as letras que tes enriba para que formen a palabra correspondente. Este xogo darache un dos obxectos que buscas.*
  - O Grasicida. *O Dr. Estrago volveuse tolo de remate e está a tirar por toda a casa a súa graxenta comida. Montado nun modernísimo avión de papel armado cun potente eliminador de graxas, o teu deber consiste en non deixar pasar ningún deses alimentos. ¡Así que ponte en marcha e non deixes de disparar!*
  - A pista de baile. *Grazas a todo o que Cunquín aprendeu dos almorzos saudables, hoxe en día ten un corpo de escándalo. E para demostralo non dubida nin un anaco en colocarse sobre a pista de baile e marcarse uns pasos. Pero parece que non se lle dá de todo ben, así que terás que axudalo a levar o ritmo marcándolle qué movemento ten que dar para que a súa coreografía resulte incrible.*
- De maneira gráfica indícase sobre que teclas hai que premer en cada xogo para poder xogar. Tamén se inclúe unha imaxe representativa do minixogo. Un exemplo:



C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	• Menciónase únicamente o obxectivo xeral que é aprender a almorzar dunha forma equilibrada e sa.	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	

□ Si	*Onde? →
	*Etapa/s →
	*Ciclo/s →
	*Curso/s →
	*Área/s →
□ Non	
Observacións	
—	

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...
• Nin na embalaxe nin no videoxogo se fai menicón a quen se dirixe o xogo. Polas novas investigadas en liña supoñemos que foi deseñado para infantes de Educación Primaria. • A función e o obxectivo xeral do videoxogo aparece claramente especificado na súa embalaxe así como nas instrucións do mesmo: aprender a almorzar dunha forma equilibrada e saudable. • O propio material defínese como videoxogo, mais non se especifica que sexa educativo. • As regras do xogo xerais e específicas (descrición dos minixogos que inclúen) achéganse explicadas nun apartado específico de Instrucións. • Non se inclúen información pedagóxica relacionadas cos obxectivos específicos e contidos tratados no videoxogo.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	□ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	□ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	□ Outros (especificar)				
	Observacións				
	• O idioma faise visible dentro do videoxogo principalmente nas instrucións e nas probas relacionadas coas preguntas.				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	□ Voces
	□ Outros (especificar)
	□ N/A
	Observacións
	• Inclúe diferentes músicas de fondo, unha no menú do xogo e outras nos minixogos. • Non inclúe locucións nin efectos de son.

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	□ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso →
	■ Non	

Observacións
—

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
■ Si □ Non	*Onde? → Embalaxe		
	*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.		
	□ Consola (esp.)	■ PC	□ Teléfono intelixente
	□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →	
Observacións			
• Concretamente: *Ordenador personal*			

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
■ Si □ Non	*Onde? → Embalaxe				
	*Indicar e especificar versión.				
	■ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
	□ Outro/s (especificar)				
Observacións					
• Windows XP					

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
□ Si ■ Non	*Onde? →			
	*Indicar cales se necesitan			
	■ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
	□ Outro/s (especificar)			
Observacións				
• Esta información achégase a través das instrucións de cada minixogo.				

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	□ Conexión á rede	■ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos

□ Outros (especificar)	□ N/A
Observacións	
• Requisitos mínimos que se indican. Todos no embalaxe: *Ordenador personal tipo Pentium III 800 Mhaz* *64 MB de memoria (128 MB recomendados)* *Monitor cunha resolución 800x600* *Sistema operativo Windows XP*	

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	• Non dentro do xogo, mais como xa se resaltou móstranse logos de empresas de alimentación na embalaxe e no adhesivo do CD.	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

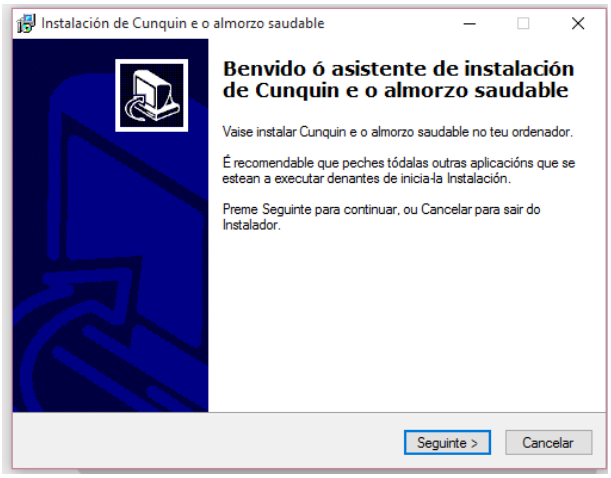
048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...

- Videoxogo totalmente en galego.
- Non inclúe locucións, soamente música de fondo.
- Na embalaxe do CD indícanse os requisitos mínimos que se teñen que cumprir.
- Non inclúe formas de contacto.
- Non inclúe compras.
- O videoxogo hai que instalalo previamente no computador.





USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A[1]
	*Xustificar: A educación para unha alimentación saudade debería comezarse na Educación Infantil, o recurso diríxese á Educación Primaria polo tanto absolutamente o principal obxectivo é adecuado.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Mestúranse diferentes obxectivos non relacionados co principal e non descritos en ningún apartado do CD, como aprender a aforrar enerxía, manter limpa a contorna, etc.
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os minixogos que integran poder chegar a repetirse moito nunha mesma partida. O xogo comeza cunha historia que logo non se desenvolve. Nos minixogos valórase demasiado as habilidades motrices.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	Centrándonos no obxectivo principal, o cal é tratado moi superficialmente na historia inicial e nalgúns dos minixogos (todos relacionados con froitas), pódese rematar o xogo sen ter claro cal é finalmente un almorzo equilibrado e saudable. Si se salienta a necesidade de comer froita (na maioría dos xogos móstranse mazás) evitando as grazas e doces, mais isto é aplicable a toda a alimentación, non só ao almorzo.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Intégranse moi ben de forma xeral, a idea de recuperar o almorzo roubado polo antagonista resulta coherente co obxectivo principal, mais non tanto nos minixogos ou probas que hai que superar.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

	*Xustificar: O valor enerxético e poder calórico dos alimentos consideramos está demostrado cientificamente, se ben as costumes gastronómicas difiren entre culturas e no videoxogo non se recomenda explicitamente cal sería almorzo saudable ideal para as idades destinatarias. Nalgún dos retos de pregunta-resposta, o contido non é nin especializado nin académico, chegándose a preguntar cuestións relativas por exemplo ás personaxes televisivas Telelunnis.
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os contidos estrutúranse en minixogos independentes uns de outros, mais non de forma xerárquica.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A maioría dos retos que se se inclúen non están deseñados para demostrar a comprensión. Integran elementos relacionados cos contidos, mais como obxectos sobre os que tomar decisións de forma mecánica.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Nalgúns dos minixogos si, como por exemplo no de “Aforro enerxético”, mais non en todos, como no de “Catro en raia”
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A personaxe feminina descríbese como churrisqueira. A pesar de que de forma textual resáltase que é *dura como unha roca*, en aparencia non se racha co estereotipo de nena fráxil e presumida. Emprégase o termo “tolo de remate” para referirse ao antagonista. Tamén empregado no xogo “Aforro enerxético”: *A túa casa volveuse tola* [...] Indícase no minixogo “A pista de baile” que a personaxe principal ten un “corpo de escándalo”, potenciando a importancia da alimentación saudable para mellorar o atractivo físico e lugar da saúde.

	Incorre en sexismo lingüístico abusando do masculino xenérico.
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Integra un minixogo relacionado coa limpeza da contorna, chamado “Mantén limpa a cidade”.
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O videoxogo pode ser xogado na súa totalidade en galego, mais o contido non se orienta para o seu uso.
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Sinalar que se emprega o termo “Disparar” no minixogo “O grasicida”, mais a acción realízase sobre obxectos (neste caso alimentos graxentos), nos sobre personaxes.
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Contén minixogos adecuados a infantes de 6 a 8 anos, mais outros para idades superiores como o “Alfabetizador” ou “Operación matemáticas” no que hai que saber realizar operacións que impliquen multiplicacións e divisións.
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non detectados.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os escenarios e elementos que o compoñen non aportan contidos extra que faciliten a súa obtención, todos os elementos integrados na pantalla son necesarios para a realización da actividade.
	Observacións
	—

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	□ Conceptual
	□ Procedemental ou de habilidades
	□ Actitudinal
	*Xustificar:

	• *Atrapafroitas:* habilidade • *Aforro enerxético:* habilidade • *Mantén limpa a cidade:* habilidade • *Catro en raia:* habilidade • *Operación matemáticas:* conceptual • *Labirinto:* habilidade • *O Alfabetizador:* conceptual • *O Grasicida:* habilidade • *A pista de baile:* habilidade • *Preguntas fáciles e difíciles:* conceptual
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	■ Estratexia
	■ Labirintos	□ Selección	□ Quebracabezas	■ Habilidade	□ Clasificación
	■ Cálculo de elementos	■ Identificación	■ Pregunta-resposta	■ Outro/s (esp.) → • Percepción e ordenación letras (palabras)	
	*Xustificar: • *Atrapafroitas:* identificación e habilidade • *Aforro enerxético:* identificación e habilidade • *Mantén limpa a cidade:* habilidade • *Catro en raia:* estratexia • *Operación matemáticas:* cálculo de elementos • *Labirinto:* labirinto • *O Alfabetizador:* percepción e ordenación letras (palabras) • *O Grasicida:* habilidade • *A pista de baile:* habilidade • *Preguntas fáciles e difíciles:*pregunta-respostas				
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
074	Natureza dos retos:				
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.				
	□ Os retos pódense crear.				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.				

	■ Outra (especificar) Os retos están predefinidos no xogo mais poden tocar uns ou outros nunha partida, repetíndose de maneira exacta.
	*Xustificar → A mecánica dos retos repítese de maneira exacta, mais nalgúns deles a orde e características dos elementos que se integran poden variar de forma aleatoria. Por exemplo, non xogo do Alfabetizador non sempre saen a mesma palabra.
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto
	□ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.
	■ Outros (especificar) →Accedese automáticamente a un reto ou a outro en función da casa onde caia a personaxe.
	*Xustificar →
	Adecuación pedagóxica
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Para o tratamento do contido principal non, mais algúns si os consideramos apropiados para o tratamentos de contidos específicos non relacionados co obxectivo principal do xogo, como pode ser o de "Aforro enerxético" ou o de "Operación matemáticas" para a práctica de operacións mentais.
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar: En cada un dos retos trátanse diferentes contidos.
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Atopamos retos que non, como o "Labirinto", a "Pista de Baile" o "Catro en raia".
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar: A secuencia na que se presentan e produto da aleatoriedade.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo nos minixogos, non tanto nas actividades pregunta-respostas. Os minixogos integran factor tempo e puntuación asociada, a superación de algúns permiten incluso a obtención dun dos alimentos necesarios para gañar. Todos eles elementos da mecánicas potencializadores do desafío.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións

—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	□ Ante accións ou respostas correctas
	□ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	□ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto
	□ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado → O videoxogo remata unha vez consumidas as 12 quendas, se é que antes non son conseguidos os 3 ingredientes necesarios para finalizalo.
	□ Outras (especificar)
	*Xustificar → Máis que retroalimentación sería información recibida, xa que no videoxogo se indica mediante texto cando se gaña ou se perde. Exemplo: 
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	□ Son de acerto
	□ Son de erro
	□ Animacións de vitoria
	□ Animacións de derrota
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Apórtanse puntos que se poderán intercambiar por quendas.

084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	□ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar →
	Observacións
	—

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os “programas de reforzo”, prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	• Gáñanse ou pérdense puntos ante accións automáticas nalgúns dos videoxogos, como podes ser o “Grasicida” • Prémianse con puntos cada vez que é superado un reto.

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• O obxectivo educativo principal é apropiado para o grupo destinatario principal do xogo, mais sería apropiado para calquera idade. • A pesar de que o obxectivo principal educativo do videoxogo e o lúdico están coherentemente relacionados, empregándose o reto de recuperar un almorzo saudable roubado, as probas ou retos

que se teñen que realizar para conseguir esa finalidade non son de todo apropiadas, xa que centran a atención en outros contidos non relacionados, puntuándose máis as habilidades que se teñan manexando o teclado do computador que a comprensión e/ou coñecementos sobre a temática. Predominan polo tanto os os retos de habilidade fronte os conceptuais e actitudinais.

- No videoxogo trátanse tamén de forma superficial contidos relacionados coa lingua, matemática, enerxía e contaminación.
- Os retos non son apropiados para o tratamento do obxectivo principal do videoxogo.
- Existencia de compoñentes como o tempo e a puntuación.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A pesar de non permitir gardar as partidas, os minixogos pódense xogar de forma individual e o videoxogo en si ten un total de 12 quendas. Equivale aproximadamente a 45 minutos de xogo en total.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...) →
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	

	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	■ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	■ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar) →
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A

	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• O videoxogo a pesar de non permitir gardar as partidas, adecuaríase a o contexto escolar por ter limitadas o número de xogadas en cada partida. • No videoxogo non se ten en conta a figura dinamizadora. • O videoxogo non permite configuracións de ningún tipo.

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	■ Natureza narrativa
	Observacións
	• Realmente o videoxogo atópase na fronteira entre natureza icónica e narrativa. Seleccionamos esta última opción dado o carácter expositivo das instrucións de cada reto e a narrativa inicial que supostamente da sentido as acción no xogo. Sen embargo os retos non se relacionan totalmente coa atmosfera inicial que pretende xerar o xogo. • Nas instrucións do videoxogo explícase a historia para somerxer supostamente ao xogador/a. É a seguinte: *A Cunquín e aos seus amigos gústalles gozar todas as mañás dun abundante e saudable almorzo porque saben que é a base para manterse en forma durante o día e para crecer fortes, con enerxía. Pero unha noite, Cunquín esperta sobresaltado por un forte barullo provinte da súa propia casa. Cal é a súa sorpresa ó descubrir que todos os alimentos que había na cociña para o almorzo de mañá desapareceran. Ninguén sabe con certeza cales son os planes do malvado Dr. Estrago...* • Previa á entrada de xogo, tamén se mostra en imaxes tipo cómic (sen texto e sen locucións) a situación da que se parte, móstrase de forma visual a historia que acabamos de detallar. 

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	• En momentos determinados dentro do videoxogo pódese elixir que camiño coller dentro do taboleiro (dúas opcións), pero fundamentalmente trátase dun xogo lineal onde en

	función do número que saia no dado imos por un ou por outro camiño, sen ter a opción de elixir os retos e sen preocupacións por elixir o camiño correcto.

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	□ Si	*Especificar número →
		*Describir →
	■ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	□ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	■ N/A	
	Observacións	
	—	

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	□ Ningunha
	■ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	• Pódese seleccionar a Cunquín ou a Cunquiña

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	■ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...) → Soamente o principio e a través de ilustracións estáticas, é preciso acudir ás instrucións para comprender a narrativa ou historia que envolve o xogo.
	□ Mediante voces en *off*
	□ Mediante textos en pantalla
	□ Outras (especificar)
	□ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A

	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A historia “desaparece” mentres se xoga, non se mostra.
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A historia inicial xera misterio e intriga, aportando un sentido ás accións que deberían realizar, mais como xa resaltamos no se desenvolve ao longo do videoxogo.
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	□ Un escenario ou fondo		
	□ Varios escenarios (especificar número) → 10 aproximadamente		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	□ Interior	Características reais, representan interiores dunha vivenda.	6
	□ Exterior	Características reais:xardín labirinto, parque, pista de baile...	2
	□ Neutro		2
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	□ Si	*En cales?→	
	□ Algunhas	*En cales?→	
	□ Non		
	□ Difícil determinar		
115	Dimensións:		
	□ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		
116	Perspectiva:		
	□ Cónica		
	□ Isométrica		
	□ Outra (esp.)		

117	Estilo gráfico:
	□ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
118	Cores que predominan:
	■ Cálidas
	■ Frías
	■ Claras
	■ Escuras
	□ Pastel
	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente
	□ Pasado
	□ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións
	• Máis que escenarios serían a fondos de xogo. • No deseño de pantallas emprégase sobre todo cores cálidas en diferentes tonalidades, como o laranxa, vermellos e amarelos. Nos interiores da vivenda resaltan as cores claras, empregándose a cor azul nos fondos dalgúns minixogos, como no de matemáticas e no "Grasicida" e o gris nas indicacións das teclas e nos retos das preguntas.

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	■ Terceira persoa	
	□ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes
122	Intégranse no videoxogo personaxes?
	■ Si
	□ Non
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?
	□ Pre-definidos (esp.)
	■ Selección avatar (esp. as opcións) → pódese elixir entre Cunquíña e Cunquín
	□ Creación avatar (esp. as opcións)
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
124	Estilo gráfico
	□ Realista
	■ Surrealista → as personaxes (son cuncas personalizadas)
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	■ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →

126	Especie	Nº de referencias
	□ Persoa	
	□ Animal	
	■ Ser fantástico	7
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	

127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	■ Heroína	1 (Cunquiña)	■ Heroe	1 (Cunquín)	□ Heroe	
	□ Axudante		■ Axudante	3 (Cullerín,Trinchín e Tendeiro)	□ Axudante	
	□ Antagonista		■ Antagonista	1 (Dr. Estrago)	□ Antagonista	
	□ Provedora		■ Provedor	1 (Alfabetizador)	□ Provedor	

	□ Beneficiaria		□ Beneficiario		□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	
	Personaxes principais					
128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor				Nº de referencias	
	□ Occidentais					
	□ Asiáticos					
	□ Árabes					
	□ Indios					
	□ Africanos					
	□ Xitana					
	□ Azul					
	□ Amarelo					
	□ Verde					
	□ Laranxa					
	□ Rosa					
	□ Non se distingue					
	□ Outro (esp) → ocre				2	
129	Xénero				Nº de referencias	
	□ Feminino				1	
	□ Masculino				1	
	□ Asexual					
	□ Non se distingue					
	□ Outro (esp.)					
130	Estados e necesidades especiais					
	□ Personaxe en cadeira de rodas					
	□ Personaxe sen unha extremidade					
	□ Personaxe xorda					
	□ Personaxe con baixa visión					
	□ Personaxe embarazada					
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas					
	□ Outro (esp.)					
	□ N/A					
131	Idade				Nº de referencias	
	□ Infancia (0-12 anos)				2	
	□ Adolescencia (13-18 anos)					
	□ Mocidade (19-35 anos)					

	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
132	Rexistro lingüístico	
	□ Estándar	
	□ Culto	
	□ Coloquial	
	□ Vulgar	
	□ Outro (esp.)	
	■ N/A → As personaxes non integran locucións.	
	Arquetipos	
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.	
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A	
	*Xustificar: Descríbense no apartado de instrucións. Acompañando o rostro sen cor de cada personaxe, móstranse os seguintes textos: • Personaxes principais: ◦ *Cunquín: o noso heroe. Con el corremos multitude de aventuras.* ◦ *Cunquiña: amiga inseparable de Cunquín. É churrusqueira e algo presumida. Pero non vos deixedes levar polo seu aspecto fráxil, pois é dura coma unha roca.* ◦ *Cullerín e Trinchín: vellos amigos de Cunquín. Non se perden nin un só dos seus almorzos saudables.* • Personaxes secundarias: ◦ *Dr Estrago: responsable da desaparición de todos os alimentos saudables. Someteranos a todo tipo de dificultades.* ◦ *O Tendeiro: posúe o elemento máis valioso do xogo: o tempo. Poderás darlle puntos a cambio de quendas. Non dubides en acudir a el.* ◦ *O Alfabetizador: vive na despensa. Ten todo o necesario para que poidamosalmorzar, pero está estudando e é probable que teñas que axudalo un pouco se queres que che dea o wue necesita.*	
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.	
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A	
	*Xustificar: Sobre todo o rol que adquiren no videoxogo.	
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.	
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A	
	*Xustificar: Sen ter en conta a descrición da personaxe feminina Cunquiña nas instrucións, no videoxogo actúa como avatar, exercendo as mesmas funcións que a personaxe masculina Cunqiuín.	
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.	
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A	
	*Xustificar:Tendo en conta neste ítem tanto as personaxes principais como secundarias, dicir que no xogo salvo Cunquiñas todos son personaxes masculinos. A personaxe Cunquiña móstrase en aparencia fráxil e preocupada pola seu físico, na descrición resáltase que é presumida. Tamén na descrición preténdese “solucionar” a súa aparencia indicando	

	que é dura, mais non en que sentido.
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Son cuncas que van na procura do seu almorzo saudable roubado.
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os corpos das personaxes principais son iguais, diferéncianse no peiteado e na vestimenta. Emprégase o recurso de cabeza e ollos grandes, marcando trazos infantís, como as coletas de Cunquiña.
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Trátanse de obxectos, e os corpos das personaxes secundarias non se aprecian.
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As personaxes carecen de vestimenta, Cunquín ten gafas e Cunquiña coletas, ambos trazos para diferenciar as personaxes e non aplicables ao sentido desta cuestión.
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As personaxes son como fichas ou obxectos que se moven, non podemos valoralos como personaxes “ao uso”.
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Durante o videoxogo sempre é o mesmo, sen cambios.
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A personaxes non falan.
	Observacións
	• Para responder ao ítem 126 (roles) e 127 (especie) baseámonos nas descricións realizadas sobre as personaxes nas instrucións. Trátanse de personaxes fantásticas, xa que representan utensilios de cociña con trazos físicos e de personalidade propios dos seres humanos. • No xogo o heroe e o beneficiario serían o mesmo = Cunquín. • A pesar de que as personaxes son cuncas de cor ocre inclúe trazos occidentais (cor do cabelo, formas dos ollos...) • Emprégase un rexistro lingüístico coloquial nos textos das instrucións dos minixogos.

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo

□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
■ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
□ Outra (esp.)
□ N/A
Observacións
• Os obxectos simbólicos serían as casas sobre as que caen os avatares: aportan ou quitan puntos, lánzase pregunta ou reto. • Os avatares, Cunquín ou Cunquiña manipúlase para realizar as accións no xogo. Neste videoxogo non os consideramos obxectos simbólicos por tratalos como personaxes.

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	■ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		□ Outros (esp.)
		*Xustificar → Todos os minixogos teñen un tempo determinado (aprox.60 segundos) para acadar a máxima puntuación posible ou resolver un certo número de cuestións.
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	■ Simétrica (xógase en tempo real)	
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar → Manéxase á personaxe nun tempo determinado coincidente cun tempo real.	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	□ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	
	■ N/A	
	*Xustificar →	
	Observacións	

- A pesar de non existir unha limitación de tempo externo para terminar unha partida, estas si se ven condicionadas polo número de quendas que se poden realizar (tirar o dado). En principio son 12 mais pódense aumentar en función da puntuación que se vaia obtendo.

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...

- O videoxogo a pesar de sustentarse nunha historia que aporta un sentido ás accións e que nos mostra a perspectiva dende a cal viviremos o xogo, neste caso como heroes, inclúe retos non relacionados ou sen sentido para cumprir co propósito encomendado.
- O videoxogo non integra niveis.
- Introdúcenos nunha historia na que adquirimos o rol de heroe, mais as accións a realizar non están contextualizadas en relación á narrativa, da cal somos conscientes se acudimos ás instrucións e lemos a historia.
- No videoxogo podemos adquirir o rol de heroe (Cunquín) ou de heroína (Cunquiña), mais nas instrucións á personaxe feminina preséntase como amiga do protagonista.
- Cunquiña caracterízase por vestir de rosa, resáltase na súa descrición o seu carácter presumindo, reflectindo o estereotipo de nena bonita e fráxil.
- Nas instrucións realízase unha presentación das personaxes principais e secundarias, mais despois pasan desapercibidas no xogo, non se aprecia o rol para o cal foron deseñadas.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

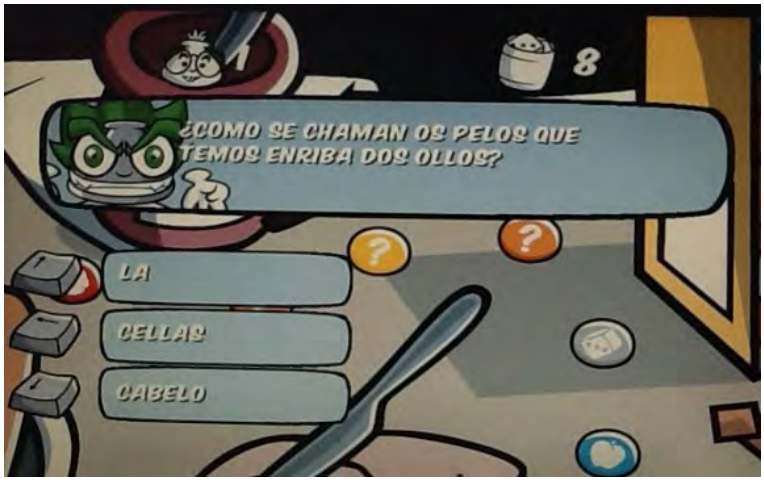
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: As regras explícanse tanto nas instrución como en cada unha das pantallas que anteceden aos retos. Durante o xogo tamén se aportan de forma escrita guías das accións a realizar (premer no dado, premer na tecla intro...) Mais destacar que nalgúns videoxogos non se indica cantas accións se deben realizar de forma correcta para conseguir os puntos finais.
	Observacións
	—

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	■ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → Os obxectivos e eventos de cada minixogo son os mesmos en cada partida. O obxectivo final do xogo non varían, mais os retos para poder obtelo si. Nalgunhas partidas podemos acceder a uns e noutras a outros.
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Descoñecemos a idade concreta á que se dirixe o videoxogo mais atopamos retos difíciles de resolver, sexa cal sexa a idade, sobre todo os que requiren rapidez no manexo das frechas do teclado e na que os elementos xorden na pantalla de forma aleatoria (como a caída de alimentos ou o xogo "Grasicida").
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O obxectivo xeral do xogo sería adecuado, mais atopamos minixogos ou retos que nada teñen que ver cos obxectivos pedagóxicos. Por exemplo nas actividades de pregunta-resposta atopamos cuestións coma a seguinte:



Observacións
—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	■ Obter puntos
	□ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	■ Obter bens virtuais
	□ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → No videoxogo débense superar tres fases ou niveis para dalo por finalizado.
	Observacións
	• Para conseguir o obxectivo final do xogo débense conseguir tres bens virtuais, a probabilidade de obtelos aumenta coa puntuación que se vaia obtendo en cada reto. Esta puntuación pódese cambiar por tiradas de dado.

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)

*Xustificar → A dificultade por superar cada minixogo recae no propio xogador ou xogadora.
Observacións
—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A		
	*Xustificar: Resolver o videoxogo resulta complicado e difícil. Intégranse elementos de azar e aleatorios que dificultan a súa consecución.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)			
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.			
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.			
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.			
	■ N/A			
	*Xustificar → Dubidamos se seleccionar neste apartado mutabilidade finita, xa que cada vez que se xoga unha partida algúns dos elementos do xogo varían de forma aleatoria.			
159	Compoñente de azar			
	■ Si	*Especificar →A personaxe móvese polo taboleiro de xogo en función do número que saia ao premer sobre un dado. Isto afecto á tipoloxía e número de retos a resolver, os puntos que se poden gañar ou perder e incluso ao número de quendas dispoñibles en cada partida.		
	□ Non			
160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	■ Mover personaxe	De dereita a esquerda. Tamén de arriba – abaixo – dereita e esquerda.	Consíguense ou réstanse puntos.
		■ Calcular	Operación matemáticas: premer sobre o signo correcto.	Consíguense ou réstanse puntos.
		□ Escribir		
		■ Seleccionar	Seleccionar a resposta ou opción correcta.	Consíguense ou réstanse puntos.
		■ Premer	Premer sobre Enter para tirar dado	Personaxe avanza polas casas do taboleiro,en función de onde caia actívase un reto,gáñase ou pérdese un punto...
		□ Arrastrar obxectos		
		□ Coller		
		□ Colorear		
		□ Construír		
		□ Outras (especificar)		
	Non diexéticas	□ Pause		
		□ Configuración		
		■ Menú	Xogar	
			Instruccións	
			Minixogos	
			Saír	

	□ Outra (especificar)
161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As situación sempre son as mesmas.
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non no sentido desta cuestión.
	Observacións
	—

H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	□ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → Se o xogador/a consume todas as quendas (tiradas de dado) sen obter os tres bens virtuais (froita, leite e cereais) salta unha pantalla indicando que se perdeu o xogo.
	
164	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	□ N/A
	*Xustificar → Empréganse números (puntos e tempo)
165	Cómputo que aparece no marcador
	□ Individual, por equipos ou ambos

□ Mostra o resultado total ou parcial
□ Puntuación final ou definitiva da partida
□ N/A
*Xustificar →
Observacións
—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo monousuario/a, de regras sinxelas (aínda que incompletas) e obxectivos lúdicos claros. • Nos retos a resolver non se especifica cantas accións se deben realizar de forma correcta ou cantos puntos se deben obter para conseguir os puntos definitivos. • No videoxogo non se fomenta a superación de marcas persoais (tempo, puntuacións...) A motivación é conseguir puntos para obter máis tiradas e aumentar a probabilidade de conseguir os ben virtuais necesarios para superar o videoxogo. • Integra elementos de azar, o que fan que non sempre se activen os mesmos retos nas diferentes partidas e que a posibilidade de conseguir resolver o videoxogo se mostre incerta. • As accións a realizar nos retos sempre son as mesmas, mais de forma aleatoria os elementos que se mostran na pantalla e cos cales se interactúa poden variar. • As principais accións a realizar por parte do xogador/a son mover con rapidez á personaxe para "coller" ou "seleccionar" os elementos correctos para obter puntuación.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú
	□ Botóns
	□ Logos
	□ Mapa xeral do xogo
	□ Caixas de texto
	■ Outros (especificar) → Vese de forma parcial o taboleiro do xogo.
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Interface moi sinxela, sen botóns sobre os que premer. Todas as accións que se poden realizar especifícanse de forma gráfica e mediante texto. Agás na pantalla inicial. Exemplo:  De forma automática o videoxogo leva aos retos a realizar ou informa do que vai sucedendo. Para saber como interactuar nos retos compre ler as instrucións, xa que as teclas sobre as que premer para realizar certas accións varían dun xogo a outro.
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Son fáciles de entender, mais non orixinais. No taboleiro de xogo, nun primeiro momento pode resultar complicado saber que significan os números que están a carón da cara da personaxe (son os puntos obtidos)
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: En pantalla hai pouca información, pero a que ten, como os puntos e o números de tiradas, mantense uniforme.
	Observacións
	—

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A

	*Xustificar: No deseño do taboleiro pódese confundir o fondo coas casas. E estas coas frechas que saen en momentos puntuais.
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: En xeral todas as ilustracións son claras e atractivas, sobre todo as relacionadas coa vivenda e o exterior. Quizais están menos coidadas ou non soubo resolverse adecuadamente debido a cantidade de elementos en pantalla os xogos: "Catro en raia", "Operación matemáticas" e "Alfabetizador"
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As ilustracións carecen de valor pedagóxico para a adquisición de coñecementos ou facilitar a comprensión.
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Si, absolutamente, non detectamos problemas a este respecto.
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Son moi sinxelos e non inclúen aspectos como os especificados no ítem.
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Mantende uniforme tanto nas instrucións como nos interiores dos xogos, nos que se varía lixeiramente de liña gráfica mais os cambios non son excesivos.
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Atopamos algún erro ortográfico: instru[c]cións, ga[n]as...
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:

180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Emprégase unha tipografía de cor negra sobre ocres que non afectarían á lectura, mais o efecto luz ou explosión como fondo empregado nas pantallas das instrucións, se ven gañan en atractivo impiden en certa medida a lectura fluída.
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A narración inicial é mediante imaxes.
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	Xustificar: Consideramos que os textos das instrucións dos minixogos fragmentáronse en función do tamaño da pantalla, posto que atopamaos algún guión enlazando palabras entre liñas, mais as fragmentacións realizadas non afectan ao sentido do texto.
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non integra locucións.
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Soamente integra música de fondo, que varía en función da pantalla de xogo, mais non axuda a entender mellor as situacións. Trátase dun elemento decorativo e de acompañamento.
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non inclúe sons.

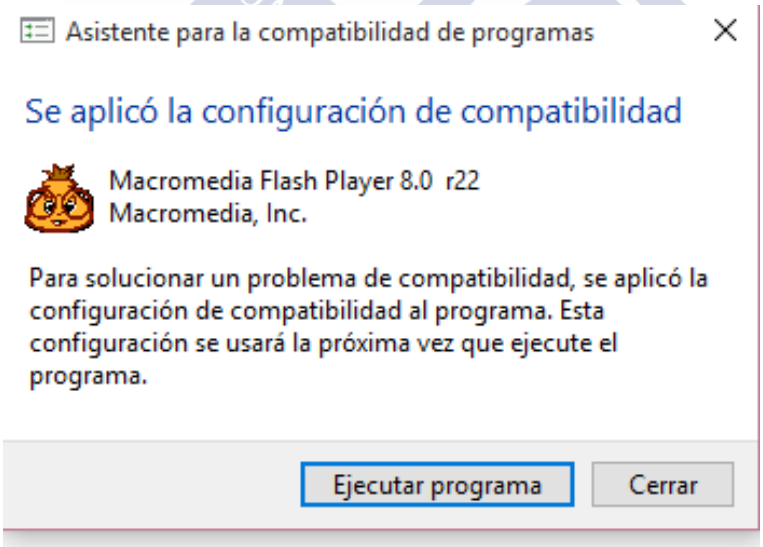
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo a música incluída nos minixogos que integran tempo.
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A música varía en tempo ao cambar de pantalla.
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar →
	Observacións
	• Inclúe música de fondo en todas as pantallas. Non se pode desactivar.

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non permite saltar a viñetas iniciais, a historia, as imaxes de introdución do xogo.
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados

	obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se permite gardar as partidas. Ademais para saír do xogo antes hai que xogalo na súa totalidade. A opción Saír (no menú) móstrase unha vez consumidas todas as tiradas o gañado o xogo.
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Si son razoables, mais dado a tipoloxía de xogo hai demasiados. Empréganse recursos como cortiniñas ou fundidos en negro para facer a espera máis levadeira.
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No menú non se indica como interactuar, o que provoca o pensamento de que o xogo non funciona a primeira vez que se accede, por non observarse o cursor do rato. Débese empregar o teclado. O videoxogo non é autoexecutable, débese instalar, o que aumenta a probabilidade de que ocorran incidencias.  Nalgúns dos retos que se integra precísase “entrenamento” pulsando correctamente e rápido sobre as teclas adecuadas para conseguir superalo.
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: non se detectaron.
	Observacións

- Nun momento determinado do xogo ocorre unha contradición. Móstrase a pantalla de carga mentres se indica que se prema en intro para pasar de pantalla.



Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• O videoxogo non é autoexecutable. • O videoxogo integra axudas gráficas e textuais que guían nas interacción. • Interface gráfica sinxela e agradable. • Non integra locucións nin efectos de sons. • Non permite saír del cando se queira nin gardar o estado das partidas. • Non se detectaron erros de programación.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• Videoxogo en galego.	• Historia e personaxes descoidados ao longo do videoxogo. Non son aproveitados.
• Mecánica do xogo coidada e comprensible.	• A maioría dos retos integrados requiren axilidade no manexo do teclado para ser superados.
• Instrución bastante completas e claras.	• Integra contidos aloxados dos obxectivos educativo do xogo.
• Integra retos variados.	• Non inclúe guía didáctica.
• Non se atopan erros de programación.	• O factor azar e aleatoriedade provocan que nunha mesma partida poidan saír os mesmos retos. E que se dubide se a meta é alcanzable.
• Dende un punto de vista lúdico, integra retos desafiantes e entretidos.	• O videoxogo non é flexible nin adaptable.
	• O videoxogo non consegue na súa totalidade o obxectivo xeral para o cal foi creado.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Análise do videoxogo

O avó de Paulo

Data de inicio do proceso da análise	08 de febreiro de 2016
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 47.0.2526.106 m

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....4
A.3. Imaxes de referencia....6
Conclusións do bloque A....7
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....8
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....8
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....8
Conclusións do bloque B....9
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....10
C.1. Código PEGI....10
C.2. Idea do xogo....10
C.3. Funcións xerais....10
C.4. Clasificación....10
C.5. Grupo destinatario....11
C.6. Obxectivos lúdicos....12
C.7. Regras do xogo....12
C.8. Retos....12
C.9. Obxectivos educativos....12
C.10. Contidos educativos....13
C.11. Relación co Currículo Oficial....13
Conclusións do bloque C....14
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....15
D.1. Idioma....15
D.2. Son....15
D.3. Rexistro....16
D.4. Plataforma....16
D.5. Sistema operativo....16
D.6. Sistema periférico....16
D.7. Outros requisitos técnicos....17
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....17
D.9. Linguaxe de programación....17
D.10. Compras....17
D.11. Publicidade....18
D.12. Garantía....18
D.13. Contacto....18
Conclusións do bloque D....18
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....19
E.1. Obxectivos educativos....19
E.2. Contidos educativos....19
E.3. Ámbito de incidencia....22
E.4. Retos....22
E.5. Retroalimentación e axuda....24
E.6. Teorías de aprendizaxe....25
Conclusións da análise E....25
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....27
F.1. Tempo....27
F.2. Control do progreso....27
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....27

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....28
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....29
Conclusións da análise F....29
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....30
G.1. Natureza do mundo do xogo....30
G.2. Estrutura....30
G.3. Niveis....30
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....31
G.5. Trama argumental....31
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....32
G.7. Visión do xogador/a....33
G.8. Personaxes....33
G.9. Obxectos simbólicos....37
G.10. Estrutura temporal....38
Conclusións da análise G....38
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....40
H.1. Regras do xogo....40
H.2. Obxectivos do xogo....40
H.3. Recompensas....40
H.4. Conflito do xogo....41
H.5. Os/as xogadores/as....41
H.6. O equilibrio de dificultade....42
H.7. Eventos do videoxogo....42
H.8. Resultados do xogo....43
Conclusións da análise H....44
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....45
I.1. Interface gráfica....45
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....46
I.3. Accesibilidade....49
I.4. Funcionalidade técnica xeral....49
Conclusións da análise I....50
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....51
K.1. Conclusións finais....51

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	O avó de Paulo		
002	Ano ou data lanzamento	2008		□ Non figura
003	Colección			■ Non forma parte
004	Soporte	■ CD		Especificar
		□ En liña	□ Accesible en Web	
			□ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	En CD	Cedido pola empresa compostelá imaxin|software	
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións

- No videoxogo non figura explicitamente o ano de lanzamento, sabémolo polos datos do depósito legal que figura na pantalla fin e na contraportada ds embalaxe, consta o ano 2008. Mais o videoxogo foi desenvolvido no ano 2006 (información persoal transmitida pola empresa creadora e contrastable co currículo en liña do guionista do xogo Marcos Estebo, quen enmarca este proxecto no ano 2006: http://www.marcosestebo.com/gl/traxectoria)
- O videoxogo tamén estivo dispoñible para a súa descarga gratuíta no que fora a web da Secretaría Xeral de Emigración da Xunta de Galicia. Na actualidade pódense atopar exemplares na Rede de Bibliotecas de Galicia.

A.2. Autoría

007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica	1	imaxin|software	Santiago de Compostela	http://www.imaxin.com/
	■ Xunta de Galicia	1	Presidencia Secretaría Xeral de Emigración	Santiago de Compostela	http://www.xunta.es/portada
	□ Concello				
	□ Museo				
	□ Biblioteca				
	□ Fundación				

	□ Editorial				
	□ Produtora audiovisual				
	□ Persoa/s física/s				
	□ Outras/os (especificar)				
	□ Non figuran				

008	Iniciativa	
	□ Propia	
	□ Contratación	
	□ Concurso público	
	□ Subvención	
	□ Outra	
	■ Non figura / difícil de determinar	
009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?	
	■ Si	*Especificar → Na pantalla de saída do xogo: • Coordinación: Secretaría Xeral de Emigración. Xunta de Galicia • Director do proxecto:Luz Castro • Programación: Chus Ruiz • Guión: Marcos Estebo • Ilustracións e animacións: Jorge Monlongo • Música: • Composición: Pedro Pascual • Instrumentos: Pedro Pacula e Germán Díaz • Deseño sonoro: Chus Ruíz • Estudio son: Estudio XXI
	□ Non	
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	• Dubidamos se o videoxogo foi produto dunha contratación directa da Xunta de Galicia á empresa imaxin|software ou foi obxecto dun concurso público. • O logo de imaxin|software e o da Xunta móstranse na pantalla de saída. O da Xunta tamén se reflicte na embalaxe e adhesivo do CD. • Sobre a autoría: ◦ imaxin|software é unha empresa dedicada ao desenvolvemento de servizos e solucións avanzadas de software e multimedia desde o ano 1997, especializada en enxeñería lingüística e en videoxogos educativos e formativos.	

A.3. Imaxes de referencia

011		
	 Portada	 Interface
Observacións		
—		

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	—
014	Outra información de interese

- Novas publicadas na rede en relación ao acto de presentación de "O avó de Paulo":
  - Paxina do Concello de Ames (xullo, 2008): *Máis de cen nenos e nenas gozaron do xogo "O avó de Paulo"*: http://www.concellodeames.gal/nova.php?noticia=3263&idioma=gl&sec=32
  - Gabinete de Comunicación da Secretaría Xeral de Emigración da Xunta de Galicia (xullo, 2008). *O Avó de Paulo, pola familiarización xuvenil coa multiculturalidade: http://www.galiciadigital.com/nota.5624.php*
  - La Voz de Galicia. *La Xunta presenta un juego interactivo para familiarizar a los más pequeños con la multiculturalidad de Galicia: http://www.lavozdegalicia.es/lavozdelaemigracion/2008/07/17/00031216317891708312604.htm*
  - laopinioncoruña.es:*"O avó de Paulo", un juego multimedia que pretende acercar la multiculturidad a los niños gallegos: http://www.laopinioncoruna.es/sociedad/2008/07/17/o-avo-paulo-juego-multimedia-pretende-acercar-multiculturidad-ninos-gallegos/206905.html*



Imaxe do que fora alcalde de Ames, Carlos Fernández co Secretario Xeral de Emigración, Manuel Luís Rodríguez. Acto de presentación do videoxogo *O avó de Paulo* (2008). Imaxe tomada da páxina do Concello de Ames.

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...

- Videoxogo educativo con Depósito Legal de 2008.
- Especifícanse os nomes das persoas que participaron na elaboración do xogo. Entre as funcións non se menciona ningunha relacionada coa educación.
- Descoñecemos o número de copias repartidas deste xogo, así como o número de usuarios e usuarias que o descargaron da desaparecida páxina web da Secretaría Xeral de Emigración da Xunta de Galicia.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)
	□ Web do proxecto	
	■ Embalaxe	Portacedés en plástico con portada de papel a dúas caras.
	□ Material impreso	
	□ Espazo en tenda virtual	
	□ Outro (especificar)	
	Observacións	
	—	

B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?			
	Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
	■ Titorial	Embalaxe	Papel	Resumo de como se xoga.
	□ *Trailer*			
	■ Sinopse	Embalaxe	Papel	*Paulo é un neno como os demais: vai á escola, xoga cos seus amigos e axuda a súa nai. Mais dentro de pouco vai emprender unha aventura: buscar ao seu avó. Queres axudalo?*
	■ Presentación formal	Embalaxe	Papel	*Con este xogo a Secretaria Xeral de Emigración pretende fomentar a educación intecultural como base para o respecto mutuo e a comprensión, e a diversidade como fonte de enriquecemento.*
	□ Guía didáctica específica para docentes			
	□ Información xeral de carácter pedagóxico.			
	□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso			
	□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)			
	■ Información técnica	Embalaxe	Papel	Indícase como executar o xogo e os requirimentos do sistema.

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

□ Outro/s			
Observacións			







Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...

- Distribuíronse copias do videoxogo en portacedés de plástico con portada de papel a dúas caras.. Datos:
  - Portada do xogo
  - Como executar o xogo
  - Requirimentos do sistemas
  - Como se xoga?
  - Sinopse
  - Presentación formal
  - Logo da Xunta (Presidencia. Secretaría de Emigración)
  - Depósito legal
- A autoría móstrase na pantalla de saída do xogo.



C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
	□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?			
		□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
		□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
		□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
	■ Non					
	Observacións					
	—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?			
	□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
		□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
	■ Non			
	Observacións			
	—			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
	■ Si	*Onde? →Embalaxe			
		*Cal é a súa función?			
		□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
		□ Educar	■ Outras (especificar) → Fomentar a educación intercultural			
	□ Non					
	Observacións					
	—					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?				
	■ Si	*Onde? → Embalaxe			
		*Que termo se emprega?			
		□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
		□ Outro/s (especificar) →				

	□ Non				
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
	□ Si	*Onde? →			
		*Que termo se emprega?			
		□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
		□ Outro (especificar) →			
	□ Non				
	Observacións				
	• Defínese como *xogo intercultural*				

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Para cal? (especificar)		
		□ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo
		□ Outro (especificar) →		
	□ Non			
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Para cal? (especificar)		
		□ Local	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
		□ Outro (especificar) →		
	□ Non			
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Que se determina? (especificar)		
		□ Idade	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)
		□ Outro (especificar) →		
	□ Non			
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Cales son? →		
	□ Non			
	Observacións			
	—			

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	■ Si	*Onde? → Na sinopse (móstrase na embalaxe)
		*Resumo de cales son → Buscar ao avó de Paulo
	□ Non	
	Observacións	
	—	

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	■ Si	*Onde? → Embalaxe
		*Resumo de cales son →Ver observacións
	□ Non	
	Observacións	
	• En concreto especifícase simplemente o seguinte: *Como se xoga?* *Executando a aplicación comeza a presentación do xogo (para saltala simplemente preme co rato). Despois o mecanismo é moi sinxelo, preme co rato no lugar da pantalla onde queiras que acuda Paulo e fíxate nos cambios de cursor. No botón "Partidas" accedes ao panel onde podes gardar e recuperar ata catro partidas distintas. No panel "Opcións" podes modificar os valores de velocidade do xogo e volume do audio.*	

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	

□ Si	*Onde? →
	*Resumo de cales son? →
■ Non	
Observacións	
—	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?
□ Si	*Onde? →
	*Resumo de cales son? →
■ Non	
Observacións	
—	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.
□ Si	*Onde? →
	*Cal é? →
■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?
□ Si	*Onde? →
	*Etapa/s →
	*Ciclo/s →
	*Curso/s →
	*Área/s →
■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?
□ Si	*Onde? →
	*Etapa/s →
	*Ciclo/s →
	*Curso/s →
	*Área/s →
■ Non	
Observacións	
—	

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...
• Nin no videoxogo nin na embalaxe se indica a quen se dirixe o videoxogo, cal é o grupo destinatario principal. • A función e obxectivo xeral do xogo é fomentar a educación intercultural. • O obxectivo lúdico do xogo é atopar ao avó de Paulo. Trátase dun emigrante retornado. • Emprégase o termo xogo para referirse ao recurso. • As regras céntranse en explicar o modo de interactuar no videoxogo, mais non nos retos ou probas dos que está composto. • Non se especifican os contidos tratados.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	□ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	■ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	■ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	■ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	■ Outros (especificar) → Voces en off: narrador e Paulo.				
	Observacións				
	• Os botóns móstranse en galego. • No videoxogo existen dúas tipoloxías de caixas de texto: ◦ Texto das personaxes, móstranse en bocadillos tipo cómic. Son locutadas polas propias personaxes. ◦ Texto toma de decisións. Móstranse dúas opción entre as que elixir unha para avanzar no videoxogo. Sen locución.				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	■ Voces
	■ Outros (especificar) → Sons ambiente
	□ N/A
	Observacións
	• Sons ambiente: gaivotas, bucina autobús, tráfico, xente... • Música: ao inicio, nas *cutscenes*, na pantalla de saída do xogo... • Voces das diferentes personaxes: Paulo, nai, nena e neno escola, avó, tendeira... • Voz en off: masculina.

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	□ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
	■ Si □ Non	*Onde? → Embalaxe	
		*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.	
		□ Consola (esp.)	■ PC	□ Teléfono intelixente
		□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →
	Observacións		
	• *Para xogar correctamente precisas un computador cos seguintes* [...]		

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
	■ Si □ Non	*Onde? → Embalaxe			
		*Indicar e especificar versión.			
		■ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
		□ Outro/s (especificar)			
	Observacións				
	• Microsoft Windows 98/2000/Xp				

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
	□ Si ■ Non	*Onde? →		
		*Indicar cales se necesitan		
		■ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
		□ Outro/s (especificar)		
	Observacións			
	—			

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	□ Conexión á rede	■ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	■ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	□ Outros (especificar)		□ N/A
	Observacións		
	• Especifícase que é necesario tarxeta de son, mais non de que tipo. Concretamente os requirimentos do sistema que se indican son: ◦ *Pentium III ou superior* ◦ *Lector de CD-ROM* ◦ *Tarxeta de son* ◦ *Microsoft Windows 98/2000/Xp* ◦ *Resolución mínima 800x600*		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →

■ Non	
Observacións	
—	

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír..

- Videoxogo en galego.
- Xogo rico en locucións, con coidados sons ambiente.
- Na embalaxe infórmase dos requirimentos mínimos que debe ter o computador para xogar correctamente.
- Non inclúe formas de contacto.
- Non inclúe compras, nin publicidade integrada.

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A[1]
	*Xustificar: Descoñecemos a quen se dirixe, mais opinamos que se adecúa a nenas e nenos de entre 8 a 10 – 12 anos. Aínda que os obxectivo serían adecuado para calquera idade.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Xiran en torno á sensibilización, a aceptación, a integración...
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Trátase dun videoxogo conversacional que xira ao redor dunha interesante historia, na que un rapaz brasileiro chamado Paulo e de raíces galegas, quere atopar ao seu avó.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	Trátase máis ben dun xogo informativo, no que realmente non suceden situacións nas que se teñan que solucionar problemas de integración. No videoxogo de forma xeral todos se respectan, se comprenden, se valoran dende o punto de vista da diversidade cultural, se aceptan...
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os obxectivos pedagóxicos intégranse na propia historia, pero sobre todo a través da información xurdida ao premer sobre ilustracións destacadas e nas conversacións mantidas entre as personaxes.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Trátanse tipos de culturas, linguas, dereitos humanos... E incluso o cambio climático, contidos todos eles de actualidade hoxe en día.
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → 0 1 **2** N/A

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

	*Xustificar: Menciónase o xogo do frilé, a muñeira, a inmigración galega, trátase o mundo do mar...
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non inclúe minixogos, nin quebracabezas. O contido non se presenta de forma xerarquizada.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No videoxogo non se inclúen retos ou probas nos que demostrar a comprensión.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As informacións conceptuais son transmitidas a través dos diálogos mantidos entre as personaxes ou ao premer en lugares determinados da pantalla. Por exemplo na TV da casa de Paulo, nun cartaz situado nunha parede da rúa ...
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Nalgunhas ocasión resultan monótonos, pesados e evidentes.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: É do que trata
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Está libre de prexuízos políticos, raciais,culturais e relixiosos. Centrarémonos nas personaxes e nos estereotipos na cuestión 136.
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: É do que trata
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúese unha locución relacionada co cambio climático.
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O videoxogo pode ser xogado na súa totalidade en galego e realízanse “guiños” para promover o seu uso.





066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Todas as informacións e contidos son explicados nunha linguaxe clara e comprensible.
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se atoparon erros relacionados con estes aspectos.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Integran contidos relevantes fundamentalmente as personaxes, a través da súa imaxe, accións (como pode ser o mariñeiro que se atopa arranxando unha nasa), e locucións (menciónanse lugares culturais como o centro sociocultural, a casa do Mar...).
	Observacións

- No contido, transmitido a través das ilustracións, descoidáronse aspectos que atinxen á saúde. Podemos observar dúas escenas nas que as personaxes son fumadoras.



Entrevista na TV ao Dr López falando sobre Dereitos Humanos



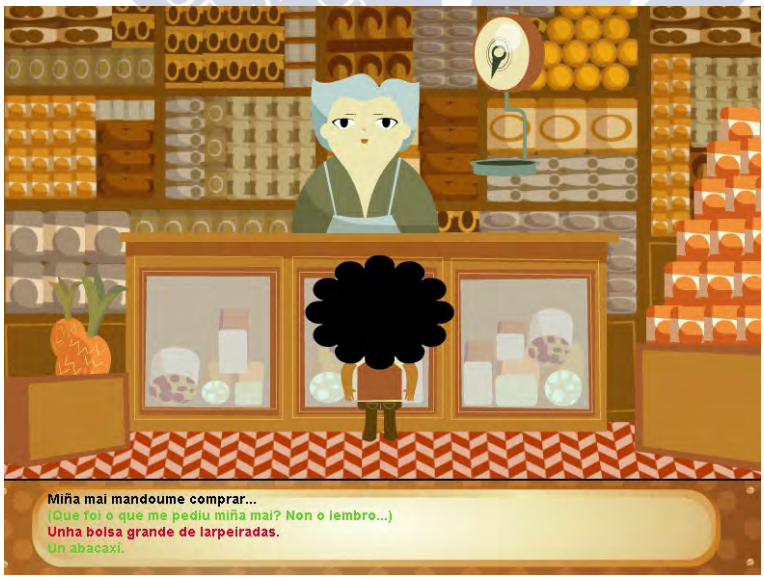
Imaxe fin do xogo, onde Paulo e a súa nai se reúnen co avó.

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	□ Conceptual
	□ Procedemental ou de habilidades
	■ Actitudinal
	*Xustificar → Algunhas das decisións que se teñen que tomar no videoxogo están baseadas nos valores.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	■ Selección	□ Quebracabezas	□ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	□ Identificación	□ Pregunta-resposta	□ Outro/s (esp.) →	
	*Xustificar: Seleccionar a opción adecuada entre dúas ou tres alternativas posibles. En momentos puntuais do xogo, débense seleccionar a opción desexada para proseguir coa historia. Exemplo:				



073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	

074	Natureza dos retos:
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.
	□ Os retos pódense crear.
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → As opcións sempre aparecen nas mesmas personaxes. Atopamos sobre sete situacións na que se deben tomar decisións.
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas
	■ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto
	□ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar →
	Adecuación pedagóxica
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Nalgunhas ocasións a situación e opcións propostas si implican a toma dunha decisión moral, mais noutros non, son cuestións banais relacionadas coa historia De todos os xeitos, salvo nunha destas decisións, concretamente no encontro da escaleira coa veciña anciá, nas que se non se toma a decisión máis acertada non se obteñen as moedas necesarias para avanzar, o xogo está programado para que Paulo non prosegue o seu camiño até tomar as decisións acertadas. É dicir as decisións non teñen repercusións.
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o tipo de xogo, todo el sería un reto, mais se tomamos como retos as decisións a tomar, sinalar que se centran en aspectos diversos.
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Os que requiren tomar decisións nos que se pon en valor a empatía, obediencia, paciencia...
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non percibimos variacións respecto ao nivel de dificultade.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A

	*Xustificar: Non require dedicación para ser superado e as situacións a resolver non son variadas.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No videoxogo non se avanza se non se toma a decisión correcta. Podemos dicir que se resolven de forma "automática".
	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?	
	■ Ante accións ou respostas correctas	
	■ Ante accións ou respostas incorrectas	
	□ Ao conseguir un obxectivo	
	□ Ao superar un nivel	
	□ Ao superar un reto	
	■ Cando se supera o xogo	
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado	
	■ Outras (especificar) → Ao chegar a certas partes da historia ou estados do xogo	
	*Xustificar → 1. Ante accións ou respostas correctas = premer no lugar adecuado da pantalla para que se mova Paulo. 2. Ante accións ou respostas incorrectas = Arrastrar un dos obxectos da "mochila" a un lugar non correcto.	
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?	
	□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...	
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...	
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo	
	□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.	
	□ Son de acerto	
	□ Son de erro	
	□ Animacións de vitoria	
	□ Animacións de derrota	
	■ Outros (especificar)	Paulo (en texto e locución) indica ante accións incorrectas: *Non parece boa idea.*
		Accédese a novas situación e personaxes.
		Recíbense fragmentos da historia ou *cutscenes.*
	*Xustificar →	

084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: É relevante posto que se progrese coa historia.
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	□ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar →
	Observacións
	—

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	—

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un xogo de temática actual e complexa de tratar, trátanse temas relacionados coa integración social, a interculturalidade e a inmigración / emigración. • Os contidos son integrados no xogo por medio dunha historia, presentándose de forma expositiva. • Promocionánse valores como a amizade, a axuda, a multiculturalidade, etc. Mais nas ilustracións atopamos personaxes fumando sen remarcar os aspectos negativos do tabaco. É dicir estamos ante un xogo para a educación intercultural que esquece a educación para a saúde.

- No videoxogo escasean as decisións que se poden tomar, e en base ás opcións elixidas non se experimentan consecuencias e desenlaces diferentes.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Completar o xogo require menos dunha hora, ademais as partidas poden ser gardadas e retomadas cando se desexe. Adecúase tanto a un contexto escolar como familiar.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...) →
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	

	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	■ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	■ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar) →
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A

	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• O videoxogo permite gardar as partidas. • Non se ten en conta a figura dinamizadora. • Non permite configuracións de ningún tipo.

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	■ Natureza narrativa
	Observacións
	—

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	• Fundamentalmente lineal, xa que practicamente se segue un camiño prefixado para resolver o xogo. Ofrécese moi poucas opcións para a explorar o mundo ficticio.

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	□ Si	*Especificar número →
		*Describir →
	■ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	□ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	■ N/A	
	Observacións	
	—	

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	■ Ningunha
	□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	—

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	■ Por medio de *cutscenes* →Ao comezo do xogo e dúas durante o desenlace.
	■ Mediante voces en *off*→Diálogos entre personaxes e voz en off nas *cutscenes.*
	■ Mediante textos en pantalla
	□ Outras (especificar)
	□ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Ir descubrindo a historia forma parte do xogo, é o xogo en si.
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: A historia faise aburrida nos momentos nos que se transmite demasiada información estreitamente relaciona cos contidos, como os Dereitos Humanos. Sucede por exemplo ao premer no escaparate cos televisores que está na entrada da tenda. Tamén nalgúns diálogos entre personaxes, sobre todo nos que non aportan nin coñecementos nin pistas para avanzar, é o caso do anciá do bar, do señor con sombreiro que espera na entrada da estación de autobuses...
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: É en gran medida a través da trama argumental onde se tratan os contidos.
	Observacións
	—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	□ Un escenario ou fondo		
	■ Varios escenarios (especificar número) → 15 aproximadamente		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	■ Interior	Aula; Escaleiras vivenda; Salón vivenda Paulo; Tenda de alimentación; Bar; Casa do Mar.	6
	■ Exterior	Rúa (diante da porta da casa de Paulo); Rúa (diante da tenda de alimentación); Dársena de autobuses x 2; Praza do pobo; Paso de peóns; Canella; Camiño entre vivendas.	9
	□ Neutro		
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	□ Si	*En cales?→	
	□ Algunhas	*En cales?→	
	□ Non		
	■ Difícil determinar → Dubidamos se dous dos fondos están baseados en lugares reais, como pode ser o centro de Ordes e o porto de Burela, pois na historia á personaxe desprázase até alí.		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		
116	Perspectiva:		
	□ Cónica		
	■ Isométrica		
	□ Outra (esp.)		
117	Estilo gráfico:		
	□ Realista		
	□ Surrealista		
	□ Abstracto		
	■ Cartoon		
	□ Pixelado		
	□ Manga		
	□ Outro (esp.)		
118	Cores que predominan:		
	■ Cálidas		
	□ Frías		

	■ Claras
	□ Escuras
	□ Pastel
	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente
	□ Pasado
	□ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións
	• Predomina a cor laranxa.

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	■ Terceira persoa → Paulo	
	□ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes	
122	Intégranse no videoxogo personaxes?	
	■ Si	
	□ Non	
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?	
	■ Pre-definidos (esp.) →	Principal: Paulo
		Secundarios (con texto): Profesora, nena aula, neno árabe, nai Paulo, presentadoras TV X 2, Dr.Gómez, Tendeira, Nena da margarida, neno nado en Etiopía, veciña anciá, home despacho de billetes bus, Sr de sombreiro, anciáns banco x 2, nenos xogando x 2, moza paseando a can, mozo con moto, ancián bar, camareiro, mariñeiro, avó de Paulo

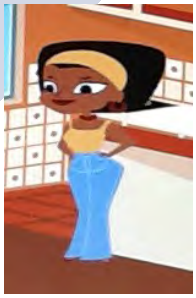
		Figurantes: nenos aula x 2, administrativo Casa do Mar, home alto africano, home de verde.
	□ Selección avatar (esp. as opcións)	
	□ Creación avatar (esp. as opcións)	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
124	Estilo gráfico	
	□ Realista	
	□ Surrealista	
	□ Abstracto	
	■ Cartoon	
	□ Pixelado	
	□ Manga	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
125	Características da representación gráfica	
	■ 2D	
	□ 3D	
	□ Outra (esp.) →	

126	Especie	Nº de referencias
	■ Persoa	Aprox. 29
	□ Animal	
	□ Ser fantástico	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	

127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	□ Heroína		■ Heroe	1	□ Heroe	
	□ Axudante		□ Axudante		□ Axudante	
	□ Antagonista		□ Antagonista		□ Antagonista	
	■ Provedora	9	■ Provedor	14	□ Provedor	
	□ Beneficiaria		□ Beneficiario		□ Beneficiario	
	□ Outra		■ Outro Figurantes	5	□ Outro	
	Personaxes principais					

128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor	Nº de referencias
	□ Occidentais	
	□ Asiáticos	

	□ Árabes	
	□ Indios	
	□ Africanos	
	□ Xitana	
	□ Azul	
	□ Amarelo	
	□ Verde	
	□ Laranxa	
	□ Rosa	
	□ Non se distingue	
	■ Outro (esp) → Mulato	1
129	Xénero	Nº de referencias
	□ Feminino	
	■ Masculino	1
	□ Asexual	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	□ Personaxe con baixa visión	
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	■ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	■ Infancia (0-12 anos)	1
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
132	Rexistro lingüístico	
	□ Estándar	

	□ Culto
	□ Coloquial
	□ Vulgar
	□ Outro (esp.)
	□ N/A →
	Arquetipos
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Descríbese a Paulo na introdución do videoxogo, a través da voz en off.
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Suxiren a procedencia.
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As personaxes secundarias femininas desempeñan o mesmo papel que as secundarias masculinas = aportan información. O papel sería máis importante se Paulo buscase a súa avoa en lugar de ao seu avó.
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No videoxogo destaca a presenza de personaxes maiores: mulleres: 1 - homes: 6 A imaxe da muller móstrase solitaria, cargada de bolsas da compra, encurvada, de carácter reservado e vestida de corte tradicional. É á que Paulo ofrece axuda. Sen embargo atopamos homes acompañados de persoas da mesma franxa de idade, de rostro sereno e en actitude de descanso ou lecer. En xeral móstrase unha imaxe dos maiores vestidos de corte tradicional e de cores apagadas. Transmisores na maioría dos casos de inactividade e apatía.     En canto ás mulleres, destacan a nai de Paulo e a moza que pasea o can, polas súas cadeiras e estreita cintura. Non habendo personaxes masculinas que destaquen polo seu físico. Mais si por aparencia intelectual: Dr. Gómez, señor do bar, avó de Paulo... A nai de Paulo, cae no estereotipo de muller brasileira, exuberante e que traballa como asistenta nunha casa.
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar: Si, tanto si temos en conta as personaxes principais como secundarias. No videoxogo atopamos personaxes de diferentes culturas e procedencias, realizando diferentes actividades e oficios.
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Resaltamos nun comentario anterior as proporcións exaxeradas cintura-cadeira da nai e a moza do can, produto máis ben dun estilo peculiar do ilustrador. Mais en todas as personaxes adecúanse os corpos ás idades, sexos, trazos, constitucións...
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Atopamos tanto a homes como a mulleres de diferentes complexións.
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Si absolutamente, atopamos dende personaxes en traxe até personaxes con gorra, todas adecuadas ás accións que desempeñan.
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Si, absolutamente.
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Atopamos nalgunhas personaxes rostros riseiros ou afables cando se emprega un ton de voz serio ou de enfado, como a persoa maior do bar.
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: No momento do encontro entre Paulo e o avó non se transmite o estado de alegría que se supón debería haber.
	Observacións
	—

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	□ N/A
	Observacións
	• No videoxogo débense conseguir certos obxectos para obter pistas ou avanzar. Por exemplo,

debemos conseguir moedas para poder pagar o billete de autobús. Mais sinalar que algúns dos obxectos non nos fixeron falta para poder chegar ao final do xogo.

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		■ Outros (esp.) → Non se inclúe tempo.
		*Xustificar →
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	□ Simétrica (xógase en tempo real)	
	■ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar → O tempo real que pasamos xogando é diferente ao que transcorre na historia.	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	■ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	
	□ N/A	
	*Xustificar → Recorrese a dúas *cut-scenes* durante o xogo, nos momentos nos que Paulo viaxa no autobús.	
	Observacións	
	—	

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• O xogo somérxenos nunha historia onde adquirimos o rol de Paulo, un neno de orixe brasileira que quere atopar ao seu avó (emigrante retornado). • Estamos ante un videoxogo en 2D de coidado deseño, no que se integran bastantes personaxes.

- Personaxes de diferentes características raciais e físicas, mais sen necesidades específicas: en cadeira de rodas, cega, etc.
- No videoxogo non existe a presión do tempo e da puntuacións.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As regras incluídas no embalaxe preséntanse incompletas, posto que non se indica que se debe interactuar coas personaxes e utilizar obxectos.
	Observacións
	—

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	■ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → O obxectivo sempre é o mesmo: atopa o avó e Paulo.
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Si, absolutamente.
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os obxectivos pedagóxicos e lúdicos están ben relacionados.
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	□ Obter puntos
	□ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais
	□ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais

■ Outra (especificar) → Ver/escoitar as *cutscenes*
*Xustificar → A recompensa é chegar ao final da historia, vivir o encontro entre Paulo e o seu avó,
Observacións
—

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → A dificultade por superar o xogo recae no propio xogador ou xogadora.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A		
	*Xustificar: Consideramos o videoxogo demasiado fácil. No videoxogo teñen que tomarse poucas decisións, a maioría sen repercusións e non relacionadas coa comprensión dos contidos.Soamente hai dous momentos puntuais nos que se requira certa dose de lóxica ou mestría neste tipo de xogos.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)			
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.			
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.			
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.			
	■ N/A			
	*Xustificar → As partidas sempre son iguais.			
159	Compoñente de azar			
	□ Si	*Especificar →		
	■ Non			
160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	■ Mover personaxe	Premer sobre lugar determinado (indicado no xogo por medio dunhas pisadas verdes)	Personaxe camiña, avanza até o lugar indicado
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		■ Seleccionar	Seleccionar opción ante cuestión	Os diálogos das personaxes varían e/ou permítese (ou non) mover á personaxe.
		□ Premer		
		■ Arrastrar obxectos	Arrastrar o obxecto até o lugar correcto da situación	Os diálogos das personaxes varían e/ou permítese (ou non) mover á personaxe.

	□ Coller		
	□ Colorear		
	□ Construír		
	□ Outras (especificar)		
Non diexéticas	□ Pause		
	■ Configuración	Partidas	
		Opcións	
	□ Menú		
	□ Outra (especificar)		

161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: As situacións que van sucedendo non destacan por ser sorprendentes, e sempre hai que tomar o mesmo tipo de decisións.
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos debería adaptarse máis, xa que a pesar de non elixir a opción máis acertada nas cuestións, na maioría dos casos resólvense automaticamente a través dos diálogos das personaxes, permitindo avanzar no xogo
	Observacións
	—

H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	■ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Monoxogodor/a con resultado de vitoria única, o obxectivo é chegar ao final da historia.
164	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	■ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	□ Individual, por equipos ou ambos

□ Mostra o resultado total ou parcial
□ Puntuación final ou definitiva da partida
□ N/A
*Xustificar →
Observacións
—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo monousuario/a, de regras sinxelas e obxectivos lúdicos claros. • No videoxogo non se fomenta a superación de marcas persoais (tempo, puntuacións...) A motivación é chegar ao final da historia. • Os eventos que se suceden en cada partida sempre son os mesmos. Tamén as accións a realizar son as mesmas.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú
	■ Botóns
	□ Logos
	□ Mapa xeral do xogo
	■ Caixas de texto
	□ Outros (especificar)
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Móstranse botóns na caixa que non serven. O botón Saír sempre debería estar no mesmo lugar.
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Son sinxelos e fáciles de atender.
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Na parte inferior da pantalla é onde se reúnen de forma estruturada as opcións que se permiten non xogo, agás loxicamente a de mover á personaxe.
	Observacións

- Na parte inferior inclúese a caixa para os obxectos e os botóns de Partidas e Opcións:



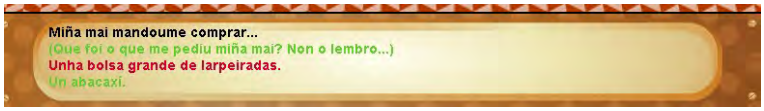
  - Botón Partidas:
    - Cargar
    - Gardar
    - Aceptar
    - Saír



  - Botón Opcións:
    - Volume
    - Velocidade
    - Velocidade dos textos
    - Efectos sonoros
    - Saír
    - Aceptar



- Re-aprovéitase a parte inferior para mostrar as cuestións coas opcións para a selección. Desaparece os obxectos mostrándose enriba os textos.



I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo as personaxes, non tanto os fondos.
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Aínda que os escenarios están coidados, son moi sinxelos e non inclúen aspectos como os especificados no ítem.
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Aspecto gráfico e estético na mesma liña ao longo de todo o videoxogo.
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A

	*Xustificar: Atopamos algún erro ortográfico, por exemplo Volumen, que sería Volume. Empréganse nalgúns textos dobre e incluso tiples signos de admiración.
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar:
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos o tamaño adecuado, mais non a cor verde e vermella empregadas. Ademais semellan estar algo pixelados.
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Son curtas, do tamaño dos bocadillos das personaxes.
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: O fondo é de cor claro, mais o texto verde non se aprecia ben, pouco lexible (nas cuestións). A cor vermella tampouco a consideramos apropiada para unha lectura en pantalla (nos bocadillos da personaxe e nas cuestións).
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Ademais todos os textos van acompañados de locucións.
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Fragméntanse segundo tamaño do bocadillo. Mais son tan curtos que o sentido non se perde.
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Mentres se mostran os bocadillos cos textos, non se permiten as interaccións en pantalla.
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: A velocidade dos textos pódese supostamente configurar, mais non detectamos cambios significativos do + ao -. Por defecto van bastante rápido, aínda que están acompañados de locucións.
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:

187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Na maioría das personaxes si, mais atopamos algunhas voces como a do neno árabe que na nosa opinión non se axusta moito.
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Acondicionan as escenas e axudan na inmersión.
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar: Non ten
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Vai tamén acorde coa historia.
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O movementos das bocas das personaxes ás veces non están correctamente sincronizadas co texto.
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
	Observacións
	• Consideramos non moi adecuado o fondo no que Paulo fala coa moza que está paseando o can, xa que mantén todo o diálogo enriba dun paso de peóns. Sería máis apropiado mostrar a metade do paso de peóns para deixar máis espazo para a aceira e situar a Paulo enriba da mesma. 

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	■ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Como salientamos anteriormente pódese configurar: a velocidade na que camiña a personaxe, a velocidade dos textos, volume e efectos sonoros.
	Observacións
	• Consideramos hai erros na configuración do videoxogo, a velocidade dos textos non varía.

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Pódese saltar a introdución inicial, mais non as *cut scenes* intermedias, nin os diálogos e informacións das personaxes.
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Pódense gardar e recuperar até catro partidas distintas.
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Ás veces ralentízase a activación da personaxe.
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os bocadillos das personaxes non se poden pasar manualmente.
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: A mecánica do xogo é sinxela, non entraña dificultades.

201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non foron detectados erros destacables.
	Observacións

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• Interface de fácil manexo, mais o botón "Saír" non sempre se mostra no mesmo lugar. • A opción de poder mudar a velocidade dos textos reporta erros. • Deseño das pantallas claro e atractivo. Manténdose uniforme ao longo do xogo. • Atopouse algún erro ortográfico. • As cores dos textos de toma de decisión non se consideran as máis apropiadas para unha visualización en pantalla. • Outro aspecto positivos é que os textos van acompañados de locución. • Permite gravar as partidas. • Non foron detectados erros importante de deseño e/ou programación.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• Videoxogo en galego.	• Non se especifica información importante para a súa posta en práctica: non se indica a quen se dirixe, os contidos que se tratan...
• Temática actual e complexa de tratar: integración social, interculturalidade, inmigración, emigración... Promóvense valores como a amizade, a axuda, a multiculturalidade, etc.	• As regras céntranse en explicar o modo de interactuar no videoxogo, mais non nos retos ou probas dos que está composto.
• Videoxogo de coidado deseño visual.	• Integra pouca opcións que impliquen a toma de decisións morais.
• Intégranse variedade de personaxes de diferentes rangos de idade e características físicas.	• O xogo está deseñado e programado para que a personaxe principal prosiga o seu camiño até tomar as decisións acertadas. É dicir as decisións non teñen repercusións. Non se experimentan consecuencias e desenlaces diferentes.
• Rico en locucións, con coidados sons ambiente.	• Os contidos son integrados no xogo por medio dunha historia, presentándose de forma demasiado expositiva.
• Infórmase na embalaxe dos requirimentos mínimos que debe ter o computador para xogar correctamente.	• Nas ilustracións atópanse personaxes fumando, sen salientar os aspectos negativos do tabaco. É dicir estamos ante un xogo para a educación intercultural que esquece a educación para a saúde.
• Permite gardar as partidas.	• Non ten en conta a figura dinamizadora.
• No videoxogo non existe a presión do tempo e da puntuación.	• Non permite configuracións de ningún tipo.
	• Os eventos que se suceden en cada partida sempre son os mesmos. Tamén as accións a realizar son as mesmas.
	• Os bocadillos das personaxes non se poden pasar manualmente, aínda que xa fosen vistos.

Análise do videoxogo

O libro máxico de Moitollo

Data de inicio do proceso da análise	16 de febreiro de 2016
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 47.0.2526.106 m

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....4
A.3. Imaxes de referencia....7
Conclusións do bloque A....8
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....9
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....9
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....10
Conclusións do bloque B....11
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....13
C.1. Código PEGI....13
C.2. Idea do xogo....13
C.3. Funcións xerais....13
C.4. Clasificación....14
C.5. Grupo destinatario....14
C.6. Obxectivos lúdicos....15
C.7. Regras do xogo....15
C.8. Retos....16
C.9. Obxectivos educativos....16
C.10. Contidos educativos....16
C.11. Relación co Currículo Oficial....17
Conclusións do bloque C....17
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....18
D.1. Idioma....18
D.2. Son....18
D.3. Rexistro....18
D.4. Plataforma....19
D.5. Sistema operativo....19
D.6. Sistema periférico....19
D.7. Outros requisitos técnicos....20
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....20
D.9. Linguaxe de programación....20
D.10. Compras....20
D.11. Publicidade....21
D.12. Garantía....21
D.13. Contacto....21
Conclusións do bloque D....21
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....22
E.1. Obxectivos educativos....22
E.2. Contidos educativos....22
E.3. Ámbito de incidencia....24
E.4. Retos....25
E.5. Retroalimentación e axuda....26
E.6. Teorías de aprendizaxe....28
Conclusións da análise E....28
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....30
F.1. Tempo....30
F.2. Control do progreso....30
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....30

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....31
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....32
Conclusións da análise F....32
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....33
G.1. Natureza do mundo do xogo....33
G.2. Estrutura....33
G.3. Niveis....33
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....34
G.5. Trama argumental....34
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....34
G.7. Visión do xogador/a....36
G.8. Personaxes....36
G.9. Obxectos simbólicos....40
G.10. Estrutura temporal....40
Conclusións da análise G....41
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....42
H.1. Regras do xogo....42
H.2. Obxectivos do xogo....42
H.3. Recompensas....42
H.4. Conflito do xogo....43
H.5. Os/as xogadores/as....43
H.6. O equilibrio de dificultade....44
H.7. Eventos do videoxogo....44
H.8. Resultados do xogo....45
Conclusións da análise H....46
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....47
I.1. Interface gráfica....47
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....47
I.3. Accesibilidade....50
I.4. Funcionalidade técnica xeral....50
Conclusións da análise I....51
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....53
K.1. Conclusións finais....53

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	O Libro Máxico de Moitollo		
002	Ano ou data lanzamento	2006		□ Non figura
003	Colección			■ Non forma parte
004	Soporte	■ CD		Especificar
		□ En liña	□ Accesible en Web	
			■ Descarga en Web	Pode descargarse dende a actual páxina da Concellería de Economía, Emprego e Industria da Xunta de Galicia. Ligazón: http://traballo.xunta.es/o-libro-maxico-de-moitoollo
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	En CD	Cedido pola empresa compostelá imaxin|software	
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións

- No videoxogo non figura explicitamente o ano de lanzamento, sabémolo polos datos do depósito legal que figura na contraportada do embalaxe, consta o ano 2006.
- Para a realización desta análise empregouse o videoxogo en formato CD.

A.2. Autoría

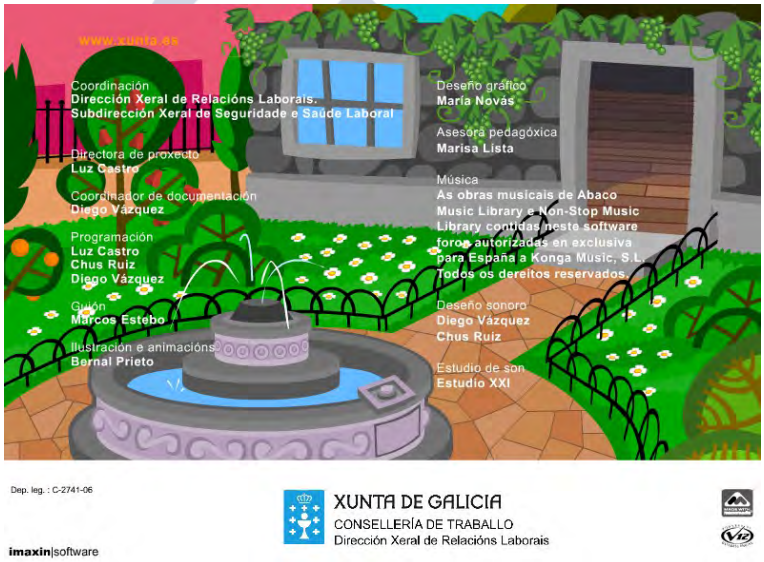
007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica	1	imaxin|software	Santiago de Compostela	http://www.imaxin.com/
	■ Xunta de Galicia	1	Consellería de Traballo Dirección Xeral de Relacións Laborais	Santiago de Compostela	http://www.xunta.es/portada
	□ Concello				
	□ Museo				
	□ Biblioteca				
	□ Fundación				

	□ Editorial				
	□ Produtora audiovisual				
	□ Persoa/s física/s				
	□ Outras/os (especificar)				
	□ Non figuran				

008	Iniciativa	
	□ Propia	
	□ Contratación	
	□ Concurso público	
	□ Subvención	
	□ Outra	
	■ Non figura / difícil de determinar	
009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?	
	■ Si	*Especificar → Na pantalla de saída do xogo: • Coordinación: Dirección Xeral de Relacións Laborais. Subdirección Xeral de Seguridade e Saúde Laboral. • Director do proxecto: Luz Castro • Coordinador de documentación: Diego Vázquez • Programación: Luz Castro, Chus Ruiz e Diego Vázquez • Guión: Marcos Estebo • Ilustracións e animacións: Bernal Prieto • Deseño gráfico:María Novás • Asesora pedagóxica: Marisa Lista • Música: As obras musicais de Abaco Music Library e Non-Stop Music Library contidas no software foron autorizadas en exclusiva para España a Konga Music, S.L. Todos os dereitos reservados • Deseño sonoro: Chus Ruíz e Diego Vázquez Estudio son: Estudio XXI
	□ Non	
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?	
	■ Si	*Especificar → Explícitase nos créditos a figura dunha asesora pedagóxica. Sábese por información facilitada por imaxin|software que María Lista é pedagoga.
	□ Non	
	Observacións	
	• Dubidamos se o videoxogo foi produto dunha contratación directa da Xunta de Galicia á empresa imaxin|software ou foi obxecto dun concurso público. • O logo de imaxin|software e o da Xunta móstranse na pantalla de saída. O da Xunta tamén se reflicte no embalaxe e adhesivo do CD. Ao comezo do xogo, despois do logo do videoxogo, sucédense dúas pantallas: na primeira resáltase que é un produto de imaxin|software e na segunda móstrase o logo da Consellería de Traballo. Dirección Xeral de Relacións Laborais.	



- Sobre a autoría:
  - imaxin|software é unha empresa dedicada ao desenvolvemento de servizos e solucións avanzadas de software e multimedia desde o ano 1997, especializada en enxeñería lingüística e en videoxogos educativos e formativos.
- A autoría móstrase na pantalla de saída do xogo:



A.3. Imaxes de referencia

011	 Logotipo	 Interface
	Observacións	
	—	

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	—
014	Outra información de interese

- O videoxogo formou parte dunha campaña co nome MOITOLLO!, que tiña como obxectivo concienciar á comunidade educativa galega sobre a importancia da prevención e os riscos dos accidentes no traballo.
  Segundo o portal GaliciaHoxe.com (novembro, 2006), esta campaña dou comezo no ano 2006, ao redor do mes de setembro: *Traballo ensina a previr riscos laborais xa desde a escola (*http://www.galiciahoxe.com/index_2.php?idEdicion=343&idMenu=78&idNoticia=107270 *)*
  Na que se indica: *Esta campaña, que comezou hai dous meses e que xa chegou a uns 30 colexios "encaixa dentro da idea que temos da prevención de riscos laborais desde que son pequenos" [...] Para esta campaña, a consellería de Traballo destinará 297.000 euros.*
  A campaña perdurou no tempo, xa que na rede atopamos novas do ano 2009 relacionadas coa mesma:
  Elcorreogallego.es (novembro 2009): *A campaña Moitollo percorre os centros educativos.*
  Ligazón: http://www.elcorreogallego.es/galicia/ecg/a-campana-moitollo-percorre-os-centros-educativos/idEdicion-2009-11-07/idNoticia-484861/ Nesta nova resáltase: *Desde a súa posta en marcha en 2006 a campaña Moitollo da Consellería de Traballo e Benestar chegou a 157 centros educativos e a case 30.000 alumnos repartidos polas catro provincias galegas.*
  Prosegue:
  A campaña consta de tres elementos fundamentais: carteis, folletos divulgativos e elementos publicitarios, cos que se pretende chegar a todos e cada un dos escolares galegos, como un primeiro paso para a súa sensibilización. Un autobús divulgativo que

ofertará diversas actuacións de prevención de riscos laborais dun xeito chamativo. Ademais, estará preparando cunha sala de vídeo- proxección onde se proxectará una película en tres dimensións sobre a importancia da prevención dos riscos laborais adaptadas ás idades dos participantes na campaña.
Un vídeo promocional que se proxectará no autobús -en formato de tres dimensións-, transmitirá dun xeito áxil e divertido a necesidade de tomar medidas de protección de riscos da prestación laboral. Además, Moitollo inclúe a organización doutras actividades dentro do recinto escolar, así como a distribución de diversos elementos de carácter promocional, carteis e folletos divulgativos, coa mensaxe fundamental de que a prevención non debe ser unha actuación puntual, senón que ten que ser un xeito de vida constante.
Non atopamos novas onde se mencionara o videoxogo.

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...

- Videoxogo educativo con depósito legal do ano 2006
- Especifícanse os perfís e nomes propios das persoas que participaron na elaboración do xogo, entre as que se inclúe unha asesora pedagóxica.
- Descoñecemos o número de copias repartidas deste xogo, así como o número de usuarios e usuarias que o descargaron da páxina.
- O videoxogo formou parte dunha importante campaña sobre prevención de riscos laborais, promovida pola Consellería de Traballo da Xunta de Galicia e na que, segundo fontes consultadas, destináronse 297.000 euros.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)	
	□ Web do proxecto	
	■ Embalaxe	Caixa Dvd 14mm negra con film para carátula e díptico interior
	□ Material impreso	
	□ Espazo en tenda virtual	
	□ Outro (especificar)	
	Observacións	



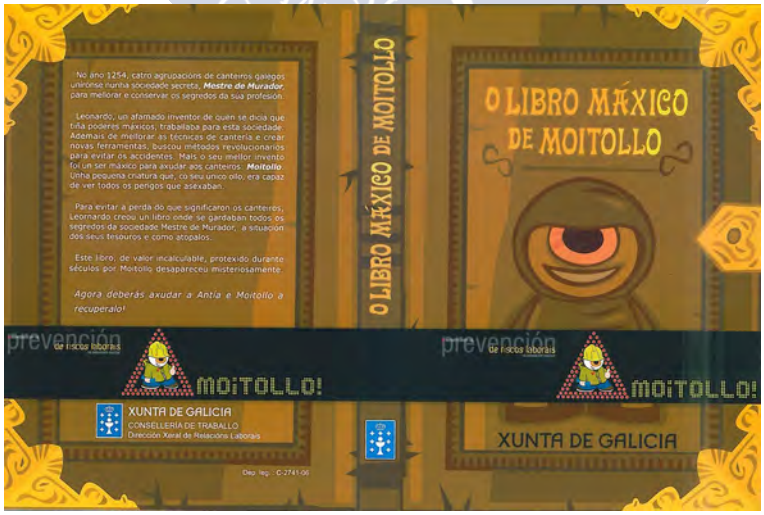




B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

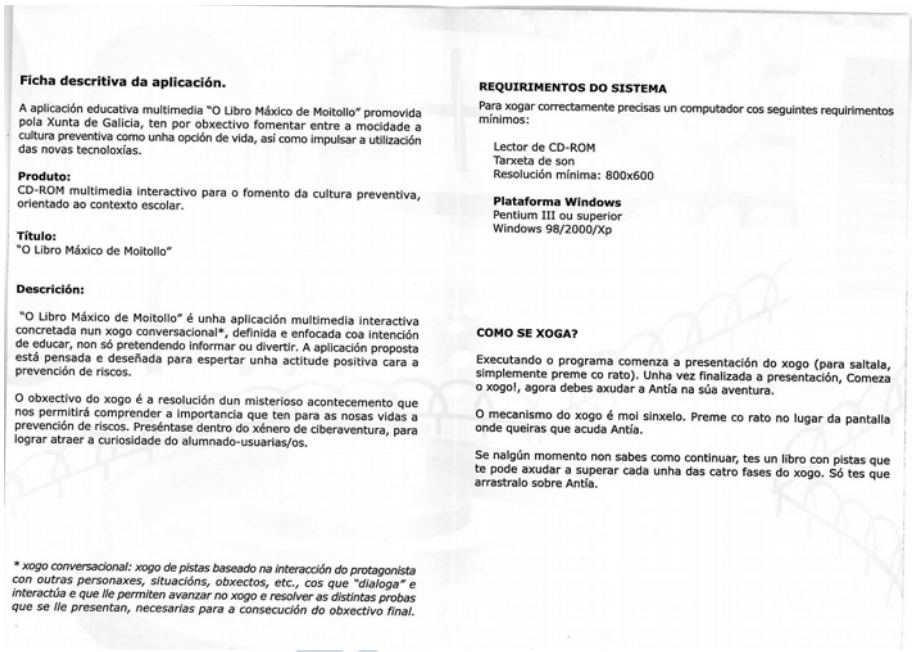
016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?			
	Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
	■ Titorial	Embalaxe	Papel	Resúmese como se xoga
	□ *Trailer*			
	■ Sinopse	Embalaxe	Papel	Ver observacións deste apartado
	■ Presentación formal	Embalaxe	Papel	Inclúese unha ficha descritiva da aplicación: obxectivo, tipo de produto, título e descrición
	□ Guía didáctica específica para docentes			
	□ Información xeral de carácter pedagóxico.			
	□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso			
	□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)			
	■ Información técnica	Embalaxe	Papel	Indícanse os requirimentos do sistema.
	□ Outro/s			
	Observacións			

- Na cara 3 do díptico especifícase como se xoga, esta información móstrase ampliada na cara 4. É dicir, baixo un título similar explícase información complementaria en dous apartados diferentes, cando podía estar soamente nun deles.
- Imaxes do díptico



Exterior

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou no embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.



Ficha descritiva da aplicación.

A aplicación educativa multimedia "O Libro Máxico de Moitollo" promovida pola Xunta de Galicia, ten por obxectivo fomentar entre a mocidade a cultura preventiva como unha opción de vida, así como impulsar a utilización das novas tecnoloxías.

Produto:
CD-ROM multimedia interactivo para o fomento da cultura preventiva, orientado ao contexto escolar.

Título:
"O Libro Máxico de Moitollo"

Descrición:

"O Libro Máxico de Moitollo" é unha aplicación multimedia interactiva concretada nun xogo conversacional*, definida e enfocada coa intención de educar, non só pretendendo informar ou divertir. A aplicación proposta está pensada e deseñada para espertar unha actitude positiva cara a prevención de riscos.

O obxectivo do xogo é a resolución dun misterioso acontecemento que nos permitirá comprender a importancia que ten para as nosas vidas a prevención de riscos. Preséntase dentro do xénero de ciberaventura, para lograr atraer a curiosidade do alumnado-usuarias/os.

** xogo conversacional: xogo de pistas baseado na interacción do protagonista con outras personaxes, situacións, obxectos, etc., cos que "dialoga" e interactúa e que lle permiten avanzar no xogo e resolver as distintas probas que se lle presentan, necesarias para a consecución do obxectivo final.*

REQUIRIMENTOS DO SISTEMA

Para xogar correctamente precisas un computador cos seguintes requirimentos mínimos:

Lector de CD-ROM
Tarxeta de son
Resolución mínima: 800x600

Plataforma Windows
Pentium III ou superior
Windows 98/2000/Xp

COMO SE XOGA?

Executando o programa comenza a presentación do xogo (para saltala, simplemente preme co rato). Unha vez finalizada a presentación, Comeza o xogo!, agora debes axudar a Antía na súa aventura.

O mecanismo do xogo é moi sinxelo. Preme co rato no lugar da pantalla onde queiras que acuda Antía.

Se nalgún momento non sabes como continuar, tes un libro con pistas que te pode axudar a superar cada unha das catro fases do xogo. Só tes que arrastralo sobre Antía.

Interior

Opinamos que a maquetación interior podería estar máis coidada: emprégase diferente formato nos títulos e deixouse un maior espazo na marxe esquerda.

- Sinopse:
  No ano 1254, catro agrupacións de canteiros galegos uníronse nunha sociedade secreta, Mestre de Murador, para mellorar e conservar os segredos da súa profesión.
  Leonardo, un afamado inventor de quen se dicía que tiña poderes máxicos, traballaba para esta sociedade. Ademais de mellorar as técnicas de cantería e crear novas ferramentas, buscou métodos revolucionarios para evitar os accidentes. Mais o seu mellor invento foi un ser máxico para axudar aos canteiros: Moitollo. Unha pequena criatura que, co seu único ollo, era capaz de ver todos os perigos que asexaban.
  Para evitar a perda do que significaron os canteiros, Leonardo creou un libro onde se gardaban todos os segredos da sociedade Mestre de Murador, a situación dos seus tesouros e como atopalos.
  Este libro, de valor incalculable, protexido durante séculos por Moitollo desapareceu misteriosamente.
  Agora deberás axudar a Antía e Moitollo a recuperalo!

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• Distribuíronse copias do videoxogo en caixas de Dvd con carátula e díptico interior. Datos: ◦ Portada do xogo ◦ Ficha descritiva da aplicación ◦ Requirimentos do sistemas ◦ Como se xoga? ◦ Executar xogo ◦ Como xogar a "O libro Máxico de Moitollo" ◦ Sinopse ◦ Logo ou distintivo da campaña MOITOLLO! ◦ Logo da Xunta (Presidencia. Secretaría de Emigración)

- Depósito legal.
- A maquetación interior do díptico, así como o seu contido poderían ser mellorables.
- Coidada e atractiva sinopse.

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
	□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?			
		□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
		□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
		□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
	■ Non					
	Observacións					
	—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?			
	□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
		□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
	■ Non			
	Observacións			
	—			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
	■ Si	*Onde? → Embalaxe			
		*Cal é a súa función?			
		□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
		■ Educar	■ Outras (especificar) → • Fomentar a cultura preventiva como unha opción de vida. • Impulsar a utilización das novas tecnoloxías. • Informar • Divertir			
	□ Non					
	Observacións					
	A función educar, informar e divertir recóllense nun mesmo parágrafo, no que se resalta a natureza divertida e informativa da aplicación: *aplicación [...] definida e enfocada coa intención de educar, non só pretendendo informar ou divertir.*					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?				
	■ Si	*Onde? → Embalaxe			
		*Que termo se emprega?			
		□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
		■ Outro/s (especificar) → Aplicación educativa multimedia			
	□ Non				
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
	■ Si	*Onde? → Embalaxe			
		*Que termo se emprega?			
		□ Educativo	■ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Games	□ Estratexia
		■ Outro (especificar) → xénero de ciberaventura			
	□ Non				
	Observacións				
	• *En canto ao xénero concretamente especifícase: "O Libro Máxico de Moitollo" é unha aplicación multimedia interactiva concretada nun xogo conversacional* [...] • Especifícase que é un xogo conversacional: *xogo de pistas baseado na interacción do protagonista con outras personaxes, situacións, obxectos, etc., cos que "dialoga" e interactúa e que lle permiten avanzar no xogo e resolver as distintas probas que se lle presentan, necesarias para a consecución do obxectivo final.*				

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?			
	■ Si	*Onde? → Embalaxe		
		*Para cal? (especificar)		
		■ Centros educativos • contexto escolar	□ Fogar	□ Museo
		□ Outro (especificar) →		
	□ Non			
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Para cal? (especificar)		
		□ Local	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
		□ Outro (especificar) →		
	■ Non			
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Que se determina? (especificar)		

	□ Idade	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)
	□ Outro (especificar) →		
■ Non			

025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?
□ Si	*Onde? →
	*Cales son? →
■ Non	
Observacións	
• Explicitamente non se informa, nin na embalaxe nin dentro do videoxogo, das idades recomendadas ou nivel educativo ao que se dirixe o videoxogo. Na embalaxe fálase en termos xerais de *mocidade*.	

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?
■ Si	*Onde? → Embalaxe (sinopse) e na introdución do xogo
	*Resumo de cales son → Resolver un misterio: atopar o libro creado por Leonardo onde se gardan os segredos da sociedade de canteiros galegos Mestre de Murador.
□ Non	
Observacións	
—	

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?
■ Si	*Onde? → Embalaxe
	*Resumo de cales son →Ver observacións
□ Non	
Observacións	

- En concreto especifícase o seguinte:
  Como se xoga?
  Executando a aplicación comeza a presentación do xogo (para saltala, simplemente preme co rato). Unha vez finalizada a presentación, Comeza o xogo!, agora debes axudar a Antía na súa aventura.
  O mecanismo do xogo é moi sinxelo. Preme co rato na lugar da pantalla onde queiras que acuda Antía.
  Se nalgún momento no sabes como continuar, tes un libro con pistas que te pode axudar a superar cada unha das catro fases do xogo. Só tes que arrastralo sobre Antía.

  Como xogar a"O Libro Máxico de Moitollo"
  - *Dar ou usar un obxecto da mochila. Para calquera destas dúas opcións só será necesario premer co rato no obxecto, arrastralo ata o lugar desexado e soltar.*

- *Mapa. Cando consigas o bonobús arrástrao sobre os autobuses que encontrarás en determinadas pantallas e terás acceso ao mapa que permite o movemento entre localidades.*
- *Gardar e recuperar partidas. Preme no botón "Partidas" para acceder ao panel.*
- *Gardar. Podes gardar ata catro partidas ao mesmo tempo. Escolle unha das catro caixas de texto, escribe un nome e preme o botón "gardar".*
- *Recuperar. Selecciona unha partida premendo no seu lugar, logo preme no botón "cargar".*
- *Opcións. No panel de opcións podes modificar os valores de velocidade do xogo e o volume do audio.*

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...

- Nin no videoxogo nin na embalaxe se informa explícitamente das idades do grupo destinatario principal ao que se dirixe, mais si se especifica que está orientado ao contexto escolar.
- A función e obxectivo xeral do xogo é espertar unha actitude positiva cara a prevención de riscos.
- O obxectivo lúdico do xogo é atopar o libro onde se gardan os segredos da agrupación de canteiros galegos Mestre Murador.
- Emprégase diferentes termos para referirse ao recurso: aplicación multimedia interactiva, ciberaventura e xogo conversacional.
- As regras do xogo céntranse en explicar o modo de interactuar no videoxogo, mais non os retos ou probas dos que está composto.
- Non se especifican os obxectivos específicos e contidos tratados.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	□ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			

036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?
	■ Botóns (texto)
	□ Botóns (locución)
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)
	■ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)
	■ Locucións personaxes
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)
	■ Outros (especificar) → Voces en off: presentación xogo
	Observacións

	• Os botóns móstranse en galego.
	• No videoxogo existen dúas tipoloxías de caixas de texto:
	  ◦ Texto das personaxes, móstranse en bocadillos tipo cómic. Son locutadas polas propias personaxes.
	  ◦ Texto toma de decisións. Móstranse dúas opción entre as que seleccionar unha para avanzar no videoxogo. Sen locución.

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	■ Voces
	■ Outros (especificar) → Sons ambiente
	□ N/A
	Observacións
	—

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	□ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso →

■ Non	
Observacións	
—	

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
■ Si □ Non	*Onde? → Embalaxe		
	*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.		
	□ Consola (esp.)	■ PC	□ Teléfono intelixente
	□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →	
Observacións			
• *Para xogar correctamente precisas un computador cos seguintes* [...]			

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
■ Si □ Non	*Onde? → Embalaxe				
	*Indicar e especificar versión.				
	■ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
	□ Outro/s (especificar)				
Observacións					
• Microsoft Windows 98/2000/Xp					

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
□ Si ■ Non	*Onde? →			
	*Indicar cales se necesitan			
	■ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
	□ Outro/s (especificar)			
Observacións				
• Non explicitamente, mais nos apartados relacionados co como xogar, fálase de rato e de escribir.				

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	□ Conexión á rede	■ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	■ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	□ Outros (especificar)		□ N/A
	Observacións		
	• Indícase que é necesaria tarxeta de son, mais non de que tipo. Concretamente os requirimentos do sistema que se mencionan son: ◦ *Pentium III ou superior* ◦ *Lector de CD-ROM* ◦ *Tarxeta de son* ◦ *Windows 98/2000/Xp* ◦ *Resolución mínima 800x600*		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →

■ Non	
Observacións	
—	

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír..

- Videoxogo en galego.
- Xogo rico en locucións, con coidados sons ambiente.
- Na embalaxe infórmase dos requirimentos mínimos que debe ter o computador para xogar correctamente.
- Non inclúe formas de contacto.
- Non inclúe compras, nin publicidade integrada.

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A[1]
	*Xustificar: Descoñecemos a quen se dirixe, mais opinamos que se adecúa a nenas e nenos de entre 10 a 12 anos. Aínda que os obxectivo serían adecuado para calquera idade.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Os obxectivos xiran en torno á prevención de riscos, mais de forma transversal inclúense outros relacionados coa educación para la igualdade de xénero, educación para o consumo...
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Trátase dun videoxogo conversacional que xira ao redor dunha interesante historia.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	Trátase máis ben dun xogo informativo, no que realmente as decisións que se toman non teñen repercusión na historia e/ou requiren a comprensión dos contidos.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os obxectivos pedagóxicos intégranse na propia historia, pero sobre todo a través dos diálogos mantidos entre as personaxes, resultando ás veces pesados e repetitivos.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Trátanse contidos transversais mais vixentes na actualidade: prevención de riscos, tolerancia, igualdade...
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: trata a escola de canteiros de Poios, as adegas galegas, arte medieval galego...
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

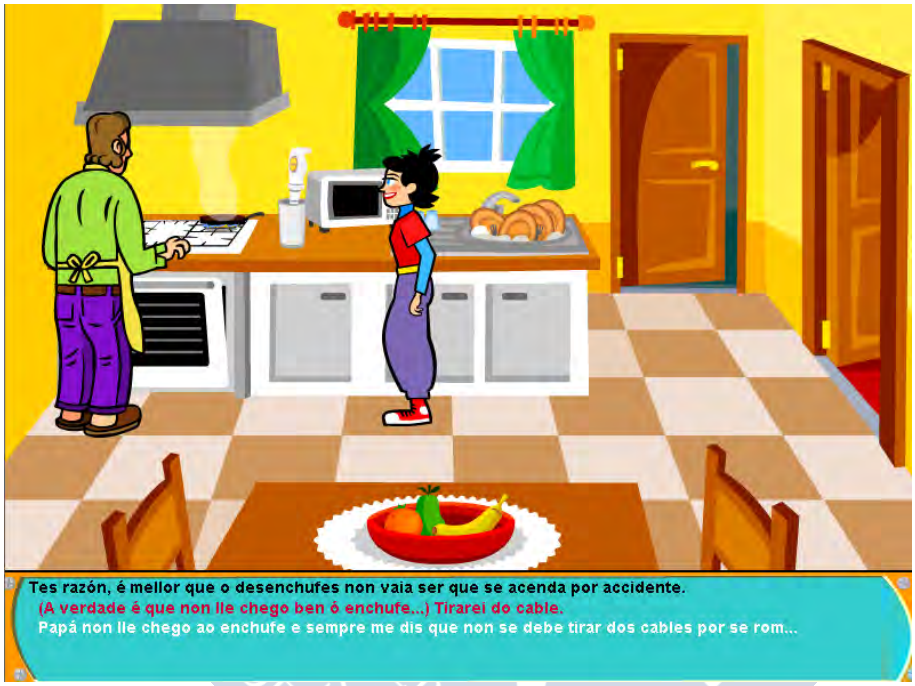
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non inclúe minixogos, nin quebracabezas. O contido non detectamos que se presenta de forma xerarquizada.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No videoxogo non se inclúen retos ou probas nos que demostrar a comprensión.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As informacións conceptuais son transmitidas a través dos diálogos mantidos entre as personaxes.
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Nalgunhas ocasión resultan monótonos, pesados e evidentes.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Nas situacións desencadeadas no instituto observamos unha personaxe mulata e outra que semella ser da india, mais como meros figurantes sen ningún protagonismo.
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Está libre de prexuízos políticos, raciais, culturais e relixiosos. Centrarémonos nas personaxes e nos estereotipos na cuestión 136.
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Esta cuestión parece formar parte dos contidos que se pretenden, mais na nosa opinión trabállanse dunha forma moi forzada: • As personaxes ao principio dos diálogos soen dar malas contestacións, sobre todo cando a protagonista Antía lles pregunta ou aconsella algo. • As personaxes axudan a outra que o necesita a cambio dun favor. Por exemplo: o bibliotecario axiliza os trámites para que a protagonista poida levar un CD da biblioteca se lle regala un sombreiro.
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Na escena na que a personaxe protagonista Antía se dirixe ao centro médico, hai que tirar un papel á papeleira para poder proseguir. Esta acción ven acompañada dunha reflexión ao respecto.
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O videoxogo pode ser xogado na súa totalidade en galego e promove a cultura galega.
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Todas as informacións e contidos son explicados nunha linguaxe clara e comprensible.
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se atoparon erros relacionados con estes aspectos.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Integran contidos relevantes fundamentalmente as personaxes, a través das súas accións e locucións. Tamén a través das accións que se teñen que realizar cos obxectos integrados nos escenarios.
	Observacións
	—

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	□ Conceptual
	□ Procedemental ou de habilidades
	□ Actitudinal
	*Xustificar → • Conceptuais: nas informacións contidas nos diálogos ou monólogos das personaxes. • Procedemental: no videoxogo trabállanse as habilidades analíticas: débese avaliar as situacións que van sucedendo identificando que fai falta ou que hai facer para avanzar. • Actitudinal: na toma de decisión ante cuestións relacionadas con normas e valores.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A proporción é coherente mais na nosa opinión están demasiado estruturados ou fragmentados.
	Observacións
	—

E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	■ Selección	□ Quebracabezas	□ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	■ Identificación	■ Pregunta-resposta	□ Outro/s (esp.) →	
	*Xustificar: • Seleccionar a opción adecuada entre dúas ou tres alternativas posibles. Exemplo:  • Identificar que elementos da pantalla son necesarios coller e en que momentos son necesarios utilizar para resolver as situacións. • Seleccionar a resposta adecuada para avanzar máis rápido no xogo. Xa que en caso contrario escóitase unha locución de explicación.				
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
074	Natureza dos retos:				
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.				
	□ Os retos pódense crear.				
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.				
	□ Outra (especificar)				
	*Xustificar → As opcións sempre aparecen nas mesmas personaxes e os obxectos sempre no mesmo lugar.				

075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas
	■ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto
	□ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar →
	Adecuación pedagóxica
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: As decisións tomadas teñen escasa repercusión no xogo. Tamén hai obxectos que se collen e que logo non son necesarios utilizar.
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Preséntanse varias situacións relacionadas coa hixiene postural.
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: As situacións reflicten contextos reais nos que se realizan tarefas diarias (cociñar, facer as camas, transportar a compra...) e laborais (carga/descarga)
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Non percibimos variacións respecto ao nivel de dificultade.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Móstrase incerta no sentido de non saber ben que obxecto é necesario para resolver determinadas situacións, mais non polas cuestións formuladas.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: As cuestións acaban auto-resolvéndose aínda que non se elixa a opción máis razoable (que tamén resulta ser a máis evidente). Mais hai que prestar atención aos diálogos para identificar que elementos/obxectos fan falta para avanzar na historia.
	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?

■ Ante accións ou respostas correctas	
■ Ante accións ou respostas incorrectas	
□ Ao conseguir un obxectivo	
■ Ao superar un nivel	
□ Ao superar un reto	
■ Cando se supera o xogo	
□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado	
□ Outras (especificar)	
*Xustificar → 1. Ante accións ou respostas correctas = premer no lugar adecuado da pantalla para que avance a personaxe 2. Ante accións ou respostas incorrectas = Arrastrar un dos obxectos da "mochila" a un lugar non correcto.	
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...	
□ Quítanse puntos, moedas, insignias...	
■ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo	
■ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.	
□ Son de acerto	
□ Son de erro	
□ Animacións de vitoria	
□ Animacións de derrota	
■ Outros (especificar)	A personaxe principal (en texto e locución) indica ante accións incorrectas: *Non parece boa idea.*
	Accédese a novas situación e personaxes.
	Recíbense fragmentos da historia ou *cutscenes.*
*Xustificar → O videoxogo estrutúrase en fases, cada vez que se supera unha móstrase unha pequena animación ou secuencia simulando o desprazamento realizado polas personaxes.	



084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: É relevante posto que se progresa na historia.
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	■ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	□ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar → A axuda, a modo de pistas, obtense fundamentalmente a través do diálogo entre as personaxes.
	Observacións
	—

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	■ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	—

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• No videoxogo simúlanse situacións reais • Téntase "ocultar" os obxectivos educativos a través de metáforas ou situacións, mais logo nas informacións ou diálogos das personaxes trátanse os contidos de forma directa. • No deseño instrutivo atopamos contidos pertencentes a diferentes áreas transversais. • Non percibimos unha estrutura de dificultade xerarquizada.

- Consideramos se empregan fundamentalmente reforzos fixos para manter a atención do/a xogador/a. Cada vez que as decisións tomadas son as máis acertadas ou o obxecto collido se arrastra ao lugar adecuado, a aplicación permite avanzar na historia.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As partidas poden ser gardadas e retomadas cando se desexe. Adecúase tanto a un contexto escolar como familiar.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...) →
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	

	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	■ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	■ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar) →
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A

	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• O videoxogo permite gardar as partidas. • Non se ten en conta a figura dinamizadora. • Non permite configuracións de ningún tipo.

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	■ Natureza narrativa
	Observacións
	—

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	• Fundamentalmente lineal, xa que practicamente se segue un camiño prefixado para resolver o xogo. Ofrécese poucas opcións para a explorar o mundo ficticio.

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	■ Si	*Especificar número → 4
		*Describir → Cada fase superada implica un avance na historia, acceder a un novo lugar, unha aproximación ao libro que hai que atopar: Da fase 1 á fase 2, pásase da contorna inmediata da protagonista (vivenda, barrio...) á cidade (centro de traballo da nai, biblioteca...) A fase 3, discorre na escola de canteiros e a 4 nas adegas *Constructor.*
	□ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	■ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	□ N/A	
	Observacións	
	—	

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	■ Ningunha
	□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	—

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	■ Por medio de *cutscenes* →Ao comezo do xogo realízase unha presentación e as fases únense por medio de pequenas secuencias.
	■ Mediante voces en *off*→Diálogos entre personaxes
	■ Mediante textos en pantalla
	□ Outras (especificar)
	□ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Ir descubrindo a historia forma parte do xogo, é o xogo en si.
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: A historia faise aburrida nalgúns diálogos entre personaxes, sobre todo nos que aportan excesiva información.
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: É en gran medida a través da trama argumental onde se tratan os contidos, onde se "enmascaran" os obxectivos.
	Observacións
	—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo
112	Número:

	□ Un escenario ou fondo		
	■ Varios escenarios (especificar número) → 24 aprox. (Ver observacións)		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	■ Interior	Características reais: cociña casa Antía, escaleiras casa, faiado casa, ferretería, autobús, entrada centro médico, biblioteca xeral, corredor instituto, aula do instituto, sala de reunións do centro médico, coche Xaime, aula escola de canteiros, biblioteca escola de canteiros.	13
	■ Exterior	Características reais: entrada casa Antía, estrada-parada de autobús, entrada centro médico, entrada biblioteca xeral, entrada instituto, xardín da escola de canteiros, estrada con atasco, x 4 exteriores adegas (entrada, xardíns, vides...)	11
	□ Neutro		
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	□ Si	*En cales?→	
	□ Algunhas	*En cales?→	
	□ Non		
	■ Difícil determinar → Dubidamos se algúns dos fondos están baseados en lugares reais, como pode ser algunha rúa de Santiago de Compostela, algunha adega das Rias Baixas, a Escola de canteiros de Poio..., pois na historia á personaxe desprázase até alí.		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		
116	Perspectiva:		
	□ Cónica		
	■ Isométrica		
	□ Outra (esp.)		
117	Estilo gráfico:		
	□ Realista		
	□ Surrealista		
	□ Abstracto		
	■ Cartoon		
	□ Pixelado		
	□ Manga		
	□ Outro (esp.)		
118	Cores que predominan:		
	■ Cálidas		
	■ Frías		
	■ Claras		

	■ Escuras
	□ Pastel
	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente (Século XXI)
	□ Pasado
	□ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións
	• Pantallas coloridas, nas que se combinan diferentes tonalidades.

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	■ Terceira persoa → Antía	
	□ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	• **No escenario 24, xa na última fase do videoxogo e a piques de resolver o final, a aplicación deixou de funcionar, polo que non podemos seguir analizando-probando-xogando "O Libro Máxico de Moitollo". Os datos deste apartado e dos que seguen son descritos e interpretados até onde puidemos chegar.**	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes	
122	Intégranse no videoxogo personaxes?	
	■ Si	
	□ Non	
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?	
	■ Pre-definidos (esp.) →	Principais: Antía e Moitollo
		Secundarios (con texto): 30
		Figurantes: 11 aprox.
	□ Selección avatar (esp. as opcións)	
	□ Creación avatar (esp. as opcións)	

	□ Outro (esp.)
	□ N/A
124	Estilo gráfico
	□ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	■ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →

126	Especie	Nº de referencias
	■ Persoa	42 aprox.
	■ Animal (figurante)	1 can
	■ Ser fantástico	1 Moitollo
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	

127	Roles → Personaxes principais e secundarias					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	■ Heroína	1 (Antía)	□ Heroe		□ Heroe	
	□ Axudante		■ Axudante	1 (Moitollo)	□ Axudante	
	□ Antagonista		■ Antagonista	1 (Sr.traxe)	□ Antagonista	
	■ Provedora	9 (secund.)	■ Provedor	21 (secund.)	□ Provedor	
	□ Beneficiaria		□ Beneficiario		□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	

Personaxes principais

128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor	Nº de referencias
	■ Occidentais	1 (Antía)
	□ Asiáticos	
	□ Árabes	
	□ Indios	
	□ Africanos	
	□ Xitana	

	□ Azul	
	□ Amarelo	
	□ Verde	
	□ Laranxa	
	□ Rosa	
	□ Non se distingue	
	■ Outro (esp) → Marrón (vestimenta) mais de pel clara.	1 (Moitollo)
129	Xénero	Nº de referencias
	■ Feminino	1
	■ Masculino	1
	□ Asexual	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	■ Personaxe con baixa visión	Moitollo durante o xogo non ten visión, fáltalle o ollo.
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	■ Infancia (0-12 anos)	1 (Antía)
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	■ Non se distingue	1 (Moitollo)
	□ Outro (esp.)	
132	Rexistro lingüístico	
	■ Estándar → Moitollo	
	□ Culto	
	■ Coloquial → Antía	
	□ Vulgar	
	□ Outro (esp.)	

	□ N/A →
	Arquetipos
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Descríbese mellor a Moitollo. A personalidade e vida de Antía imos descubríndoa ao longo do xogo.
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O de Moitollo si (ser cun enorme ollo de características fantásticas). En canto Antía sabemos que é de procedencia galega.
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Si, Antía (personaxe feminina) é a protagonista. As personaxes secundarias femininas desempeñan o mesmo papel que os masculinos = aportan información.
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Personaxes realmente coidadas, tanto fisicamente como os papeis interpretados ao longo do videoxogo:temos dende un pais que se encarga de facer as labores domésticas, até unha garda de seguridade e unha nena xogando ao fútbol. Tamén unha personaxe homosexual. Algunhas das personaxes secundarias femininas adquiren roles de importancia: médica, enóloga... Tamén podemos escoitar frases como: *Paréceme que é un machista por que non soporta que unha muller lle diga o que hai que facer.* Aínda que é certo que os oficios que requiren forza física recaen en personaxes masculinas, e o director tanto do instituto como o da escola de canteiros son personaxes masculinos exercendo de mestras os femininos.
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Si, no físico, tanto o das personaxes principais como os das secundarias. Pero non tanto na linguaxe empregada. En relación co anterior punto, atopamos estereotipos sociais, prexuízos ou discriminacións nalgunhas frases contidas nos diálogos das personaxes. Algúns exemplos: • *Ti debes ser unha tonta completa.* • *Chámase Xaime, é guapo e rubio.* • *Ti pensas que somos parvos.* • *Ti non ves que son un vello e estou acabado.* • *Hai maiores que son uns porcos, logo falan dos nenos.* • *Nin que por estirar a man a unha papeleira fose a quedar alguén manco.* • *Non ten moito misterio neniña.*
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Si, tanto o das personaxes principais como os das secundarias.
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar: Atopamos sobre todo a personaxes masculinas de diferentes complexións.
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Si absolutamente, atopamos dende personaxes con traxe de faena até personaxes en roupa de deporte, todas adecuadas ás accións que desempeñan.
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo a pose. A animación das personaxes, que soen ser partes dos rostro como a boca e/ou os ollos, un brazo ou perna, resulta en ocasións demasiado repetitivo.
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Téntase transmitir diferentes estados anímicos, mais non é resolto de forma totalmente satisfactoria.
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Téntase, aínda que se escapan pequenos detalles. Por exemplo, cando a Antía lle rouban o CD esta se supón que está chorando, mais a súa voz non reflicte este estado.
	Observacións
	—

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	□ N/A
	Observacións
	• No videoxogo débense conseguir certos obxectos para obter pistas ou avanzar. Por exemplo, debemos conseguir o bonobús para acceder ao mapa que permite o movemento entre localidades. Mais sinalar que algúns dos obxectos non nos fixeron falta para poder chegar ao final do xogo.

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.

	(tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		■ Outros (esp.) → Non se inclúe tempo.
		*Xustificar →
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	□ Simétrica (xógase en tempo real)	
	■ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar → O tempo real que pasamos xogando é diferente ao que transcorre na historia.	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	■ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	
	□ N/A	
	*Xustificar → Recorrese a tres *cut-scenes* durante o xogo, cando se pasa de fase. Coincide cos momentos nos que Antía viaxa entre localidades.	
	Observacións	
	—	

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• O xogo somérxenos nunha historia onde adquirimos o rol de Antía, unha nena galega que ten que axudar a Moitollo a conseguir o libro onde se gardan todos os segredos da sociedade de canteiros Mestre Murador. Necesario conseguilo para que Moitollo recupero o seu ollo e para que a casa familiar de Antía, que está en proceso de reconstrución, non se derrube. • Estamos ante un videoxogo en 2D no que se integran bastantes personaxes, máis masculinas que femininas, pero onde os roles non seguen valores tradicionais. • Todas as personaxes, salvo dúas figurantes, teñen trazos occidentais. • No videoxogo non existe a presión do tempo e da puntuacións.

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Dentro do xogo non se especifican as regras. As regras incluídas no embalaxe preséntanse incompletas, posto que non se indica que se debe interactuar coas personaxes e utilizar obxectos.
	Observacións
	—

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → O obxectivo sempre é o mesmo: atopa o libro máxico de Moitollo.
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Si, absolutamente.
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os obxectivos pedagóxicos e lúdicos están ben relacionados, fállase en canto mecánica.
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	□ Obter puntos
	□ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais
	□ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais

■ Outra (especificar) → Ver/escoitar as *cutscenes*. A recompensa é chegar ao final da historia.
*Xustificar →
Observacións
—

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → A dificultade por superar o xogo recae no propio xogador ou xogadora.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A		
	*Xustificar: Consideramos o videoxogo demasiado fácil. No videoxogo teñen que tomarse poucas decisións, a maioría sen repercusións e non relacionadas coa comprensión dos contidos.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)			
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.			
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.			
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.			
	■ N/A			
	*Xustificar → As partidas sempre son iguais.			
159	Compoñente de azar			
	□ Si	*Especificar →		
	■ Non			
160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	■ Mover personaxe	Premer sobre lugar determinado (indicado no xogo por medio dunhas pisadas verdes)	Personaxe camiña, avanza até o lugar indicado
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		■ Seleccionar	Seleccionar opción ante cuestión	Os diálogos das personaxes varían e/ou permítese mover á personaxe.
		□ Premer		
		■ Arrastrar obxectos	Arrastrar o obxecto até o lugar correcto da situación	Os diálogos das personaxes varían e/ou permítese mover á personaxe.
		□ Coller		

	□ Colorear		
	□ Construír		
	□ Outras (especificar)		
Non diexéticas	□ Pause		
	■ Configuración	Partidas	
		Opcións	
	□ Menú		
	□ Outra (especificar)		

161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: As situacións que van sucedendo non destacan por ser demasiado sorprendentes, e sempre hai que tomar o mesmo tipo de decisións.
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos debería adaptarse máis, xa que a pesar de non elixir a opción máis acertada nas cuestións, na maioría dos casos resólvense automaticamente a través dos diálogos das personaxes, permitindo avanzar no xogo
	Observacións
	—

H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	■ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Monoxogodor/a con resultado de vitoria única, o obxectivo é chegar ao final da historia.
164	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	■ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	□ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial

□ Puntuación final ou definitiva da partida
■ N/A
*Xustificar →
Observacións
—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo monousuario/a, de regras sinxelas e obxectivos lúdicos claros. • No videoxogo non se fomenta a superación de marcas persoais (tempo, puntuacións...) A motivación é chegar ao final da historia. • Os eventos que se suceden en cada partida sempre son os mesmos. Tamén as accións a realizar son as mesmas.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

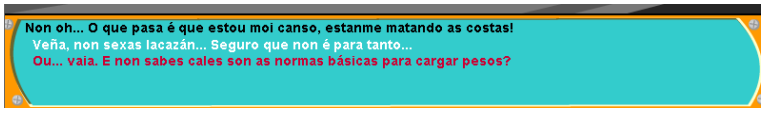
166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú
	■ Botóns
	□ Logos
	□ Mapa xeral do xogo
	■ Caixas de texto
	□ Outros (especificar)
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: É sinxela e intuitiva.
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Son sinxelos e fáciles de atender.
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Na parte inferior da pantalla é onde se reúnen de forma estruturada as opcións que se permiten non xogo, agás loxicamente a de mover á personaxe.
	Observacións

	• Na parte inferior inclúese a caixa para os obxectos e os botóns de Partidas e Opcións:
	  ◦ Botón Partidas:
	  • Cargar
	  • Gardar
	  • Aceptar
	  • Saír
	  ◦ Botón Opcións:
	  • Volume
	  • Velocidade
	  • Velocidade dos textos
	  • Efectos sonoros
	  • Saír
	  • Aceptar
	  ◦ Re-aprovéitase a parte inferior para mostrar as cuestións coas opcións para a selección. Desaparece os obxectos mostrándose enriba os textos.

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A

	*Xustificar:
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo as personaxes, non tanto os fondos.
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Aínda que os escenarios están coidados, son moi sinxelos e non inclúen aspectos como os especificados no ítem.
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Aspecto gráfico e estético na mesma liña ao longo de todo o videoxogo.
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Atopamos algún erro ortográfico na interface, por exemplo Volumen, que sería Volume; Velocidad de textos, sería Velocidade.
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A fonte é fácil de ler, o que pasa é que se mostra un pouco pixelada.
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos o tamaño adecuado, ademais a favor dicir que todos os diálogos entre personaxes están locutados.
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar: Son curtas, do tamaño dos bocadillos das personaxes (no caso dos diálogos).
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A cor vermella non a consideramos apropiada para unha lectura en pantalla (nos bocadillos da personaxe e nas cuestións). O texto branco sobre o fondo azul nas cuestións para a toma de decisión tamén dificulta a súa lectura. 
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Ademais todos os textos van acompañados de locucións.
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Fragméntanse segundo tamaño do bocadillo. Mais son tan curtos que o sentido non se perde.
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Mentres se mostran os bocadillos cos textos, non se permiten as interaccións en pantalla.
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A velocidade dos textos pódese supostamente configurar, mais non detectamos cambios significativos do + ao -. Por defecto van bastante rápido, aínda que están acompañados de locucións.
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Acondicionan as escenas e axudan na inmersión.
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non ten

190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Vai tamén acorde coa historia.
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O movementos das bocas das personaxes ás veces non están correctamente sincronizadas co texto.
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
	Observacións
	• Nos diálogos (textos e locucións) emprégase o masculino xenérico.

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Como salientamos anteriormente pódese configurar: a velocidade na que camiña a personaxe, a velocidade dos textos, volume e efectos sonoros.
	Observacións
	• Consideramos hai erros na configuración do videoxogo, a velocidade dos textos non varía.

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A

	*Xustificar: Pódese saltar a introdución inicial, mais non as *cut scenes* intermedias, nin os diálogos e informacións das personaxes.
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Pódense gardar e recuperar até catro partidas distintas.
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os tempos de carga entres escenas si, mais a personaxe móvese moi lenta.
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Os bocadillos das personaxes non se poden pasar manualmente.
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: No embalaxe explícase correctamente como executar o xogo, é de execución automática. Controlar o xogo tampouco entraña dificultades.
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Ver observacións
	Observacións
	-

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• A continuación enumeramos diversos erros ou melloras que consideramos debería ter o videoxogo, que afectan tanto á programación, como o deseño ou guión: ◦ O videoxogo permite premer varias veces sobre un obxecto aínda que xa se fixera. ◦ A personaxe camiña de forma lenta, a pesar de ter activada na configuración o nivel máximo de velocidade. ◦ Non se permite pasar os diálogos, afectando en gran medida á xogabilidade. ◦ Ter que premer dúas ou máis veces no mesmo sitio, sen lóxica, para que sucedan novas cousas. Por exemplo premer na fenda das escaleiras, saír a outra estancia e volver premer na fenda para que apareza Moitollo. ◦ O arrastre dos obxectos ás veces falla ou a delimitación interna do obxecto en programación debería ter maior tamaño. Por exemplo, na escola de canteiros hai que arrastrar as puntas aos pes. ◦ O cursos ás veces cambia de forma aínda que non haxa interacción, sucede por exemplo no exterior do instituto sobre as personaxes figurantes. ◦ O Sr. que lle rouba o CD á protagonista, nunha mesma partida chegou a roubalo 3 veces.

- O canteiro di grazas por unhas chaves que nunca foron arrastradas.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• Videoxogo en galego.	• Os contidos intégranse demasiado forzados na estrutura de xogo, provocando diálogos pesados.
• Personaxes principais e secundarias coidadas, non demasiado estereotipadas.	• As regras céntranse en explicar o modo de interactuar no videoxogo, mais non nos retos ou probas dos que está composto.
• Infórmase na embalaxe dos requirimentos mínimos que debe ter o computador para xogar correctamente.	• O xogo está deseñado e programado para que a personaxe principal prosiga o seu camiño até tomar as decisións acertadas. É dicir as decisións non teñen repercusións. Non se experimentan consecuencias e desenlaces diferentes.
• Permite gardar as partidas.	• Non ten en conta a figura dinamizadora e a posibilidade de adaptacións, por exemplo integrar escenarios, opcións de decisións, preguntas...
• No videoxogo non existe a presión do tempo e da puntuación.	• Os bocadillos das personaxes non se poden pasar manualmente, aínda que xa fosen vistos.
• Linguaxe non sexista e adecuado ao público obxectivo.	• Presenta diversos erros que afectan tanto á programación, como ao deseño e guión (ver conclusións da análise I.)
• A historia de fondo que guía o xogo é acertada a nivel pedagóxico-lúdico.	

Análise do videoxogo

CLMNTK the game

Data de inicio do proceso da análise	29 de xaneiro de 2016
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 47.0.2526.106 m

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....4
A.3. Imaxes de referencia....6
Conclusións do bloque A....7
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....8
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....8
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....8
Conclusións do bloque B....10
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....11
C.1. Código PEGI....11
C.2. Idea do xogo....11
C.3. Funcións xerais....11
C.4. Clasificación....12
C.5. Grupo destinatario....12
C.6. Obxectivos lúdicos....13
C.7. Regras do xogo....13
C.8. Retos....14
C.9. Obxectivos educativos....14
C.10. Contidos educativos....15
C.11. Relación co Currículo Oficial....16
Conclusións do bloque C....16
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....18
D.1. Idioma....18
D.2. Son....18
D.3. Rexistro....18
D.4. Plataforma....19
D.5. Sistema operativo....19
D.6. Sistema periférico....19
D.7. Outros requisitos técnicos....20
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....20
D.9. Linguaxe de programación....20
D.10. Compras....20
D.11. Publicidade....21
D.12. Garantía....21
D.13. Contacto....21
Conclusións do bloque D....21
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....22
E.1. Obxectivos educativos....22
E.2. Contidos educativos....22
E.3. Ámbito de incidencia....25
E.4. Retos....26
E.5. Retroalimentación e axuda....27
E.6. Teorías de aprendizaxe....29
Conclusións da análise E....29
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....31
F.1. Tempo....31
F.2. Control do progreso....31
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....31

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....33
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....33
Conclusións da análise F....34
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....35
G.1. Natureza do mundo do xogo....35
G.2. Estrutura....35
G.3. Niveis....35
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....36
G.5. Trama argumental....36
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....38
G.7. Visión do xogador/a....39
G.8. Personaxes....39
G.9. Obxectos simbólicos....43
G.10. Estrutura temporal....43
Conclusións da análise G....44
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....45
H.1. Regras do xogo....45
H.2. Obxectivos do xogo....45
H.3. Recompensas....45
H.4. Conflito do xogo....46
H.5. Os/as xogadores/as....46
H.6. O equilibrio de dificultade....47
H.7. Eventos do videoxogo....47
H.8. Resultados do xogo....48
Conclusións da análise H....49
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....51
I.1. Interface gráfica....51
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....52
I.3. Accesibilidade....55
I.4. Funcionalidade técnica xeral....55
Conclusións da análise I....56
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....57
K.1. Conclusións finais....57

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	CLMNTK the game version 2		
002	Ano ou data lanzamento	2009		■ Non figura
003	Colección	Forma parte dos materiais didácticos do Proxecto de Educación Ambiental Climántica.		□ Non forma parte
004	Soporte	□ CD		Especificar
		■ En liña	■ Accesible en Web	http://xogo.climantica.org/?locale=gl
			□ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	En liña, na seguinte ligazón: http://xogo.climantica.org/		
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		
	Observacións			
	• O ano de lanzamento do xogo non consta no apartado titulado *Vídeo xogo* sito na páxina do Proxecto de Educación Ambiental Climántica (http://www.climantica.org/), mais foi lanzado a comezos do ano 2009. Entre as novas publicadas en Climántica podemos acceder a un vídeo da "Xornada de orientación sobre a proposta Climántica para primaria", sesión formativa dirixida a docentes que tivo lugar o 30 de xaneiro de 2009 no Museo Pedagóxico de Galicia. Nesta xornada realizouse a primeira presentación sobre o videoxogo. Ligazón: http://climantica.org/formacionProfesores/gl/entry/20090219			

A.2. Autoría

007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica	1	imaxin|software	Santiago de Compostela	http://www.imaxin.com/
	□ Xunta de Galicia				
	□ Concello				
	□ Museo				
	□ Biblioteca				
	□ Fundación				

	□ Editorial				
	□ Produtora audiovisual				
	□ Persoa/s física/s				
	■ Outras/os (especificar) • Proxecto de Educación Ambiental	1	Climántica	Santiago de Compostela	http://www.climantica.org/
	□ Non figuran				
008	Iniciativa				
	□ Propia				
	■ Contratación				
	□ Concurso público				
	□ Subvención				
	□ Outra				
	□ Non figura / difícil de determinar				
009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
	Observacións				

- O videoxogo é produto dunha contratación. Na que o Proxecto de Educación Ambiental Climántica actúa como cliente e imaxin\|software como fornecedor.
- Para desenvolver o xogo contouse coa colaboración de:
  - CLIMATLANTIC: http://www.climatlanticproject.eu/eng/index.php
  - Atlantic Area: http://www.coop-atlantico.com/
  - European Union: http://europa.eu/index_en.htm
  - Xunta de Galicia: http://www.xunta.es/portada
- Na pantalla de presentación do xogo é onde se mostran os logos do Proxecto Climántica e das mencionadas institucións, mais non o de imaxin\|software.
- Sobre a autoría:
  - *Climántica é un proxecto de Educación Ambiental en rede que xorde no curso 2006-2007 co obxectivo básico de intercambiar ideas e experiencias, xerar produtos didácticos interdisciplinares, enriquecer o currículo de Educación Ambiental e abordar as principais problemáticas ambientais relacionándoas co cambio climático.*
    Está dirixido á cidadanía en xeral, sacando os contidos e metodoloxías das aulas dos diferentes niveis do sistema educativo, con produtos como unidades didácticas, blogs, documentais, novelas, videoxogos, bandas deseñadas, curtos de animación e revistas. Para sacar a Educación Ambiental das aulas estimula a produción didáctica do profesorado e a súa participación como formadores en obradoiros, investigacións, dinámicas de grupo e seminarios.
    Tamén estimula que os estudantes sexan divulgadores de contidos de sensibilización ambiental destinados á cidadanía que presentan en congresos e editan na web. Outra vía

de saída da Educación Ambiental das aulas ás rúas é a formación de alumnos formadores sobre cambio climático en espazos públicos.
A súa web trilingüe www.climántica.org tamén pon á disposición do cidadán, vídeos, contido divulgativo navegable, blogs temáticos e cursos web de autoaprendizaxe e autoevaluación. A web ofrece contidos en galego, castelán e inglés (Fonte: *http://www.edu.xunta.es/portal/climantica*).

- imaxin|software é unha empresa dedicada ao desenvolvemento de servizos e solucións avanzadas de software e multimedia desde o ano 1997, especializada en enxeñería lingüística e en videoxogos educativos e formativos.

A.3. Imaxes de referencia

011



Presentación videoxogo



Interface

Observacións
—

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	• Finalista da VI Edición dos Premios Eganet na categoría Cultura Dixital. Máis información: http://www.eganet.org/vi-edicion.html EGANET é unha asociación empresarial que aglutina a empresas e profesionais galegos do sector de internet e as novas tecnoloxías
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	• A data 29 de xaneiro de 2015 rexistráronse no xogo 7007 persoas. O dato móstrase na pantalla de rexistro do xogo:



014	Outra información de interese

- Algúns artigos e comunicacións en congresos con CLMNTK como protagonista:
  - Castro, L. e López, S. (2009). Ponencia: *Caso práctico: Videojuego de concienciación social sobre cambio climático.* En FIVED (Feria de la Innovación, Videojuegos y Entretenimiento Digital). Córdoba del 30/10 al 03/11.
  - Castro, L., López S. (2013). "Climántica, the game: crea y gestiona territorios sostenibles. Proceso de creación y evaluación de la usabilidad de un serious game". VIII Conferência Internacional de TIC na Educação (Challenges´13), Braga, Portugal, Centro de Competência TIC do Instituto de Educação da Universidade do Minho, Instituto de Educação. ISBN: 978-989-97374-2-6 [Libro Actas Challenges 2013. https://www.academia.edu/6214543/fACEBOOK_E_NOVAS_SOCIABILIDADES_CONTRIBUTOS_DA_INVESTIGA%C3%87%C3%83O]
  - Castro, L. e López, S. (2013). "Analysis of the Serious Game Climántica, following CMMI level 3 Model", e-virtuoses. Valenciennes, France, CCI Grand Hainaut. [Actas e-virtuoses. Ligazón: http://playresearchlab.org/documents/pdf3.pdf]

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...

- CLMNTK é un videoxogo gratuíto pertencente ao Proxecto de Educación Ambiental Climántica.
- O videoxogo forma parte da serie de recursos do Proxecto de Educación Ambiental Climántica, recomendado polo alto comisionado das Nacións Unidas para o cambio climático.
- Na minisite do minixogo especifícase que foi desenvolvido por Proxecto Climántica.
  Na pantalla de presentación do xogo móstranse os logos das institucións que colaboraron na creación do xogo.
  Porén a empresa que deseñou dende un punto de vista didáctico e lúdico o xogo (seguindo orientacións, principalmente de Francisco Sóñora Luna, director do proxecto "Climántica") das persoas especialistas de Climántica), así como a responsable da programación foi imaxin|software. Aínda que o seu nome e logo non conta nin no videoxogo, nin na minisite.
- O xogo foi elaborado fai aproximadamente sete anos, contando cun rexistro de 7007 persoas.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)
■ Web do proxecto	Dispoñible en tres idiomas: galego, español e inglés. Conta cos seguintes apartados: • Xogar: accédese ao xogo • Demo: móstrase un titorial do xogo. • Para profes: preséntase o xogo e na versión en galego pódese acceder a unha guía didáctica.
□ Embalaxe	
□ Material impreso	
□ Espazo en tenda virtual	
□ Outro (especificar)	
Observacións	
—	

B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?		
Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
■ Titorial	Minisite	Vídeo	Captura en vídeo dunha partida simulada.
	Dentro do videoxogo	Pasa-pantallas	Descríbense as pantallas e botóns que forman o videoxogo.
□ *Trailer*			
■ Sinopse	Na guía didáctica	PDF para descargar	Ver observacións
■ Presentación formal	Minisite	Pantalla	Menciónanse de forma xeral os obxectivos pedagóxicos, lúdicos e destinatarios/as.
■ Guía didáctica específica para docentes	Minisite	PDF para descargar	Estruturada nos seguintes apartados: • Formulación educativa • Que se esconde no xogo? • Proposta de dinámicas na aula • Webgrafía e bibliografía • Anexos
■ Información xeral de carácter pedagóxico.	Na guía didáctica	PDF para descargar	Ver observacións

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

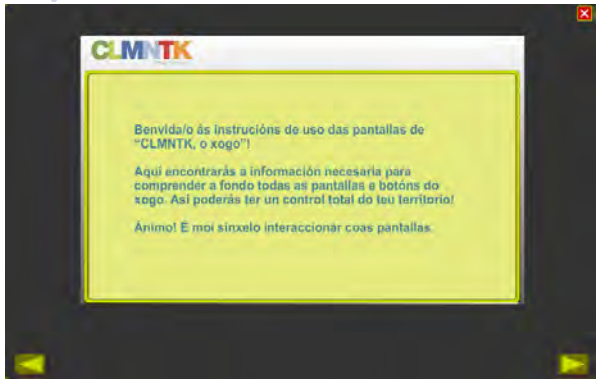
□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso	Na guía didáctica	PDF para descargar	Ver observacións
□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)	Na guía didáctica	PDF para descargar	Ver observacións
□ Información técnica	Na guía didáctica	PDF para descargar	Ver observacións
□ Outro/s → Solución	Na guía didáctica	PDF para descargar	Ver observacións

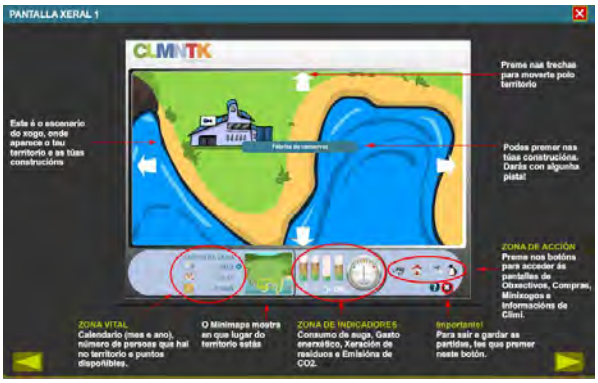
Observacións

- A guía didáctica de CLMNTK soamente esta dispoñible en galego. Está composta por 162 follas, inclúe os seguintes apartados:
  - Sinopse
  - Información xeral de carácter pedagóxico
  - Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso.
  - Materiais didácticos complementarios.
  - Información técnica
  - Solución

  Así é que serán descritas nos apartados correspondentes deste documento.
- Sinopse:
  A cidade está envolvida nunha atmosfera calorosa e sufocante, os coches son os donos das
  rúas, a auga está contaminada polos verquidos, o lixo e os residuos acumúlanse por todas partes...
  A contaminación atmosférica é tan elevada, que respirar ao aire libre é tarefa practicamente imposible.
  A cidade está chea de polución no ano 2015, a situación é xa irreversible.
  O planeta necesita da túa axuda para poder salvarse!
  Comeza a prepararte, xa que debes cumprir cunha gran misión: Dar coas solucións que eviten esta contaminación.
  Partirás rumbo á sustentabilidade, introducíndote nun novo territorio, onde crearás vivendas e traballos, tomarás decisións de estratexia empresarial, experimentarás coa enerxía, tratarás coa poboación, descifrarás mensaxes e, sobre todo, controlarás a contaminación da auga, do solo e do aire e preverás os cambios de clima. Sempre coa axuda de Climi, as súas informacións e consellos seranche de moita utilidade.
  Ponte en marcha! Comeza a túa aventura...
- Algunhas imaxes do titorial ao que se accede dende o propio videoxogo:









Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• O videoxogo conta cunha minisite propia en tres idiomas, integrada como apartado web na páxina de Climántica. Inclúe un apartado específico para docentes. • Se seleccionamos a web en galego, no apartado para o profesorado, podemos descargar unha guía didáctica específica sobre o xogo. Coa web en español ou en inglés non podemos acceder a este recurso.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?				
	□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
	□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
	□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
■ Non					
Observacións					
—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?		
□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
	□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
■ Non			
Observacións			
—			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
■ Si	*Onde? → • Na guía didáctica • Na minisite (apartado Para profes)				
	*Cal é a súa función?				
	□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
	□ Educar	■ Outras (especificar) • Formar e sensibilizar • Concienciar			
□ Non					
Observacións					
• *Formar e sensibilizar sobre o cambio climático, as súas evidencias e efectos.* • *Concienciar o alumnado das repercusións que os nosos actos teñen no cambio climático.* • Na guía didáctica defínese o videoxogo como unha ferramenta pedagóxica interdisciplinar, que pretende constituírse nun recurso de apoio para traballar, xunto co alumnado, a enerxía, a planificación urbanística, así como outras temáticas de carácter ambiental e social.					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?				
	■ Si	*Onde? → • Na guía didáctica • Na minisite (apartado Para profes)			
		*Que termo se emprega?			
		□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
		■ Outro/s (especificar) • Xogo interactivo • Videoxogo multimedia e interactivo • Video xogo [con separación]. Nome do apartado da web do Proxecto Climántica dende a que se pode acceder á minisite do videoxogo.			
	□ Non				
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
	■ Si	*Onde? → Guía didáctica			
		*Que termo se emprega?			
		□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
		■ Outro (especificar) → Simulación estratéxica			
	□ Non				
	Observacións				
	• Na actualidade chámanos a atención o termo *videoxogo multimedia interactivo*, por ser demasiado redundante.				

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?			
	■ Si	*Onde? → • Na guía didáctica • Na minisite (apartado Para profes)		
		*Para cal? (especificar)		
		■ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo
		□ Outro (especificar)		
	□ Non			
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Para cal? (especificar)		
		□ Local	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
		□ Outro (especificar) →		
	■ Non			
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?			

■ Si	*Onde? → • Na guía didáctica • Na minisite (apartado Para profes)		
	*Que se determina? (especificar)		
	□ Idade	■ Nivel educativo • 3º de Educación Primaria	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)
	□ Outro (especificar) →		
□ Non			
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?		
□ Si	*Onde? →		
	*Cales son? →		
■ Non			
Observacións			
• En canto ao grupo destinatario, especifícase que foi deseñado para un nivel de competencia curricular de 3º de Educación Primaria, mais que permite focalizar o seu uso en 1º e 2º ciclo da ESO. Tamén se resalta pode ser implementado en ambientes de educación non formal que inclúan dentro dos seus obxectivos o fomento da cultura sustentable.			

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
■ Si	*Onde? → • Na guía didáctica • Na minisite (apartado Para profes)	
	*Resumo de cales son → Crear e xestionar un territorio sustentable.	
□ Non		
Observacións		
—		

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
■ Si	*Onde? → • Na guía didáctica, mediante texto e imaxes. • Na minisite (apartado Demo), mediante vídeo. • Dentro do videoxogo (titorial)	
	*Resumo de cales son → Ver observacións	
□ Non		
Observacións		
• O xogo está dividido en dúas partes: ◦ Zona de rexistro: onde a/o usuaria/o escolle territorio, selecciona e sitúa a súa vivenda		

e indica que medio utilizará para moverse polo territorio.
- Zona de xogo: é o escenario do xogo que mostra o territorio seleccionado. Aquí o primeiro a facer é seleccionar unha central de enerxía e fornecer con vivendas os primeiros habitantes. Hai unha xanela de obxectivos que vai marcando os pasos a dar. No xogo se ten que facer evolucionar o territorio seleccionado durante 20 anos simulados, comezando no mes 1 do ano 2015 e rematando no mes 1 do ano 2035. Cada ano son 10 minutos de xogo.
No transcurso dese tempo, van chegando novos habitantes dos que hai que ter en conta as súas necesidades para poder fornecerlles: vivendas, traballo, lugares de lecer, alimentación, etc.
Na zona de xogo existe un botón que leva ás edificacións que se poden adquirir para ir cumprindo os obxectivos e comprar todo o que necesitan os habitantes.
En pantalla, tamén hai un indicadores que de xeito gráfico informa dos niveis de gasto de auga, consumo de enerxía, xeración de residuos e emisións de CO2 asociados ás construcións realizadas. Se algún indicador chega á zona vermella, pérdese o xogo.

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	☑ Si	*Onde? → • Na guía didáctica • Dentro do videoxogo (xogando)
		*Resumo de cales son →Cumprir cos obxectivos que se van marcando ao longo do xogo. Hai obxectivos que teñen que ver coa satisfacción da poboación, outros relacionados co medio ambiente e por último, coa produtividade. Os obxectivos aparecerán en 5 bloques de tempo tomando como base os anos en que transcorre o xogo e o progresivo aumento da poboación.
	□ Non	
	Observacións	
	—	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	☑ Si	*Onde? → Guía didáctica
		*Resumo de cales son? → • Competencias instrumentais • Competencias para a xestión de recursos • Competencias para a comunicación • Competencias para a crítica
	□ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	☑ Si	*Onde? → Guía didáctica
		*Resumo de cales son? → • Obxectivo xeral: ◦ Fomentar accións de cara ao cambio climático. • Obxectivos específicos:

	◦ Pór en práctica a necesidade do desenvolvemento sustentable a través dunha simulación. ◦ Tomar conciencia das repercusións que as actividades humanas teñen sobre o medio ambiente. ◦ Coñecer as características elementais do medio físico, social e cultural e as posibilidades de acción no mesmo. ◦ Reflexionar sobre a utilización do espazo no territorio e no aproveitamento dos recursos naturais, valorando as consecuencias de tipo económico, social e medio ambiental das mesmas. ◦ Saber que os recursos materiais e enerxéticos son limitados e que os residuos derivados dos procesos de fabricación e consumo son difíciles de eliminar, que é necesario un consumo racional. ◦ Motivar o desenvolvemento de experiencias e propostas creativas que axuden a respectar o medio ambiente.
□ Non	
Observacións	
—	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?
■ Si	*Onde? → Guía didáctica
	*Resumo de cales son? → • Tipo de enerxías, xestión e consumo. • O desenvolvemento sustentable. • A planificación territorial e urbana. • O cambio climático. • Climas e ambientes naturais galegos. • Catástrofes naturais e tecnolóxicas. • O consumo responsable. • A protección á biodiversidade. • Os dereitos das persoas. • A xestión da auga. • Características e materiais de bioconstrución. • A contaminación do aire, do solo e da auga. • A produción e os sistemas económicos. • A importancia das previsións do tempo meteorolóxico. • Tipos de residuos na sociedade actual. • Sistemas de redución, reutilización e reciclaxe. • Máquinas, aparellos e tecnoloxías “verdes”. • Técnicas de cultivo e apeiros de labranza. • Estilos de vida saudables. • Actividades e deportes ao aire libre. • Patrimonio lúdico galego. • O aproveitamento do monte. • Tipos de turismo. • Pesca e cultivos mariños. • Publicidade e actos de consumo.
□ Non	
Observacións	

—

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	□ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? → Guía didáctica
		*Etapa/s → Educación Primaria
		*Ciclo/s → Terceiro Ciclo
		*Curso/s →
		*Área/s → Área de coñecemento do medio natural, social e cultural
	□ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? → Guía didáctica
		*Etapa/s → Educación Primaria
		*Ciclo/s → Terceiro Ciclo
		*Curso/s →
		*Área/s → Área de coñecemento do medio natural, social e cultural
	□ Non	
	Observacións	
	• En relación ao currículo, na guía indícase o seguinte: *Procurouse que o xogo se puidese encaixar de forma adecuada na área de coñecemento do medio natural, social e cultural do currículo de terceiro ciclo de Educación Primaria, mais non existe materia susceptible que non poida ser abordada mediante o videoxogo.*	

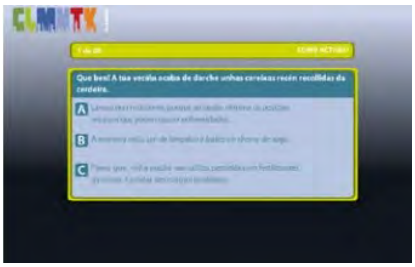
Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo de concienciación social, que aglutina simulación e estratexia para sensibilizar e formar sobre as repercusións que os nosos actos teñen no cambio climático. • Diríxese principalmente a Terceiro Ciclo de Educación Primaria, mais recálcase que tamén pode ser empregado en ambientes de educación non formal, como recurso de apoio para traballar a enerxía, a planificación urbanística, así como outras temáticas de carácter ambiental e social. • Tanto os obxectivos educativos, como os contidos, regras e finalidades lúdicas están claramente definidos e especificados. • Bótase en falta unha maior concreación da relación do videoxogo co currículo oficial. • Na guía didáctica realízase unha descrición do xogo non acorde coa versión actual. Afecta soamente á primeira parte do xogo, antes da chegada ao territorio.

Na versión actual non se crean avatares, nin se realizan as actividades previas que se indican na guía.



Creación avatar



Test de 20 preguntas sobre consumo responsable



Labirinto sobre consumo enerxético e mobilidade.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	■ Si □ Non	*Onde? → • Na guía didáctica • Minisite			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	■ Español	□ Vasco	□ Catalán	■ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →				
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	■ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Locucións personaxes				
	■ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	□ Outros (especificar)				
	Observacións				
	• A guía didáctica non está actualizada, especifícase que os textos en pantalla están en español e en galego. Na actualidade o videoxogo tamén está inglés. • O idioma seleccionado na minisite afecta ao xogo. • A guía didáctica soamente está en galego.				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	■ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	□ Música
	□ Voces
	□ Outros (especificar)
	□ N/A
	Observacións
	• Integra poucos efectos de son, sobre todo escóitanse ao premer nos botón, ao saltar os obxectivos en pantalla, ao saltar as mensaxes de información e ao facer as compras.

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?

■ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso → • Usuario • Contrasinal
□ Non	
Observacións	
—	

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
■ Si □ Non	*Onde? → Guía didáctica		
	*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.		
	□ Consola (esp.)	■ PC	□ Teléfono intelixente
	□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →	
Observacións			
—			

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
■ Si □ Non	*Onde? → Guía didáctica				
	*Indicar e especificar versión.				
	□ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
	■ Outro/s (especificar) → Xogo web online				
Observacións					
—					

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
■ Si □ Non	*Onde? → Na guía didáctica			
	*Indicar cales se necesitan			
	■ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
	□ Outro/s (especificar)			
Observacións				
	• Textualmente especifícase: *Uso do rato. O teclado só é necesario para introducir cadeas de texto na entrada ao xogo e nalgúns dos minixogos de habilidade.*			

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	■ Conexión á rede	■ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	□ Outros (especificar)		□ N/A
	Observacións		
	• O xogo ten unhas dimensión de ancho e alto, medidas en píxeles, de 800 x 600.		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	■ Si	*Especificar → Na guía didáctica indícase que se conta coa axuda do equipo Climántica.
	□ Non	
	Observacións	
	• *Para a aplicación do xogo disponse dos seguintes recursos:* ◦ ***1.** O propio xogo accesible desde a páxina http://xogo.climantica.org/* ◦ ***2.** O manual, os cartóns do xogo e a proposta de sesións cos seus materiais, incluídas nesta guía.* ◦ ***3.** O titorial de axuda, accesible desde o propio xogo.* ◦ ***4.** O soporte do equipo de Climántica a través do enderezo climantica@climantica.org*	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...
• Na guía didáctica especifícanse todas as características técnicas que afectan ao xogo. • Xogo web online, en galego, español e inglés. • Non necesita instalación previa, só é preciso un computador con acceso á Internet. • Non ten locucións, só pequenos efectos sonoros. • Inclúe formas de contacto específicas para axudar durante a aplicación do xogo. • Non inclúe compras, nin publicidade integrada.

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

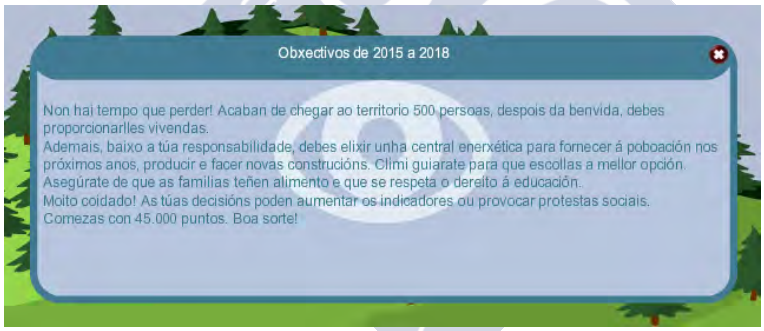
E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A[1]
	*Xustificar: Tanto ao grupo destinatario como a poboación en xeral maior de 10 anos.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: A maioría dos obxectivos están relacionados co fomento de accións cara ao cambio climático. *Toda a dinámica e a estrutura do xogo foi deseñada para manter paralelismos cos asentamentos humanos e o desenvolvemento sustentable (xestión económica, progreso social e protección ao medio ambiente).*
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Tomando a finalidade de concienciación e sensibilización sobre o cambio climático, no videoxogo mestúrase simulación e estratexia, permitindo interactuar dentro dun contexto que imita a realidade (o territorio, a súa poboación...), propiciando a toma de decisións a partir dunha serie de recursos (construcións), nun ambiente non real e seguro. *A simulación, presenta un inicio e unha finalidade homoxénea para todos os xogadores, cun catálogo de posibles accións a realizar distribuídas por apartados e cuns recursos iniciais limitados que se asemellan á realidade.* *Todas as decisións e accións que leven a cabo no xogo, influirán no desenvolvemento dos outros apartados, xa que todas as accións a realizar están interrelacionadas.*
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	Non polo propio xogo en si, precísase a axuda do profesorado ou a figura dun dinamizador/a. Mais isto resáltase na guía didáctica que acompaña o xogo.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Dado o tipo de xogo, cada acción realizada, outorga un coñecemento das posibles consecuencias ao observar os efectos das intervencións.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

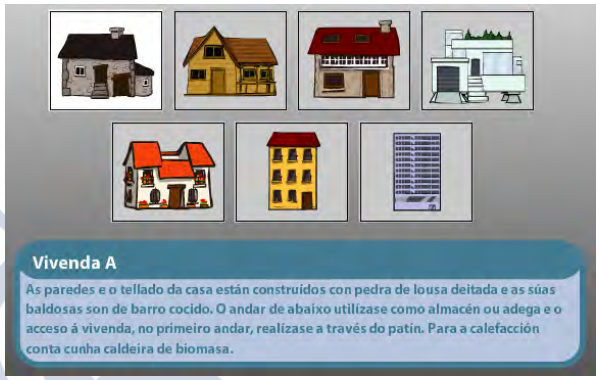
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Na guía didáctica exponse: *As informacións e acontecementos que suceden no xogo, son tomados da realidade (explosión demográfica, problemáticas sociais, perigos que ameazan ao planeta, desenvolvemento de tecnoloxías limpas na industria...).* *Os datos técnicos cos que foi desenvolvido o xogo (consumo enerxético, gasto de auga, xeración de residuos e emisións de CO2 das construcións), son datos de investigacións reais e de actualidade. Só sufriron pequenas variacións para ofertar maior xogabilidade.* A pesar de que o xogo foi creado no ano 2008, consideramos os seus contidos actuais.
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúe contidos e obxectivos a cumprir durante o xogo, relacionados coa vida no campo (técnicas de cultivo) e na costa, sobre as relacións sociais que se poden establecer nos mercados, a vida en comunidade, etc.
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúense información de recursos que se poden producir con materiais primas frecuentes nunha contorna galega.
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O contido organízase a través dunha serie de obxectivos a cumprir nun determinado período de tempo simulado. 
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A comprensión,en forma de estratexia, débese aplicar ao longo do xogo para poder chegar ao final do mesmo.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Preséntanse contidos nas fichas das compras que se poden facer, nas información de Climi e implicitamente nas mensaxes de reforzo.



060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Intégranse a través das fichas, das mensaxes e das respostas que se obteñen no xogo (subida ou non dos indicadores, situacións que acontecen na contorna do xogo....) en base ás accións do/a xogador/a.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar: Non se especifican as características dos habitantes que se achegan ao territorio.
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: No xogo hai que axudar aos demais para poder avanzar.
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: É o obxectivo xeral do xogo.
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O xogo está en galego, mais non foi deseñado especificamente para fomentar o seu uso.
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo

	destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Contidos adecuados a un currículo de Ciencias da natureza e sociais para o tramo de 10 a 14 anos.
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non foron detectados.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Tanto os fondos e territorios do xogo, como as vivendas, compras... foron *creados baixo deseño didáctico.*





Observacións
• *Toda a dinámica e a estrutura do xogo foi deseñada para manter paralelismos cos asentamentos humanos e o desenvolvemento sustentable (xestión económica, progreso social e protección ao medio ambiente).*



E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	☐ Conceptual

	■ Procedemental ou de habilidades
	■ Actitudinal
	*Xustificar → Conceptuais: a través das informacións das ficha e de Climi. Procedemental ou de habilidade: sobre todo nos minixogos que integra para aumentar moedas. Actitudinal: a través das tomas decisión, compras a realizar segundo as necesidades da poboación.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Están ben relacionados: tómanse decisións relacionados cos valores a partir das compras (conceptos) que se fagan, ás que se poden acceder, en maior ou menor medida, en función das moedas conseguidas (habilidades)
	Observacións
	—

E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	■ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	■ Construción	■ Estratexia
	■ Labirintos	□ Selección	□ Quebracabezas	■ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	□ Identificación	□ Pregunta-resposta	■ Outro/s (esp.) → Percepción	
	*Xustificar: • Videoxogo en xeral: contrución de estratexia. • Minixogo “Farois”: habilidade • Minixogo “Bus eléctrico”: labirinto • Minixogo “Fábrica”: memorización • Minixogo “Tenda”:percepción • Minixogo Peixes”: habilidade • Test de 20 preguntas: selección				
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
074	Natureza dos retos:				
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.				
	□ Os retos pódense crear.				
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.				
	□ Outra (especificar)				
	*Xustificar →				
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.				
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas				

	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto
	□ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.
	■ Outros (especificar) → Preséntanse de forma automática
	*Xustificar →
	Adecuación pedagóxica
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: En cada reto, as necesidades ou obxectivos a cumprir son diferentes, relacionándose cos obxectivos educativos.
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Todos os retos son de similares características, mais os contidos “recórdanse”ao longo do videoxogo.
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: A pesar de que os contidos son próximos, os retos están enfocados máis as tomas de decisión que teñen que tomar persoas adultas, alcaldes e presidentes.
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: A medida que se avanza no xogo, este vaise complicado mais non debido á secuencia na que se presentan os retos, se non que aumentan as opcións dispoñibles para resolvelos.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Son varias as variables a conxugar e alternativas a analizar (fichas, momento das compras, clima...) para conseguir os obxectivos lúdicos, os cales destacan por enumerarse ao comezo de cada fases e aos que se pode acceder ao premer no botón específico.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: A información contida nas fichas axudan en gran medida a resolvelos.
	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	■ Ante accións ou respostas correctas

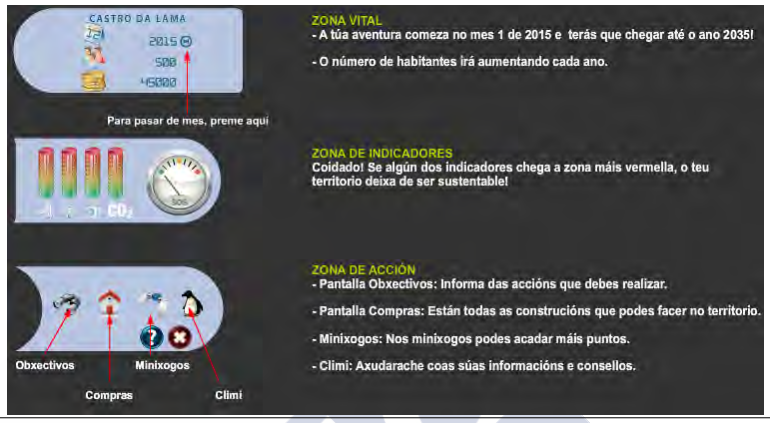
	■ Ante accións ou respostas incorrectas
	■ Ao conseguir un obxectivo
	□ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto
	■ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	□ Outras (especificar) →
	*Xustificar →
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	■ Apórtanse puntos, moedas, insignias... → Nos minixogos
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	■ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	■ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	□ Son de acerto
	□ Son de erro
	□ Animacións de vitoria
	□ Animacións de derrota
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar →
084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	■ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	■ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	□ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar →
	Observacións
	• No xogo recíbese tres tipos de mensaxes de carácter textual ao longo do desenvolvemento do xogo: mensaxes de obxectivos, mensaxes de alerta e mensaxes de reforzo. ◦ Mensaxes de obxectivos. Aparecen previa activación dos bloques de obxectivos, da pantalla de obxectivos. Nestas mensaxes faise un resumo xeral dos fins que se teñen que cumprir por bloque de anos. Tamén, segundo as compras e accións que o usuario realice, recibirá resposta por parte da

aplicación a través de diferentes mensaxes.

- Mensaxes de alerta. Son avisos que xurdirán ante a compra dunha determinada construción ou relación de construcións; ante a aparición dalgunha problemática no territorio; queixas da poboación, avisos dos estados dos indicadores...
- Mensaxes de reforzo: Son mensaxes de aprobación en relación ás construcións ou elementos que se compren. Poden aumentar a puntuación, informar da satisfacción da poboación perante a boa xestión, indicar que se está a realizar un bo desenvolvemento...

O xogo debe integrar máis de 300 mensaxes. As mensaxes que aparecen variarán en función das accións realizadas. Así, segundo as construcións que se realicen, cando se realicen, onde estamos a xogar... "saltan" na pantalla unhas ou outras mensaxes.

- Zona de información e interacción. Está situada na parte inferior do escenario do xogo. De aquí emerxen outras xanelas do xogo e é onde o xogador terá información actualizada de todo o estado do xogo.



E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	■ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	■ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	—

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...

- Os obxectivos educativos son adecuados e integrados coherentemente cos obxectivos do videoxogo.
- O tipo de videoxogo permite en cada partida coñecer e reflexionar sobre as repercusións que os actos humanos teñen no medioambiente.
- A dinámica e estrutura do xogo mantén paralelismos cos asentamos humanos.
- Xogo principalmente de construción e estratexia, no que a retroalimentación que se recibe non se basea na achega de puntuación, se non que se aportan coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, e valores tratados no videoxogo.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Cada ano simulado son 10 minutos de tempo, mais existe un botón en pantalla no que se pode pasar de ano sen ter que esperar ese tempo.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...) *Asumir o papel de guía experta/o e de dinamizador/a no acompañamento do traballo coalumnado. A nosa actuación debe centrar as preguntas e orientalas para adquirir un maior coñecemento. Debemos observar, mediar e conducir o xogo.*
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura	

	dinamizadora, que información explícita se aporta?
	■ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.
	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.
	■ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	■ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	■ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	□ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	■ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	■ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	■ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	■ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	□ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: De algunha maneira nos consellos para o seu uso na aula, facilitados na guía didáctica.
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Non explicitamente, mais o equipo Climántica realizou ao longo do territorio galego formación a docentes sobre o videoxogo no que se partillaron opinións. Ler por exemplo a seguinte nova ao respecto publicada no apartado "Formación de profesores" da web de Climántica: "Segundo curso presencial de formación do profesorado Climántica os días 13 e 14 de marzo de 2009": http://www.climantica.org/formacionProfesores/gl/?page=2
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Na guía didáctica, dentro das propostas de actividades para a aula recoméndase unha dinámica de grupo para a posta en común e realización de proxectos, así como a creación dun blog.
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Suxire agrupamentos flexibles na aula, expresado isto na guía didáctica.
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Suxire actividades relacionadas coa comunidade ou contorna inmediata, mais na guía didáctica.
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo especificamente deseñado para a súa aplicación na aula. • Ten en conta o rol do profesorado. Integra unha guía para docentes específica na que se ofrecen informacións, actividades, solucionarios e orientacións para podermos traballar os aspectos educativos do xogo que precisan da súa intervención, *xa que o/a xogador/a dificilmente alcanzaría de forma solitaria.* • A proposta de actividades que se presenta na guía, a modo de ficha, saliéntase que foi deseñada para ofrecer unha proposta de dinámicas metodolóxicas e para obter un maior potencial educativo e lúdico do xogo. As actividades están pensadas para traballar a diferentes niveis nas sesións de aula: actividades relativas ao propio xogo, actividades para a exploración do contido educativo, actividades para o desenvolvemento da alfabetización dixital e actividades para a indagación. Nas fichas preséntase un resumo dos obxectivos de cada sesión, unha proposta de temporalización e informa da tipoloxía de materiais a empregar nas diferentes sesións co xogo. Indícase que o carácter aberto destas propostas permite que se poidan adaptar segundo as necesidades do alumnado e as características da aula. Ademais, de desenvolverse indistintamente segundo os obxectivos que teñan como docentes, e poden adecuarse ao modo de organizar a clase, á programación sobre o currículo ou a diferentes situacións da práctica profesional • O videoxogo non permite configuracións de ningún tipo.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

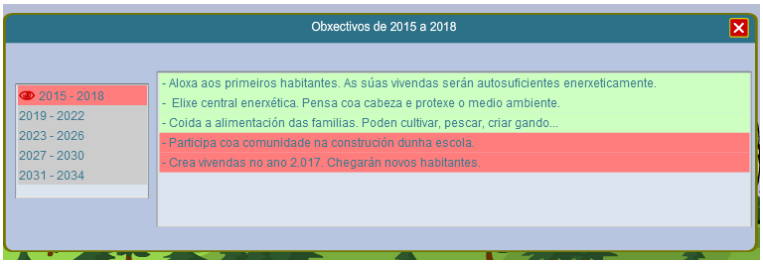
102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	■ Natureza narrativa
	Observacións
	—

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	—

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	■ Si	*Especificar número → 5
		*Describir → Os obxectivos ou misións estrutúranse en torno a 5 etapas.
	□ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	■ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	□ N/A	
	Observacións	
	• Exemplo de pantalla de obxectivos:	



G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	□ Ningunha
	■ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...) → Selección de escenario
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións

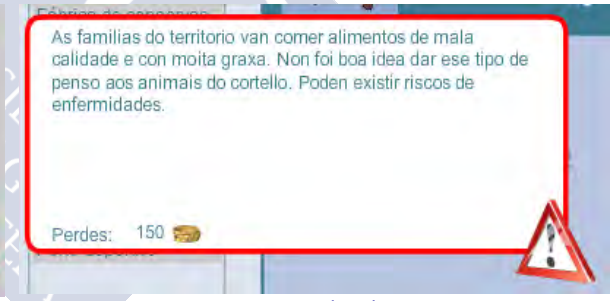
- Pódese seleccionar o territorio natural a urbanizar e xestionar. O territorio é en realidade o menú de todas as accións, da súa escolla depende a simulación estratéxica, a dinámica e estrutura do xogo.
  Pódese escoller 1 de 3 tipos de territorio, que se diferencian no relevo, na extensión, no clima, na fauna, na vexetación e no número de habitantes. Así pois, o espazo en que se pode urbanizar, a tipoloxía das edificacións, a economía (actividades produtivas) e as necesidades dos futuros habitantes, varían segundo a elección que se faga. Os obxectivos do xogo son diferentes.



  - En Abelleira Nova, o/a xogador/a terá que desenvolver unha pequena vila rural, onde terán que prestar especial atención á protección da biodiversidade e aos estilos de vida saudables. As accións que terá que realizar están relacionadas co aproveitamento e coidado das fragas e do monte; coas actividades e deportes ao aire libre; coa agricultura sustentable e co cultivo da vide; coa valoración do patrimonio cultual (xogos tradicionais); co respecto, axuda e valoración entre iguais; turismo activo...
  - En Castro da Lama, deberase crear un pobo pesqueiro onde se traballará máis coas actividades representativas dos sectores económicos; cos dereitos das persoas; coas catástrofes provocadas polos humanos (mareas negras, incendios no monte); coa pesca e cos cultivos mariños...
  - Augas Verdes, terase que transformar nunha grande urbe sustentable. As construcións que se poden facer terán un deseño máis moderno e futurista, onde se afondará máis no tema da mobilidade, nas novas tecnoloxías "verdes"; na era dixital e no papel que desempeña a publicidade nos actos de consumo.

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...)

	□ Mediante voces en *off*
	■ Mediante textos en pantalla
	□ Outras (especificar)
	□ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Adquírese o rol de líder para asentar e satisfacer as necesidades básicas dunha poboación que marcha dunha cidade contaminada.
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: O carácter narrativo ou de historia pérdese en gran medida mentres se xoga.
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: A trama argumental como sinalamos, pérdese durante o xogo, adquire a forma de obxectivos e mensaxes textuais da poboación, que á vez é onde se realiza o tratamento da maior parte dos contidos. Exemplos mensaxes da poboación:  Mensaxe de reforzo  Mensaxe de alerta • Mensaxes de reforzo: Son mensaxes de aprobación en relación ás construcións ou elementos que se compren. Poden aumentar a puntuación, informar da satisfacción da poboación perante a boa xestión, indicar que se está a realizar un bo desenvolvemento... • Mensaxes de alerta. Son avisos que xurdirán ante a compra dunha determinada construción ou relación de construcións; ante a aparición dalgunha problemática no territorio; queixas da poboación, avisos dos estados dos indicadores...
	Observacións
	—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	■ Un escenario ou fondo → Por partida		
	□ Varios escenarios (especificar número)		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	□ Interior		
	■ Exterior	Características reais: territorio natural.	1
	□ Neutro		
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	■ Si	*En cales?→ Contornas naturais de Galicia, os tres territorios.	
	□ Algunhas	*En cales?→	
	□ Non		
	□ Difícil determinar		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		
116	Perspectiva:		
	□ Cónica		
	■ Isométrica		
	□ Outra (esp.)		
117	Estilo gráfico:		
	□ Realista		
	□ Surrealista		
	□ Abstracto		
	■ Cartoon		
	□ Pixelado		
	□ Manga		
	□ Outro (esp.)		
118	Cores que predominan:		
	□ Cálidas		
	■ Frías		
	□ Claras		
	■ Escuras		

	■ Pastel
	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente
	□ Pasado
	■ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións
	• Nas cores da interface predomina o azul, empregando para os fondos cores pastel. Pero para as pantallas de rexistro destaca a cor gris. • No xogo hai que facer evolucionar o territorio seleccionado durante 20 anos simulados, comezando no mes 1 do ano 2015 e tentando chegar ao mes 1 do ano 2035.

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	□ Terceira persoa	
	■ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes
122	Intégranse no videoxogo personaxes?
	■ Si
	□ Non
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?
	■ Pre-definidos (esp.)
	□ Selección avatar (esp. as opcións)
	□ Creación avatar (esp. as opcións)
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
124	Estilo gráfico

	□ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	■ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →
	□ N/A

126	Especie	Nº de referencias
	□ Persoa	
	■ Animal	1 (pingüín)
	□ Ser fantástico	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	
	□ N/A	

127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	□ Heroína		□ Heroe		□ Heroe	
	□ Axudante		■ Axudante	1	□ Axudante	
	□ Antagonista		□ Antagonista		□ Antagonista	
	□ Provedora		□ Provedor		□ Provedor	
	□ Beneficiaria		□ Beneficiario		□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	
	□ N/A					

Personaxes principais

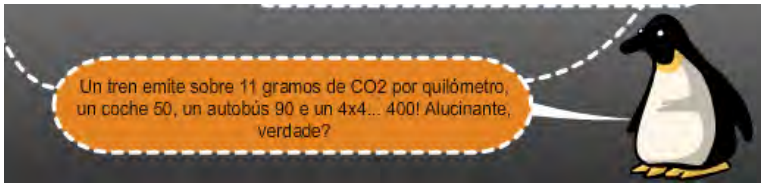
128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor	Nº de referencias
	□ Occidentais	
	□ Asiáticos	
	□ Árabes	
	□ Indios	
	□ Africanos	
	□ Xitana	

	□ Azul	
	□ Amarelo	
	□ Verde	
	□ Laranxa	
	□ Rosa	
	□ Non se distingue	
	■ Outro (esp) → Negro e branco, con detalles en amarelo.	1
	□ N/A	
129	Xénero	Nº de referencias
	□ Feminino	
	■ Masculino	1
	□ Asexual	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	□ Personaxe con baixa visión	
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	■ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	□ Infancia (0-12 anos)	
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	■ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	■ N/A	
132	Rexistro lingüístico	
	■ Estándar	
	□ Culto	

	□ Coloquial
	□ Vulgar
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
	Arquetipos
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Climi, diminutivo de Climántica
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O pingüín é a personaxe que se mostra en todos os materiais do proxecto Climántica. É un dos que máis está sofrendo o Cambio Climático.
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Ver observacións
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Ver observacións

143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións

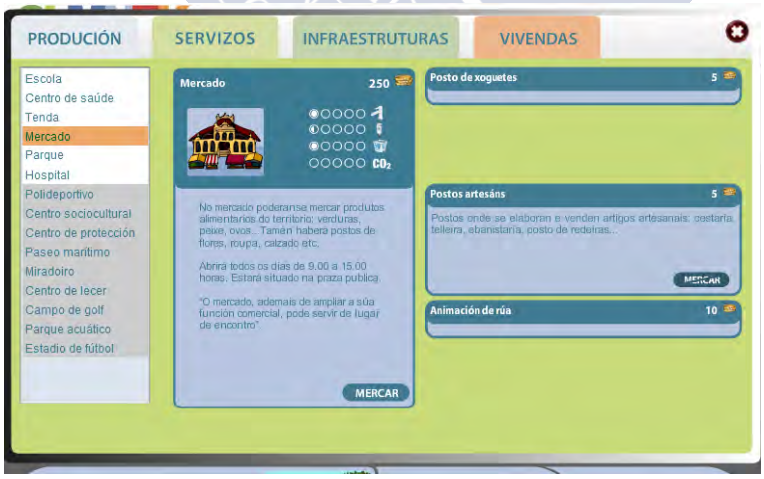
- Nos textos trátanse contidos académicos de forma estándar e coloquial.
- Climi sempre se mostra na mesma pose. Non se aprecia o seu rostro.



G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	☐ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	☐ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	□ N/A
	Observacións

- Tomamos como obxectos simbólicos as fichas ou compras que se poden realizar. Un exemplo:



G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións
145	Dimensión temporal

	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	■ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		□ Outros (esp.)
		*Xustificar → Algúns dos obxectivos a cumprir teñen un tempo simulado para completarse.
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	□ Simétrica (xógase en tempo real)	
	■ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar → Cada ano de xogo son 10 minutos de tempo real.	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	□ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	
	■ N/A	
	*Xustificar →	
	Observacións	
	—	

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo de estrutura lineal con ausencia de narración “ao uso”. Sitúase ao xogador/a na aventura a partir dunha pantalla textual e logo os feitos transcorridos depende das accións do xogador e dos obxectivos que se van marcando a medida que pasa o tempo simulado. • Permite seleccionar o escenario sobre o que se xoga, entre tres. Os obxectivos e compras que se poden realizar son diferentes dun escenario a outro. • Non integra personaxes. • Cada ano de xogo son 10 minutos de tempo real.

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Están recollidas nunha pantalla específica dentro do propio videoxogo e na guía didáctica.
	Observacións
	—

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → Os obxectivos lúdicos sempre son os mesmos en cada partida e territorio.
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Precisarían de axuda para ser superados.
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Si, por manter paralelismos con situacións reais.
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	□ Obter puntos → Nos minixogos
	□ Superar niveis formados por obxectivos
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais
	□ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais
	□ Outra (especificar)

*Xustificar → No videoxogo débense superar cinco fases ou niveis para dalo por finalizado.
Observacións
• No videoxogo inclúense cinco minixogos cos que se poden conseguir puntos para poder facer compras. Os xogos activaranse nos anos: 2015, 2019, 2023, 2027 e 2031. Só se pode xogar tres veces en cada minixogo, unha vez xogadas as tres partidas, sumaranse os puntos conseguidos e o xogo ficará inactivo.

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → A dificultade por superar o videoxogo recae no propio xogador ou xogadora.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A		
	*Xustificar: Superar o xogo é bastante complicado.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)			
	■ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.			
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.			
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.			
	□ N/A			
	*Xustificar → No curso da simulación hai mudanzas climáticas. Comézase no ano 2.015 co clima base do territorio seleccionado e cada catro anos este clima varía. Este factor de variación produce modificacións nos indicadores de emisión de CO2, de consumo de auga e de produción enerxética.			
159	Compoñente de azar			
	□ Si	*Especificar →		
	■ Non			
160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	□ Mover personaxe		
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		■ Seleccionar	Premer sobre as tarxetas das compras	Se están en estado activo e se contan coas moedas necesarias, móstranse no territorio. As tarxetas de mellora non se mostran no territorio. Os indicadores soben ou baixan.
		□ Premer		
		□ Arrastrar obxectos		

	□ Coller		
	□ Colorear		
	□ Construír		
	□ Outras		
Non diexéticas	□ Pause		
	□ Configuración		
	■ Menú		
	□ Outra (especificar) →		

161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: A través das mensaxes de reforzo ou de alerta, xa explicadas anteriormente.
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: En función das compras realizadas as mensaxes varían e os indicadores tamén. Mais non os obxectivos xerais.
	Observacións

- Nas accións do xogador temos en conta as accións xerais, non as dos minixogos, as cales serían:
  - Minixogo "Farois": arrastrar e premer
  - Minixogo "Bus eléctrico": mover obxecto
  - Minixogo "Fábrica": premer
  - Minixogo "Tenda": premer
  - Minixogo Peixes": premer
  - Test: seleccionar

- Menú:



H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	■ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única

	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → • Gáñase o videoxogo se mantemos os indicadores baixos e chegamos ao ano 2035 con todos os obxectivos cubertos. Pérdese se algún dos seguintes indicadores chega á zona vermella, posto que o territorio deixa de ser sustentable: ◦ Consumo de auga. ◦ Gasto enerxético. ◦ Xeración de residuos. ◦ Emisión de CO2 O/a xogador/a é informado/a de que non superou o xogo a través dunha noticia de xornal, informando dos acontecementos que sucederon e/ou están a suceder no territorio. Dependendo dos motivos que ocasionen que non se supere o xogo, as noticias versarán sobre unha temática ou outra:  
164	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	■ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	□ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	□ Puntuación final ou definitiva da partida
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo monousuario/a, de obxectivos lúdicos xerais claros pero os específicaos

vanse activando a medida que se vai superando o xogo ou transcorre un tempo determinado. De todos os xeitos sempre son os mesmos en cada partida, mais difiren en cada territorio.

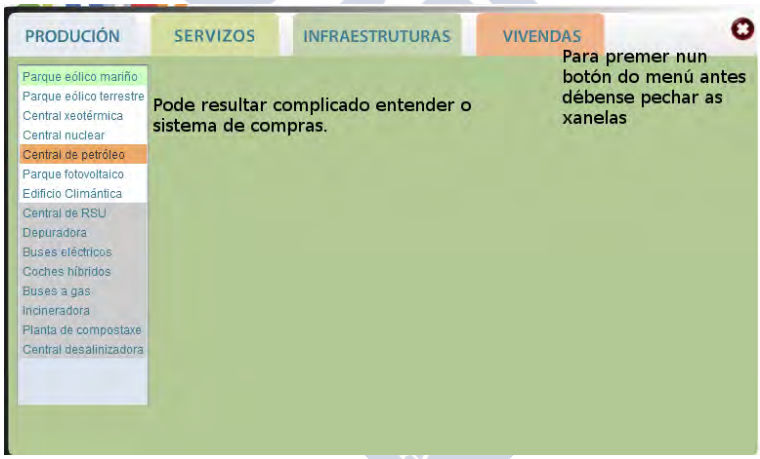
- No videoxogo pódense obter moedas xogando aos cinco minixogos que integra. As moedas son necesarias para facer as compras ou construcións. Pero a motivación é superar niveis mantendo os indicadores baixos. É dicir, ir cumprindo os obxectivos específicos sen que ningún indicador chegue á zona vermella.
- Composto por unha completa interface na que se obtén información dos elementos do xogo e da evolución dos indicadores ou variables.
- No videoxogo as accións xerais a realizar sempre son as mesmas.
- Non permite configuracións.
- Integra un factor de variación que produce modificacións nos indicadores de emisión de CO2, de consumo de auga e de produción enerxética, xa que no curso da simulación hay mudanzas climáticas. *Os xogadores máis áxiles que compren o Edificio Climática e preman nel cando estea situado no territorio,poderán obter información sobre o clima do territorio e así ter vantaxes no xogo, xa que sabendo o clima será maior ou menor a rendibilidade dunha construción. Polo que a estratexia a tomar, sofre variacións.*

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

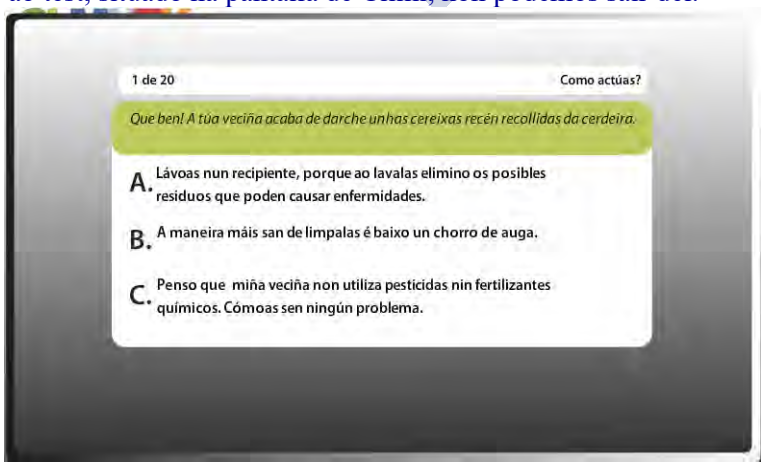
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú
	■ Botóns
	□ Logos
	□ Mapa xeral do xogo
	■ Caixas de texto
	■ Outros (especificar)
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Require práctica para o seu manexo dadas as opcións dispoñibles. Non destaca por ser intuitiva. Soamente se ten unha vista parcial do territorio, polo que non se observan as compras realizadas no conxunto do territorio. Dentro das compras, nos minixogos ou nas pantallas de Climi hai que pechar a xanela para poder activar outra.



Unha vez accedido ao test, situado na pantalla de Climi, non podemos saír del.



168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Son fáciles de entender máis non destacan pola súa orixinalidade.
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Dada a gran cantidade de información que se inclúe no xogo, consideramos está correctamente estruturada e ordenada.
	Observacións
	—

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A *Xustificar: Non é atractivo, mais tampouco destaca por ser claro.
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Considerámolos non atractivos para alumnado de 3º de Primaria. Custa distinguir que é unha zapatilla de deportes na terceira imaxe: 
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Todas as construcións e elementos do xogo foron deseñadas seguindo orientacións didácticas, apoian ou axudan a comprender a información textual.
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: As construcións nas fichas das compras son bastante pequenas.
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos que un videoxogo destas características onde o tempo é primordial, podería reflectirse graficamente a ambientación sobre o territorio.

175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se atoparon
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Resúmese á perfección contidos ou descrición complexas en poucos caracteres.
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos que o texto podería ter un maior tamaño ou integrar unha opción que ao pasar o rato sobre as fichas estas aumentasen de tamaño, por exemplo.
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As fichas non son moi anchas e os espazos para texto nas pantallas informativas de Climi tampouco, así é que as liñas non son longas.
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:Atopamos dende texto negro sobre fondo branco,texto branco sobre fondo azul e texto azul mariño sobre fondo azul claro. Tamén texto amarelo sobre gris. Contraste adecuado salvo no seguinte detalle situado na pantalla de escoller vivenda: 
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar: Tendo en conta para este aspecto as mensaxes de reforzo e alerta, dicir que empregan unha linguaxe próxima e adecuada ao grupo destinatario principal.
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os textos adecúanse ao espazo que teñen as caixas onde se integran. Nas informacións de Climi fragméntanse en función do contido.
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: As mensaxes de reforzo positivo saen á dereita da pantalla e se estamos situados na pantalla de compras ocultan as fichas de mellora. Mais ao premer sobre estas mensaxes estas desaparecen.
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Podemos premer sobre as pantallas de mensaxe que integran texto para que desaparezan, en caso contrario o tempo que se mostran en pantalla para a súa lectura sen interacción é adecuado.
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Avisan ante mensaxes de acerto e reforzo, ante compras, ao mudar de ano... Mais non cando os indicadores cambian de estado.
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Non son estridentes.
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar: O videoxogo non integra música ambiente
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: A dos sons si.
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os

	subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Ben sincronizadas as mensaxes cos sons.
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Toda a información que integra o videoxogo é importante, mais destacar o coidado deseño en cápsulas da pantalla de Climi, destacadas mediante cores sobre un fondo gris.
	Observacións
	—

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar →
	Observacións
	—

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Soamente integra unha pantalla de presentación con información textual facilitada por Climi, pódese pasar ao premer nun botón situado á dereita da pantalla.
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se pode saír e gardar o estado do xogo nas pantallas previas á chegada ao territorio. Despois si.
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:

198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Móstrase unha folla en branco.
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Permite saltas as mensaxes.
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A posta en funcionamento non entraña en xeral dificultades, mais si que pode resultar complexo controlar o minixogo das lámpadas e comprender a interface.
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non detectamos
	Observacións
	—

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• Non destaca por ter unha mecánica intuitiva, por exemplo para abrir unhas xanelas antes hai que pechar outras (este proceso podería ser automático), non se avisa ante o cumprimento dos obxectivos xerais... • Tense unha vista parcial do territorio, polo que non se observan as compras realizadas no conxunto do territorio. • Non destaca por ter un deseño atractivo. • Os elementos do xogo e as construcións axudan a comprender a información textual. • O tamaño da letra das fichas debería poder aumentarse. • Non se pode saír e gardar o estado do xogo nas pantallas previas á chegada ao territorio.

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• Forma parte dun gran proxecto de Educación Ambiental que conta con máis recursos dirixidos tanto ao alumnado como ao profesorado.	• A guía didáctica soamente está en galego e dado que o xogo tamén está localizado ao español e ao inglés, o manual debería poder lerse tamén neses idiomas.
• Videoxogo gratuíto ao que se pode xogar en galego.	• O deseño da interface é mellorable, en relación a abrir e pechar as xanelas, á non visualización completa do territorio... Debería ser máis intuitiva.
• Completa guía didáctica dirixida ao profesorado. Trátase dun xogo deseñado para a súa utilización na aula, que require a intervención do profesorado e o seguimento das orientacións da guía para poder sacarlle maior partido didáctico.	• O deseño gráfico non destaca polo seu atractivo.
• Tratamento de gran cantidade de contidos ambientais ben integrados na contorna do xogo.	• Non permite configuracións de ningún tipo.
• Sitúa o foco da aprendizaxe na toma de decisións, onde todas as decisións tomadas polo xogador/as teñen repercusións no territorio a xestionar.	• As accións xerais a realizar en cada territorio sempre son as mesmas.
• Non necesita instalación previa, só é preciso un computador con acceso á Internet.	• O tamaño das informacións e das fichas debería poder aumentarse, dado que o tamaño da tipografía considérase baixo.
• A estrutura e dinámica do xogo mantén paralelismos cos asentamentos humanos e o desenvolvemento sustentable (progreso social, xestión económica e protección ao medio ambiente).	• Non se pode saír e gardar o estado do xogo nas pantallas previas á chegada ao territorio.
• Os obxectivos educativos son adecuados e integrados coherentemente cos obxectivos do videoxogo.	

Análise do videoxogo

Imaxínate o Salnés

Data de inicio do proceso da análise	26 de febreiro de 2016
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 47.0.2526.106 m

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....5
A.3. Imaxes de referencia....7
Conclusións do bloque A....8
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....9
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....9
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....9
Conclusións do bloque B....10
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....12
C.1. Código PEGI....12
C.2. Idea do xogo....12
C.3. Funcións xerais....12
C.4. Clasificación....13
C.5. Grupo destinatario....14
C.6. Obxectivos lúdicos....14
C.7. Regras do xogo....15
C.8. Retos....17
C.9. Obxectivos educativos....17
C.10. Contidos educativos....17
C.11. Relación co Currículo Oficial....17
Conclusións do bloque C....18
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....19
D.1. Idioma....19
D.2. Son....20
D.3. Rexistro....20
D.4. Plataforma....20
D.5. Sistema operativo....20
D.6. Sistema periférico....21
D.7. Outros requisitos técnicos....21
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....22
D.9. Linguaxe de programación....22
D.10. Compras....22
D.11. Publicidade....22
D.12. Garantía....23
D.13. Contacto....23
Conclusións do bloque D....23
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....24
E.1. Obxectivos educativos....24
E.2. Contidos educativos....25
E.3. Ámbito de incidencia....28
E.4. Retos....28
E.5. Retroalimentación e axuda....29
E.6. Teorías de aprendizaxe....31
Conclusións da análise E....31
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....33
F.1. Tempo....33
F.2. Control do progreso....33
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....33

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....34
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....35
Conclusións da análise F....35
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....36
G.1. Natureza do mundo do xogo....36
G.2. Estrutura....36
G.3. Niveis....36
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....37
G.5. Trama argumental....37
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....38
G.7. Visión do xogador/a....42
G.8. Personaxes....43
G.9. Obxectos simbólicos....48
G.10. Estrutura temporal....48
Conclusións da análise G....49
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....50
H.1. Regras do xogo....50
H.2. Obxectivos do xogo....50
H.3. Recompensas....51
H.4. Conflito do xogo....51
H.5. Os/as xogadores/as....52
H.6. O equilibrio de dificultade....52
H.7. Eventos do videoxogo....52
H.8. Resultados do xogo....54
Conclusións da análise H....54
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....56
I.1. Interface gráfica....56
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....57
I.3. Accesibilidade....60
I.4. Funcionalidade técnica xeral....60
Conclusións da análise I....62
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....63
K.1. Conclusións finais....63

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	Imaxínate o Salnés		
002	Ano ou data lanzamento	2007		■ Non figura
003	Colección			■ Non forma parte
004	Soporte	■ CD		Especificar
		□ En liña	□ Accesible en Web	
			□ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	Conseguido para esta análise nas oficinas de imaxin|software		
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións

- O ano de lanzamento no consta no embalaxe, nin nos créditos do CD, mais no momento de instalación e desinstalación móstrase o ano 2007.



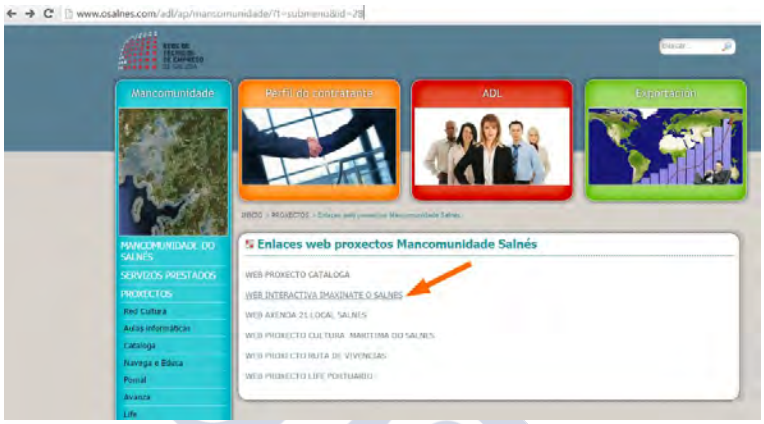
O ano móstrase na parte inferior esquerda, xunto co nome e web da empresa creadora.

- Foron enviadas copias dos CDs aos colexios de zona de influencia turística da comarca do Salnés, e que a continuación se indican:

LOCALIDAD	NºCOLEGIOS	Nº ALUMNOS	Nº UNIDADES ENVIADAS
COMARCA SALNES	37	6.524	7.780
OURENSE	30	4.328	4.896
SANTIAGO COMPOSTELA	30	5.543	6.655
PONTEVEDRA	1	197	225
TOTAL	98	16.592	19.556

Información tomada da páxina: http://www.osalnes.com/adl/ap/mancomunidade/?t=submenu&id=3

- Atopamos indicios pola rede de quizais tamén puido estar dispoñible a través de "Web interactiva Imaxínate o Salnés", que na actualidade non se atopa dispoñible e á que chegamos dende http://www.osalnes.com/adl/ap/mancomunidade/?t=submenu&id=28



A.2. Autoría

007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica	1	Imaxina Novas Tecnoloxías S.L.	O Grove (Pontevedra)	http://www.e-imaxina.com/
	□ Xunta de Galicia				
	■ Concello	9	Mancomunidade do Salnés: Vilagarcía de Arousa, Vilanova de Arousa, A Illa de Arousa, Cambados, Meaño, Meis, Ribadumia, Sanxenxo e O Grove	Cambados	http://www.osalnes.com/
	□ Museo				
	□ Biblioteca				
	□ Fundación				
	□ Editorial				
	□ Produtora audiovisual				
	□ Persoa/s física/s				
	□ Outras/os (especificar)				
	□ Non figuran				
008	Iniciativa				

	□ Propia	
	□ Contratación	
	■ Concurso público	
	□ Subvención	
	□ Outra	
	□ Non figura / difícil de determinar	
009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?	
	■ Si	*Especificar → Ao saír do xogo e de forma automática infórmase dos nomes propios das persoas que puxeron as voces das personaxes, das dúas persoas encargadas do asesoramento dos contidos, do estudo de gravación e da dirección do Proxecto Red-Cultura   En canto ao deseño e produción, móstrase o logo de Imaxina.
	□ Non	
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	

- O CD é un material promocional editado pola Mancomunidade do Salnés, grazas ao Proxecto Red-Cultura SP1.E.168/03
  Datos de identificación:

1. Datos de identificación del proyecto	
Código del proyecto	PROMOCIÓN DE LA CULTURA TRANSFRONTERIZA EN LA RED GALAICO-PORTUGUESA SP1.E.168/03
Acrónimo	RED CULTURA SP1.E.168/03
Subprograma	GALICIA- NORTE DE PORTUGAL

  Na seguinte ligazón obtemos máis información sobre este proxecto: http://www.osalnes.com/adl/ap/mancomunidade/?t=submenu&id=3
- Dentro da Actividade 3 "Material promoción" do citado proxecto inclúese a Unidade Didáctica Interactiva "Imaxinate o Salnés", cuxos xogos serán obxecto da presente análise.
- No DOG Núm. 101 con data Martes, 27 de mayo de 2008 (Ligazón: http://www.xunta.es/dog/Publicados/2008/20080527/Anuncio2370A_es.html) atopamos as adxudicacións que a empresa Imaxina recibiu do Padroado para o Desenvolvemento do Plan de Dinamización Turística do Salnés (como entidade adxudicataria), entre as que consideramos inclúese información para a contratación deste proxecto: *Objeto del contrato: desarrollo de una guía temática para el destino O Salnés. Tramitación: urgente; procedimiento: abierto; forma: concurso: importe base de la licitación: 79.900 euros; fecha*

de adjudicación: 20-7-2004; adjudicatario: Imaxina Novas Tecnoloxías, S.L.; importe de la adjudicación: 79.890 euros.

- Sobre a autoría:
  - *Imaxina é unha empresa de deseñadores, programadores e creativos. Especializada en desenvolver solucións dixitais intelixentes para axudar ás empresas a crecer e a conectar co público. Realiza desenvolvemento web, deseño gráfico, eBooks, crean aplicación e libros dixitais.*
  - *A Mancomunidade do Salnés é unha administración pública de carácter local que está integrada polos nove concellos que conforman a comarca do Salnés: Vilagarcía de Arousa, Vilanova de Arousa, A Illa de Arousa, Cambados, Meaño, Meis, Ribadumia, Sanxenxo e O Grove. Esta entidade foi constituída no ano 1986, por tres destes concellos, coa finalidade inicial de garantir o abastecemento de auga potable, sen embargo co paso do tempo fóronse ampliando as súas atribucións a vez que se ían incorporando os concellos restantes.*
  - O proxecto Red-Cultura tivo como finalidade a promoción do turismo cultural da Mancomunidade do Salnés.



A.3. Imaxes de referencia

011



Menú xeral



Menú xogos

Observacións
—

A.4. Outros datos

012 Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)

- Finalista da IV Edición dos Premios Eganet na categoría Net-Art. Máis información: http://www.eganet.org/iv-edicion.html
  EGANET é unha asociación empresarial que aglutina a empresas e profesionais galegos do sector de internet e as novas tecnoloxías

013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	• Como xa adiantamos, repartíronse nos centros educativos un total 19.556 copias. Tamén se entregaron exemplares do CD en diversas feiras, como veremos no seguinte apartado. Editáronse un total de 40.000 copias.
014	Outra información de interese
	• *Esta Unidad Didactica Interativa "Imaxinate O Salnés" ha sido presentada a los alumnos de primaria en los auditorios de los ayuntamientos de la comarca del Salnés.* *En referencia a la ferias de turismo, la unidad didáctica interactiva ha sido presentada en las siguientes: FITUR-Madrid (enero 2007), BTL-Portugal (enero 2007), SITC-Barceloa (abril 2007) y en EXPOVACACIONES-Bilbao (mayo 2007) y en WTM-LONDRES (noviembre 2007) y en INTUR Valladolid (noviembre 2007). En el 2.008 se entregó este mismo material promocional en las ferias de FITUR-Madrid (enero 2008), SITC-Barcelona (abril 2008), en EXPOVACACIONES-Bilbao (mayo 2008) y en INTUR 2.008. En el 2009 se entregó en FITUR-Madrid (enero 2009).* Información tomada de: http://www.osalnes.com/adl/ap/mancomunidade/?t=submenu&id=3 • Explicación do CD no Proxecto Red-cultura: *UNIDAD DIDÁCTICA INTERACTIVA "Imaxinate o Salnés", editada en cuatro idiomas (Castellano, Inglés, Gallego, Portugués), con divulgación de los recursos Turísticos-Culturales de la comarca del Salnés basado en dibujos animados de los personajes de la obra de Valle-Inclán: El Principe Verdemar; El Duende (Sal), El Dragón (Nes) y la Bella Princesa; enfocado a niños de entre 4 y 11 años.* *El contenido del CD está estructurado en cuatro apartados:* ◦ *a) Descripción de todos los museos de la comarca del Sanés, clasificados por temáticas: Historia, Mundo del Agua y el Mar, Mundo Rural y Personajes Ilustres.* ◦ *b) Recorrido de los personajes por los nueve Ayuntamientos describiendo sus caracteristicas.* ◦ *c) Descubre O Salnés: Descripción del Salnés, Valle-Inclán, Ría de Arousa, Salnés Termal, lo Molinos, Gastronomía, Miradores del Salnés.* ◦ *d) Juegos basados en los personajes Sal y Nes.*

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...
• O xogo obxecto da análise, están integrados nunha unidade didáctica interactiva en forma de CD que leva por nome "Imaxínate O Salnés". • O CD forma parte dos recursos creados como materiais promocionais da Mancomunidade do Salnés. Posible grazas ao Proxecto Red-Cultura SP1.E.168/03. • A empresa adxudicataria do deseño e produción do material foi Imaxina Novas Tecnoloxías S.L. • Editáronse un total de 40.000 copias, repartidas de forma gratuíta.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)	
	□ Web do proxecto	
	■ Embalaxe	Portacedés en cartón. Inclúe o título, imaxes de referencia, idiomas, web de O Salnés e logos do Proxecto Red-Cultura
	□ Material impreso	
	□ Espazo en tenda virtual	
	□ Outro (especificar)	
	Observacións	

- Imaxes embalaxe:





B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?			
Materiais		Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
□ Titorial				
□ *Trailer*				
□ Sinopse				
□ Presentación formal				
□ Guía didáctica específica para docentes				
□ Información xeral de carácter pedagóxico.				
□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso				
■ Materiais	Museos	Dentro do CD	Pantalla	Descrición de todos os museos da

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)			estática: fotografía e texto	comarca do Salnés, clasificados por temáticas: Mar e Ríos; Mundo Rural; Revolución Industria, Historia e Personaxes Ilustres
	Extras	Dentro do CD	Curtas de animación	Tres animación ou *sketchs* cómicos coas personaxes
	Descubre o Salnés	Dentro do CD	Curtas de animación	Descrición de O Salnés; Valle-Inclán, Ría de Arousa; O Salnés termal; Os Muíños; Gastronomía e Miradoiros. Inclúen versión imprimible.
	Imaxínate o Salnés	Dentro do CD	Curta de animación ou debuxos animados por capítulos	Conto, a historia.
□ Información técnica				
□ Outro/s				
Observacións				

- Imaxes:



Museo



Extras



Descubre O Salnés



Imaxínate O Salnés

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...

- O CD está formado por cinco apartados, nun están os xogos obxecto de análise e nos outros, inclúese información sobre os museos da comarca do Salnés, así como varios debuxos animados coas personaxes como protagonistas.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?				
	□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
	□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
	□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
■ Non					
Observacións					
—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?		
■ Si	□ Orixinal	■ Libro	□ Banda deseñada
	□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
□ Non			
Observacións			

- Personaxes da obra de Valle-Inclán: Verdemar (príncipe); Sal (trasgo), Nes (dragón) e a Bela (princesa).
- Personaxes baseados nos modelos do escultor: Lucas Míguez



C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?
□ Si	*Onde? →

	*Cal é a súa función?				
	□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
	□ Educar	□ Outras (especificar)			
■ Non					
Observacións					
• Dentro do CD nin na embalaxe se especifica a súa funcionalidade.					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?				
	■ Si	*Onde? → Apartado CD			
		*Que termo se emprega?			
		□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
		□ Outro/s (especificar)			
	□ Non				
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
	□ Si	*Onde?			
		*Que termo se emprega?			
		□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
		□ Outro (especificar)			
	■ Non				
	Observacións				
					

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?				
	□ Si	*Onde? →			
		*Para cal? (especificar)			
		□ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo	
		□ Outro (especificar)			
	■ Non				
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?				
	□ Si	*Onde? →			
		*Para cal? (especificar)			
		□ Local	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
		□ Outro (especificar) →			
	■ Non				
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?				
	□ Si	*Onde? →			
		*Que se determina? (especificar)			
		□ Idade	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)	
		□ Outro (especificar) →			
	■ Non				
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?				
	□ Si	*Onde? →			
		*Cales son? →			
	■ Non				
	Observacións				
	• Sabemos que se distribuíu en centros educativos e se dirixe a idades de entre os 4 e os 11 anos pola información publicada pola Mancomunidade do Salnés na rede.				

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	■ Si	*Onde? → Nas pantallas de presentación de cada xogo.
		*Resumo de cales son → Xogo 1. Xogo de plataformas. Percorrer os diferentes municipios do Salnés até atopar ao dragón Nes. Xogo 2. Quebracabezas. Coñecer os lugares máis destacados do Salnés. Xogo 3. *Memory*. Conseguir a máxima puntuación emparellando cartas. Xogo 4. *Comecocos.* Conseguir o maior número de uvas escapando de Nes.
	□ Non	

Observacións
—

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	■ Si	*Onde? → Nas pantallas de presentación de cada xogo.
		*Resumo de cales son → Ver observacións
	□ Non	
	Observacións	

- Imaxes das pantallas de presentación de cada xogo onde se resumen as súas regras:
  - Xogo 1. *Atrapa a Nes*





  - Xogo 2. *Puzzle Salnés*





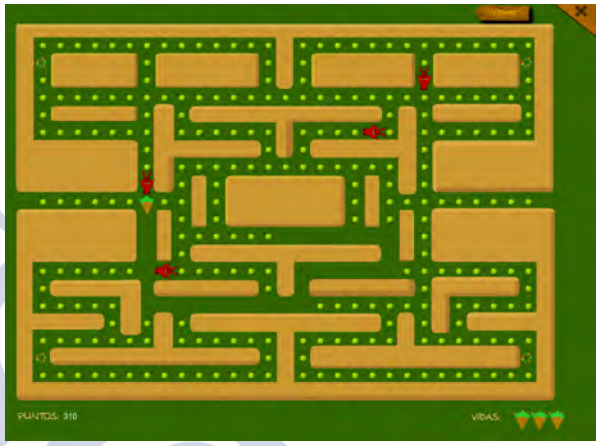
- Xogo 3. *Emparella*





- Xogo 4.





- No xogo das parellas, apórtase información sobre o lugar ou construción:



C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	■ Si	*Onde? → Pantalla explicativa de cada xogo.
		*Resumo de cales son → Ver observacións do apartado anterior
	□ Non	
	Observacións	
	-	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	• Soamente no xogo 2 indícase que é para coñecer os lugares máis destacados do Salnés.	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →

		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	□ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...

- A pouca información pedagóxica explícita que se pode obter de "Imaxínate O Salnés" atópase na rede, publicada na páxina do Salnés, mais non dentro do CD. Así é como sabemos que se dirixe a nenas e nenos de entre 4 e 11 anos.
- Imaxínate o Salnés foi creado coa intención educativa de dar a coñecer a historia e os municipios do Salnés. Mais como adiantamos estamos ante un material promocional que "trata de implicar a los pequeños de la casa para que convenzan a sus padres de visitar la comarca arousana" (La Voz de Galicia,marzo 2007: http://www.lavozdegalicia.es/arousa/2007/03/28/0003_5670738.htm)
- Os xogos, sobre todo o de plataformas "Atrapa a Nes", elaborouse como material complementario ao debuxo animado "Imaxínate o Salnés". De feito no último minuto deste debuxos estruturados en capítulos, escóitase a voz do dragón Nes dicindo: *Só che queda xogar para poderme atrapar*. Tanto neste videoxogo, como nos debuxos animados que integra o CD, percórrense os nove municipios arousáns pertencentes á Mancomunidade do Salnés, na que as personaxes son as encargadas de guiar ao usuario ou usuaria polos principais atractivos turísticos.
- Previa á entrada a cada xogo, inclúese un apartado coas instrucións.
- As personaxes deste material inspíranse na obra de Valle-Inclán "La cabeza del dragón".
- Nos apartados E, F, G, H e I desta guía centrarémonos no videoxogo principal do CD: "Atrapa a Nes", non nos minixogos, mais terémolos en conta na valoración global da nosa investigación.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	■ Si □ Non	*Onde? → • Embalaxe			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	■ Español	□ Vasco	□ Catalán	■ Inglés
		■ Outro/s (especificar) → Portugués			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	■ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...) → Apartado museos.				
	□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	■ Locucións personaxes				
	■ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	■ Outros (especificar) → Locución apartados, mais ao premer sobre eles, non ao facer *roll over*.				
	Observacións				

- Neste apartado temos en conta todos os apartados do CD:
  - Os botón están en texto, non se locutan.
  - Os debuxos animados non integran texto mais si locución.
  - Cada un dos debuxos do apartado "Descubre o Salnés" teñen unha versión para imprimir. Están traducidas a cada un dos catro idiomas. Imaxe de exemplo co inglés:



- Os xogos:
  - Texto nas instrucións e nas mensaxes fin.
  - No xogo das parellas escóitase locución nos reforzos positivos (voz muller). Tamén aplausos ao facer todas as parellas.
  - Música ambiente

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	■ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	■ Voces
	□ Outros (especificar)
	□ N/A
	Observacións
	—

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	□ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
	□ Si ■ Non	*Onde? →	
		*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.	
		□ Consola (esp.)	■ PC	□ Teléfono intelixente
		□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →	
	Observacións		
	—		

D.5. Sistema operativo

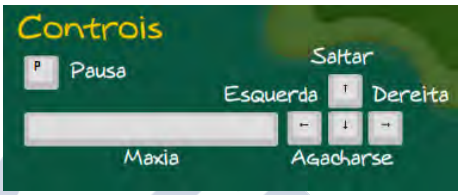
040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar e especificar versión.			
		□ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
		□ Outro/s (especificar) →			
	Observacións				

—

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
□ Si ■ Non	*Onde? →			
	*Indicar cales se necesitan			
	■ Teclado	□ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
	□ Outro/s (especificar)			
Observacións				

- Soamente na pantalla de instrucións de"Atrapa a Neis", se especifican as teclas a utilizar e as funcionalidades asociadas:



D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?	
□ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
□ Outros (especificar)		■ N/A
Observacións		

- Non se especifican.
- Ao introducir o CD recoméndase instalalo:
-



D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	• Programado en Flash	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...

- Na embalaxe especifícanse os idiomas.
- Non se inclúen requirimentos técnicos.
- O CD rico en locucións, mais non nos xogos, os cales integran maioritariamente música ambiente e efectos de son. Salvo no xogo das cartas, que inclúe reforzos positivos en forma de texto e locución. Observamos que non se segue un mesmo patrón.
- Non inclúe compras, nin publicidade integrada.

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

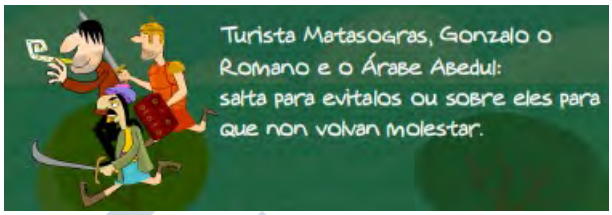
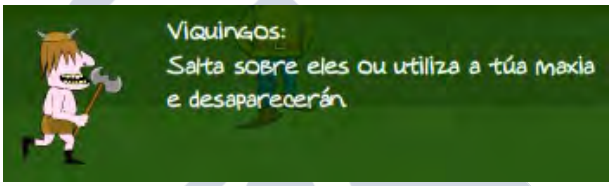
E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A[1]
	*Xustificar: Consideramos que se trata de un material para persoas maiores de 7-8 anos, non de 4 a 11. Os obxectivos adecúanse ao currículo de Educación Primaria tendo en conta DECRETO 105/2014, do 4 de setembro, polo que se establece o currículo da educación primaria na Comunidade Autónoma de Galicia. En concreto ao obxectivo h e o: • *h) Coñecer os aspectos fundamentais das ciencias da natureza, as ciencias sociais, a xeografía, a historia e a cultura, con especial atención aos relacionados e vinculados con Galicia.* • *o) Coñecer, apreciar e valorar as singularidades culturais, lingüísticas, físicas e sociais de Galicia, poñendo de relevancia as mulleres e homes que realizaron achegas importantes á cultura e á sociedade galegas*
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Si, en todo o CD, incluíndo apartados, xogos e videoxogo.
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Trátase dun xogo de plataforma, de habilidade. Cremos que o obxectivo de dar a coñecer os municipios e lugares, construción, personaxes... emblemáticos, lograríanse mellor a través dunha pequena aventura gráfica con quebracabezas.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	Se analizamos o videoxogo por separado dos apartados que integran o CD, dificilmente poden ser alcanzados, mais si poderíanse lograrse algúns, como por exemplo: • Saber que municipios forman a Mancomunidade do Salnés. • Percibir elementos característicos destes municipios: paisaxe, construcións...
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os obxectivos intégranse a través dos fondos, personaxes e no mapa das localizacións. Mais xógase ao videoxogo tan rápido que os fondos poden pasar desapercibidos.
	Observacións
	—

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

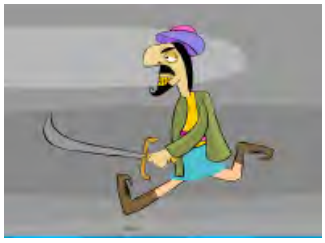
E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O contido móstrase principalmente nos fondos, xa que reflicten contornas galegas vixentes na actualidade.
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Inclúe referencias á Santa Compaña, de festas populares como a do Albariño, a da Auga en Vilagarcía... 
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Inclúense de forma gráfica alimentos e bebidas relacionados co gastronomía galega.
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: A pesar de que o xogo se estrutura en fases, o contido é tratado por igual en cada unha delas.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se demostra a comprensión.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Preséntase a través de ilustracións. En texto soamente se mostra o nome dos municipios, mais soamente se a fase foi superada.

060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Bastante ou en gran medida a través dos fondos tendo en conta o xénero de videoxogo.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Recolle fundamentalmente a cultura galega.
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: No videoxogo hai que facer desaparecer aos romanos, árabes e viquingos.  
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O xogo tamén está dispoñible en galego, mais non foi deseñado especificamente para fomentar o seu uso.
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: No xogo hai que combater co dragón e eliminar a outras personaxes para poder avanzar.



Personaxes en actitude “violenta”, con obxectos bélicos:







Adecuación

067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Contidos adecuados a un currículo superior a 4º de Educación Primaria. Tomando a materia de Ciencias Sociais do DECRETO 105/2014, é nesta etapa onde se recomendan contidos como: *B4.7.Noso patrimonio histórico e cultural.* *B4.8.Museos, sitios e monumentos históricos como espazos de aprendizaxe e gozo.*
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Non foron detectados.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: A través dos escenarios e do mapa é onde se integran fundamentalmente os contidos.



Recreación da praia de Silgar en Sanxenxo



Mapa dos municipios do Salnés

Observacións
—

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	□ Conceptual
	■ Procedemental ou de habilidades
	□ Actitudinal
	*Xustificar → No videoxogo ponse a proba as habilidades psicomotrices como a precisión no control das teclas do computador e a rapidez.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

E.4. Retos

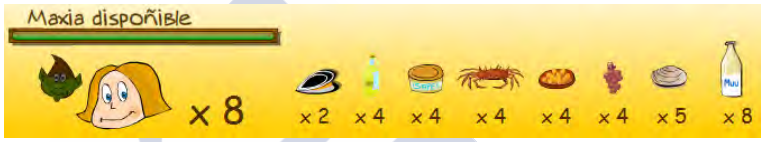
072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	□ Selección	□ Quebracabezas	■ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	□ Identificación	□ Pregunta-resposta	□ Outro/s (esp.) →	
	*Xustificar: O videoxogo non está formados por retos, mais si por niveis como veremos no apartado correspondente. Todo o videoxogo en si é un reto de habilidade, onde hai que atender aos estímulos que se presentan en pantalla para obtelos, esquivalos ou eliminalos para poder avanzar. Supérae o xogo segundo as habilidades psicomotrices que teñamos no control das teclas do computador.				
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
074	Natureza dos retos:				
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.				
	□ Os retos pódense crear.				
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.				
	□ Outra (especificar)				
	*Xustificar → En cada partida o reto é o mesmo.				

075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto
	■ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → Accédese ao premer no botón de xogar, tanto ao comezo dos xogos como en cada unha das etapas ou niveis nos que se estrutura.
	Adecuación pedagóxica
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Como adiantamos, póñense a proba as habilidades psicomotrices e non a comprensión ou tratamento de contidos.
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Preséntanse diferentes fondos asociados a un mesmo municipio, mais non son retos.
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os fondos son próximos, mais no o reto (videoxogo) nin as accións que se teñen que realizar nel.
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O nivel de dificultade non é progresivo, de feito a fase 1 pareceunos a máis complicada de todas.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dende o punto de vista pedagóxico, os retos ou o videoxogo en si, non é desafiante, mais si dende un punto de vista lúdico.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Resólvese en función da práctica que se teña con xogos de similares características.
	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?

	■ Ante accións ou respostas correctas
	■ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	■ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto
	■ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	□ Outras (especificar) →
	*Xustificar →
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	■ Apórtanse puntos, moedas, insignias...
	■ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	■ Son de acerto
	■ Son de erro
	□ Animacións de vitoria
	□ Animacións de derrota
	■ Outros (especificar) → Ao supera os niveis móstrase en pantalla un texto desafiante ou dando os parabéns.  Imaxe final dunha fase, unha vez derrotado o dragón.
	*Xustificar → • Os son de erro e acerto están contextualizados. É dicir escóitase un ou outro en función do que sucede no xogo. Por exemplo, se a personaxe cae na auga é diferente a se conseguimos unha botella de leite ou facemos desaparecer unha galiña. • Os puntos tradúcense en conseguir novas vidas ao recoller botellas de leite e produtos típicos. • Réstanse vidas ao bater cun inimigo ou ao caer ao mar, non dar superado algún obstáculo...
084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A

	*Xustificar: É relevante á natureza do xogo, xa que se "avisa" dos puntos que se van conseguindo, cando se perde unha vida...
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	■ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar →
	Observacións
	• Imaxe exemplo do cadro das puntuacións: 

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	■ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	—

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo de acción, en concreto de plataformas, no que os contidos son tratados nos fondos e nas personaxes coas que nos imos atopando. Tamén no mapa de cambio de fase onde se indica o nome

do municipio que foi superado.

- Tanto dende un punto de vista didáctico como lúdico, consideramos o xogo adecuado a nenas e nenos maiores de 7-8 anos.
- A pesar de que o videoxogo non sería o máis adecuado para o tratamento dos obxectivos educativos, culturais e de promoción que se pretenden acadar, si se chega ao final do videoxogo pódese conseguir algúns deles: saber que municipios forman a Mancomunidade do Salnés; percibir elementos característicos destes municipios: paisaxe, construcións...
- Requírese unha boa precisión do control das teclas do computador para superar o xogo, non relacionados coa comprensión dos contidos.
- O xogo trata contidos relacionados coa cultura, paisaxe, tradicións e gastronomía do Salnés.
- No videoxogo a retroalimentación recíbese fundamentalmente a partir de efectos de son e dos cambios no cadro de puntuación.
- Xogo lineal e condutista.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Tanto se foi creado para a escola como para o fogar, o xogo non integra unha opción para gardar a progresión, supérase en menos dunha hora se o usuario/a posúe maestría, en caso contrario requírese paciencia, tempo e dedicación para conseguir a destreza suficiente para superalo.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)
	■ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	■ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	

	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	■ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	■ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A

	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo de difícil utilización na aula: require unha alta dose de destreza, rapidez e precisión no control do teclado, os progresos non se poden gardar, non permite retroceder, hai que superalo nunha única partida... • Non se ten en conta o rol do profesorado, titores,educadores e educadoras... • O videoxogo non permite configuracións de ningún tipo.

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	■ Natureza narrativa
	Observacións
	—

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	—

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	■ Si	*Especificar número → 9
		*Describir → En cada nivel hai que conseguir a maior cantidade posible de alimentos e bebidas, posto que aportan vidas. Eliminar ou esquivar aos inimigos e combater contra o dragón.
	□ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	■ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	□ N/A	
	Observacións	
	—	

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	■ Ningunha
	□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...) →
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	—

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...)
	□ Mediante voces en *off*
	■ Mediante textos en pantalla → nos cambios de fase e na animación final unha vez superado o xogo
	□ Outras (especificar)
	□ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Percorrer os diferentes municipios do Salnés derrotando ao dragón para rescatar á princesa.
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: A historia serve para dar un significado ás accións no xogo, mais non é o motor que os move. Sen embargo, ao ser os fondos diferentes e ás veces as personaxes inimigas tamén,impulsa a seguir xogando para observar os cambios. Tamén para saber como será o reencontro coa princesa e que sucede co dragón.
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: A pesar de basearse no formato clásico de heroes que “loitan” para salvar á princesa. Pareceunos acertada a idea de que as accións transcorran sobre escenarios que recreen lugares singulares municipios do Salnés, así como que o mapa estea baseado nas localizacións reais.
	Observacións
	—

G.6. A estructura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	□ Un escenario ou fondo →		
	■ Varios escenarios (especificar número) → 12		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	□ Interior		
	■ Exterior	Características reais: contornas naturais e recreacións de pobos, monumentos...	12
	□ Neutro		
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	■ Si	*En cales?→ Todos os fondos • Fase 1: Cambados. ◦ Torre de Sadumiño e Igrexa de Santa Mariña Dozo. ◦ Arco-ponte e pazo de Fefiñáns. • Fase 2: Illa de Arousa ◦ Paseo marítimo e parque Natural de Carreirón. • Fase 3: O Grove ◦ Visión submarina da Ría de Arousa ◦ Porto do Grove. Monumento ao mariscador. • Fase 4: Sanxenxo ◦ Praia de Silgar • Fase 5: Meaño ◦ Hórreo ◦ Pazo de Lis • Fase 6: ◦ Campo de golf. • Fase 7: Ribadumia ◦ Val do Salnés • Fase 8: Vilagarcía ◦ Convento de Vista Alegre ◦ Paseo marítimo • Fase 9: Vilanova ◦ Busto de Valle-Inclán	
	□ Algunhas	*En cales?→	
	□ Non		
	□ Difícil determinar		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		
116	Perspectiva:		
	□ Cónica		
	■ Isométrica		

	□ Outra (esp.)
117	Estilo gráfico:
	□ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
118	Cores que predominan:
	□ Cálidas
	■ Frías
	■ Claras
	□ Escuras
	□ Pastel
	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente
	□ Pasado
	□ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións

- Imaxes de mostra de cada unha das fases tomadas mentres xogamos:
  - Fase 1: Cambados



A Santa Compaña como inimigos e de fondo a igrexa de Santa Mariña Dozo

- Fase 2: Illa de Arousa



Neste fondo interpretamos que se está a recrear o Parque Natural de Carreirón.

- Fases 3: O Grove





- Fase 4: Sanxenxo



- Fase 5: Meaño





- Fase 6: Meis



- Fase 7: Ribadumia



- Fase 8: Vilagarcía





- Fase 9: Vilanova



- O xogo ambiéntase século XXI, pero con personaxes do pasado.
- A cor característica do CD é o verde intenso e o azul.

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	■ Terceira persoa	
	□ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	

—

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes	
122	Intégranse no videoxogo personaxes?	
	■ Si	
	□ Non	
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?	
	■ Pre-definidos (esp.) → Xogo en terceira persoa, na que en función da fase se actúa como príncipe ou como trasno.	
	□ Selección avatar (esp. as opcións)	
	□ Creación avatar (esp. as opcións)	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
124	Estilo gráfico	
	□ Realista	
	□ Surrealista	
	□ Abstracto	
	■ Cartoon	
	□ Pixelado	
	□ Manga	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
125	Características da representación gráfica	
	■ 2D	
	□ 3D	
	□ Outra (esp.) →	
	□ N/A	
126	Especie	Nº de referencias
	■ Persoa	2 principais (príncipe e princesa)
		10 Aprox. Tipos de inimigos: viquingos, ciclistas, turistas, romanos, árabes, nenos carrilanas, gaiteiro, muller vendima, homes catadores de viño, golfistas.
	■ Animal	13 Aprox. Tipos de inimigos: paxaro x 2, gaivotas, galos, centolos, polbo, peixes globo, pirañas, luras xigantes, ourizo, cabaliños de mar, avespa,

		corvos.
	☒ Ser fantástico	2 principais (dragón e trasno)
	□ Non se distingue	
	☒ Outro (especificar)	1 Tipo de inimigo: algas eléctricas
	□ N/A	

127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	□ Heroína		☒ Heroe	2 (trasno e príncipie)	□ Heroe	
	□ Axudante		□ Axudante		□ Axudante	
	□ Antagonista		☒ Antagonista	1 (dragón Nes)	□ Antagonista	
	□ Provedora		□ Provedor		□ Provedor	
	☒ Beneficiaria	1 (princesa Bela)	□ Beneficiario		□ Beneficiario	
	☒ Outra	Inimigas: 2 tipos aprox. (muller vendima, ciclista muller)	☒ Outro	Inimigos: 9	□ Outro	
	□ N/A					

Personaxes principais

128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor	Nº de referencias
	☒ Occidentais	2 (príncipe Verdemar e princesa)
	□ Asiáticos	
	□ Árabes	
	□ Indios	
	□ Africanos	
	□ Xitana	
	□ Azul	
	□ Amarelo	
	☒ Verde	1 (Trasno Sal)
	□ Laranxa	
	□ Rosa	
	□ Non se distingue	
	☒ Outro (esp) → Vermello	1 (Dragón Nes)
	□ N/A	

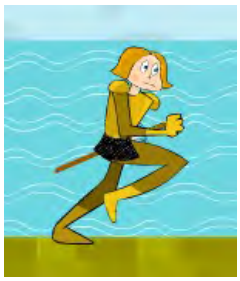
129	Xénero	Nº de referencias
	☒ Feminino	1
	☒ Masculino	3

	□ Asexual	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	□ Personaxe con baixa visión	
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	■ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	□ Infancia (0-12 anos)	
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	■ Mocidade (19-35 anos)	2 (príncipe e princesa)
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	■ Non se distingue	2 (dragón e trasno)
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
132	Rexistro lingüístico	
	□ Estándar	
	□ Culto	
	□ Coloquial	
	□ Vulgar	
	□ Outro (esp.)	
	■ N/A	
	Arquetipos	
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.	
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A	
	*Xustificar: No CD, previo ao conto, móstranse en imaxe as personaxes principias, indícase o seu nome e un calificativo. Ver observacións.	
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.	
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A	

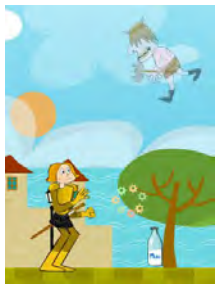
	*Xustificar: Salvo en Sal e Nes (aínda que vénnos á cabeza o monstro do Lago Ness), nas demais personaxes resaltan a súa condición de príncipe e de princesa.
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A personaxe principal é a beneficiaria. E como observamos hai moitos máis inimigos homes que mulleres.
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Princesa loira e bonita que precisa ser rescatada.
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Si na medida en que están baseados nas personaxes de Valle-Inclán, mais podendo empregar estas personaxes e seguindo o xénero de videoxogo tomado, o papel dos heroes, beneficiarios, inimigos e antagonistas podían variar. Por exemplo: o príncipe ser o antagonista, a princesa a heroína e o dragón o beneficiario.
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Si nas personaxes inimigas, aínda que tenden ás delgadas e atléticas.
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Tendo en conta ás personaxes principais: trasno e príncipe, por ser as que manexamos. Os seus movementos redúcense a: • saltar onde se aprecian dúas poses diferentes • agocharse • correr • caer • botar maxia • perder vida • ...
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Cando se realizan as anteriores accións aprécianse lixeiras variacións nos rostros.



Perdendo unha vida por alcanzarlle un ovo de paxaro.



Correndo



Botando maxia e inimigo desaparecendo

143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións

- Nos textos de cambio de fase emprégase un rexistro coloquial.
- Nos roles non cuantificamos as personaxes inimigas animais e vexetais.
- Imaxes das personaxes principais:









G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	■ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo → Serían osalimentoseas bebidas.
	□ Outra (esp.)
	□ N/A
	Observacións
	Non consideramos a maxia como obxecto simbólico, posto consideramos é unha característica limitada das personaxes.

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		□ Outros (esp.)
		■ N/A
		*Xustificar → Non inclúe tempo
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	■ Simétrica (xógase en tempo real)	
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar →	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	□ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	

□ N/A
*Xustificar → Entre as fases móstrase unha pantalla do mapa e outra coa lista de inimigos.
Observacións
—

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo de estrutura lineal dividido en 9 fases, formadas por fondos nos que se representan lugares característicos das comarcas do Salnés. • Emprégase o esquema de "príncipe salva a princesa". • Predominan as personaxes masculinas, atopándonos unha gran variedade de inimigos representados polos pobos que no pasado invadiron Galicia: musulmáns, romanos, viquingos... • Non integra factor tempo.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Están recollidas nunha pantalla específica dentro do propio videoxogo.
	Observacións
	—

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → Os obxectivos lúdicos sempre son os mesmos en cada partida.
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non para nenas e nenos de 4 a 6-7 anos.
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Entendendo por obxectivos do xogo: vencer ao dragón en cada fase e rescatar á princesa.
	Observacións

- Captura dun momento de "loita" entre o príncipe e o dragón:



H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	■ Obter puntos (vidas)
	■ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais
	□ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais
	■ Outra (especificar) → Visualizar a animación final ao ser rescatada a princesa.
	*Xustificar → No videoxogo débense superar cinco fases ou niveis para dalo por finalizado.
	Observacións
	Captura dun momento da animación final do videoxogo, unha vez superadas todas as fases. Rescatando á princesa.



H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → A dificultade por superar o videoxogo recae no propio xogador ou xogadora.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A		
	*Xustificar: Superar o xogo é bastante complicado.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.

	■ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.			
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.			
	□ N/A			
	*Xustificar → Ao perder unha vida, non se volve sobre o mesmo punto no que se perdeu, se non que se retrocede ao "fito" anterior. Pero as personaxes xa eliminadas non aparecen.			
159	Compoñente de azar			
	□ Si	*Especificar →		
	■ Non			
160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	■ Mover personaxe	Premer nas teclas esquerda, dereita, arriba, abaixo	A personaxe móvese segundo dirección, salta, agóchase.
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		□ Seleccionar		
		■ Premer	Premer na tecla espaciadora	Personaxe bota maxia: se alcanza a inimigo este desaparece.
		□ Arrastrar obxectos		
		■ Coller	Coller alimentos e bebidas	Súmanse puntos. En función da puntuación obtida súmase unha vida no marcador.
		□ Colorear		
		□ Construír		
		□ Outras		
	Non diexéticas	■ Pause		
		□ Configuración		
		■ Menú		
		□ Outra (especificar) →		
161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.			
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A			
	*Xustificar: As situacións sempre son as mesmas en todas as fases.			
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.			
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A			
	*Xustificar:			
	Observacións			

	• Pause: ao premer na tecla P do computador.
	• Menú:
	  ◦ Xogos
	  ◦ Principal.			

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	■ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → Diferenciamos tres finais:  Perder fase  Superar fase  Superar videoxogo
164	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	■ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	□ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	□ Puntuación final ou definitiva da partida
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo monousuario/a, de obxectivos lúdicos claros, sempre iguais en cada partida.

- No videoxogo obtéñense puntos collendo alimentos e bebidas. Determinados puntos conseguidos tradúcense en novas vidas.
- No videoxogo as accións xerais a realizar sempre son as mesmas.
- Non permite configuracións.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

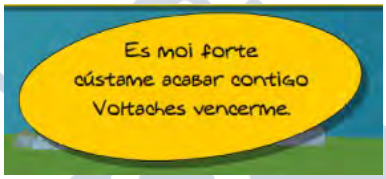
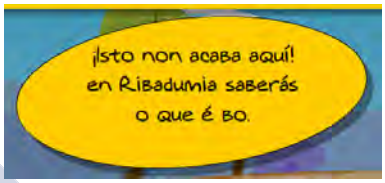
166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú
	■ Botóns
	□ Logos
	■ Mapa xeral do xogo
	■ Caixas de texto
	■ Outros (especificar)
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Non resulta complicada de utilizar dado o seu carácter explicativo (os botón integran texto) e poucas opcións. Mais atopamos detalles, como a necesaria re-colocación dos botóns, que na nosa opinión mellorarían a usabilidade: • Que se puidese acceder sempre que se quixera ao mapa. O mapa soamente está dispoñible entre as fases. Ademais o nome do municipio que se vai xogar sábese unha vez superada a anterior fase. • Por que non integrar o botón Continuar en lugar da frecha de proseguir? O primeiro caso segue o patrón dos demais botóns, prémese co rato, mais esta frecha (a única que hai) significa que debemos premer sobre a frecha dereita do teclado para que a personaxe prosiga o seu camiño. • No mapa de entre fases situaríamos un botón de Continuar en lugar de Xoga, posto que oboton leva á panatta de lista de inimigos e non a de xogo.   Frecha proseguir
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Son fáciles de entender máis non destacan pola súa orixinalidade.
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: A caixa de vidas e puntuacións consideramos está correctamente estruturada e ordenada. 
	Observacións
	• Pantalla presentación do xogo: ◦ Botón Xogar ◦ Botón Volver. Salta pantalla emerxente de verificación para ir ao menú de xogos, coas

opcións Si ou Non.
    - Botón Saír. Salta pantalla emerxente de verificación para saír do CD, coas opcións Si ou Non.
- Pantalla Instrucións:
    - Botón continuar
    - Botón Volver.
    - Botón Saír.
- Pantalla Mapa:
    - Botón Xogar
    - Botón Volver.
    - Botón Saír.
- Pantalla lista de inimigos.
    - Botón Xogar
    - Botón Volver.
    - Botón Saír.
- Pantalla Xogo
    - Botón Volver.
    - Botón Saír.
    - Cadro de puntuacións
- Pantalla emerxente resultados:
    - Negativo:
        - Ligazón Xogar de novo
        - Volver ao menú de xogos
    - Positivo:
        - Cadro de texto
        - Frecha seguir

Iríamos para o Mapa e logo para a pantalla coa lista de inimigos do municipio en cuestión.

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A *Xustificar: Non para nenas e nenos menores de 7-8 anos.
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Non para nenas e nenos menores de 7-8 anos.
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: • Os fondos recrean os municipio • Algunhas das personaxes a historia e cultura galega • Os obxectos simbólicos a gastronomía.
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.

	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Chámanos a atención que un xogo contextualizado en Galicia, que ningún fondo se ambiente con néboa ou con choiva.
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Sobre-utilízanse os signos de admiración; falta de signos de puntuación; letras maiúsculas e minúsculas descoidadas.   
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Emprégase unha Comic sans,que a pesar de ser unha familia creada para o software infantil, non somos moi partidarios do seu uso, dada a mestura de letras maiusculas e minúsculas, confusión entre n e m, letras xuntas... De todos os xeitos, destacar que no xogo hai poucos textos e a lectura dos mesmos non resulta complicada.
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A

	*Xustificar:
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os textos de final de fase adecúanse ao espazo que teñen as caixas onde se integran.
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os únicos textos que se integran é nas pantallas fin, instrución e lista de inimigos, ás cales inclúen un botón para pasalas cando se desexe.
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Cando perdemos unha vida, conseguimos puntuacións, alcanzamos ao dragón, facemos desaparecer a unha galiña, lanzamos maxia...
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non son estridentes.
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Música tipo tecno-dance
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes

	inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Permítese aumentar ou diminuír o volume dos efectos de sons e locucións. Esta opción afecta a toda o software, non soamente ao xogo.  O control de volume inclúese no menú xeral do CD.
	Observacións
	—

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Integra tres pantallas de introdución, pódense pasar cando se queira, integran botón.
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar: Non se pode saír e gardar o estado do xogo.
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Controlar con precisión o xogo pode resultar complicado á unha persoa sen mestría manexando xogo de habilidade coas teclas do computador. Precisaría varias sesións de xogo para dominalo e poder avanzar.
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: • En O Grove hai un pequeno erro no fondo do mar, ao desactivar en movemento á centola, esta queda debaixo do polbo como "parpadeando", polo que non se pode pasar con vida, dado que o polbo non se pode eliminar e sempre toca á personaxe. • O paxaro amarelo ás veces bota ovos e outras veces non. O mesmo sucede co fume do dragón nas batallas finais de cada fase. Este erro, ou axuda sen explicar que ofrece o xogo, posibilita en gran medida poder chegar á final, en caso contrario sería moi difícil poder lograr o obxectivo.
	Observacións
	• O videoxogo debeu ser creado para unha resolución de pantalla de 600x400, mais permite o axuste a unha pantalla superior, deixando ver elementos fóra da pantalla. 

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• O videoxogo integra un mapa, mais só se visualiza ao pasar de fase, e os nomes dos municipios vanse mostrando paulatinamente a medida que se supera a fase anterior. • Empréganse diferentes tipos de botóns para a mesma funcionalidade, utilizando ademais un botón que realmente non leva directamente ao lugar que indica: o botón "Xogar" debería situarse na anterior pantalla ao xogo e non tamén na penúltima, onde consideramos debería haber un "Continuar". • Os fondos, as simpáticas personaxes e a interface xeral é agradable e atractiva, mais non para nenas e nenos menores de 7 anos. • Os textos empregan unha linguaxe en masculino. Debería coidarse máis os signos de puntuación e admiración. • Non integra locucións, mais si efectos de son e música ambiente. Inclúe un controlador de volume. • Non permite gardar o estado das partidas. • Logo de moito tempo de xogo e intentos nas nosas probas para realizar esta avaliación, conseguimos acabar o xogo grazas a que entendemos como un erro de programación,o dragón deixou de botar fume e o paxaro deixou de lanzar ovos, en caso contraría resultaríanos moi complicado.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• Baseado no contexto galego, xa que nel se representan lugares característicos das comarcas do Salnés.	• Videoxogo de difícil utilización na aula: require unha alta dose de destreza, rapidez e precisión no control do teclado, non permite retroceder, hai que superalo nunha única partida...
• Inclúe instrucións	• Non se inclúe información pedagóxica relacionada co xogo.
• Na embalaxe especifícanse os idiomas.	• Emprégase o esquema de "príncipe ten que salvar a princesa".
• A pesar de que o videoxogo non sería o máis adecuado para o tratamento dos obxectivos educativos, culturais e de promoción que se pretenden acadar, si se chega ao final do videoxogo pódese conseguir algúns deles: saber que municipios forman a Mancomunidade do Salnés; percibir elementos característicos destes municipios: paisaxe, construcións...	• Predominan as personaxes masculinas, atopándonos unha gran variedade de inimigos representados polos pobos que no pasado invadiron Galicia: musulmáns, romanos, viquingos... é aos que hai que facer desaparecer ou "eliminar".
• Os fondos, as personaxes e a interface en xeral é agradable e atractiva.	• Requírese unha boa precisión do control das teclas do computador para superar o xogo, non relacionados coa comprensión dos contidos.
• É entretido.	• Xogo demasiado lineal e condutista.
	• Non permite configuracións de ningún tipo.
	• Os textos empregan unha linguaxe en masculino.
	• Debería coidarse máis os signos de puntuación e admiración.
	• Non permite gardar o estado das partidas.

Análise do videoxogo

Lepi e o misterio do diario

Data de inicio do proceso da análise	11 de marzo de 2016
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 47.0.2526.106 m

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....4
A.3. Imaxes de referencia....6
Conclusións do bloque A....7
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....8
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....8
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....8
Conclusións do bloque B....9
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....10
C.1. Código PEGI....10
C.2. Idea do xogo....10
C.3. Funcións xerais....10
C.4. Clasificación....11
C.5. Grupo destinatario....11
C.6. Obxectivos lúdicos....12
C.7. Regras do xogo....12
C.8. Retos....12
C.9. Obxectivos educativos....13
C.10. Contidos educativos....13
C.11. Relación co Currículo Oficial....13
Conclusións do bloque C....14
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....15
D.1. Idioma....15
D.2. Son....15
D.3. Rexistro....15
D.4. Plataforma....16
D.5. Sistema operativo....16
D.6. Sistema periférico....16
D.7. Outros requisitos técnicos....16
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....17
D.9. Linguaxe de programación....17
D.10. Compras....17
D.11. Publicidade....17
D.12. Garantía....18
D.13. Contacto....18
Conclusións do bloque D....19
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....20
E.1. Obxectivos educativos....20
E.2. Contidos educativos....20
E.3. Ámbito de incidencia....24
E.4. Retos....25
E.5. Retroalimentación e axuda....27
E.6. Teorías de aprendizaxe....28
Conclusións da análise E....29
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....30
F.1. Tempo....30
F.2. Control do progreso....30
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....30

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....31
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....32
Conclusións da análise F....32
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....33
G.1. Natureza do mundo do xogo....33
G.2. Estrutura....33
G.3. Niveis....33
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....33
G.5. Trama argumental....34
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....34
G.7. Visión do xogador/a....36
G.8. Personaxes....37
G.9. Obxectos simbólicos....41
G.10. Estrutura temporal....41
Conclusións da análise G....42
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....43
H.1. Regras do xogo....43
H.2. Obxectivos do xogo....43
H.3. Recompensas....43
H.4. Conflito do xogo....44
H.5. Os/as xogadores/as....44
H.6. O equilibrio de dificultade....45
H.7. Eventos do videoxogo....45
H.8. Resultados do xogo....46
Conclusións da análise H....47
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....48
I.1. Interface gráfica....48
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....49
I.3. Accesibilidade....51
I.4. Funcionalidade técnica xeral....52
Conclusións da análise I....52
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....53
K.1. Conclusións finais....53

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	Lepi e o misterio do diario		
002	Ano ou data lanzamento	2005		■ Non figura
003	Colección			■ Non forma parte
004	Soporte	□ CD		Especificar
		□ En liña	□ Accesible en Web	
			□ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		■ Outro		DVD
005	Localización do xogo	Conseguido para esta análise na Biblioteca do Milladoiro (Ames)		
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións
• O ano de lanzamento no consta no embalaxe, nin nos créditos do DVD, mais polas novas dixitais sabemos que foi repartido entre as nenas e nenos do Concello de Ames no Nadal do ano 2005. Ver nova na páxina web do Concello de Ames (20 de decembro de 2005): *A biblioteca encárgalle aos Reis Magos libros e DVDs os nenos e as nenas de Ames* (http://www.concellodeames.gal/nova.php?noticia=1263&idioma=gl&sec=32)

A.2. Autoría

007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica	1	imaxin|software	Santiago	http://www.imaxin.com/
	□ Xunta de Galicia				
	■ Concello	1	Concello de Ames Concellaría de Educación	Bertamiráns	http://www.concellodeames.gal/
	□ Museo				
	■ Biblioteca	1	Biblioteca de Ames: • Biblioteca de Bertamiráns • Biblioteca do Milladoiro	Bertamiráns e Milladoiro	http://www.concellodeames.gal/areas_educacion_biblioteca.php?idioma=gl
	□ Fundación				

	□ Editorial				
	□ Produtora audiovisual				
	□ Persoa/s física/s				
	■ Outras/os (especificar) Compañía agrogandeira	1	Feiraco	Ames	http://feiraco.es/
	□ Non figuran				
008	Iniciativa				
	□ Propia				
	□ Contratación				
	□ Concurso público				
	□ Subvención				
	□ Outra				
	■ Non figura / difícil de determinar				
009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?				
	■ Si	*Especificar → Inclúense na pantalla de saída  - Directora do proxecto: Luz Castro - Guión: María Pena - Programación: Chus Ruíz e Luz Castro - Animacións: Mirokutana - Deseño gráfico: María Novás - Documentación: Biblioteca de Ames e María Pena - Ilustración: Estudio Carreiro - Estudio de Son: Estudio XXI			
	□ Non				
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
	Observacións				
	• Pénsase que puido ser produto dunha contratación do Concello de Ames a imaxin|software pola información contida sobre o DVD na páxina da empresa: http://www.imaxin.com/ficha.asp?idproxecto=58				

A.3. Imaxes de referencia

011		
		
	Pantalla principal	Imaxe do diario
	Observacións	
	—	

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	• Descoñecemos o número de DVDs repartidos.
014	Outra información de interese

- Ficha que a empresa imaxin\|software ten na súa web sobre o recurso.

"Lepi e o misterio do diario" é un xogo interactivo en formato DVD, promovido polo Concello de Ames dentro das accións realizadas no Nadal do 2005. Este DVD repartiuse como agasallo de Reis entre os/as meniños/as de todo o concello.

Obxectivo

A Concellaría de Educación do Concello de Ames, buscaba novos materiais para a súa campaña de Nadal, co fin de fomentar os hábitos de lectura e achegar os rapaces ás bibliotecas do concello. Unha das características requiridas a este produto é que fose algo máis innovador que os libros regalados no ano anterior.

Solución aportada

En primeiro lugar debíamos decidir o formato máis adecuado para esta campaña. Propuxemos o formato DVD por ser o máis usado e así eliminar a necesidade de posuír computador. Unha vez solucionado este punto, traballamos na procura de solución para aos obxectivos fixados. Ao facer o estudo preliminar, decatámonos que este é un concello de xente nova, onde unha gran parte da poboación vive en dous núcleos, Milladoiro e Bertamiráns, e que ademais non son orixinarios de Ames.

DATOS DO PROXECTO

Cliente:
Concello de Ames

Tecnoloxías:
A tecnoloxía utilizada permite o funcionamento do xogo en todos os lectores de DVD do mercado e o seu manexo cos mandos do propio aparello de DVD.

Área:
in|gaming

Servizo:
Desenvolvemento
Consultoría

Ligazóns asociadas:
Biblioteca Concello de Ames

Incluímos un novo obxectivo: dar a coñecer a historia e o propio concello, xunto coas historias de tradición oral pouco coñecidas polos novos habitantes. De aquí nace Sir Morgan Bookson, un vello cazador de historias que na súa viaxe polo concello de Ames escribe un diario apaixonante.

Sinopse do xogo

Coa axuda de Lepi, a mascota da biblioteca de Ames, e os seus compañeiros Sacarina e Peixiño, emprenderás unha misteriosa viaxe para desvelar os segredos dun vello diario a que faltan moitas páxinas. Durante dúas semanas visitarás o Concello de Ames e as súas parroquias, oirás contar historias marabillosas e descubrirás centos de sitios fermosos. Terás que percorrer o concello valéndote da túa habilidade e dos libros da biblioteca. Ao final atoparás que Ames ten un grande tesouro para ti. Cal será...? Os Reis non nolo quixeron contar.

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...
• "Lepi e o misterio do diario" creuse no ano 2005 en formato DVD. Promovido polo Concello de Ames e repartido entre as nenas e nenos da s bibliotecas do Milladoiro e de Bertamiráns. • Descoñecemos o número de copias repartidas. • Infórmase das persoas que participaron na creación do DVD. • Neste proxecto colaborou a compañía agrogandeira Feiraco. • Na páxina web de imaxin|software obtemos información relevante que non se engade nas pantallas do xogo e que consideramos de especial utilidade.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)
	□ Web do proxecto	
	■ Embalaxe	Caixa Dvd 14mm negra e plastificada con film para carátula
	□ Material impreso	
	□ Espazo en tenda virtual	
	□ Outro (especificar)	
	Observacións	

- Imaxes embalaxe:







- Non inclúe díptico interior.

B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

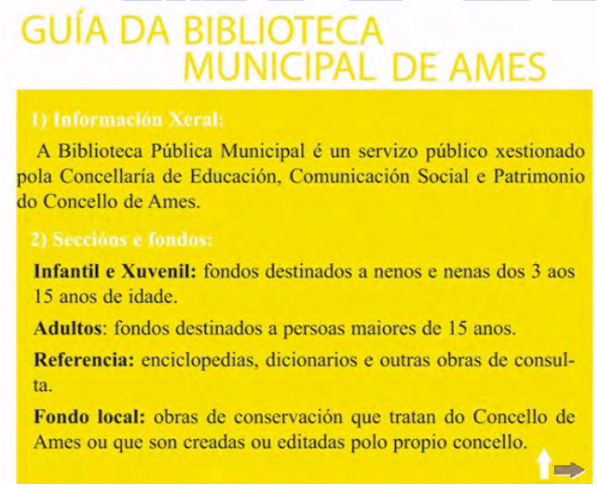
016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?			
	Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
	□ Titorial			
	□ *Trailer*			
	■ Sinopse	Embalaxe	Papel	*Da man da túa mascota da biblioteca Lepi, e os seus amigos Sacarina e Peixiño, emprenderás unha misteriosa viaxe para desvelar os segredos dun vello diario ao que lle faltan moitas páxinas. Durante dúas semanas visitarás Ames con el, oirás contar historias marabillosas e descubrirás centos de sitios fermosos. Terás que percorrer o concello valéndote da túa habilidade e dos libros da biblioteca.Ao final atoparás que Ames*

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

			ten un grande tesouro para ti. Cal será...?, os Reis non nolo quixeron contar.
□ Presentación formal	Embalaxe	Papel	Especifícase os principais destinatarios, finalidade, tipo de material...
□ Guía didáctica específica para docentes			
□ Información xeral de carácter pedagóxico.			
□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso			
□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)			
□ Información técnica			
□ Outro/s			

Observacións

- A sinopse e a presentación especifícanse tomando a forma dunha carta informal escrita para un público infantil asinada pola concelleira de Educación, Comunicación Social e Patrimonio do Concello de Ames: Pilar Candocia Pita. Sitúase na contraportada da caixa do DVD.
- O DVD a parte de integrar o xogo, inclúe unha Guía da biblioteca Municipal de Ames, na que se explican os fondos, os servizos, como facer as buscas no catálogo... Mais non se inclúe ou describe nesta análise por ser un recurso que non reforza o xogo.


GUÍA DA BIBLIOTECA MUNICIPAL DE AMES

1) Información Xeral:

A Biblioteca Pública Municipal é un servizo público xestionado pola Concellaría de Educación, Comunicación Social e Patrimonio do Concello de Ames.

2) Seccións e fondos:

Infantil e Xuvenil: fondos destinados a nenos e nenas dos 3 aos 15 anos de idade.

Adultos: fondos destinados a persoas maiores de 15 anos.

Referencia: enciclopedias, dicionarios e outras obras de consulta.

Fondo local: obras de conservación que tratan do Concello de Ames ou que son creadas ou editadas polo propio concello.

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...

- O DVD integra tres apartados: o xogo, unha guía sobre a biblioteca e os créditos.
- É na embalaxe onde obtemos unha maior información.

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
	□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?			
		□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
		□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
		□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
	■ Non					
	Observacións					
	—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?			
	□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
		□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
	■ Non			
	Observacións			
	• A personaxe principal Lepi, era antes da creación do videoxogo a mascota da biblioteca de Ames.			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
	■ Si	*Onde? → Na embalaxe			
		*Cal é a súa función?			
		□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
		□ Educar	■ Outras (especificar) • Descubrir, coñecer o Concello de Ames • Fomentar os hábitos de lectura • Achegar ás nenas e nenos ás bibliotecas do concello			
	□ Non					
	Observacións					
	• As funcións anteriormente descritas son resumidas na carta da Concelleira e na información contida na web de imaxin|software.					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?				
	■ Si	*Onde? → Apartado CD			
		*Que termo se emprega?			
		□ Videoxogo	□ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
		■ Outro/s (especificar) • DVD interactivo				
	□ Non				
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
	□ Si	*Onde?			
		*Que termo se emprega?			
		□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
		□ Outro (especificar)				
	■ Non				
	Observacións				
	• Na páxina web de imaxin|software defínese como *xogo interactivo en formato DVD.*				

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?			
	■ Si	*Onde? →Na embalaxe		
		*Para cal? (especificar)		
		□ Centros educativos	■ Fogar	□ Museo
		□ Outro (especificar)		
	□ Non			
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?			
	■ Si	*Onde? → Na embalaxe		
		*Para cal? (especificar)		
		■ Local Concello de Ames	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
		□ Outro (especificar) →		
	□ Non			
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Que se determina? (especificar)		
		□ Idade	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)

	□ Outro (especificar) →	
■ Non		
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?	
□ Si	*Onde? →	
	*Cales son? →	
■ Non		
Observacións		
• En canto ao ámbito de aplicación, sinalar que na carta incluída na embalaxe cítase ás nais e pais, non ao profesorado (por exemplo), por iso marcamos a opción de fogar. *Os Reis queren que lle digades aos vosos pais e nais que vos leven á biblioteca porque nela poderedes pasar un anaquiño moi divertido lendo. Dicídelle tamén a mamá e a papá que podedes saber todo o que hai nas bibliotecas de Ames mirando na interne a páxina do Concello [...]* • O DVD creouse paras as nenas e nenos do Concello de Ames, mais non se especifican as idades concretas.		

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
■ Si	*Onde? → • Embalaxe • No DVD dentro do xogo, na presentación inicial da historia	
	*Resumo de cales son → • Reconstruír o diario: ◦ Refacer a viaxe de Mr. Bookson ◦ Desvelar os segredos do seu diario	
□ Non		
Observacións		
—		

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
□ Si	*Onde? →	
	*Resumo de cales son →	
■ Non		
Observacións		
—		

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
□ Si	*Onde? →	

	*Resumo de cales son →
■ Non	
Observacións	
—	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →

		*Área/s →
	■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...
• "Lepi e o misterio do Diario" tivo como funcións xerais: dar a coñecer ás nenas e nenos o Concello de Ames, promover a lectura e animar á poboación infantil a acudir á biblioteca. • Dirixido ás familias, sendo ás máis cativas e cativos o grupo destinatario principal, mais non se especifica a idade. • Dada a linguaxe empregada e medio utilizado na embalaxe para explicar o DVD, en forma de carta aos Reis, interpretamos que iría dirixido a unha poboación menor de 10 anos. • O DVD comeza cunha introdución en off (voz masculina) na que se explican os obxectivos lúdicos, mais non se comentan o tipo de probas ou actividades a realizar. • Emprégase como personaxe principal a mascota da Biblioteca de Ames.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas →			
		■ Galego	□ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	□ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...) →				
	□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	■ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	□ Outros (especificar) →				
	Observacións				
	—				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	■ Voces
	□ Outros (especificar)
	□ N/A
	Observacións
	—

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	□ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso
	■ Non	
	Observacións	

—

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
□ Si □ Non	*Onde? →		
	*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.		
	□ Consola (esp.)	□ PC	□ Teléfono intelixente
	□ Tableta	□ Outra/s (esp.) → TV	
Observacións			
—			

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
□ Si □ Non	*Onde? →				
	*Indicar e especificar versión.				
	□ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
	□ Outro/s (especificar)				
Observacións					
—					

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
□ Si □ Non	*Onde? →			
	*Indicar cales se necesitan			
	□ Teclado	□ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
	□ Outro/s (especificar) → Mando a distancia			
Observacións				
—				

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?	
□ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
□ Outros (especificar)		□ N/A

Observacións
—

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	■ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) → Publicidade da empresa Feiraco: a través de imaxes, locución que presenta os seus produtos e actividade asociada.
	□ Non	
	Observacións	







D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	□ Si	*Especificar →

☐ Non
Observacións
• Infórmase na embalaxe da páxina do Concello, consta: www.concellodeames.org Na actualidade é www.concellodeames.gal/

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...
• Na embalaxe non se especifican os idiomas. • Non se inclúen requirimentos técnicos. • O DVD foi deseñado para introducilo nun aparato DVD e interactuar con el a través dun mando a distancia. Para estas probas estamos utilizando un computador. • Integra música ambiente e locucións. • Non inclúe compras, mais si publicidade: móstrase a presenza da marca Feiraco nalgún exercicio e imaxes.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

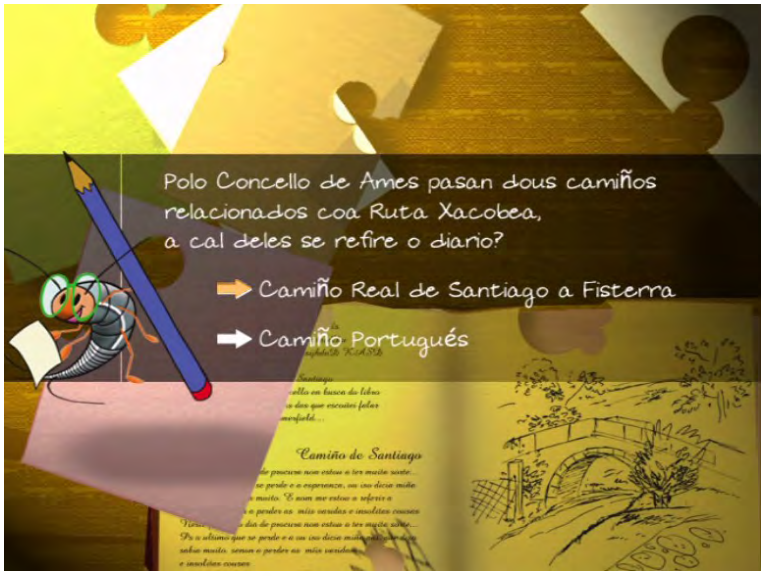
E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A[1]
	*Xustificar: A idade do grupo destinatario non está definida, mais "Lepi e o misterio do diario" adecuaríanse a nenas e nenos maiores de 6-7 anos.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos moi acertada a idea de promover a lectura e a asistencia á biblioteca a partir do coñecemento da contorna. Mais a pregunta e referencias explícitas á empresa Feiraco e as referencias en canto ao sistema de catalogación rachan en certa medida a coherencia entre os obxectivos.
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Trátase dunha aplicación de preguntas e respostas, enlazadas por unha historia. Conclúese a aventura indistintamente ao contestado nas preguntas.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: De forma parcial óptense información sobre lugares emblemáticos do Concello e dalgunhas actividades realizadas nas bibliotecas.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente co guión da historia, mais non coas accións que se teñen que realizar na aplicación.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O contido pertence sobre todo a un ámbito de saber cultural.
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Inclúe referencias ás meigas, ao Camiño de Santiago, literatura...

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica



056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Inclúense imaxes e preguntas relacionadas coa contorna, lugares e construcións do Concello.



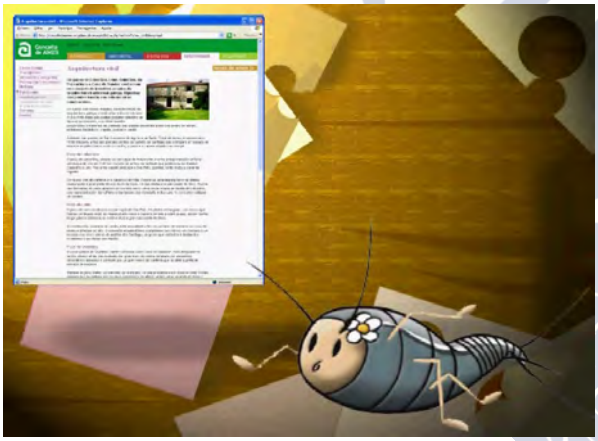


	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O contido organízase a través de preguntas, mais non xerarquizadas.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se demostra a comprensión.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Preséntase a través das preguntas e locucións.

060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os contidos educativos están ben integrados na historia, mais resaltan por transmitirse dunha forma demasiado expositiva.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Faise referencia demasiado explícita á relixión católica, adquirindo demasiado protagonismo o cura do Concello, calificando a unha muller de "medio meiga", caracterizada na ilustración cunha longa nariz e verruga. *O cura comentoulle que unha muller que traballa na cooperativa leiteira Feiraco sabe moito de historias, algúns din que é medio meiga...*
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O xogo tamén está dispoñible en galego, mais non foi deseñado especificamente para fomentar o seu uso.
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Os contidos transmitidos adecúanse ao grupo destinatario, por ser ademais cidadás e cidadáns do lugar onde transcorre a historia.
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Non foron detectados. Mais compre sinalar que a aplicación foi creada no ano 2005, polo que hai centros sociais e escolas unitarias nomeadas na aplicación que na actualidade están en desuso, como a antiga escola de Agrón.



A ligazón da páxina web do concello tamén vario, xa non é www.concellodeames.org, se non que é www.concellodeames.gal/. De todos os xeitos, o apartado web referenciado na aplicación continúa estando presente na actual páxina.



O apartado “Arquitectura Civil” tratado no DVD



Apartado actual na web do Concello de Ames (data de consulta: 08/02/2015)

Tamén o programa de bibliopiscinas seguiu desenvolvéndose durante o verán do 2015. *Tres instalaciones de Ames y dos de Teo ofrecen bibliopiscinas* (La Voz de Galicia, 17 de xullo de 2015): http://www.lavozdegalicia.es/noticia/santiago/teo/2015/07/17/tres-instalaciones-ames-dos-teo-ofrecen-programas-vespertinos-bibliopiscinas/0003_201507S17C7991.htm



Pregunta realizada na aplicación sobre as Bibliopiscinas.

069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os escenarios recrean deforma real ou ilustrada a contorna do grupo destinatario principal da aplicación.




Observacións
—

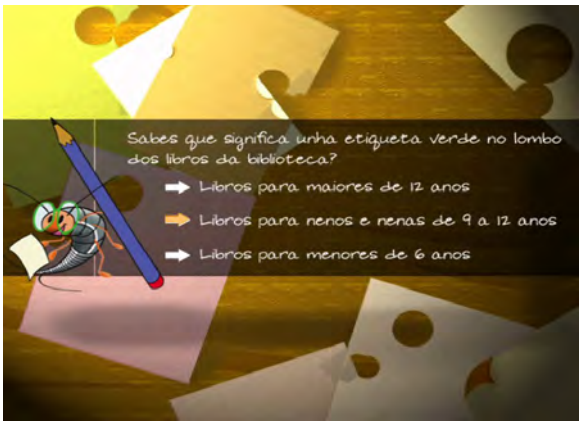
E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	■ Conceptual
	□ Procedemental ou de habilidades
	□ Actitudinal
	*Xustificar → Estamos ante unha aplicación de caractér informativo, mais que un videoxogo onde se teñan que tomar decisións.

071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

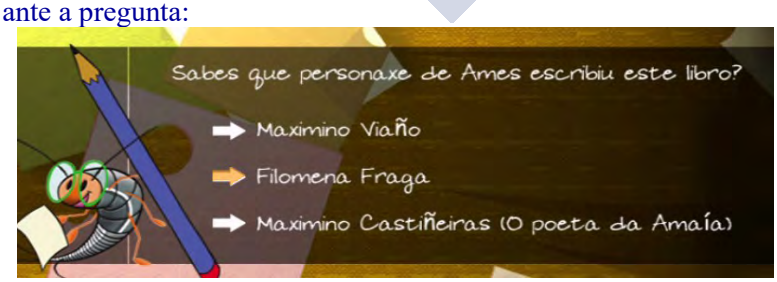
E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	□ Selección	□ Quebracabezas	□ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	□ Identificación	■ Pregunta-resposta	□ Outro/s (esp.) →	
	*Xustificar: Aplicación formada por preguntas con diversas opcións de respostas. Mestúranse preguntas de tipo conceptual con outras de carácter máis persoal.				
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
074	Natureza dos retos:				
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.				
	□ Os retos pódense crear.				
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.				
	□ Outra (especificar)				
	*Xustificar → En cada partida o reto é o mesmo.				
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.				
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas				
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...				
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto				
	■ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.				
	□ Outros (especificar) →				
	*Xustificar → Móstranse de forma secuencial a medida que se avanza na historia.				
	Adecuación pedagóxica				
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.				
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A				
	*Xustificar: Os retos son monótonos, atopando preguntas relacionadas cos contidos, mais outras que non, como a da cooperativa Feiraco.				
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.				
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A				
	*Xustificar: A ampla maioría das preguntas relaciónanse con lugares de interese do Concello, mais tamén se atopan sobre Literatura, persoeiros/as de Ames, sobre servizos que ofrece a biblioteca e sobre o seu sistema de catalogación.				





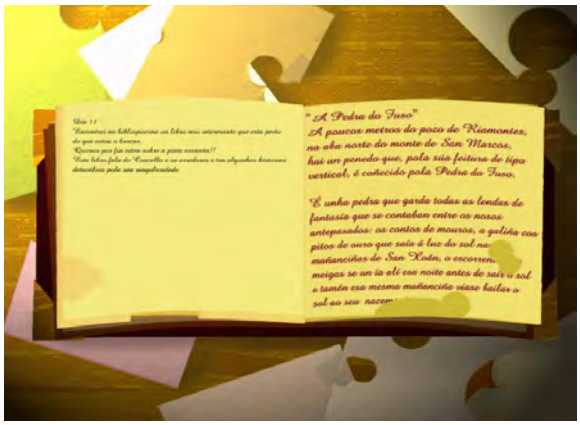
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: As preguntas relaciónanse a maioría delas coa contorna inmediata das/os destinatarias/os principais, nenas e nenos do Concello de Ames.
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: O nivel de dificultade non é progresivo.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: As decisións tomadas nas preguntas non teñen repercusións, nin positivas nin negativas.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Os retos pódense resolver sen ningún tipo de información ou axuda.
	Observacións
	• As preguntas deberían integrar toda a información e non formularse de forma parcial. Por exemplo, ante a pregunta:



Debería aparece unha imaxe do libro ou o título do mesmo.

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?

	☒ Ante accións ou respostas correctas
	☒ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	□ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto
	□ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	□ Outras (especificar) →
	*Xustificar →
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	☒ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	□ Son de acerto
	□ Son de erro
	□ Animacións de vitoria
	□ Animacións de derrota
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → • Nas preguntas de tipo persoal, non se recibe retroalimentación. • Nalgunhas das preguntas de tipo conceptual, non en todas, recíbese *feedback* en función da opción seleccionada, apórtanse contidos ou informacións axustados á resposta.
084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 ☒ 1 2 N/A
	*Xustificar: É relevante á natureza dos contidos, nalgúns dos casos. Por exemplo, ante a pregunta:   Se prememos na opción incorrecta "Filomena Fraga", explícanos de forma resumida quen é esta persoa á vez que se informa da opción correcta.

085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	■ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar →
	Observacións

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	■ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	• Lineal e condutista sen reforzo de puntuación.

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• "Lepi e o misterio do diario" diríxese ás nenas e nenos do Concello de Ames baixo varias finalidades, entre as que destacan: a promoción da lectura e das bibliotecas do Concello, o coñecemento da contorna e de algunhas das figuras relevantes de Ames. Mais tamén trátanse contidos relacionados co sistema de catalogación da biblioteca e da cooperativa Feiraco, como un dos promotores da aplicación. • Estamos ante unha serie de obxectivos globais que pretenden ser alcanzados a partir dunha pequena aplicación composta por unha interesante historia, pero na que de forma secuencial se presentan retos en forma de actividades de preguntas-respostas, sen repercusións. • En contadas ocasións se obtén un *feedback* informativo en función da opción seleccionada, mais é indiferente a decisión tomada posto que a narración prosegue igual. • Entre as construción ou lugares de interese do Concello, destácanse un par de igrexas, aparecendo

na narración a figura do cura e da meiga.
- Estamos ante unha aplicación de carácter lineal.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Visualizar e tomar decisións na aplicación leva menos dunha hora, ademais debido ao formato, pódese avanzar e retroceder.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	

	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	■ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	■ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A

	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Ao final da aplicación, proponse ás nenas e nenos do Concello que pregunten aos seus maiores sobre contos e lendas de tradición oral, para así facer un libro con esas historias.
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo de fácil utilización tanto na aula como no fogar. • Non se ten en conta o rol do profesorado, titores, educadores e educadoras... • Promove a realización dunha actividade externa á aplicación, na que se implican infantes e persoas maiores. • O videoxogo non permite configuracións de ningún tipo.

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	■ Natureza narrativa
	Observacións
	—

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	—

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	□ Si	*Especificar número →
		*Describir →
	■ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	□ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	■ N/A	
	Observacións	
	—	

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	■ Ningunha

□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...) →
□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
Observacións
—

G.5. Trama argumental

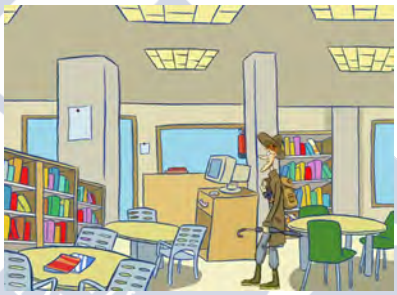
107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...)
	■ Mediante voces en *off*
	□ Mediante textos en pantalla
	□ Outras (especificar)
	□ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Tense que refacer a viaxe de Mr Bookson e desvelar os misterios do seu diario.
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Si ao principio, mais a medida que avanza a narración tórnase repetitiva.
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Ao principio xera intriga, mais como salientamos no anterior apartado tórnase repetitiva, a aplicación transfórmase nun "pasa-páxinas"
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Axuda á integración dos obxectivos pedagóxicos a través da figura de Mr Bookson e o diario relacionado coa súa viaxe polo concello de Ames.
	Observacións
	—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	□ Un escenario ou fondo →		
	■ Varios escenarios (especificar número) → 15 aprox. (Contando fotografías reais)		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	■ Interior	Características reais: interior biblioteca (en diferentes	5

		espazos)	
	■ Exterior	Características reais: paisaxes, lugares destacados de Ames...	8
	■ Neutro	Follas libros sobre as que se sitúan as personaxes e follas do diario	2
	□ Outros (esp.)		

114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)	
	■ Si	*En cales?→ Todos os fondos: • Capela de Santa Madalena • Local Social de Ameixenda • Pazo da Peregrina • Área recreativa de Tapia • Ponte Augapesada • ...
	□ Algunhas	*En cales?→
	□ Non	
	□ Difícil determinar	
115	Dimensións:	
	■ 2D	
	□ 3D	
	□ Outra (esp.) →	
116	Perspectiva:	
	□ Cónica	
	■ Isométrica	
	□ Outra (esp.)	
117	Estilo gráfico:	
	■ Realista	
	□ Surrealista	
	□ Abstracto	
	■ Cartoon	
	□ Pixelado	
	□ Manga	
	□ Outro (esp.)	
118	Cores que predominan:	
	■ Cálidas	
	■ Frías	
	■ Claras	
	□ Escuras	
	□ Pastel	
	□ Outra (esp.)	
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?	

■ Presente
□ Pasado
□ Futuro
□ Non reflexa ambientación
Observacións
• Na aplicación mestúranse dúas tipoloxías de escenarios ou fondos: ◦ Fotografías reais ◦ Ilustracións         • En canto as cores, destaca por ter unha interface cálida polos amarelos e marróns claros que se utilizan (fondo sobre o que se toman as decisións, móstrase o diario ou sobre o que se sitúan os tres insectos). Empregando principalmente cores frías de tonalidade clara nas ilustracións.

G.7. Visión do xogador/a

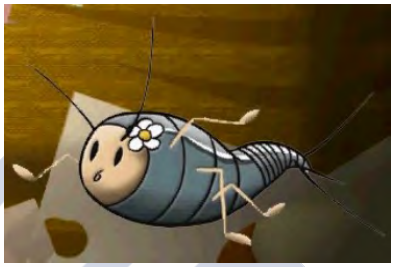
120	No espazo virtual do xogo	
	■ Primeira persoa	
	□ Terceira persoa	
	□ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes	
122	Intégranse no videoxogo personaxes?	
	■ Si	
	□ Non	
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?	
	■ Pre-definidos (esp.) → • Os tres insectos: ◦ Lepi ◦ Sacarina ◦ Peixiño • Mr. Bookson	
	□ Selección avatar (esp. as opcións)	
	□ Creación avatar (esp. as opcións)	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
124	Estilo gráfico	
	□ Realista	
	■ Surrealista	
	□ Abstracto	
	■ Cartoon	
	□ Pixelado	
	□ Manga	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
125	Características da representación gráfica	
	■ 2D	
	□ 3D	
	□ Outra (esp.) →	
	□ N/A	
126	Especie	Nº de referencias
	■ Persoa	1 (Mr. Bookson)
	■ Animal	3
	□ Ser fantástico	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	
	□ N/A	
127	Roles	

	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	□ Heroína		□ Heroe		□ Heroe	
	■ Axudante	1	■ Axudante	1	■ Axudante	1
	□ Antagonista		□ Antagonista		□ Antagonista	
	□ Provedora		■ Provedor	1	□ Provedor	
	□ Beneficiaria		□ Beneficiario		□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	
	□ N/A					
	Personaxes principais					
128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor				Nº de referencias	
	■ Occidentais				1 (Mr. Bookson)	
	□ Asiáticos					
	□ Árabes					
	□ Indios					
	□ Africanos					
	□ Xitana					
	□ Azul					
	□ Amarelo					
	□ Verde					
	□ Laranxa					
	□ Rosa					
	□ Non se distingue					
	■ Outro (esp) → Gris (Ver observacións)				3	
	□ N/A					
129	Xénero				Nº de referencias	
	■ Feminino				1	
	■ Masculino				2	
	■ Asexual				1	
	□ Non se distingue					
	□ Outro (esp.)					
	□ N/A					
130	Estados e necesidades especiais					
	□ Personaxe en cadeira de rodas					
	□ Personaxe sen unha extremidade					
	□ Personaxe xorda					
	□ Personaxe con baixa visión					

	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	■ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	□ Infancia (0-12 anos)	
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	■ Adultez (36-65 anos)	1 (Mr Bookson)
	□ Vellez (65 en diante)	
	■ Non se distingue	3
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
132	Rexistro lingüístico	
	■ Estándar	
	□ Culto	
	□ Coloquial	
	□ Vulgar	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
	Arquetipos	
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.	
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A	
	*Xustificar: Sitúanse as personaxes en contexto, mais non se describen personalidades, gustos, roles...	
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.	
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A	
	*Xustificar: Non exactamente, mais saberíamos identificar cada personaxe polo nome. É dicir Mr. Bookson é a persoa estranxeira que visita o Concello e á cal pertence o diario atopado, no seu nome integra a palabra Book, libro en galego. Sacarina é o insecto máis groso. Peixiño, é a personaxe máis pequena e estreita. En canto a Lepi, descoñecemos a que pode deberse a orixe do nome.	
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.	
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A	
	*Xustificar: As personaxes actúan como axudantes ou guías na historia.	
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.	
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A	
	*Xustificar:	

137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: As personaxes condutoras, viven e coñecen as bibliotecas do Concello. Son "devoradoras de libros"
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Neste ítem temos en conta a Mr Bookson, por consideralo unhas das personaxes principais de raza humana.
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Cada personaxe insecto representa un tipo de complexión diferente:  Lepi  Sacarina  Peixiño
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Nos insectos integráronse complementos, para dotalas dunha maior personalidade. Mr Bookson leva roupas cómodas e adecuadas para a choiva. Incluso leva con el un paraugas, o caso é que en ningunha escena se presenta con choiva.
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: A personaxe Mr. Bookson móstrase estáticas e nos insectos simplemente se aprecia un sutil movemento para diferenciar cal é a que fala.
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Aprécianse diferentes estados nas voces dos insectos (de neutro a alegría), mais non nos rostros.
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Na aplicación intégranse catro voces: voz masculina e off e a dos tres insectos, as cales non varían moito de estado.
	Observacións
	• No estilo gráfico seleccionamos a parte da opción cartoon a surrealista,dado o carácter personalizado dos tres insectos. • Parécenos difícil de determinar o sexo de Lepi, xa que nos textos fálase sen masculino sobre esta personaxe mais posúe unha voz feminina, de aí que o consideramos asexual.

- A pesar de que seleccionamos para estas tres personaxes, denominadas “insectos devoradores de libros” a cor gris, destacar que as cores empregadas nos rostros varían, de máis claro a máis escuro. Consideramos se tivo en conta diferentes razas, procedencias ou descendencias. Dubidamos en canto a idade aproximada dos insectos, por iso seleccionamos a opción “Non se distingue”, mais polas voces consideramos que Lepi sería a maior, entre mocidade e adultez, e as súas compañeiras entre adolescencia e mocidade.

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	■ N/A
	Observacións
	—

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		□ Outros (esp.)
		■ N/A
		*Xustificar → Non inclúe tempo
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	■ Simétrica (xógase en tempo real)	
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar →	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	

□ *Cut-scenes*
□ *Flash back*
□ *Flash forward*
□ Outra (especificar)
□ N/A
*Xustificar →
Observacións
—

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• Non consideramos “Lepi e o misterio do diario” como un videoxogo ou xogo dixital, se non como unha historia na que se mesturan elementos fantásticos e reais, caracterizada por aportar información en función das decisión tomadas polo usuario/a nas preguntas que se suceden ao longo da mesma. • Nas súas pantallas interválanse fondos reais con ilustracións. • As personaxes principais son ilustracións estáticas. Aprécianse simplemente pequenos movementos nas personaxes insectos cando falan. • As personaxes son de diferentes complexións e de cor de rostro. • Non inclúe puntuacións, fases e tempo.

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non inclúe.
	Observacións
	—

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → O obxectivo é chegar ao final da historia, mais sempre se chega con éxito.
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	□ Obter puntos
	□ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais
	□ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais
	□ Outra (especificar) → Visualizar ou coñecer o final da historia.

*Xustificar →
Observacións
—

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Chegar ao final da historia recae no propio xogador ou xogadora.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A		
	*Xustificar: É absolutamente fácil, non entraña dificultades.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)			
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.			
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.			
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.			
	■ N/A			
	*Xustificar →			
159	Compoñente de azar			
	□ Si	*Especificar →		
	■ Non			
160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	□ Mover personaxe		
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		■ Seleccionar	Seleccionar resposta ante pregunta	Pásase de pantalla.
		□ Premer		
		□ Arrastrar obxectos		
		□ Coller		
		□ Colorear		
		□ Construír		
		□ Outras		
	Non diexéticas	□ Pause		
		□ Configuración		

		□ Menú
		□ Outra (especificar) →
161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar: As situacións sempre son as mesmas.	
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar: Nalgunhas preguntas, en función da opción seleccionada a locución e fondo inmediato varía.	
	Observacións	
	—	

H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	□ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → O resultado sempre é de vitoria, non hai derrota.
164	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	□ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	□ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	□ Puntuación final ou definitiva da partida
	□ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante unha aplicación monousuario/a, baixo o obxectivo lúdico de desvelar un misterio, mais non integra elementos de xogo (regras, puntuación, tempo, obxectos sobre as que realizar accións, fases...) • A acción a realizar é sempre a mesma, premer sobre a resposta considerada como correcta. Non afectan ao desenlace e final.

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú
	■ Botóns
	□ Logos
	□ Mapa xeral do xogo
	□ Caixas de texto
	□ Outros (especificar)
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: É de fácil manexo xa que integra moi poucas opcións. Mais na pantalla inicial, os botóns non informan da pantalla á que levan, o de créditos e o de guía non son representativos. 
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Emprégase o mesmo botóns para realizar diferentes accións, referímonos á frecha dereita, serve para pasar de pantalla e para a seleccionar a resposta desexada. Os botóns non son orixinais.
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
	Observacións
	• Na aplicación intégranse botóns nos seguintes casos: ◦ Ao comezo

- Na toma de decisións
- Nalgunhas pantallas, para avanzar.

- Estamos ante unha aplicación que se manexaría co mando do DVD, por iso nas nosas valoracións non marcamos as opcións 0. Entendemos buscouse as opción máis entendibles e de fácil manexo.

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar:
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar:
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: • Os fondos recrean lugares do Concello.
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se inclúen
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Mantense uniforme nas tomas de decisións.
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Non foron detectadas.
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:

178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Emprégase unha tipo Segoe Print con algunhas ligaduras entre letras. Atractiva e de lectura fácil, mais depende da experiencia da usuario/a.
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Principalmente tipografía branca sobre subpantalla negra con transparencia ao 50% aprox.
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar: É narrada en off
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar: Fragméntanse as respostas ás preguntas.
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:

189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Locucións e preguntas están ben integradas. As voces das personaxes intégranse cos seus sutís movementos.
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As preguntas saliéntase a través de sinxelos rectángulos negros semitransparentes e sen borde
	Observacións
	—

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar →
	Observacións
	—

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Ao ser un DVD pódese avanzar, mais non se inclúe esta opción específica na aplicación.
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Comézase dende o principio
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Tendo en conta ao ano de lanzamento do xogo.
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non foron detectados
	Observacións

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• Emprégase o mesmo botóns para realizar diferentes accións. • Os botóns non son orixinais. • Os fondos recrean lugares reais do Concello de Ames. • Non foron detectados erros de programación.

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• Está en galego.	• Indícanse en certa medida os obxectivos lúdicos, mais non se informa do tipo de probas ou actividades a realizar.
• Contextualizado na contorna das/os destinatarias/os principais: o Concello de Ames (A Coruña)	• Na embalaxe non se especifican os idiomas.
• Infórmase das persoas que participaron na creación do DVD.	• Non se inclúen requirimentos técnicos.
• Innovador no seu lanzamento en canto plataforma, pode ser xogado nun monitor conectado a un aparato DVD e interactuar con el a través dun mando a distancia.	• Non inclúe compras, mais si publicidade: móstrase a presenza da marca Feiraco nalgún exercicio e imaxes.
• De fácil integración ou utilización tanto na aula como no fogar.	• Aplicación moi lineal. De forma secuencial preséntanse retos en forma de actividades de preguntas-respostas, sen repercusións. A acción a realizar é sempre a mesma, premer sobre a resposta considerada como correcta. Non afectan ao desenlace e final.
• Promove a realización dunha actividade externa á aplicación, na que se implican infantes e persoas maiores.	• Non se ten en conta o rol do profesorado, titores, educadores e educadoras...
• Nas súas pantallas interválanse fondos reais con ilustracións.	• Non permite configuracións de ningún tipo.
• As personaxes son de diferentes complexións e de cor de rostro.	• Estamos ante unha aplicación monousuario/a, baixo o obxectivo lúdico de desvelar un misterio, mais non integra elementos de xogo tipo regras, puntuación, tempo, obxectos sobre as que realizar accións, fases...)
• Non foron detectados erros de programación.	

Análise do videoxogo

Imos de viaxe

Data de inicio do proceso da análise	17 de marzo de 2016
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 47.0.2526.106 m

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....5
A.3. Imaxes de referencia....7
Conclusións do bloque A....8
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....9
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....9
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....9
Conclusións do bloque B....11
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....12
C.1. Código PEGI....12
C.2. Idea do xogo....12
C.3. Funcións xerais....12
C.4. Clasificación....12
C.5. Grupo destinatario....13
C.6. Obxectivos lúdicos....14
C.7. Regras do xogo....14
C.8. Retos....15
C.9. Obxectivos educativos....15
C.10. Contidos educativos....15
C.11. Relación co Currículo Oficial....16
Conclusións do bloque C....16
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....17
D.1. Idioma....17
D.2. Son....17
D.3. Rexistro....18
D.4. Plataforma....18
D.5. Sistema operativo....18
D.6. Sistema periférico....19
D.7. Outros requisitos técnicos....19
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....20
D.9. Linguaxe de programación....20
D.10. Compras....21
D.11. Publicidade....21
D.12. Garantía....21
D.13. Contacto....21
Conclusións do bloque D....22
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....23
E.1. Obxectivos educativos....23
E.2. Contidos educativos....24
E.3. Ámbito de incidencia....26
E.4. Retos....27
E.5. Retroalimentación e axuda....29
E.6. Teorías de aprendizaxe....30
Conclusións da análise E....30
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....31
F.1. Tempo....31
F.2. Control do progreso....31
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....31

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....33
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....33
Conclusións da análise F....34
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....35
G.1. Natureza do mundo do xogo....35
G.2. Estrutura....35
G.3. Niveis....35
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....36
G.5. Trama argumental....36
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....37
G.7. Visión do xogador/a....38
G.8. Personaxes....38
G.9. Obxectos simbólicos....42
G.10. Estrutura temporal....43
Conclusións da análise G....43
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....45
H.1. Regras do xogo....45
H.2. Obxectivos do xogo....45
H.3. Recompensas....45
H.4. Conflito do xogo....46
H.5. Os/as xogadores/as....46
H.6. O equilibrio de dificultade....47
H.7. Eventos do videoxogo....47
H.8. Resultados do xogo....48
Conclusións da análise H....49
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....50
I.1. Interface gráfica....50
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....51
I.3. Accesibilidade....54
I.4. Funcionalidade técnica xeral....54
Conclusións da análise I....55
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....56
K.1. Conclusións finais....56

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	Imos de viaxe		
002	Ano ou data lanzamento	2014		■ Non figura
003	Colección	Forma parte dos materiais didácticos do Proxecto "We are European Citizens", incluído dentro do programa Jean Monnet: "Learning EU at school"		□ Non forma parte
004	Soporte	□ CD		Especificar
		■ En liña	■ Accesible en Web	No portal educativo ABALAR e na páxina do proxecto.
			■ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	En liña, nas seguintes ligazóns: • Páxina do proxecto "We are European Citizens"http://www.oliferrando.es/citizens/gal/products.php • Portal educativo ABALAR: https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/espazo/repositorio/cont/imos-de-viaxe		
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións

- Sabemos do ano de lanzamento do xogo pola información contida na páxina do proxecto, na que se inclúe entre os seus apartados un calendario ou historial das actividades desenvolvidas ao longo do proxecto. Pode verse aquí: http://www.oliferrando.es/citizens/gal/activities.php#historical



- Chámanos a atención a URL da páxina do proxecto, xa que "Oli Ferrando" é unha páxina de deseño e ilustración, na actualidade en "reformas".

A.2. Autoría

007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica	1	Interacción	Vigo (Pontevedra)	http://www.interaccion.es/manager.php
	□ Xunta de Galicia				
	□ Concello				
	□ Museo				
	□ Biblioteca				
	□ Fundación				
	□ Editorial				
	□ Produtora audiovisual				
	□ Persoa/s física/s				
	■ Outras/os (especificar)	1	Universidade de Vigo	Vigo	https://www.uvigo.gal/
		1	Facultade de Ciencias Sociais e da Comunicación	Pontevedra	http://csc.uvigo.es/
	□ Non figuran				

008	Iniciativa
	□ Propia
	□ Contratación
	□ Concurso público
	□ Subvención
	■ Outra → Financiado co apoio da Comisión Europea.
	□ Non figura / difícil de determinar

009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?	
	■ Si	*Especificar → Pódese acceder ao nome dos membros do proxecto dende a ligazón: http://www.oliferrando.es/citizens/gal/members.php O nome das persoas que participaron na creación do xogo móstranse de forma dinámica ao finalizar o mesmo. É dicir, hai que superalo na súa totalidade, os créditos non se mostran ao saír das partidas. O xogo non inclúe un botón específico de créditos.

	
□ Non	
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?
■ Si	*Especificar → Na páxina do proxecto especifícase o seguinte: *Gustaríanos facer énfase no alto grao de interdisciplinariedade deste proxecto, que suma a profesorado universitario de ámbitos pouco frecuentes nas actividades Jean Monnet e que, no noso caso, nunca se beneficiaron de financiamento Jean Monnet, como é o caso de pedagogos, artistas plásticos e comunicólogos.* Para ver os créditos hai que rematar o xogo, mais na páxina do proxecto (http://www.oliferrando.es/citizens/gal/index.php) infórmase das funcións e das persoas concretas que participaron no mesmo, destacando o apartado "Contido educativo". Dentro desta sección noméase como encargada do desenvolvemento do material educativo do proxecto a María Isabel Doval Ruiz, cuxo nome acompáñase da seguinte información: - *Avaliadora experta do VI e VII Programas Marco da Unión Europea (FP6 e FP7). Área de "e-Inclusion".* - *Membro do Claustro da Universidade de Vigo, en representación do sector PDI-B, dende 2010.* - *Membro d*a Mesa do Claustro da Universidade de Vigo, dende 2010.
□ Non	
Observacións	
• Pantalla previa ao xogo:  •	

A.3. Imaxes de referencia

011		
	 Pantalla de inicio	 Momento xogo
	Observacións	
	—	

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	• No repositorio de contido educativos Abalar, o recurso foi visto 1837 veces.
014	Outra información de interese

- Artigo sobre o xogo:
  - Legerén, B. e Doval, M.I (2015). We are European Citizens. Jugar para aprender a ser europeos. *EKS*, VOL 16, nº 2, pp 49-68. Dispoñible en: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/12319-46572-1-PB.pdf
    - *La difusión de los videojuegos se ha realizado por dos medios: a) dos cursos de formación presenciales con apoyo de plataforma e-learning, para docentes de Primaria y Secundaria; b) los videojuegos se han difundido en el portal educativo de la Unión Europea y también en portal ABALAR de la Xunta de Galicia, de manera que están ahora disponibles para todos los profesores y alumnos de Galicia y Europa (Legerén e Doval 2015).*
- O xogo foi testeado por alumnado de 6º de Primaria, seguindo os créditos de saída do xogo.



Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...
• *Imos de viaxe* é un xogo gratuíto dispoñible no espazo Abalar. Trátase dun dos recurso didácticos realizados no marco do proxecto "We are European Citizies" levado a cabo dende a Universidade de Vigo e financiado co apoio da Comisión Europea. • Dentro do videoxogo non se informa do ano de creación. • Para o desenvolvemento do xogo indícase participaron especialistas en educación. • Destacar que nos créditos dos xogo menciónanse os centros educativos onde foi testeado.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)

☐ Web do proxecto	Apartados:
	• Acerca do proxecto:
	  ◦ metas e obxectivos
	  ◦ carácter innovador
	  ◦ impacto do proxecto
	• Membros
	• Actividades e materiais
	  ◦ historial de actividades
	  ◦ calendario
	  ◦ plan de traballos
	• Produtos
	• Difusión do proxecto
	• Contacto

☐ Embalaxe	
☐ Material impreso	
☐ Espazo en tenda virtual	
☐ Outro (especificar)	
Observacións	

- A web non é específica sobre o videoxogo, é a do proxecto "We are European Citizens"
- Apartado produtos, é onde se integra o videoxogo obxecto de análise:



Cómic para alumnos de primaria

Cómic sobre a Unión Europea deseñado para o alumnado de educación primaria.

Descargar



Fotocómic para alumnos de secundaria

Fotocómic sobre a Unión Europea deseñado para alumnos de educación secundaria.

Descargar



Videoxogo para alumnos de primaria

Videoxogo con formato cómic sobre a UE deseñado para alumnos de educación primaria.

Descargar



Videoxogo para alumnos de secundaria

Videoxogo con formato cómic sobre a UE para alumnos de educación secundaria.

Descargar

B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?		
Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
☐ Titorial			
☐ *Trailer*			
☐ Sinopse			

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

☒ Presentación formal		EspazoAbalar	Texto en pantalla	Ver observacións
		Páxina do Proxecto	Texto en pantalla	*Videoxogo para alumnos de primaria* *Videoxogo con formato cómic sobre a UE deseñado para alumnos de educación primaria.*
☒ Guía didáctica específica para docentes		Páxina do proxecto	PDF	*Guía para o profesorado de primaria* *Guía do curso de formación para profesorado de primaria: A Unión Europea na escola. Recursos didácticos.*
□ Información xeral de carácter pedagóxico.				
□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso				
☒ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)	Cómic	Páxina do proxecto	PDF	*Cómic para alumnos de primaria* *Cómic sobre a Unión Europea deseñado para o alumnado de educación primaria.*
□ Información técnica				
□ Outro/s				

Observacións

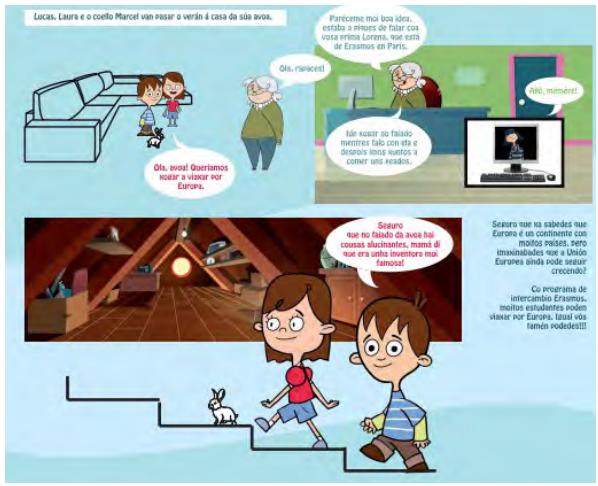
- No Repositorio de Contidos educativo ABALAR non se fai referencia aos materiais anteriormente citados.
- Información sobre o recurso no espazo Abalar:



- Dentro do videoxogo non se integra ningunha descrición ou apartado específico sobre o recurso.
- A guía didáctica indicada non está relacionada co videoxogo, de feito nin se menciona.
- Capturas de pantalla do cómic,composto por 8 páxinas:



Páxina 1



Páxina 2

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• O videoxogo intégrase dentro do apartado "Produtos" da web do proxecto "We are European Citizens". Acompáñase doutros materiais, entre os que se atopa un cómic coas personaxes do videoxogo e unha guía didáctica onde non se menciona o videoxogo, non está vinculada co mesmo. • Dentro do videoxogo non se integra ningún apartado específico sobre o recurso. • No espazo Abalar, onde tamén se integra o xogo, é onde se pode obter máis información técnica relacionada.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?				
	□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
	□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
	□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
■ Non					
Observacións					
—					

C.2. Idea do xogo

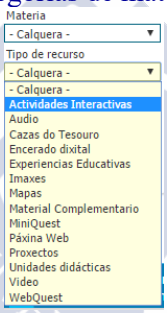
018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?		
□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
	□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
■ Non			
Observacións			
—			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
■ Si	*Onde? → • No espazo Abalar				
	*Cal é a súa función?				
	□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
	□ Educar	■ Outras (especificar) • Coñecer			
□ Non					
Observacións					
• *Ten o obxectivo de coñecer os aspectos básicos do funcionamento da Unión Europea.*					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?
■ Si	*Onde? → • Na páxina do proxecto • No espazo Abalar

	*Que termo se emprega?				
	☒ Videoxogo	☒ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
	☒ Outro/s (especificar) • Actividades interactivas				
□ Non					
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
□ Si	*Onde? →				
	*Que termo se emprega?				
	□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
	□ Outro (especificar) →				
☒ Non					
Observacións					
• O termo videoxogo é empregado na páxina do proxecto. • Na descrición realizada sobre o recurso no espazo Abalar, emprégase o termo xogo. En Tipo de recurso seleccionouse "Actividade interactiva", cremos é debido a que neste espazo non se inclúen como categorías de materiais xogos e/ou videoxogos.  				

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?				
☒ Si	*Onde? → • Na páxina do proxecto • No espazo Abalar				
	*Para cal? (especificar)				
	☒ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo		
	□ Outro (especificar)				
□ Non					
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?				
☒ Si	*Onde? → Na páxina do proxecto				
	*Para cal? (especificar)				
	□ Local	□ Provincial	☒ CCAA Galicia	□ Nacional	□ Internacional
	□ Outro (especificar) →				

	□ Non		
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?		
	■ Si	*Onde? → • Na páxina do proxecto • No espazo Abalar	
		*Que se determina? (especificar)	
		□ Idade	■ Nivel educativo • Educación Primaria • 5º curso de Educación Primaria.
		□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)	
		□ Outro (especificar) →	
	□ Non		
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?		
	□ Si	*Onde? →	
		*Cales son? →	
	■ Non		
	Observacións		
	• En canto ao ámbito xeográfico, engadimos a continuación o que se indica na páxina do proxecto: *O primeiro destinatario serán os estudantes de Educación Primaria e Secundaria dos centros educativos públicos e privados implicados no proxecto, e dunha forma indirecta, todos os estudantes deses mesmos niveis da Comunidade Autónoma de Galicia grazas á inclusión dos materiais didácticos no portal educativo ABALAR.* • Na páxina do proxecto indícase de forma xeral que o videoxogo diríxese a alumnado de Educación Primaria. No espazo Abalar, concretase máis, recomendando a súa utilización para 5º Curso de Educación Primaria.		

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	

Observacións

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	■ Si	*Onde? → Páxina do proxecto
		*Resumo de cales son? → competencias lingüísticas
	□ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	• *Grazas ao feito de que o material didáctico creado para a implementación do proxecto estará en tres linguas (castelán, galego e inglés), ademais de contribuír á aprendizaxe de temas relacionados coa UE, o uso destes materiais didácticos na aula axudará a mellorar as competencias lingüísticas do alumnado, o que tamén contribúe ao carácter interdisciplinar deste proxecto.*	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	□ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	□ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...

- Xogo que ten como obxectivo dar a coñecer os aspectos básicos do funcionamento da Unión Europea.
- Na páxina do proxecto indícase de forma xeral que o videoxogo diríxese a alumnado de Educación Primaria. No espazo Abalar, concretase máis, recomendando a súa utilización para 5º Curso de Educación Primaria.
- Non se especifican nin os obxectivos lúdicos, nin as regras do xogo, nin os retos a superar.
- Os contidos educativos tampouco son enumerados.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	■ Si □ Non	*Onde? → • Na páxina do proxecto			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	■ Español	□ Vasco	□ Catalán	■ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	□ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	□ Outros (especificar)				
	Observacións				
	• Dentro do videoxogo pódese seleccionar o idioma: 				

D.2. Son

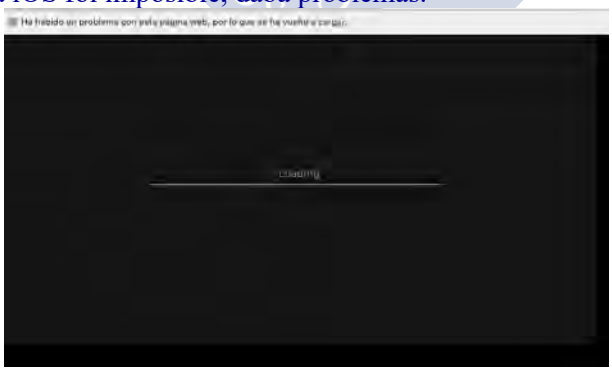
037	Que sons integra o videoxogo?
	□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	□ Voces
	□ Outros (especificar)

□ N/A
Observacións
• Os textos non están locutados. Non integra voz en off. • Soamente percibimos un efecto de son nun situación: ao recoller unhas moedas.

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	□ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
	■ Si □ Non	*Onde? → • No espazo Abalar	
		*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.	
		□ Consola (esp.)	□ PC	□ Teléfono intelixente
		□ Tableta	■ Outra/s (esp.) → Multiplataforma
	Observación		
	• Que sexa multiplataforma significaría que o videoxogo funcionaría principalmente en computador, tabletas e teléfonos intelixentes. As nosas probas fixémolas nun computador xa que nunha tableta iOS foi imposible, daba problemas. 		

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?	
	□ Si	*Onde? →

■ Non	*Indicar e especificar versión.				
	□ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
	□ Outro/s (especificar) →				
Observacións					
—					

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
■ Si □ Non	*Onde? → Dentro do videoxogo			
	*Indicar cales se necesitan			
	■ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
	□ Outro/s (especificar)			
Observacións				

- Pantalla do videoxogo na que se especifican os controis do xogo:

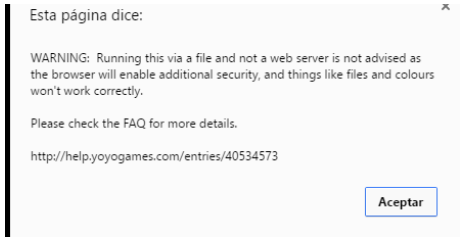


- Observamos que entre os controis especificados non se inclúen os relacionados á interacción cunha pantalla táctil, dado que o xogo é descrito como multiplataforma.

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
■ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM	
□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos	
□ Outros (especificar)		□ N/A	
Observacións			

- Non se puido descargar o xogo, fíxose a presente análise na versión enliña.



- Permite visualizarse a pantalla completa:

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	■ Si	*Especificar → GameMaker: Studio
	□ Non	
	Observacións	

- Atopamos nas diversas fontes unha serie de contradicións:
  - Na páxina do proxecto sinálase o seguinte: *También se trabajará con proyectos interactivos, mediante eAdventure, una plataforma creada por la Universidad Complutense de Madrid, que permite crear juegos educativos interactivos que se pueden utilizar en las pizarras interactivas que los colegios ya poseen.*
  - No espazo Abalar isto: *Xogo en HTML5*
  - A carón do *favicon* da Xunta, móstrase ao premer en"Visualizar" o xogo noespazo Abalar indícase que foi creado con GameMaker: Studio



D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.11. Publicidade

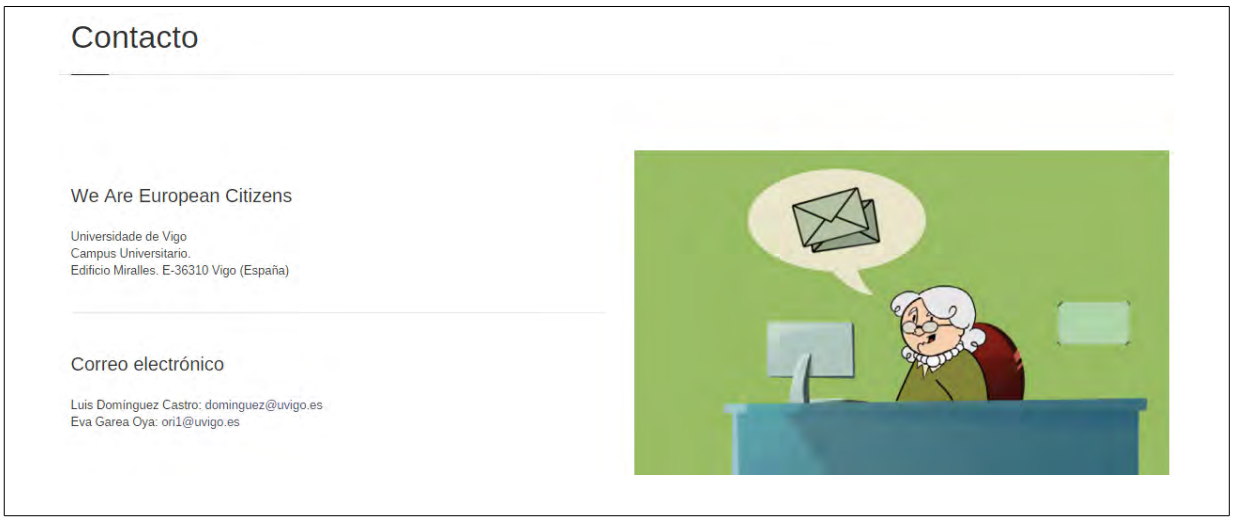
046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	■ Si	*Especificar → Na páxina do proxecto
	□ Non	
	Observacións	
	• Aínda que non se especifica que se resolvan temas relacionados co videoxogo, móstranse nomes propios das persoas do proxecto:	



Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...
• Dentro do videoxogo pódese seleccionar o idioma: galego, español ou inglés. • No repositorio Abalar e na páxina do proxecto indícase que o videoxogo é multiplataforma, polo que podería ser xogado en tabletas e teléfonos intelixentes, por exemplo. Nas probas realizadas nestes dispositivos xurdiron problemas, o xogo reportaba erros. Tamén xurdiron incidencias ao tentar descargalo, probouse na versión en liña. • As tecnoloxías coas que foi programado o xogo coas especificadas na páxina do proxecto non coinciden. • Inclúese na páxina do proxecto unha persoa e enderezo para o contacto.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

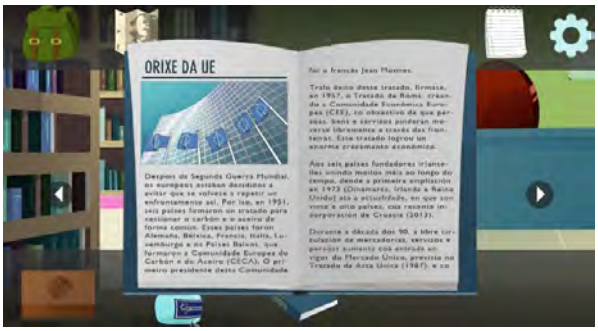
	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A[1]
	*Xustificar: No espazo Abalar recoméndase o videoxogo para 5º Curso Educación Primaria, na materia de Ciencias Sociais. Na páxina do proxecto fálase de Educación Primaria en xeral. Se seguimos o actual DECRETO 105/2014, do 4 de setembro, polo que se establece o currículo da educación primaria na Comunidade Autónoma de Galicia, os obxectivos e contidos relacionados coa Unión Europea recoméndase para 6º curso de Primaria.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Céntranse en dar a coñecer os aspectos básicos do funcionamento da Unión Europea.
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Realizouse unha especie de aventura gráfica, considérase unha boa decisión dada a tipoloxía dos contidos.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	O obxectivo educativo xeral cúmprese de forma parcial, se ben no videoxogo son tratados algúns dos países e cidades importantes para a historia da UE (Cognac, Estrasburgo, Frankfurt e Bruxelas), así como a moeda €, a labor da estabilidade de prezos da zona euro do Banco Central Europeo, o Tratado de Schenger... a información noméase mais non se "traballa" sobre ela. • Por exemplo, dise que Joan Monnet é un dos piares fundamentais da Unión Europea, pero non se especifica o por que. • Non se sitúan no mapa todas as cidades europeas das que se fala. • Emprégase o recurso da bebida alcohólica, en concreto coñac Hennessy, que a personaxe decide ir a comprar para regalar ao seu avó, simplemente para indicar que na cidade de Cognac naceu Joan Monnet.  
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A

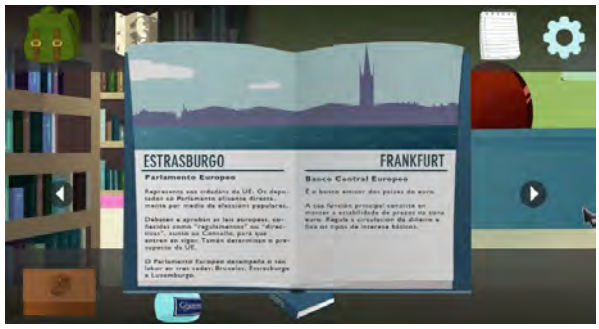
1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

*Xustificar: Realízase un bo paralelismo entre os obxectivos lúdicos e pedagóxicos, a partir da narrativa que envolve o xogo. A medida que se cumpren os obxectivos do xogo (organízase a viaxe do avó, coñécese que lle gusta, a onde viaxou, que cidade visitar...) trátase o obxectivo educativo xeral.
Observacións
—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os contidos son de tipo histórico, social e cultural, vixentes na actualidade. Na actualidade a UE ten 28 países membros, esta información concorda coa do videoxogo, mais quedaría desfasada ou habería que actualizala con adhesión de novos países.
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Aínda que poderíamos marcar a opción 1 se temos en conta os contidos relacionados co coñac e coas antigas moedas europeas.
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O contido organízase a través de obxectivos lúdicos, mais non xerarquizados.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Preséntanse a partir de textos, por medio dos diálogos entre as personaxes, a través do "libro" (obxecto) recollido durante o xogo.





060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Están ben integrados nos diálogos, no guión literario, mais non no guión técnico ou lúdico (elementos de xogo e accións). A pesar de incluír dúas pequenas probas ou quebracabezas: recoller moedas e o reconstruír unha foto antiga, estes non son totalmente aproveitados dende un punto de vista didáctico. Por exemplo, na caixa das moedas faltan un marco alemán e unha lira italiana, pero cales son as outras moedas que si se inclúen? Unha posible opción sería que ao premer sobre as moedas se informase de cales son,se puidesen visualizar...
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: No videoxogo a Unión Europea trátase en termos políticos, membros e institucións, mais non en termos culturais. Non se presentan personaxes de diferentes culturas, razas, linguas, etc.
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Pódese seleccionar a personaxe principal: nena ou neno.
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Conciencia de xenerosidade, xa que a historia do xogo céntrase en organizar unha viaxe ao avó da protagonista polo seu aniversario.
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O xogo está en galego, mais non foi deseñado especificamente para fomentar o seu uso.
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Para superar o xogo non se requiren habilidades complexas nin coñecementos específicos.
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non foron detectados.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os escenarios non, mais si os obxectos, como o mapa de Europa, o pasaporte e o libro.
	Observacións
	• No videoxogo non se tivo en conta a educación para a saúde, pola referencia xa comentada do coñac, e por ver aos curmáns xemelgos en actitude de estar tomando doces e graxas en lugar de estar xogando na praza, como nun principio prevía a personaxe.





E.3. Ámbito de incidencia

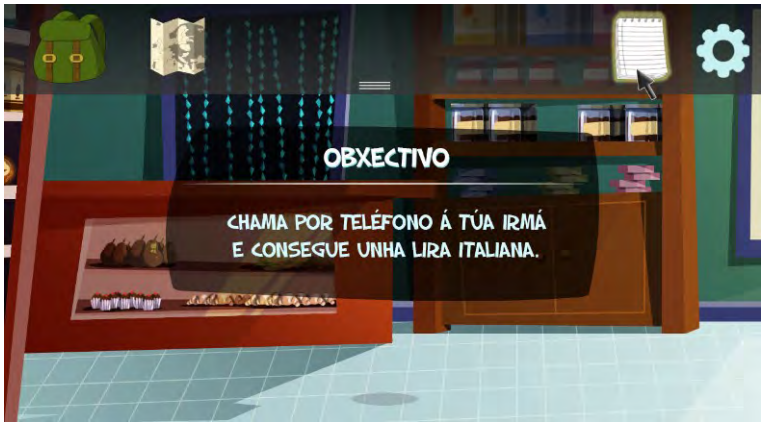
070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	□ Conceptual
	□ Procedemental ou de habilidades
	□ Actitudinal
	*Xustificar → Conceptuais: a través das informacións dos obxectos e diálogos. Procedemental ou de habilidade: sobre todo no quebracabezas, no seguimento dos obxectivos e movemento polos escenarios.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Predomina o conceptual.
	Observacións
	—

E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	□ Selección	□ Quebracabezas	□ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	■ Identificación	□ Pregunta-resposta	■ Outro/s (esp.) → Percepción	
	*Xustificar: Tomamos como retos neste videoxogo a consecución de cada obxectivo lúdico e as dúas probas que integra: coller moedas e quebracabezas.				



073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
074	Natureza dos retos:	
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.	
	□ Os retos pódense crear.	
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida	
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.	
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas	
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...	
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto	
	□ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.	
	■ Outros (especificar) → Actívanse automáticamente na interface. Hai que premer sobre un caderno para verificalos.	
	*Xustificar →	



	Adecuación pedagóxica
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os retos céntranse en desprazarse polos escenarios para ir obtendo información, bótanse en falta un maior número de quebracabezas, probas ou actividades que impliquen habilidades, comprensión, avaliación...
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo o contido relacionado coa moeda €
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Non dende un punto de vista didáctico mais si lúdico, como por exemplo coñecer mellor as persoas que nos rodean, gustos, preferencias...
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Non apreciamos un aumento de nivel de dificultade a medida que se avanza no videoxogo.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Non implican desafío.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Consultando o caderno.
	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	□ Ante accións ou respostas correctas
	□ Ante accións ou respostas incorrectas
	■ Ao conseguir un obxectivo
	□ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto
	■ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	□ Outras (especificar) →
	*Xustificar → Neste xogo cada obxectivo é un reto. Ao ir superando cada un deles, actívase outro no caderno e na pantalla móstrase o texto: Obxectivo actualizado. Cando o xogo é superado, automaticamente saltan os créditos acompañados dunhas imaxes representando o que podería ser a viaxe organizada.
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	■ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	□ Son de acerto
	□ Son de erro
	□ Animacións de vitoria
	□ Animacións de derrota
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar →
084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Relevante para poder avanzar, saber que hai que facer para chegar ao final. Mais seguindo os diálogos entre as personaxes resulta demasiado sinxelo finalizar o xogo.
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	■ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar →

Observacións
—

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	• Demasiado guiado, lineal e repetitivo en canto ás accións a realizar.

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• Seguindo o DECRETO 105/2014, do 4 de setembro, polo que se establece o currículo da educación primaria na Comunidade Autónoma de Galicia, os obxectivos e contidos relacionados coa Unión Europea recoméndase para 6º curso de Primaria. En Abalar recoméndase o videoxogo para 5º Curso Educación Primaria • O obxectivo educativo xeral cúmprese de forma parcial. Considérase que os contidos transmítense no xogo de forma demasiado expositiva e xeral. • Contidos ben integrados nos diálogos, no guión literario, mais non no guión técnico ou lúdico (elementos de xogo e accións). • A pesar de incluír dúas pequenas probas ou quebracabezas: recoller moedas e o reconstruír unha foto antiga, para superar o xogo non se requiren habilidades complexas nin coñecementos específicos. • Considérase que no xogo non se tiveron en conta materias tranversais como a educación para a saúde. • Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida. Céntranse en desprazarse polos escenarios para ir obtendo información, bótanse en falta un maior número de quebracabezas, probas ou actividades que impliquen habilidades, comprensión, avaliación... • A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante para poder avanzar, para saber que hai que facer para chegar ao final, pero seguindo os diálogos entre as personaxes resulta demasiado sinxelo finalizar o xogo, tendo en conta ao grupo destinatario principal.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O xogo é de curta duración pero ademais inclúe unha opción para gardar o avance da partida.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	

	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	■ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	■ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	• Sinalábamos ao comezo deste documento, que no Proxecto “We are European Citizens”

creouse unha guía para o profesorado de primaria. Este recurso en realidade é un programa dunhas xornadas formativas dirixidas ao profesorado sobre a UE. Descoñecemos se neste curso foi tratado o xogo.

CURSO DE FORMACIÓN PARA PRIMARIA
LA UNIÓN EUROPEA EN LA ESCUELA. RECURSOS DIDÁCTICOS
Coordinación: Profa. Dra. Dª Maribel Doval Ruíz

	16:00-18:00	18:00-20:00
Miércoles, 23 de abril ***Los fundamentos de la UE***	Argimiro Rojo Salgado Profesor Jean Monnet de Ciencia Política de la UVigo "Principales etapas históricas del proceso de construcción europea: de Roma a Lisboa"	Antonio-Carlos Pereira Menaut Profesor Jean Monnet de Derecho Constitucional de la USC "El modelo político de la UE"
Jueves, 24 de abril ***Las bases de UE***	Celso Cancela Outeda Profesor Jean Monnet de Ciencia Política de la UVigo "Conociendo los 28 países de la UE"	Noemi García Gestoso Profesora Jean Monnet de Derecho Constitucional de la UVigo "La Carta de Derechos Fundamentales de la UE"
Miércoles, 30 de abril ***Las políticas de la UE***	Luis Domínguez Castro Titular Cátedra Jean Monnet Ad Personam de Historia de la Construcción Europea "Las instituciones de la UE"	Xulio Pardellas de Blas Profesor Jean Monnet de Economía de la UVigo "Las políticas de cohesión de la UE"
Miércoles, 7 de mayo ***Recursos didácticos I***	María Isabel Doval Ruíz Profesora de Didáctica de la UVigo "Recursos didácticos sobre la UE en Internet"	Eva Garea Oya Secretaria del Centro Europeo de Excelencia Jean Monnet de la UVigo, Técnico Superior de Relaciones Internacionales "Navegar por el portal de la UE"
Jueves, 8 de mayo ***Recursos Didácticos II***	Beatriz Legerén Lago Profesora de Comunicación Audiovisual de la UVigo "El trabajo en el aula con recursos docentes audiovisuales"	Silvia García González Profesora de Pintura de la UVigo "Recursos docentes en las plataformas europeas de arte y patrimonio"

Ligazón: http://www.oliferrando.es/citizens/products/guide_primary_es.pdf

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:

100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• Non se ten en conta a figura dinamizadora. • Non permite configuracións. • Non se aconsella propostas de uso • Non inclúe ou suxire a realización de tarefas cooperativas.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	■ Natureza narrativa
	Observacións
	—

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	—

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	□ Si	*Especificar número →
		*Describir →
	■ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	□ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	■ N/A	
	Observacións	
	—	

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	□ Ningunha
	■ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...) → Selección de avatar: nena ou neno
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	• Pantalla de selección de avatar: 

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...)
	□ Mediante voces en *off*
	■ Mediante textos en pantalla
	□ Outras (especificar)
	□ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Perde valor ou intensidade ao ter que desprazarse continuamente dun lugar a outro polo escenario.
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.

*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
*Xustificar: A trama argumental chega a facerse repetitiva. O xogo remata dunha forma brusca, é dicir a historia remata de maneira precipitada. De feito, nunha primeira partida, pensamos que era froito dun erro de programación.
Observacións
—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	□ Un escenario ou fondo		
	■ Varios escenarios (especificar número) → 5		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	■ Interior	Características reais: salón, faiado, tenda e biblioteca.	4
	■ Exterior	Características reais: rúa (praza)	1
	□ Neutro		
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	□ Si	*En cales?→	
	□ Algunhas	*En cales?→	
	□ Non		
	■ Difícil determinar		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		
116	Perspectiva:		
	□ Cónica		
	■ Isométrica		
	□ Outra (esp.)		
117	Estilo gráfico:		
	□ Realista		
	□ Surrealista		
	□ Abstracto		
	■ Cartoon		
	□ Pixelado		
	□ Manga		
	□ Outro (esp.)		

118	Cores que predominan:
	■ Cálidas
	■ Frías
	■ Claras
	■ Escuras
	□ Pastel
	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente
	□ Pasado
	□ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións
	• Emprégase cores cálidas pero escuras como o marrón, azuis claros e verdes (nas pantallas iniciais).

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	■ Terceira persoa	
	□ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes
122	Intégranse no videoxogo personaxes?
	■ Si
	□ Non
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?
	■ Pre-definidos (esp.) → Avó, avoa, irmá Paula, tendeiro, mestra e curmás xemelgos.
	■ Selección avatar (esp. as opcións) → Como adiantamos: nena ou neno.
	□ Creación avatar (esp. as opcións)

	□ Outro (esp.)
	□ N/A
124	Estilo gráfico
	□ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	■ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →
	□ N/A

126	Especie	Nº de referencias
	■ Persoa	9 (contando avatares)
	□ Animal	
	□ Ser fantástico	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	
	□ N/A	

127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	■ Heroína	1 (avatar)	■ Heroe	1 (avatar)	□ Heroe	
	■ Axudante	3	■ Axudante	3	□ Axudante	
	□ Antagonista		□ Antagonista		□ Antagonista	
	□ Provedora		□ Provedor		□ Provedor	
	□ Beneficiaria		■ Beneficiario	1 (avó)	□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	
	□ N/A					

Personaxes principais

128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor	Nº de referencias
	■ Occidentais	2
	□ Asiáticos	
	□ Árabes	

	□ Indios	
	□ Africanos	
	□ Xitana	
	□ Azul	
	□ Amarelo	
	□ Verde	
	□ Laranxa	
	□ Rosa	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp) →	
	□ N/A	
129	Xénero	Nº de referencias
	□ Feminino	1
	□ Masculino	1
	□ Asexual	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	□ Personaxe con baixa visión	
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	□ Infancia (0-12 anos)	2 (avatares)
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	

132	Rexistro lingüístico
	□ Estándar
	□ Culto
	□ Coloquial
	□ Vulgar
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
	Arquetipos
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Ao longo do xogo vaise descubrindo a do avó, que fai a irmá Paula, a dos xemelgos...
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O único nome que se menciona é o de Paula, e ao avatar é o xogador/a quen lle pon nome.
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Tanto como o rol masculino, podemos elixir unha personaxe feminina ou masculina como avatar. As restantes personaxes son provedoras de información ao igual que as personaxes masculinas.
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Intégrase dende unha universitaria até unha mestra. A función de tendeiro é realizada por unha personaxe masculina. A avoa leva pantalóns e un colar, non reproduce o rol de persoa maior tradicional.
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os avatares teñen unha idade aproximada ao grupo destinatario do xogo. No videoxogo non se reproduce unha familia nuclear, o avatar debe convivir cos avós (emigrantes retornados) estando a restante familia dispersa por Europa (a irmá de Erasmus en Italia, a nais dos xemelgos en Luxemburgo).
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Soamente se move o avatar, as restantes personaxes preséntanse estáticas (simplemente se realiza un pequeno efecto de animación na boca)
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non varían
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	• Imaxe das personaxes secundarias:  Avó  Avoa  Tendeiro  Irmá Paula  Mestra  Curmáns

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	□ N/A
	Observacións
	—

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		□ Outros (esp.)
		■ N/A
		*Xustificar →
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	■ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	□ Simétrica (xógase en tempo real)	
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar →	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	□ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	
	■ N/A	
	*Xustificar →	
	Observacións	
	—	

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• Permite a selección de avatar: nena ou neno. • Prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo. O argumento ou fío narrativo inicial considérase interesante, mais a trama argumental chega a facerse repetitiva. • O xogo remata dunha forma brusca, é dicir a historia remata de maneira precipitada. • Un aspecto positivo é que no videoxogo non se reproduce unha familia nuclear ou de tipo

tradicional, xa que o avatar convive cos avós (emigrantes retornados) estando a restante familia dispersa por Europa (a irmá de Erasmus en Italia, a nais dos xemelgos en Luxemburgo...)

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se inclúen, mais son inequívocas
	Observacións
	—

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	■ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Precisaría aumentar os retos tipo quebracabezas ou variar un pouco a mecánica.
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	□ Obter puntos
	□ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais
	□ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais
	■ Outra (especificar) → Visualizar ou coñecer o final da historia.

*Xustificar →
Observacións
—

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → A dificultade por superar o videoxogo recae no propio xogador ou xogadora.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A		
	*Xustificar: Superar o xogo é moi doado, tendo en conta as idades destinatarias.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.
	■ N/A
	*Xustificar →

159	Compoñente de azar	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	

160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	■ Mover personaxe	Premer sobre as teclas de dirección do teclado ou premer nun lugar determinado do escenario	Personaxe diríxese ao punto indicado
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		□ Seleccionar		
		□ Premer		
		□ Arrastrar obxectos		
		■ Coller	Premer sobre obxecto resaltado ou na tecla espazo	Obxecto pasa a formar parte da mochila ou caixa de obxectos do avatar para obter máis información
		□ Colorear		
		□ Construír		

	□ Outras			
Non diexéticas	□ Pause			
	■ Configuración			
	□ Menú			
	□ Outra (especificar) →			

161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	■ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → O resultado sempre é de vitoria, non hai derrota.
164	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	■ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	□ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	□ Puntuación final ou definitiva da partida
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise H

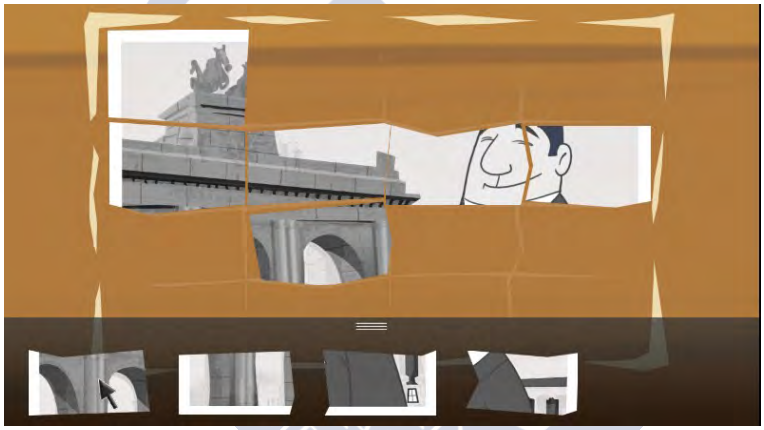
En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Xogo monousuario/a. • A recompensa que se obtén é visualizar ou coñecer o final da historia. • Non inclúe regras ou instrucións. • Precisaría aumentar os retos tipo quebracabezas ou variar un pouco a mecánica. • Non inclúe niveis de dificultade. Superar o xogo non entraña dificultades.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

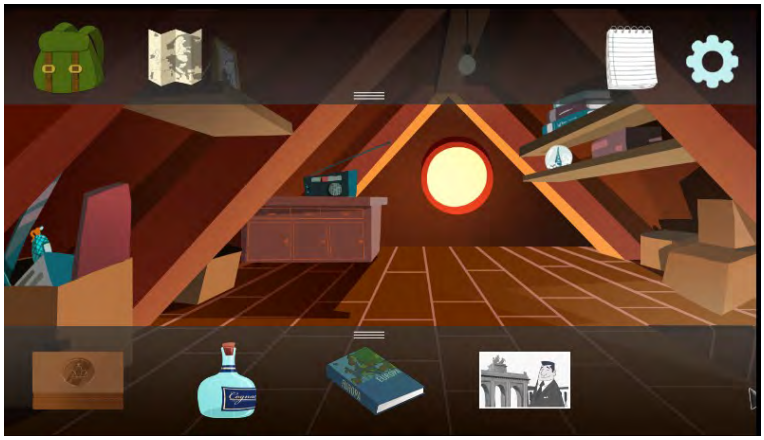
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú
	□ Botóns
	□ Logos
	□ Mapa xeral do xogo
	■ Caixas de texto
	■ Outros (especificar)
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Nas primeiras partidas pode custar entender e manexar a caixa de obxectos. Sucede o mesmo co quebracabezas, no que non se mostran todas as pezas e o arrastre das mesmas pode tornarse complicado.



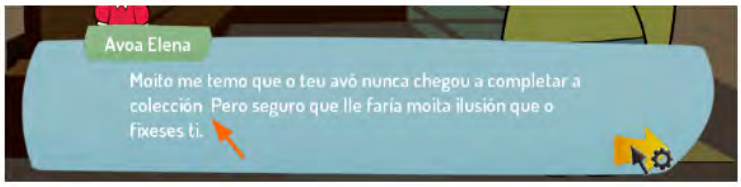
Pasos que se teñen que facer para utilizar un obxecto da mochila:
1º) Despregar a parte superior.
2º) Premer na mochila.
3) Automaticamente despréganse a parte inferior e se mostran os obxectos.
4) Premer no obxecto desexado para que se mostre en pantalla.
5) Volver premer no obxecto para que desapareza da pantalla.
6) Premer na mochila para que se peche automaticamente a parte inferior e superior.



168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Son fáciles de entender máis non destacan pola súa orixinalidade, agás o de configuración ou opcións, os demais son botóns textuais.
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O mapa situariámolo na parte inferior da pantalla xunto cos outros obxectos. Mudaríamos a forma de mostrarse e de interactuar cos obxectos da mochila
	Observacións
	—

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O deseño é moi limpo e considerámolo atractivo.
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Simplemente o libro. No mapa non se resaltan todos os lugares tratados no xogo e as moedas son todas iguais a pesar de proceder de diferentes sitios.
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar:
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: As sombras están coidadas, as proporcións...
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Atopamos algún erro de puntuación, como o seguinte: 
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos que os textos dos libro poderían ser de maior tamaño ou incluír un pdf para a súa descarga.
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Nos diálogos: letras brancas sobre fondo azul claro.
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:

183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os textos adecúanse ao espazo que teñen as caixas onde se integran.
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúen un botón para pasar as viñetas cando se considere necesario, sen presión de tempo.
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúe soamente banda sonora e un efecto de son nun momento puntual e ao facer *roll over* sobre os botóns, sobre os obxectos activos..., non cada vez que se colle un obxecto ou se cumpre un obxectivo.
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: É demasiado relaxada.
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:

193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Saliéntase dentro dos obxectos que se collen e nos diálogos.
	Observacións
	—

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar) → Xogar en pantalla completa
	*Xustificar →
	Observacións
	—

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: A presentación é moi breve, mais non permite ser saltada.
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Pódese gardar o estado da partida e saír do xogo nalgunhas pantallas, mais non cando se producen interacción ou mentres dialogan as personaxes.
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Móstrase unha folla en branco.
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Foron detectadas pequenas incidencias no mapa, indícase que se cumprimente algún obxectivo cando xa foi cuberto...
	Observacións
	—

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...

- Nas primeiras partidas pode custar entender e manexar a caixa de obxectos. Sucede o mesmo co quebracabezas, no que non se mostran todas as pezas e o arrastre das mesmas pode tornarse complicado.
- O mapa situariámolo na parte inferior da pantalla xunto cos outros obxectos. Mudaríamos a forma de mostrarse e de interactuar cos obxectos da mochila.
- Detectado algún erro de puntuación.
- Empréganse fontes tipográficas de fácil lectura. Mais considérase que os textos dos libro poderían ser de maior tamaño ou incluír un pdf para a súa descarga.
- Un aspecto valorado como positivo é que inclúe un botón para pasar as viñetas cando se considere necesario, sen presión de tempo.
- Permite activar ou desactivar o son, mais soamente se escoita unha banda sonora e un efecto de son nun momento puntual e ao facer *roll over* sobre os botóns, sobre os obxectos activos..., non cada vez que se colle un obxecto ou se cumpre un obxectivo. Ademais os diálogos non están locutados.
- Pódese gardar o estado da partida e saír do xogo nalgunhas pantallas, mais non cando se producen interacción ou mentres dialogan as personaxes.
- Foron detectados pequenos erros de guión ou de programación.

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• Pode ser xogado en galego.	• A información contida do libro podería estar dispoñible en PDF para a súa descarga.
• Dispoñible no Espazo Abalar.	• Escaso número de quebracabezas. E o xogador/a ten que tomar poucas decisións.
• Acertado fío argumental.	• Descóidase a Educación para a Saúde.
• De coidado aspecto estético.	• Detectado algún erro de programación.
• Permite gardar as partidas.	• Demasiado guiado.
• Integra un botón para poder saltar as viñetas ou diálogos das personaxes.	• Desequilibrio entre os contidos (algúns complexos dadas as idades destinatarias) e o aspecto lúdico (fácil de superar).
• Avoa e avó practicamente libre de estereotipos asociados á vellez.	• Mover á personaxe pode chegar a resultar aburrido.
	• Carencia de personaxes multiculturais.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Análise do videoxogo

Europa unha aventura

Data de inicio do proceso da análise	23 de marzo de 2016
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ○ Versión 47.0.2526.106 m

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....5
A.3. Imaxes de referencia....7
Conclusións do bloque A....8
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....9
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....9
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....9
Conclusións do bloque B....11
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....12
C.1. Código PEGI....12
C.2. Idea do xogo....12
C.3. Funcións xerais....12
C.4. Clasificación....12
C.5. Grupo destinatario....13
C.6. Obxectivos lúdicos....14
C.7. Regras do xogo....14
C.8. Retos....15
C.9. Obxectivos educativos....15
C.10. Contidos educativos....15
C.11. Relación co Currículo Oficial....16
Conclusións do bloque C....16
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....17
D.1. Idioma....17
D.2. Son....17
D.3. Rexistro....18
D.4. Plataforma....18
D.5. Sistema operativo....18
D.6. Sistema periférico....19
D.7. Outros requisitos técnicos....19
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....20
D.9. Linguaxe de programación....20
D.10. Compras....21
D.11. Publicidade....21
D.12. Garantía....21
D.13. Contacto....21
Conclusións do bloque D....22
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....23
E.1. Obxectivos educativos....23
E.2. Contidos educativos....23
E.3. Ámbito de incidencia....25
E.4. Retos....25
E.5. Retroalimentación e axuda....27
E.6. Teorías de aprendizaxe....28
Conclusións da análise E....28
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....30
F.1. Tempo....30
F.2. Control do progreso....30
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....30

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....32
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....32
Conclusións da análise F....33
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....34
G.1. Natureza do mundo do xogo....34
G.2. Estrutura....34
G.3. Niveis....34
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....35
G.5. Trama argumental....35
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....37
G.7. Visión do xogador/a....38
G.8. Personaxes....39
G.9. Obxectos simbólicos....45
G.10. Estrutura temporal....45
Conclusións da análise G....46
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....47
H.1. Regras do xogo....47
H.2. Obxectivos do xogo....47
H.3. Recompensas....47
H.4. Conflito do xogo....48
H.5. Os/as xogadores/as....48
H.6. O equilibrio de dificultade....49
H.7. Eventos do videoxogo....49
H.8. Resultados do xogo....50
Conclusións da análise H....51
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....52
I.1. Interface gráfica....52
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....52
I.3. Accesibilidade....55
I.4. Funcionalidade técnica xeral....56
Conclusións da análise I....57
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....58
K.1. Conclusións finais....58

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	Europa unha aventura		
002	Ano ou data lanzamento	2014		■ Non figura
003	Colección	Forma parte dos materiais didácticos do Proxecto "We are European Citizens", incluído dentro do programa Jean Monnet: "Learning EU at school"		□ Non forma parte
004	Soporte	□ CD		Especificar
		■ En liña	■ Accesible en Web	No portal educativo ABALAR e na páxina do proxecto.
			■ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	En liña, nas seguintes ligazóns: • Páxina do proxecto "We are European Citizens" http://www.oliferrando.es/citizens/gal/products.php • Portal educativo ABALAR: https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/espazo/repositorio/cont/europa-unha-aventura		
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións

- Sabemos do ano de lanzamento do xogo pola información contida na páxina do proxecto, na que se inclúe entre os seus apartados un calendario ou historial das actividades desenvolvidas ao longo do mesmo. Podemos acceder dende aquí: http://www.oliferrando.es/citizens/gal/activities.php#historical
- Chámanos a atención a URL da páxina do proxecto, xa que "Oli Ferrando" é unha páxina de deseño e ilustración, na actualidade en "reformas":



A.2. Autoría

007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica	1	Interacción	Vigo	http://www.interaccion.es/
	□ Xunta de Galicia				
	□ Concello				
	□ Museo				
	□ Biblioteca				
	□ Fundación				
	□ Editorial				
	□ Produtora audiovisual				
	□ Persoa/s física/s				
	■ Outras/os (especificar)	1	Universidade de Vigo	Vigo	https://www.uvigo.gal/
		1	Facultade de Ciencias Sociais e da Comunicación	Pontevedra	http://www.csc.uvigo.es/
	□ Non figuran				

008	Iniciativa
	□ Propia
	□ Contratación
	□ Concurso público
	□ Subvención
	■ Outra → Financiado co apoio da Comisión Europea.
	□ Non figura / difícil de determinar

009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?	
	■ Si	*Especificar → O nome das persoas que participaron na creación do xogo móstranse de forma dinámica ao finalizar o mesmo. Son os seguintes: • Coordinación xeral do proxecto: ◦ Prof. Doutor Luís Domínguez • Produción executiva: ◦ Beatriz Legerén • Dirección do proxecto: ◦ Adrián Santasmarinas • Xestión do proxecto: ◦ Laura Franco • Idea inicial: ◦ Beatriz Legerén ◦ Laura Franco ◦ Iria Carballo ◦ Elisa Paz

	◦ Adrián Santasmarinas ◦ Bibiana Jacob ◦ David Casalderrey • Guión: ◦ Laura Franco • Programador: ◦ Adrián Santasmarinas • Asistente de programación: ◦ Bibiana Jacob ◦ David Casalderrey • Deseño de personaxes: ◦ Alberto García Ariza • Ilustración e deseño gráfico: ◦ Iria Carballo ◦ Elisa Paz • Música: ◦ Bibiana Jacob • Documentación: ◦ Laura Carballo ◦ Noemi García ◦ Belén Sánchez ◦ Xulio Pardellas ◦ Mónica López ◦ Argimiro Rojo ◦ Celso Cancela ◦ Luis Domínguez • Tradución do xogo: ◦ María Tenorio • Secretaria do proxecto: ◦ Eva Garea O xogo non inclúe un botón específico de créditos Na páxina do proxecto "We are european citizens" (http://www.oliferrando.es/citizens/gal/index.php) infórmase das funcións e das persoas concretas que participaron no mesmo, destacando o apartado "Contido educativo". Dentro desta sección noméase como encargada do desenvolvemento do material educativo do proxecto a María Isabel Doval Ruiz, cuxo nome acompáñase da seguinte información: • *Avaliadora experta do VI e VII Programas Marco da Unión Europea (FP6 e FP7). Área de "e-Inclusion".* • *Membro do Claustro da Universidade de Vigo, en representación do sector PDI-B, dende 2010.* • *Membro d*a Mesa do Claustro da Universidade de Vigo, dende 2010. Comprobamos que non todas as persoas do proxecto colaboraron na creación do videoxogo e viceversa.
	□ Non
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?
	□ Si	*Especificar → Na páxina do proxecto especifícase: *Gustaríanos facer énfase no alto grao de interdisciplinariedade deste proxecto, que suma a profesorado universitario de ámbitos pouco frecuentes nas actividades Jean Monnet e que, no noso caso, nunca se beneficiaron de financiamento Jean Monnet, como é o caso de pedagogos, artistas plásticos e*

	comunicólogos. Mais nas funcións especificadas arriba, non consta ningunha tipo: adaptación de contidos, guión pedagóxico, etc. Descoñecemos o perfil de Laura Franco, persoa encargada do guión do videoxogo.

□ Non

Observacións

- Pantalla mostrada previa ao xogo:



- Ao finalizar o xogo, despois dos créditos, móstranse en pantalla, de un en un, os seguintes logos:

UNIVERSIDADE DE VIGO — Facultade de Ciencias Sociais e da Comunicación — WE ARE EUROPEAN CITIZENS — Lifelong Learning Programme — interacción comunicación on

Podendo comprobar a inclusión dunha empresa privada no proxecto: Interacción.
Empresa cuxa actividade céntrase na creación e desenvolvemento de proxectos multimedia baseados nas novas tecnoloxías. Ligazón web: http://www.interaccion.es/

A.3. Imaxes de referencia

011



Pantalla de inicio



Momento do xogo

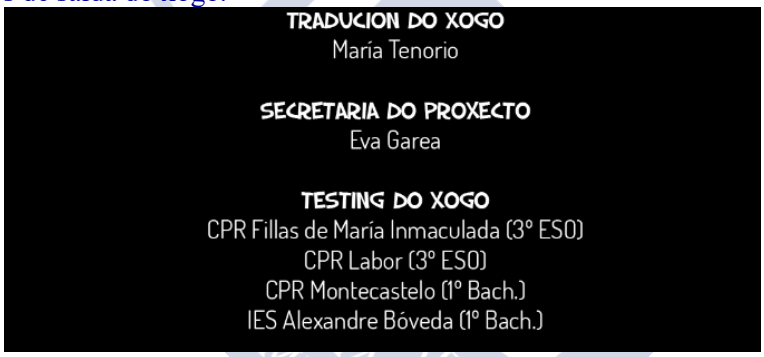
Observacións

—

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	• No repositorio de contido educativos Abalar, o recurso foi visto 1948 veces.
014	Outra información de interese

- Artigo sobre o xogo:
  - Legerén, B. e Doval, M.I (2015). We are European Citizens. Jugar para aprender a ser europeos. *EKS*, VOL 16, nº 2, pp 49-68. Dispoñible en: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/12319-46572-1-PB.pdf
    - *La difusión de los videojuegos se ha realizado por dos medios: a) dos cursos de formación presenciales con apoyo de plataforma e-learning, para docentes de Primaria y Secundaria; b) los videojuegos se han difundido en el portal educativo de la Unión Europea y también en portal ABALAR de la Xunta de Galicia, de manera que están ahora disponibles para todos los profesores y alumnos de Galicia y Europa (Legerén e Doval 2015).*
- O xogo foi testeado por alumnado de 3º da ESO e de 1º de Bacharelarto, seguindo os créditos de saída do xogo.



Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...

- Europa unha aventura é un xogo gratuíto dispoñible no espazo Abalar. Trátase dun dos recurso didácticos realizados no marco do proxecto "We are European Citizies" levado a cabo dende a Universidade de Vigo e financiado co apoio da Comisión Europea.
- Dentro do videoxogo non se informa do ano de creación.
- Para o desenvolvemento do xogo indícase que participaron especialistas en educación.
- Destacar que nos créditos dos xogo menciónanse os centros educativos onde foi testeado.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)

☐ Web do proxecto	Apartados:
	• Acerca do proxecto:
	  ◦ metas e obxectivos
	  ◦ carácter innovador
	  ◦ impacto do proxecto
	• Membros
	• Actividades e materiais
	  ◦ historial de actividades
	  ◦ calendario
	  ◦ plan de traballos
	• Produtos
	• Difusión do proxecto
	• Contacto

☐ Embalaxe	
☐ Material impreso	
☐ Espazo en tenda virtual	
☐ Outro (especificar)	
Observacións	

- A web non é específica sobre o videoxogo, é a do proxecto "We are European Citizens"
- Apartado produtos, é onde se integra o videoxogo obxecto de análise:



Cómic para alumnos de primaria

Cómic sobre a Unión Europea deseñado para o alumnado de educación primaria.

Descargar



Fotocómic para alumnos de secundaria

Fotocómic sobre a Unión Europea deseñado para alumnos de educación secundaria.

Descargar



Videoxogo para alumnos de primaria

Videoxogo con formato cómic sobre a UE deseñado para alumnos de educación primaria.

Descargar



Videoxogo para alumnos de secundaria

Videoxogo con formato cómic sobre a UE para alumnos de educación secundaria.

Descargar

B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

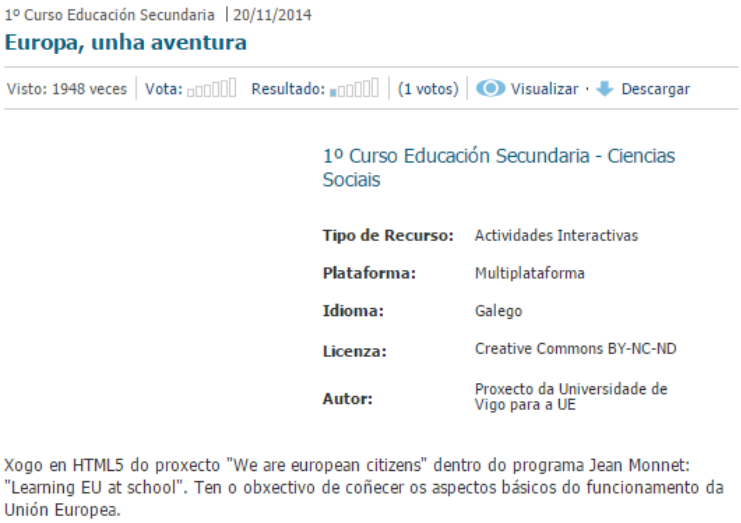
016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?		
Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
☐ Titorial			
☐ *Trailer*			
☐ Sinopse			

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

☐ Presentación formal		EspazoAbalar	Texto en pantalla	Ver observacións
		Páxina do Proxecto	Texto en pantalla	*Videoxogo para alumnos de secundaria* *Videoxogo con formato cómic sobre a UE para alumnos de educación secundaria.*
☐ Guía didáctica específica para docentes		Páxina do proxecto	PDF	*Guía para o profesorado de secundaria* *Guía do curso de formación para profesorado de secundaria: A Unión Europea hoxe. Recursos didácticos.*
☐ Información xeral de carácter pedagóxico.				
☐ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso				
☐ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)	Fotocómic	Páxina do proxecto	PDF	*Fotocómic para alumnos de secundaria.* *Fotocómic sobre a Unión Europea deseñado para alumnos de educación secundaria.*
☐ Información técnica				
☐ Outro/s				

Observacións

- No Repositorio de Contidos educativo ABALAR non se fai referencia aos materiais anteriormente citados.
- Información sobre o recurso no espazo Abalar:



- Dentro do videoxogo non se integra ningunha descrición ou apartado específico sobre o recurso.
- A guía didáctica indicada non é específica sobre o videoxogo, de feito nin se menciona o mesmo.
- Capturas de pantalla do cómic, composto por 11 páxinas:



Portada



Páxina 2

Ligazón:
http://www.oliferrando.es/citizens/products/photocomic/photocomic_galician.pdf

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• O videoxogo intégrase dentro do apartado "Produtos" da web do proxecto "We are European Citizens". Acompáñase doutros materiais, entre os que se atopa un fotocómic para alumnado de Secundaria e unha guía didáctica onde non se menciona o videoxogo, non está vinculada co mesmo. • Dentro do videoxogo non se integra ningún apartado específico sobre o recurso. • No espazo Abalar, onde tamén se integra o xogo, é onde se pode obter máis información técnica relacionada.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?				
	□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
	□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
	□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
■ Non					
Observacións					
—					

C.2. Idea do xogo

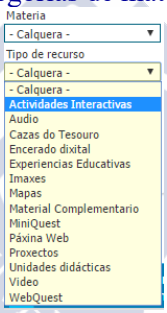
018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?		
□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
	□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
■ Non			
Observacións			
—			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
■ Si	*Onde? → • No espazo Abalar				
	*Cal é a súa función?				
	□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
	□ Educar	■ Outras (especificar) • Coñecer			
□ Non					
Observacións					
• *Ten o obxectivo de coñecer os aspectos básicos do funcionamento da Unión Europea.*					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?
■ Si	*Onde? → • Na páxina do proxecto • No espazo Abalar

	*Que termo se emprega?				
	☒ Videoxogo	☒ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
	☒ Outro/s (especificar) • Actividades interactivas				
□ Non					
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
□ Si	*Onde? →				
	*Que termo se emprega?				
	□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
	□ Outro (especificar) →				
☒ Non					
Observacións					
• O termo videoxogo é empregado na páxina do proxecto. • Na descrición realizada sobre o recurso no espazo Abalar, emprégase o termo xogo. En Tipo de recurso seleccionouse "Actividade interactiva", cremos é debido a que neste espazo non se inclúen como categorías de materiais xogos e/ou videoxogos.  				

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?				
☒ Si	*Onde? → • Na páxina do proxecto • No espazo Abalar				
	*Para cal? (especificar)				
	☒ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo		
	□ Outro (especificar)				
□ Non					
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?				
☒ Si	*Onde? → Na páxina do proxecto				
	*Para cal? (especificar)				
	□ Local	□ Provincial	☒ CCAA Galicia	□ Nacional	□ Internacional
	□ Outro (especificar) →				

	□ Non		
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?		
	■ Si	*Onde? → • Na páxina do proxecto • No espazo Abalar	
		*Que se determina? (especificar)	
		□ Idade	■ Nivel educativo • Educación Secundaria • 1º curso de Educación Secundaria.
			□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)
		□ Outro (especificar) →	
	□ Non		
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?		
	□ Si	*Onde? →	
		*Cales son? →	
	■ Non		
	Observacións		
	• En canto ao ámbito xeográfico, engadimos a continuación o que se indica na páxina do proxecto: *O primeiro destinatario serán os estudantes de Educación Primaria e Secundaria dos centros educativos públicos e privados implicados no proxecto, e dunha forma indirecta, todos os estudantes deses mesmos niveis da Comunidade Autónoma de Galicia grazas á inclusión dos materiais didácticos no portal educativo ABALAR.* • Na páxina do proxecto indícase de forma xeral que o videoxogo diríxese a alumnado de Educación Secundaria. No espazo Abalar, concretase máis, recomendando a súa utilización para 1º Curso de Educación Secundaria na materia de Ciencias Sociais. Recordemos que o videoxogo foi testeado por alumnado de 3º da ESO e 1º de Bacharelato.		

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →

	*Resumo de cales son →
■ Non	
Observacións	

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	■ Si	*Onde? → Páxina do proxecto
		*Resumo de cales son? → competencias lingüísticas
	□ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	• *Grazas ao feito de que o material didáctico creado para a implementación do proxecto estará en tres linguas (castelán, galego e inglés), ademais de contribuír á aprendizaxe de temas relacionados coa UE, o uso destes materiais didácticos na aula axudará a mellorar as competencias lingüísticas do alumnado, o que tamén contribúe ao carácter interdisciplinar deste proxecto.*	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

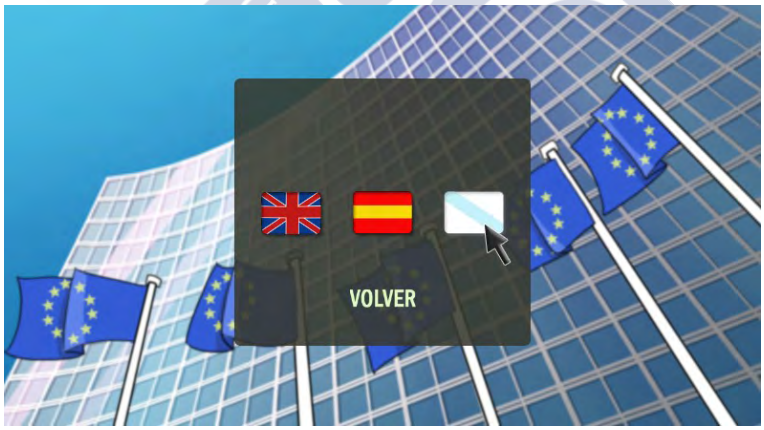
Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...

- Xogo que ten como obxectivo dar a coñecer os aspectos básicos do funcionamento da Unión Europea.
- Na páxina do proxecto indícase de forma xeral que o videoxogo diríxese a alumnado de Educación Secundaria. No espazo Abalar, concretase máis, recomendando a súa utilización para 1º Curso de Educación Secundaria.
- Non se especifican nin os obxectivos lúdicos, nin as regras do xogo, nin os retos a superar.
- Os contidos educativos tampouco son formulados.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	■ Si □ Non	*Onde? → • Na páxina do proxecto			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	■ Español	□ Vasco	□ Catalán	■ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	□ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	□ Outros (especificar)				
	Observacións				
	• Dentro do videoxogo pódese seleccionar o idioma: 				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	■ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	□ Voces
	□ Outros (especificar)

□ N/A
Observacións
• Os textos non están locutados. Non integra voz en off • Percíbense poucos efectos de son: ao facer roll sobre os botóns, ao premer sobre a cámara de fotos e cando a barra de tempo tórnase vermella.

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	□ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
	■ Si □ Non	*Onde? → • No espazo Abalar	
		*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.	
		□ Consola (esp.)	□ PC	□ Teléfono intelixente
		□ Tableta	■ Outra/s (esp.) → Multiplataforma
	Observación		
	• Que sexa multiplataforma significaría que o videoxogo funcionaría principalmente en computador, tabletas e teléfonos intelixentes. As nosas probas fixémolas nun computador xa que nunha tableta iOS foi imposible.		



D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?

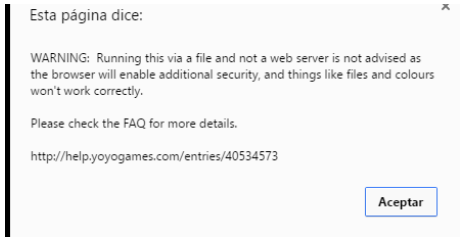
□ Si ■ Non	*Onde? →				
	*Indicar e especificar versión.				
	□ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
	□ Outro/s (especificar) →				
Observacións					
—					

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
	■ Si □ Non	*Onde? → Dentro do videoxogo		
		*Indicar cales se necesitan		
		□ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
		□ Outro/s (especificar)			
	Observacións				
	• Pantalla do videoxogo na que se especifican os controis do xogo:  • Observamos que entre os controis especificados non se inclúen os relacionados á interacción cunha pantalla táctil, dado que o xogo é descrito como multiplataforma.			

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	■ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	□ Outros (especificar)		□ N/A
	Observacións		
	• Para poder descargalo ou xogalo en liña. Mais descargado deunos problemas, non puidemos probalo, fixemos a nosa análise coa versión en liña:		



- Permite visualizarse a pantalla completa.

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
□ Realidade Aumentada	
□ Realidade Virtual	
□ Kinect	
□ Chat	
□ Control parental	
□ Redes Sociais	
□ Outras (especificar)	
■ N/A	
Observacións	
—	

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?
■ Si	*Especificar → GameMaker: Studio
□ Non	
Observacións	

- Atopamos nas diversas fontes unha serie de contradicións:
  - Na páxina do proxecto sinálase o seguinte: *También se trabajará con proyectos interactivos, mediante eAdventure, una plataforma creada por la Universidad Complutense de Madrid, que permite crear juegos educativos interactivos que se pueden utilizar en las pizarras interactivas que los colegios ya poseen.*
  - No espazo Abalar isto: *Xogo en HTML5*
  - A carón do *favicon* da Xunta, móstrase no espazo Abalar ao premer en "Visualizar", que foi creado con GameMaker: Studio



D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.11. Publicidade

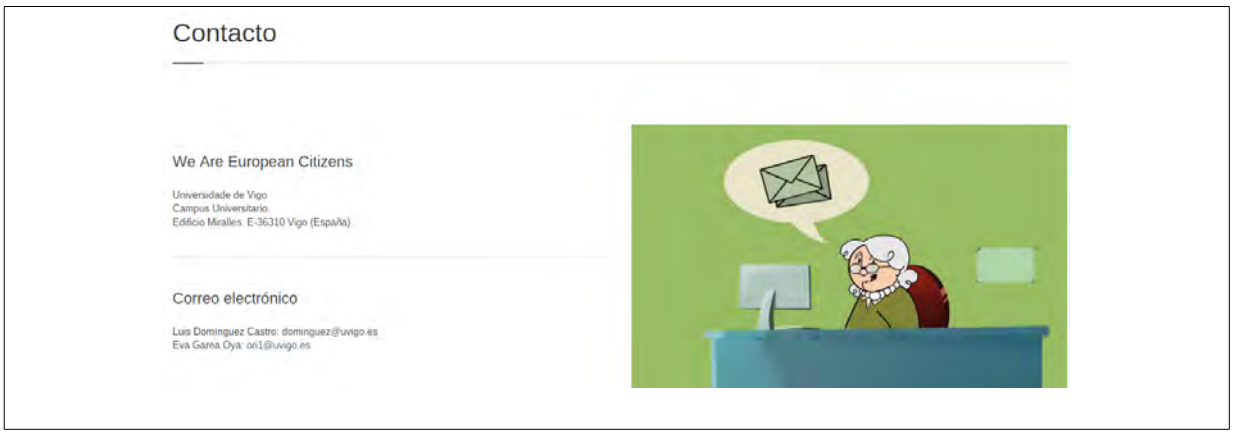
046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	■ Si	*Especificar → Na páxina do proxecto
	□ Non	
	Observacións	
	• Aínda que non se especifica que se resolvan temas relacionados co videoxogo, móstranse nomes propios das persoas do proxecto:	



Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...
• Dentro do videoxogo pódese seleccionar o idioma: galego, español ou inglés. • No repositorio Abalar e na páxina do proxecto indícase que o videoxogo é multiplataforma, polo que podería ser xogado en tabletas e teléfonos intelixentes, por exemplo. Nas probas realizadas nestes dispositivos xurdiron problemas, o xogo reportaba erros. Tamén xurdiron incidencias ao tentar descargalo, probouse na versión en liña. • As tecnoloxías coas que foi programado o xogo coas especificadas na páxina do proxecto non coinciden. • Inclúese na páxina do proxecto unha persoa e enderezo para o contacto.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A[1]
	*Xustificar: Obxectivo principal do videoxogo: dar a coñecer os aspectos básicos do funcionamento da Unión Europea.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Todo o videoxogo xira en torno ao obxectivo principal.
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Dados o obxectivos considérase como máis idóneo unha aventura gráfica ou un xogo conversacional multiusuario/a.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: O xogo pode ser finalizado sen atender aos obxectivos e contidos educativos.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Realízase un bo paralelismo entre os obxectivos lúdicos e pedagóxicos a partir da narrativa que envolve o xogo, xa que a medida que se cumpren os obxectivos do xogo vanse tratando os obxectivos pedagóxicos mais dunha forma demasiado expositiva, requirindo por parte do xogador/a unha mínima interacción. No xogo, o protagonista debe establecer contacto cos seus amigos e amigas europeas a través da Internet para poder participar nun concurso internacional. O obxectivo do/a xogador/a é conseguir que os seus amigos/as "en liña" lle acheguen fotos dos principais lugares de Europa para poder participar nun concurso de Foto-Cómic internacional e cuxo premio é visitar o Parlamento de Bruxelas. Para iso deberá coñecer o funcionamento básico da Unión Europea e así ir conseguindo as imaxes que necesita nun tempo marcado.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

	*Xustificar: Os contidos son de tipo histórico, social e cultural, vixentes na actualidade. Na actualidade a UE ten 28 países membros, esta información concorda coa do videoxogo, mais quedaría desfasada ou habería que actualizala con adhesión de novos países.
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O contido organízase a través de obxectivos lúdicos, mais lineais, repetitivos e non xerarquizados
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Preséntanse a partir de textos escritos.
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No videoxogo a Unión Europea trátase en termos políticos, membros e institucións, mais non en termos culturais.
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No xogo “precísase” a colaboración das amizades para ir conseguindo fotografías.
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.

	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O xogo está en galego, mais non foi deseñado especificamente para fomentar o seu uso.
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Para superar o xogo non se requiren habilidades complexas nin coñecementos específicos.
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Non foron detectados.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo os fondos do xogo, posto que reflicten lugares destacados da Unión Europea.
	Observacións
	-

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	□ Conceptual
	□ Procedemental ou de habilidades
	□ Actitudinal
	*Xustificar → Conceptuais: a través das informacións textuais en pantalla.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
	Observacións
	—

E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	□ Selección	□ Quebracabezas	□ Habilidade	□ Clasificación

	□ Cálculo de elementos	□ Identificación	□ Pregunta-resposta	□ Outro/s (esp.) →
	*Xustificar: Non aplica, posto que non se considera que o xogo integre retos. Ver observacións			
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?			
	□ Si	*Especificar →		
	■ Non			
074	Natureza dos retos:			
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.			
	□ Os retos pódense crear.			
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida			
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.			
	□ Outra (especificar)			
	*Xustificar →			
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.			
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas			
	■ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...			
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto			
	□ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.			
	□ Outros (especificar) →			
	*Xustificar →			
	Adecuación pedagóxica			
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.			
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A			
	*Xustificar: Non para a idade á que se dirixe o xogo. Como xa se especificou non se considera a existencia de retos como tal.			
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.			
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A			
	*Xustificar:			
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.			
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A			
	*Xustificar:			
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.			
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A			
	*Xustificar: Non se percibe dificultade para poder superar o xogo.			
	Características intrínsecas			
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.			

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non implican desafío.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Poderíanse resolver sen consultar ningún tipo de información.
	Observacións
	• A interface do xogo é a habitación de estudo do protagonista na cal atópase un portátil, un estante e un teléfono. A través do portátil, o protagonista vai recibindo mensaxes das súas amizades a modo de correo electrónico, que en realidade van indicando as cidades a visitar. Por medio dun mapa de Europa pódese elixir as cidades a "visitar" que se irán activando. Ao premer nunha determinade cidade, móstrase a imaxe dunha das amizades a cal aporta información e de fondo un lugar destacado dese lugar. A partir desta pantalla que se mostra pódese premer á dereita e a esquerda da pantalla, levando a novos fondos. De cada cidade hai tres fondos ou pantallas. Unha vez visitadas as cidades e sacadas as fotos necesarias no computador móstranse as fotografías para editar o fotocómic, como se verá ao longo da análise as opción para editar este recurso son mínimas.

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	■ Ante accións ou respostas correctas
	□ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	□ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto
	□ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	□ Outras (especificar) →
	*Xustificar →
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	□ Son de acerto
	□ Son de erro
	□ Animacións de vitoria
	□ Animacións de derrota
	■ Outros (especificar) → Consíguense imaxes para o fotocómic e recíbense contidos textuais.

	*Xustificar →
084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	□ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar →
	Observacións
	—

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	• O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, mais nin sequera utiliza procesos de ensaio-erro.

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• Obxectivo principal do videoxogo: dar a coñecer os aspectos básicos do funcionamento da Unión Europea. • O xogo pode ser finalizado sen atender aos obxectivos e contidos educativos. Preséntanse os contidos de forma textual.

- O xogo non inclúe retos como tal. Simplemente hai que ir seguindo certas indicacións e premer sobre determinadas pantallas sen prestar atención a ningún elemento.
  O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, mais sen reforzos, xa que non son nin necesarios para poder superalo.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O xogo é de curta duración pero ademais inclúe unha opción para gardar a partida.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	
	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.	

	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	■ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	■ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	• Sinalábamos ao comezo deste documento, que no Proxecto “We are European Citizens” creouse unha guía para o profesorado de secundaria. Este recurso en realidade é un programa dunhas xornadas formativas dirixidas ao profesorado sobre a UE. Descoñecemos se neste curso foi tratado o xogo, se houbo orientacións para o seu uso, avaliación, etc.



CURSO DE FORMACIÓN PARA SECUNDARIA
A UNIÓN EUROPEA HOXE. RECURSOS DIDÁCTICOS.
Coordinación: Prof. Dr. D. Celso Cancela Outeda

	16:00-18:00	18:00-20:00
Martes, 22 de abril ***As bases e as políticas da UE***	Luis Domínguez Castro Titular Cátedra Jean Monnet Ad Personam de Historia da Construción Europea "Principais etapas históricas do proceso de construción europea: de Roma a Lisboa"	Noemi García Gestoso Profesora Jean Monnet de Dereito Constitucional da UVigo "As políticas comunitarias: a política medioambiental da Unión"
Xoves, 24 de abril ***As políticas e as bases da UE***	Mónica López Viso Profesora Jean Monnet de Ciencia Política da UVigo "A política social da Unión Europea: do Estado de Ben-Estar á Europa social"	Celso Cancela Outeda Profesor Jean Monnet de Ciencia Política da UVigo "O modelo político da UE"
Martes, 29 de abril ***A UE e o futuro***	Xulio Pardellas de Blas Profesor Jean Monnet de Economía da UVigo "O debuxo da UE no marco financeiro 2014-2020"	Argimiro Rojo Salgado Profesor Jean Monnet de Ciencia Política da UVigo "O modelo de construción europea, a gobernanza multinivel e o federalismo"
Martes, 6 de maio ***Recursos didácticos I***	Eva Garea Oya Secretaria do Centro Europeo de Excelencia Jean Monnet da UVigo, Técnico Superior de Relacións Internacionais "Navegar polo portal da UE"	Maribel Doval Ruiz Profesora de Didáctica da UVigo "Recursos didácticos sobre a UE en Internet"
Xoves, 8 de maio ***Recursos Didácticos II***	Silvia García González Profesora de Pintura da UVigo "Recursos docentes nas plataformas europeas de arte e patrimonio"	Beatriz Legerén Lago Profesora de Comunicación Audiovisual da UVigo "O traballo na aula con recursos docentes audiovisuais"

Ligazón: http://www.oliferrando.es/citizens/products/guide_secondary_gal.pdf

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• Non se ten en conta a figura dinamizadora. • Non permite configuracións. • Non se aconsella propostas de uso • Non inclúe ou suxire a realización de tarefas cooperativas.

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	■ Natureza narrativa
	Observacións
	—

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	—

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	□ Si	*Especificar número →
		*Describir →
	■ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	□ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	■ N/A	
	Observacións	
	—	

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	■ Ningunha
	□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	As “fotografías” realizadas aos lugares visitados pódense editar: incluír un pequeno texto e filtros de cor.



G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...)
	□ Mediante voces en *off*
	■ Mediante textos en pantalla
	□ Outras (especificar)
	□ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Establecer contacto cos amigos europeos a través de internet para visitalos e sacar fotos dos principais lugares de Europa. O obxectivo é participar nun concurso de Foto-Cómic internacional e cuxo premio é unha viaxe pagada coa familia.



109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A pesar de que a historia inicialmente é interesante, o patrón en canto aos sistema de contacto e visita ás amizades sempre é igual. Ademais atopamos erros de guión que fan perder valor á historia, como referencias a personaxes visitadas cando non foron realizadas. Na seguinte imaxe Hans comenta que Christoffer o informou do concurso cando, nunha das nosas partidas para a análise deste videoxogo, aínda non establecéramos contacto con Christoffer.



110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Para familiarizarse co concepto da Unión Europea e identificar os lugares máis representativos. Mais non axuda a coñecer o funcionamento básico da Unión Europea. En canto á trama argumental, se o premio do concurso é unha viaxe por Europa, non gasta máis a personaxe visitando ás súas amigas e amigos para conseguir as fotografías? O obxectivo do xogo conséguese aínda que non se atendan ás informacións. Ademais no caso de interesarnos afondar nas informacións facilitadas a través dos libros que se van conseguindo, pérdese tempo, polo que o xogador/a se arrisca a non chegar ao final do xogo,

quedando os contidos sen ler.
Observacións
—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	□ Un escenario ou fondo		
	■ Varios escenarios (especificar número) → 15		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	■ Interior	Características reais: estudio, interior estación ferrocarril (tren de Luxemburgo)	2
	■ Exterior	Características e lugares reais (ver seguinte punto)	12
	■ Neutro	Pantalla computador	1
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	□ Si	*En cales?→	
	■ Algunhas	*En cales?→ Case todos os fondos: • Roma ◦ Coliseo ◦ Palacio dos Conservadores • Bruxelas ◦ Atomium ◦ Comisión Europea ◦ Consello da UE • Frankfurt ◦ Estación Franffuter Allgemeine ◦ Banco Central Europeo • Luxemburgo ◦ Tribunal de Xustiza ◦ Tribunal de Contas • Santiago de Compostela ◦ Cidade da Cultura ◦ Hostal dos Reis Católicos ◦ Catedral	
	□ Non		
	□ Difícil determinar		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		
116	Perspectiva:		

	□ Cónica
	■ Isométrica
	□ Outra (esp.)
117	Estilo gráfico:
	□ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
118	Cores que predominan:
	□ Cálidas
	■ Frías
	■ Claras
	■ Escuras
	□ Pastel
	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente
	□ Pasado
	□ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións
	• Emprégase sobre todo a cor azul en diferentes tonalidades.

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	■ Terceira persoa	
	□ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes					
122	Intégranse no videoxogo personaxes?					
	■ Si					
	□ Non					
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?					
	■ Pre-definidos (esp.) → Daniela, Christoffer, Hans e Victoria.					
	□ Selección avatar (esp. as opcións)					
	□ Creación avatar (esp. as opcións)					
	□ Outro (esp.)					
	□ N/A					
124	Estilo gráfico					
	□ Realista					
	□ Surrealista					
	□ Abstracto					
	■ Cartoon					
	□ Pixelado					
	□ Manga					
	□ Outro (esp.)					
	□ N/A					
125	Características da representación gráfica					
	■ 2D					
	□ 3D					
	□ Outra (esp.) →					
	□ N/A					

	Especie	Nº de referencias
	■ Persoa	4
	□ Animal	
	□ Ser fantástico	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	
	□ N/A	

127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	□ Heroína		□ Heroe		□ Heroe	
	■ Axudante	2	■ Axudante	2	□ Axudante	

	□ Antagonista		□ Antagonista		□ Antagonista	
	□ Provedora		□ Provedor		□ Provedor	
	□ Beneficiaria		□ Beneficiario		□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	
	□ N/A					
	Personaxes principais					
128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor				Nº de referencias	
	□ Occidentais				4	
	□ Asiáticos					
	□ Árabes					
	□ Indios					
	□ Africanos					
	□ Xitana					
	□ Azul					
	□ Amarelo					
	□ Verde					
	□ Laranxa					
	□ Rosa					
	□ Non se distingue					
	□ Outro (esp) →					
	□ N/A					
129	Xénero				Nº de referencias	
	□ Feminino				2	
	□ Masculino				2	
	□ Asexual					
	□ Non se distingue					
	□ Outro (esp.)					
	□ N/A					
130	Estados e necesidades especiais					
	□ Personaxe en cadeira de rodas					
	□ Personaxe sen unha extremidade					
	□ Personaxe xorda					
	□ Personaxe con baixa visión					
	□ Personaxe embarazada					
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas					
	□ Outro (esp.)					

	■ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	□ Infancia (0-12 anos)	
	■ Adolescencia (13-18 anos)	4
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
132	Rexistro lingüístico	
	■ Estándar	
	□ Culto	
	□ Coloquial	
	□ Vulgar	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
	Arquetipos	
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.	
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.	
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.	
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A	
	*Xustificar: Tanto como as masculinas.	
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.	
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A	
	*Xustificar: En canto ás personaxes de sexo feminino, nada a destacar: aparencia, vestimenta, poses... adecuadas. A personaxe Hans móstrasenos como un adolescente preocupado polo seu físico e presumido do mesmo, chámanos a atención a pose que ten como sinalando ao músculo do brazo.	
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.	
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A	
	*Xustificar: Supostamente son persoas que viven preto dos lugares máis importantes para a Unión Europea, mais todos presentan os mesmos trazos. Menciónase de diversidade de culturas en Europa mais non as representan.	



As personaxes e rol que adquire o xogador ou xogadora, representan adolescentes ou mozas e mozos de clase social media-alta, por non dicir alta.
Quen pode permitirse visitar a amigas e amigos por Europa para sacar fotos para un concurso?





138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: As personaxes semellan ter máis de18 anos.
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Complexións delgada e atlética.

140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: As poses son neutras e de abertura, de diálogo... agás a de Hans, que como sinalamos parece estar mostrando os seus músculos.
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Rostros afables, movementos estáticos agás cando simulan estar falando, mais soamente abren e pechan os ollos.
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar: Moven a boca mais non se inclúe locución. Os textos son fundamentalmente informativos.
	Observacións

- Imaxe das personaxes secundarias:



Daniela



Christoffer

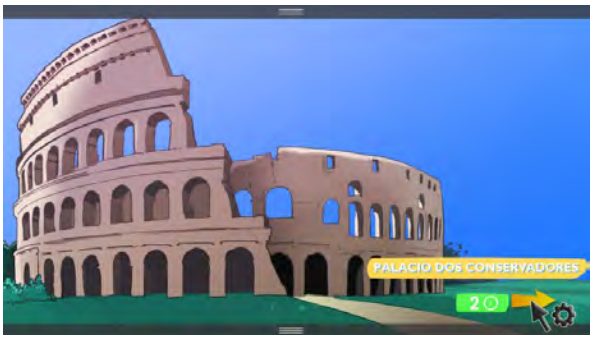


Hans



Victoria

- Escenarios ou fondos baseados na realidade:
  - Roma



Coliseo



Palacio dos Conservadores

- Bruxelas



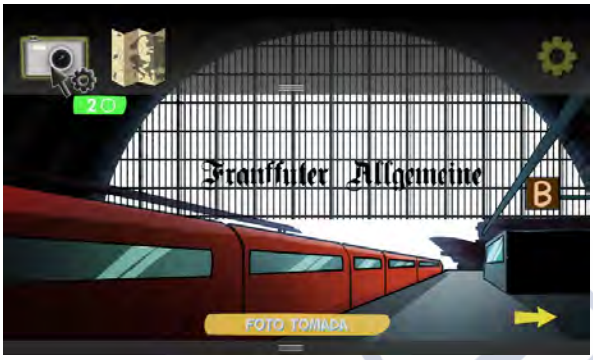
Atomium


Comisión Europea



Consello da UE

- Frankfurt



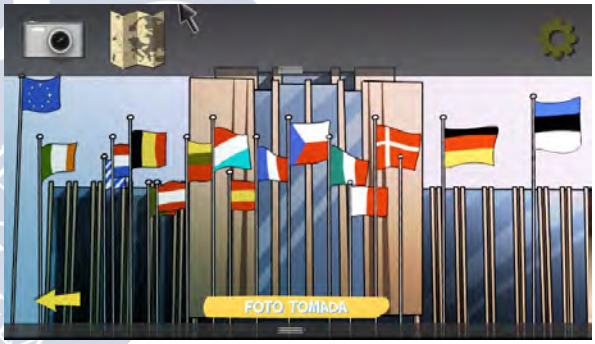
Estación Franffuter Allgemeine


Banco Central Europeo

- Luxemburgo

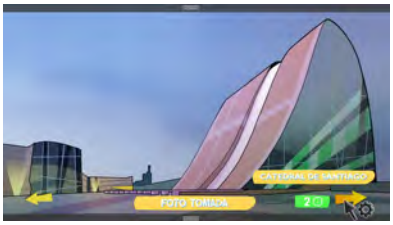


Tribunal de Xustiza



Tribunal de Contas

- Santiago de Compostela



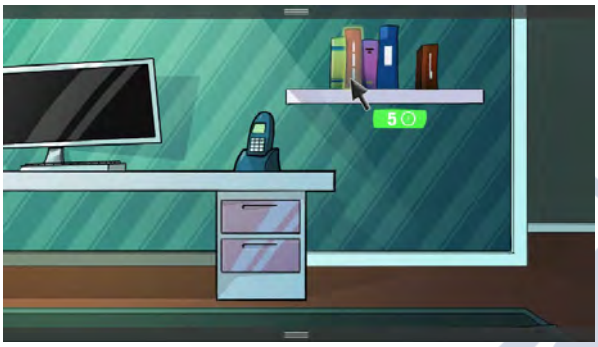
Cidade da Cultura

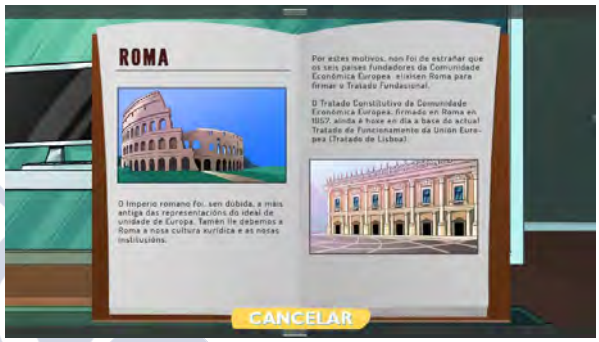

Catedral de Santiago


Hostal dos Reis Católicos

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	■ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	■ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	□ N/A
	Observacións
	Serían neste xogos o mapa e os libros. Consultar os libros penaliza no tempo, consume tempo de xogo, que é variable que se utiliza para gañar ou perder.





G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		■ Outros (esp.) → O xogo ten un tempo "ficticio" máximo para completarse.
		□ N/A
		*Xustificar → As accións a realizar no xogo consumen tempo, polo que hai facer as xustas para non esgotar todo o dispoñible
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	□ Simétrica (xógase en tempo real)	

	■ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)
	*Xustificar →
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:
	□ *Cut-scenes*
	□ *Flash back*
	□ *Flash forward*
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	Capturas de progresións na barra do tempo:  O botón Cancelar refírese neste caso a pechar o libro, non ten relación coa barra de tempo.

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• Non se brindan opcións para intervir no no espazo de configuración do xogo. Inclúese unha especie de editor, pero no que soamente se pode incluír un pequeno texto e mudar os filtros de cor das "fotografías" realizadas. • A trama argumental preséntase mediante textos en pantalla. • A pesar de que a historia inicialmente é interesante, o patrón en canto aos sistema de contacto e visita ás amizades sempre é igual. Ademais atópanse erros de guión que fan perder valor á historia, como referencias a personaxes visitadas cando non foron realizadas. • A trama argumental axuda a familiarizarse co concepto da Unión Europea e identificar os lugares máis representativos. Porén non axuda a coñecer o funcionamento básico da Unión Europea. • O obxectivo do xogo consíguese aínda que non se atendan ás informacións. Ademais no caso de afondar nos contidos que se mostran escritos nos libros que se atopan no estante, consultar estes libros penaliza no tempo, é dicir consume tempo de xogo que é variable que se utiliza para gañar ou perder. • Xogo en 1ª persoa, mais todas as personaxes que aparecen presentan os mesmos trazos occidentais. Menciónase de diversidade de culturas en Europa mais non as representan. • Un valor positivo dada a temática do xogo, é que os escenarios ou fondos reflicten a realidade.

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Inclúense unha simple anotación no apartado "Configuración" do xogo, mais percíbese de forma clara logo de familiarizarnos coa interface.
	Observacións
	—

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	■ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: O obxectivo do xogo podería ser adecuado, interesante e atractivo para o grupo destinatario, mais non se cumpre debido ao guión do xogo, ao carácter repetido da mecánica e a simpleza do editor de imaxes. Chegar ao obxectivo é moi sinxelo.
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Serían adecuados, pero sumado ao comentado no punto anterior, consideramos un erro grave perder tempo "figurado" ao revisar, abrir, ler... os libros que se conseguen durante o xogo e que conteñen información relevante para a consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	□ Obter puntos
	□ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	■ Obter bens virtuais

□ Aparecer en táboa de clasificacións
□ Gardar as marcas persoais
□ Outra (especificar)
*Xustificar → Conseguir imaxes e libros
Observacións
—

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → A dificultade por superar o videoxogo recae no propio xogador ou xogadora.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións

—

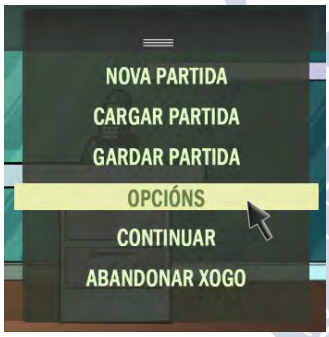
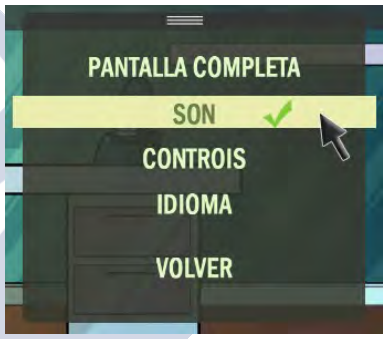
H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 1 2 N/A		
	*Xustificar: Superar o xogo é moi doado, tendo en conta as idades destinatarias.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)			
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.			
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.			
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.			
	■ N/A			
	*Xustificar →			
159	Compoñente de azar			
	□ Si	*Especificar →		
	■ Non			
160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	□ Mover personaxe		
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		□ Seleccionar		
		■ Premer	Premer sobre a cámara de fotos	O fondo pasa a incorporarse ao álbum do xogador/a
			Premer no mapa sobre a cidade ou lugar a visitar	Móstranse as pantallas e personaxes relacionadas co lugar en cuestión.
		□ Arrastrar obxectos		
		□ Coller		

	□ Colorear			
	□ Construír			
	■ Outras	Editar	Escribir texto e seleccionar filtros	O resultado pasa a incorporarse ao álbum do xogador/a
Non diexéticas	□ Pause			
	■ Configuración			
	□ Menú			
	□ Outra (especificar) →			

161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	• Opcións da configuración:   • En Controis: *Usa o rato para interactuar cos elementos en pantalla.* *No ordenador podes revisar o correo e editar as fotos sacadas nas túas viaxes.*

H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	■ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → • O resultado é de derrota ao consumirse todo o tempo. Automaticamente vólvese á

pantalla inicial.

- É de vitoria ao conseguir todas as imaxes para o álbum, premer no botón de imprimir e pasar o álbum (pasapantallas) até a última folla. Automaticamente vólvese á pantalla inicial.



164	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	■ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	□ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	□ Puntuación final ou definitiva da partida
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Xogo monousuario/a • Mecánica repetitiva. • Superar o xogo é moi doado, tendo en conta as idades destinatarias. • Sen mecanismos para modular a dificultade do xogo. • Os obxectivos do xogo non son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos. Considérase un erro grave perder tempo "figurado" ao revisar, abrir, ler... os libros que se conseguen durante o xogo e que supostamente conteñen información relevante para a consecución dos obxectivos pedagóxicos.

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú
	■ Botóns → De avance e retroceso
	□ Logos
	■ Mapa xeral do xogo → Mapa de Europa
	■ Caixas de texto
	■ Outros (especificar) → Libros conseguidos e computador (álbum e editor)
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Son fáciles de entender máis non destacan pola súa orixinalidade, agás o de configuración ou opcións, os demais son botóns textuais.
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	Imaxes xerais da interface nas "visitas":  Superior  Inferior

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A

	*Xustificar: O deseño é limpo, mais quizais poida resultar simple e pouco atractivo ao grupo de idade destinataria.
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Ao non ter locucións, consideramos que as personaxes mellorarían se non movesen a boca continuamente. As ilustración poden resultar infantís.
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Os fondos representan lugares reais.
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: As sombras están coidadas e a catedral de Santiago móstrase con choiva! mais curioso que non o Hostal e a Cidade da Cultura.
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Non foron detectadas
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos que os textos dos libro poderían ser de maior tamaño ou incluír un pdf para a súa descarga.
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A

	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Nos diálogos: letras brancas sobre fondo azul claro.
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os textos adecúanse ao espazo que teñen as caixas onde se integran.
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Inclúen un botón para pasar as viñetas cando se considere necesario, sen presión de tempo.
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúe soamente banda sonora e un efecto de son nun momento puntual e ao facer *roll over* sobre os botóns, sobre os obxectos activos..., non cada vez que se colle un obxecto ou se cumpre un obxectivo.
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: É demasiado relaxada.
191	A calidade do son é boa.

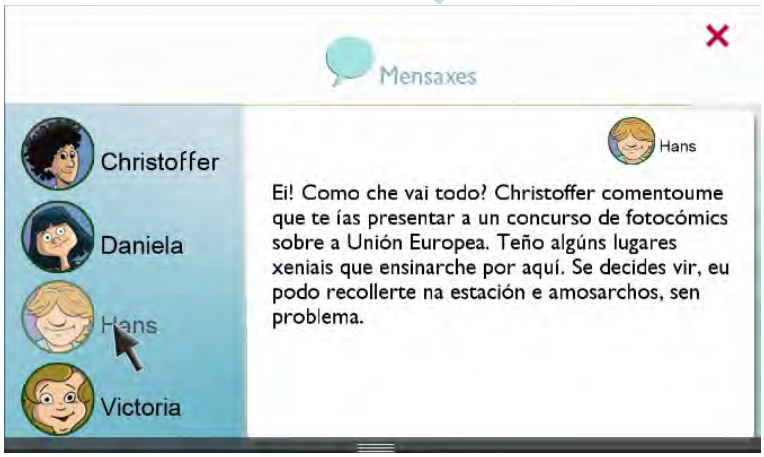
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Saliéntase dentro dos obxectos que se collen e nos diálogos.
	Observacións
	• Emprego do xénero en masculino: 

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar) → Xogar en pantalla completa
	*Xustificar →
	Observacións
	—

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A presentación é moi breve, mais non permite ser saltada.
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Pódese gardar o estado da partida e saír do xogo nalgunhas pantallas, mais non cando se producen interacción ou mentres dialogan as personaxes.
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Móstrase unha folla en branco.
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Atopáronse pequenas incidencias, como: nun momento do xogo (visitando a Daniela en Roma) solápanse dúas músicas diferentes; no editor xurdiron á veces problemas ao borrar ou escribir (quedándose colgado); na seguinte imaxe pode verse como sen visitar a Christoffer móstrase a mensaxe de Hans facendo referencia ao mesmo, etc.



Observacións
—

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• Deseño gráfico coidado e limpo, mais quizais simple e pouco atractivo á vista da idade destinataria. As ilustracións poden resultarlles infantís. • Non ten locucións, mais as personaxes moven a boca continuamente. • Os fondos axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión e transmiten información relevante. • En canto ao aspecto e a ambientación dos escenarios, indicar que é dos pouco xogos onde os efectos atmosféricos e as sombras están en certa medida coidadas, por exemplo a imaxe da catedral de Santiago preséntase con choiva. • Non foron detectados erros ortográficos. • Consideramos que os textos dos libro poderían ser de maior tamaño ou incluír un PDF para a súa descarga. • Emprégase o masculino xenérico para referirse ao xogador ou xogadora. • Xurdiron nas diversas probas pequenas incidencias relacionadas co guión e/ou programación. • Pódese gardar o estado da partida e saír do xogo nalgunhas pantallas, mais non cando se producen interacción ou mentres dialogan as personaxes. • Os textos poden pasarse manualmente.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• Pode ser xogado en galego.	• Non se brindan opcións para intervir no no espazo de configuración do xogo.
• Dispoñible no Espazo Abalar.	• Atópanse erros de guión e/ou programación.
• Permite gravar a partida, mais dependendo do momento no que se sitúe o xogo.	• A diversidade de culturas europeas non se mostra representada.
• Os textos poden pasarse manualmente.	• Superar o xogo é moi doado, tendo en conta as idades destinatarias.
• Os fondos axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión e transmiten información relevante.	• Os obxectivos do xogo non son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos. Por exemplo, pérdese tempo "figurado" ao revisar, abrir, ler... os libros que se conseguen durante o xogo e que supostamente conteñen información relevante para a consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	• Os textos dos libro poderían ser de maior tamaño ou incluír un PDF para a súa descarga.
	• Melloraría se incluíse locucións, aumentase o nivel de dificultade, incluíse quebracabezas ou permitise realizar máis accións, mellorase o editor, etc.

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Análise do videoxogo

O segredo de Teba

Data de inicio do proceso da análise	03 de marzo de 2016
Hardware empregado	• Computador HP • Edición: Windows XP • RAM utilizable: 2 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 32 bits

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....4
A.3. Imaxes de referencia....6
Conclusións do bloque A....6
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....7
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....7
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....7
Conclusións do bloque B....10
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....11
C.1. Código PEGI....11
C.2. Idea do xogo....11
C.3. Funcións xerais....11
C.4. Clasificación....12
C.5. Grupo destinatario....12
C.6. Obxectivos lúdicos....13
C.7. Regras do xogo....13
C.8. Retos....14
C.9. Obxectivos educativos....14
C.10. Contidos educativos....14
C.11. Relación co Currículo Oficial....15
Conclusións do bloque C....15
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....16
D.1. Idioma....16
D.2. Son....16
D.3. Rexistro....16
D.4. Plataforma....17
D.5. Sistema operativo....17
D.6. Sistema periférico....17
D.7. Outros requisitos técnicos....18
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....18
D.9. Linguaxe de programación....18
D.10. Compras....18
D.11. Publicidade....19
D.12. Garantía....19
D.13. Contacto....19
Conclusións do bloque D....19
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....20
E.1. Obxectivos educativos....20
E.2. Contidos educativos....20
E.3. Ámbito de incidencia....25
E.4. Retos....25
E.5. Retroalimentación e axuda....27
E.6. Teorías de aprendizaxe....29
Conclusións da análise E....29
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....30
F.1. Tempo....30
F.2. Control do progreso....30
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....30

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....31
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....32
Conclusións da análise F....32
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....33
G.1. Natureza do mundo do xogo....33
G.2. Estrutura....33
G.3. Niveis....33
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....34
G.5. Trama argumental....34
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....35
G.7. Visión do xogador/a....37
G.8. Personaxes....37
G.9. Obxectos simbólicos....41
G.10. Estrutura temporal....42
Conclusións da análise G....43
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....44
H.1. Regras do xogo....44
H.2. Obxectivos do xogo....44
H.3. Recompensas....44
H.4. Conflito do xogo....45
H.5. Os/as xogadores/as....45
H.6. O equilibrio de dificultade....46
H.7. Eventos do videoxogo....46
H.8. Resultados do xogo....47
Conclusións da análise H....48
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....49
I.1. Interface gráfica....49
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....50
I.3. Accesibilidade....52
I.4. Funcionalidade técnica xeral....53
Conclusións da análise I....54
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....55
K.1. Conclusións finais....55

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	O segredo deTeba		
002	Ano ou data lanzamento	2005		□ Non figura
003	Colección			■ Non forma parte
004	Soporte	■ CD		Especificar
		□ En liña	□ Accesible en Web	
			□ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	Nas Bibliotecas dos Centros Socioculturais "José Saramago": http://www.opacmeiga.rbgalicia.org/DetalleRexistro.aspx?CodigoBiblioteca=CBM112&Rexistro=1019258&Formato=Etiquetas Para esta análise deixounos unha copia do xogo a empresa imaxin|software.		
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións

- Facendo buscas pola rede, atopamos pouca información sobre "O segredo de Teba" mais destaca a publicación da investigación "Elementos didácticos y organizativos de la enseñanza de la prevención en el aula", na que se indica que o videoxogo tamén estivo dispoñible para a súa descarga: *[...] La dirección web donde se encuentra alojada la campaña es en la siguiente dirección:* www.xunta.es/conselle/tr/c-novas/novas/060426A.htm
Es una aplicación multimedia que puede descargarse por parte del usuario en Windows y Macintosh (Burgos, 2008). Dispoñible en: http://www.juntadeandalucia.es/export/drupaljda/1_1770_elementos_didacticos_y_organizativos_en_ensenanza_de_la_prevencion_en_el_aula.pdf

A.2. Autoría

007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica	1	imaxin|software	Santiago de Compostela	http://www.imaxin.com/
	■ Xunta de Galicia	1	Consellería de Asuntos Sociais, Emprego e Relacións Laborais. Dirección Xeral de Relacións Laborais.	Santiago de Compostela	http://www.xunta.es/portada

	□ Concello				
	□ Museo				
	□ Biblioteca				
	□ Fundación				
	□ Editorial				
	□ Produtora audiovisual				
	□ Persoa/s física/s				
	□ Outras/os (especificar)				
	□ Non figuran				

008	Iniciativa
	□ Propia
	□ Contratación
	□ Concurso público
	□ Subvención
	□ Outra
	■ Non figura / difícil de determinar
009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?
	■ Si — *Especificar → Ao finalizar o videoxogo



	□ Non
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?
	■ Si — *Especificar → Inclúese a función de "Asesoría pedagóxica"
	□ Non
	Observacións
	—

A.3. Imaxes de referencia

011	 Introdución ao videoxogo	 Momento do videoxogo
	Observacións	
	—	

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	—
014	Outra información de interese
	—

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...
• Videoxogo gratuíto dispoñible na actualidade dentro da Rede de Bibliotecas de Galicia e que estivo dispoñible en liña na páxina da Xunta de Galicia. • Inclúe depósito legal con data de 2005. • Os logos da empresa desenvolvedora e institución contratante móstranse na caixa do CD, ao comezo do xogo e nos créditos do mesmo (pantalla final). • Na súa creación coutouse cunha persoa especialista en educación.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)	
	□ Web do proxecto	
	■ Embalaxe	Caixa Dvd 14mm branca con film para carátula
	■ Material impreso	Tríptico
	□ Espazo en tenda virtual	
	□ Outro (especificar)	
	Observacións	







B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?		
Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición

☒ Titorial		Tríptico	Papel	Ver imaxe en observacións
□ *Trailer*				
☒ Sinopse		Carátula	Papel	Ver observacións
☒ Presentación formal		Tríptico	Papel	Ver imaxe en observacións
□ Guía didáctica específica para docentes				
□ Información xeral de carácter pedagóxico.				
□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso				
□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)				
☒ Información técnica		Tríptico	Papel	Ver imaxe en observacións
☒ Outro/s	Introdución á aventura	Comezo do videoxogo	Animación con locucións	Mostra como dous arqueólogos descobren o anel incompleto da moura Teba e o atraco que sofren por parte dun bandido. Relátase a historia do anel e a carta que sobre o mesmo recibiu no ano 1970 o Sr. Penabade (ver observacións). Inclúe música e voces en off.
Observacións				

- Sinopse:
  Conta a lenda que o anel da moura Teba tiña un grande poder. As serpes que o forman representan a dualidade oposta do ben e o mal, do máxico e o humano. Hai serpes gardiáns de tesouros e serpes milagreiras que curan todo tipo de males.
  Algúns din que o anel é un mito, outros xuran que o viron. A única proba da súa existencia é o diario dun arqueólogo inglés que aseguraba telo descuberto nunha fraga galega a finais do século XIX.
  A aventureira Lucia e a súa familia mudáronse a unha nova casa. Nunha expedición polo faiado Lucía queda pechada, e buscando a forma de saír descobre unha caixa que garda parte dun grande tesouro: "O anel da moura Teba". Agora comeza a túa aventura...
- En imaxe, parte da carta da Sra. A. Presedo ao Sr. Penabade que se mostra en pantalla:

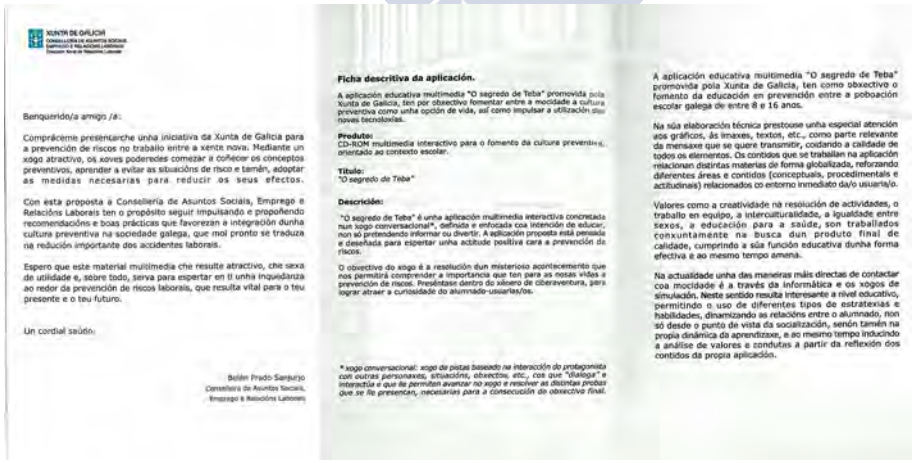
1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.



Nota: a carta está asinada por unha muller, mais emprega o xénero masculino na narración: *grande experto en [...]*

- Imaxe – textos tríptico:





Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• Deseño coidado e atractivo da embalaxe que complementa o videoxogo (tendo en conta a data de lanzamento). • Na embalaxe inclúese información formal sobre o videoxogo (obxectivos, grupo destinatario/a principal, valores que son tratados...), unha ficha descritiva, información técnica e instrucións de uso.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?				
	□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
	□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
	□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
■ Non					
Observacións					
—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?		
□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
	□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
■ Non			
Observacións			
—			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
■ Si	*Onde? → • No tríptico				
	*Cal é a súa función?				
	□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
	■ Educar	■ Outras (especificar) • Coñecer • Aprender • Informar • Divertir			
□ Non					
Observacións					
• *[...] Mediante un xogo atractivo, os xoves poderedes comezar a coñecer os conceptos preventivos, aprender a evitar as situacións de risco e tamén, adoptar as medidas necesarias para reducir os seus efectos.* (Extracto da carta da Concelleira) • Texto incluído no apartado de Descrición: *"O segredo de Teba" é unha aplicación multimedia interactiva concretada nun xogo conversacional, definida e enfocada coa intención de educar, non só pretendendo informar ou divertir. A aplicación proposta está pensada e deseñada para espertar unha actitude positiva cara a prevención de riscos.*				

O obxectivo do xogo é a resolución dun misterioso acontecemento que nos permitirá comprender a importancia que ten para as nosas vidas a prevención de riscos. Preséntase dentro do xénero de ciberaventura, para lograr atraer a curiosidade doa alumnado-usuarios/as.

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?				
	■ Si	*Onde? → No tríptico			
		*Que termo se emprega?			
		□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
		■ Outro/s (especificar) • material multimedia • aplicación multimedia interactiva			
	□ Non				
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
	■ Si	*Onde? → No tríptico			
		*Que termo se emprega?			
		□ Educativo	■ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
		■ Outro (especificar) → *xénero de ciberaventura*			
	□ Non				
	Observacións				
	• No tríptico defínese o que é un xogo conversacional: *xogo de pistas baseado na interacción do protagonista con outras personaxes, situacións, obxectos, etc., cos que "dialoga" e interactúa e que lle permiten avanzar no xogo e resolver as distintas probas que se lle presentan, necesarias para a consecución do obxectivo final.*				

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?			
	■ Si	*Onde? → No tríptico (non de forma explícita)		
		*Para cal? (especificar)		
		■ Centros educativos Menciónase *alumnado* e *poboación escolar*	□ Fogar	□ Museo
		□ Outro (especificar)		
	□ Non			
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?			
	■ Si	*Onde? → Tríptico		
		*Para cal? (especificar)		
		□ Local	□ Provincial	■ CCAA	□ Nacional	□ Internacional

			Galicia		
	□ Outro (especificar) →				
□ Non					
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?				
■ Si	*Onde? → Carátula e tríptico				
	*Que se determina? (especificar)				
	■ Idade → 8 a 16 anos	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)		
	□ Outro (especificar) →				
□ Non					
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?				
□ Si	*Onde? →				
	*Cales son? →				
■ Non					
Observacións					
• Texto incluído no tríptico: *A aplicación educativa multimedia "O segredo de Teba" promovida pola Xunta de Galicia, ten como obxectivo o fomento da educación en prevención entre a poboación escolar galega de entre 8 a 16 anos.*					

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
■ Si	*Onde? → No tríptico e durante o videoxogo	
	*Resumo de cales son → Resolver un misterioso acontecemento	
□ Non		
Observacións		
• Texto do tríptico: *O obxectivo do xogo é a resolución dun misterioso acontecemento que nos permitirá comprender a importancia que ten para as nosas vidas a prevención de riscos. Preséntase dentro do xénero de ciberaventura, para logar atraer a curiosidade do alumnado-usuarias/os.*		

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
■ Si	*Onde? →No tríptico	
	*Resumo de cales son → • Como dar ou usar un obxecto da mochila • Como moverse entre localidades a través do mapa • Como moverse dentro das pantallas • ...	
□ Non		

Observacións
• Mais non se especifican se está composto de fases ou niveis, como se estrutura, que hai que facer, etc. Infórmase sobre como interactuar e moverse polo videoxogo.

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	• No tríptico enuméranse as grandes finalidade ou obxectivos xerais, relacionados coa prevención de riscos	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	■ Si	*Onde? → No tríptico, enumerados de forma xeral.
		*Resumo de cales son? → *Os contidos que se traballan na aplicación relacionan distintas materiais de forma globalizada, reforzando diferentes áreas e contidos (conceptuais, procedimentais e actitudinais) relacionados co entorno inmediato da/o usuaria/o.* *Valores como a creatividade na resolución de actividades, o traballo en equipo,a interculturalidade, a igualdade entre sexos, a educación para a saúde, son traballados conxuntamente na busca de un produto final de calidade, cumprindo a súa función educativa dunha forma efectiva e ao mesmo tempo amena.*
	□ Non	
	Observacións	
	—	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...

- Estamos ante un videoxogo que pretende espertar entre a mocidade galega de 8 a 16 anos unha actitude positiva cara a prevención de riscos.
- Tanto os obxectivos educativos, como os contidos, regras e finalidades lúdicas inclúense de forma xeral no tríptico que acompaña o xogo.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	□ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			

036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?
	■ Botóns (texto)
	□ Botóns (locución)
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)
	■ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)
	■ Locucións personaxes
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)
	■ Outros (especificar) → Voces en off: presentación xogo
	Observacións
	• Os botóns móstranse en galego. • No videoxogo existen dúas tipoloxías de caixas de texto: ◦ Texto das personaxes, móstranse en bocadillos tipo cómic. Son locutadas polas propias personaxes. ◦ Texto toma de decisións. Móstranse dúas opción entre as que se debe elixir para avanzar no videoxogo. Sen locución.

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	■ Voces
	■ Outros (especificar) → Sons ambiente
	□ N/A
	Observacións
	—

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	□ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso →

■ Non	
Observacións	
—	

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
■ Si □ Non	*Onde? → Tríptico e carátula		
	*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.		
	□ Consola (esp.)	■ PC	□ Teléfono intelixente
	□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →	
Observación			
-			

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
■ Si □ Non	*Onde? → Embalaxe				
	*Indicar e especificar versión.				
	■ Windows	□ Linux	■ MacOs	□ Android	□ iOS
	□ Outro/s (especificar) →				
Observacións					
• Plataforma Windows Pentium III ou superior Microsoft Windows 98/2000/Xp • Plataforma Macintosh G3 266Mhz Mac Os 9.x ou superior					

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
■ Si □ Non	*Onde? → No tríptico, non de forma explícita, mais menciónase o rato nos textos referidos ao como se xoga.			
	*Indicar cales se necesitan			
	□ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
	□ Outro/s (especificar)			
Observacións				

—

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	□ Conexión á rede	■ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	■ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	■ Outros (especificar) → Lector de CD-ROM		□ N/A
	Observacións		
	• En concreto, o texto que se mostra no tríptico é o seguinte: *Para xogar correctamente precisas un computador cos seguintes requirimentos mínimos:* ◦ *Lector de CD-ROM* ◦ *Tarxeta de son* ◦ *Resolución mínima: 800x600*		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	-	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe,

	aumentar tempo de xogo...) →
■ Non	
Observacións	
—	

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo en galego. • Inclúe locucións, música e efectos sonoros. • Programado para Windows 98/2000/xp e Mac Os 9.x ou superior. • Non inclúe formas de contacto específicas para axudar durante a aplicación do xogo. • Non inclúe compras, nin publicidade integrada.

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A[1]
	*Xustificar: O videoxogo convida a comezar a coñecer como previr riscos no traballo e a evitar as situacións de risco.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Os obxectivos xiran en torno á prevención de riscos, mais de forma transversal inclúense outros relacionados coa educación para la igualdade de xénero, educación para o consumo...
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Trátase dun videoxogo conversacional que xira ao redor dunha interesante historia.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	Consideramos que os obxectivos xerais expostos no tríptico si poden ser alcanzados, xa que no xogo se presentan situacións de risco sobre as que se obteñen información ou sobre as que hai que tomar algunha decisión.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os obxectivos pedagóxicos intégranse na propia historia, pero sobre todo a través dos diálogos mantidos entre as personaxes, resultando ás veces pesados e repetitivos.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Trátanse contidos transversais mais vixentes na actualidade: prevención de riscos, saúde, igualdade...
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O contido non se presenta de forma xerarquizada.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúense algunha actividade de relacionar e compre detectar cando utilizar os obxectos collidos nos escenarios, saber en que momentos utilizalos. Mais as consecuencias das accións non correctas carecen de visualización en pantalla ou non son explicadas.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo a través da propia protagonista e da personaxe nai
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo os relacionados coa igualdade (profesións, sexo e fútbol...), mais non tanto os interculturais (seguindo o especificado no tríptico). Os referidos á prevención de riscos, son tratados de forma demasiado expositiva. No videoxogo obsérvanse dúas situacións relacionadas co fútbol para a promoción da igualdade:  A través de imaxes: nena e neno xogando xuntos co balón.





De forma explícita, a través de diálogos entre personaxes

Promoción de valores

061 O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar:

062 O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar: No videoxogo inclúense personaxes que representan a igrexa católica, en concreto dous curas. Podemos escoitar a personaxe que vacila, en actitude de estar pensando, a un deles logo de escoitar unha historia: *A min estes 3 minutos parecéronme 300 anos.*



063 O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar: Para avanzar na historia cómpre axudar ás personaxes que se van sucedendo. Ademais atopamos situacións, como a relativa ao encontro co Sr. Peñabade, nas que se reflicten o valor da solidariedade e do cumprimento dos dereitos humanos.



064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A única referencia atopada relacionada con esta temática, témola no momento en que a personaxe principal busca ao ladrón do anel pola bodega, onde se lle informa que se están sulfatando as vides.



065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O videoxogo pode ser xogado na súa totalidade en galego e promove a cultura galega.
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar: Mais indicar que se inclúen faltas de respecto ou "malas contestacións" entre personaxes. Interpretamos que se empregou este recurso para un maior achegamento á idade destinataria, para que se fixese máis amenos o tratamento de contidos e para engadir un ton humorístico, mais consideramos poderían ser empregados outros recursos.





Opción de resposta: *Está un pouco fofo*

Adecuación

067 Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.

*Valoración → 0 **1** 2 N/A

*Xustificar: Os contidos, tal e como están tratados, móstrasenos adecuados a idades superiores aos 10 anos ou incluso 12, mais non aos 8.

068 Están exentos de erros de información e conceptuais.

*Valoración → 0 1 **2** N/A

*Xustificar: Non foron detectados. Mais compre destacar que algúns dos contidos tratados no videoxogo atópanse na actualidade desfasados. Por exemplo, ao longo do xogo trátase contidos relativos á educación vial (seguranza, sinais...) querendo a protagonista de 14 anos sacar o carné de ciclomotor. Hoxe en día debería ter 15 anos, non se pode obter un permiso de conducir con menos idade.



069 Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.

*Valoración → 0 **1** 2 N/A

*Xustificar: Sobre todo relacionados con contidos transversais e de coñecemento da historia e cultura galega.
Observacións
—

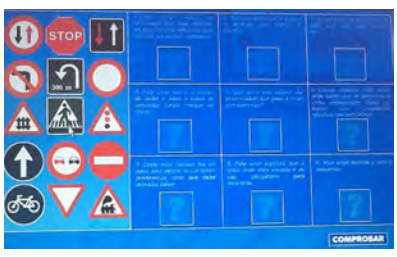
E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	■ Conceptual
	■ Procedemental ou de habilidades
	■ Actitudinal
	*Xustificar → • Conceptuais: nas informacións contidas nos diálogos ou monólogos das personaxes. • Procedemental: no videoxogo trabállanse as habilidades analíticas: débese avaliar as situacións que van sucedendo identificando que fai falta ou que hai facer para avanzar. • Actitudinal: na toma de decisión ante cuestións relacionadas con normas e valores.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: A proporción é coherente mais na nosa opinión non están cohesionados.
	Observacións
	—

E.4. Retos

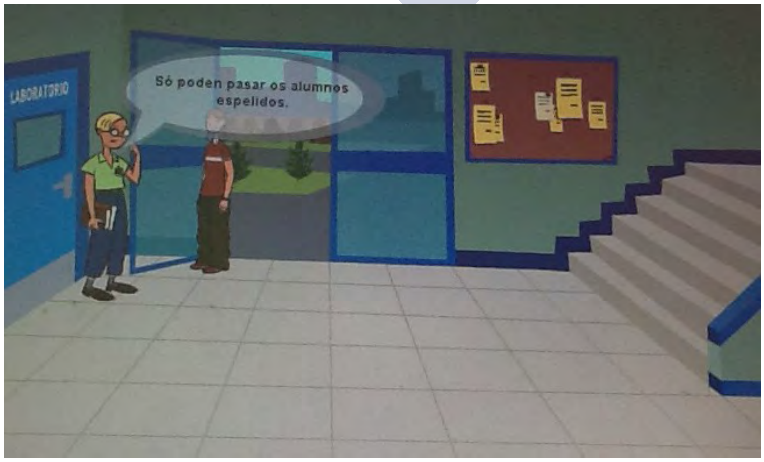
072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	■ Selección	□ Quebracabezas	□ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	■ Identificación	■ Pregunta-resposta	□ Outro/s (esp.) →	
	*Xustificar: • Identificar que elementos da pantalla son necesarios coller e en que momentos son necesarios utilizar para resolver as situacións. • Seleccionar a resposta adecuada para avanzar máis rápido no xogo. Xa que en caso contrario escóitase unha locución de explicación ou non permite avanzar. • Ao longo do videoxogo atopámonos con tres actividades de arrastre (identificar símbolos ou sinais)				







073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?
	□ Si *Especificar →
	■ Non
074	Natureza dos retos:
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.
	□ Os retos pódense crear.
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...
	■ Presentación por parte de personaxes previo ao reto
	□ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar →
	Adecuación pedagóxica
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Os retos ou tratan os contidos de forma evidente e complicada (como pode resultar as actividades das sinais, en concreto a relacionada co cortacéspede) ou resultan ser repetitivos, referíndonos ás opcións de toma de decisións nas que ademais non afecta en gran medida á progresión no xogo segundo a resposta elixida. Se ben é certo, que pareceunos interesante o reto relacionada coa entrada da protagonista no laboratorio, na que ten que xogar ás palabras encadeadas con un neno. A través deste xogo trátanse contidos relacionados coa prevención de incendios.



077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo os relacionados coa hixiene postural.
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os retos relaciónanse coa toma de decisión e o como actuar para previr perigos ou situacións problemáticas.
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non consideramos o nivel de dificultade progresivo.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O videoxogo en xeral é desafiante, sitúa ao xogador/a nunha misteriosa historia que hai que resolver, mais os retos non o son tantos. A incerteza recae sobre os obxectos que hai coller e saber utilizar para avanzar, mais non na resposta a seleccionar antes diálogos entre aspersonaxes.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As cuestións acaban auto-resolvéndose (salvo as actividades de arrastre) aínda que non se elixa a opción máis razoable (que tamén resulta ser a máis evidente). Mais hai que prestar atención aos diálogos para identificar que elementos/obxectos fan falta para avanzar na historia.
	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	□ Ante accións ou respostas correctas
	□ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	□ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto
	□ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	□ Outras (especificar) →
	*Xustificar → 1. Ante accións ou respostas correctas = premer no lugar adecuado da pantalla para que avance a personaxe

	2. Ante accións ou respostas incorrectas = Arrastrar un dos obxectos da "mochila" a un lugar non correcto.
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	■ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	■ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	□ Son de acerto
	□ Son de erro
	■ Animacións de vitoria
	□ Animacións de derrota
	■ Outros (especificar) — Accédese a novas situación e personaxes.
	*Xustificar → • Ao premer sobre os principais obxectos apórtanse contidos ou información relevante para avanzar no xogo, sobre que facer con el. • Ao seleccionar unha resposta, sexa ou no n correcta, apórtanse contidos educativos ou pistas para avanzar na historia. • Ante accións correctas, fases superadas, accédese a novas situación e personaxes. • Ao superar unha fase, o xogador/a é informado da súa superación. • Ao superar o xogo, salta unha animación na que se relata e visualiza o final da historia, resólvese o misterio (ver imaxe). 
084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	■ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	□ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.

□ Outro (esp.)
*Xustificar → A axuda, a modo de pistas, obtense fundamentalmente a través do diálogo entre as personaxes.
Observacións
—

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	—

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• No videoxogo simúlanse situacións reais • Téntase "ocultar" os obxectivos educativos a través de metáforas ou situacións, mais logo nas informacións ou diálogos das personaxes trátanse os contidos de forma directa. • No deseño instrutivo atopamos contidos pertencentes a diferentes áreas transversais. • Non percibimos unha estrutura de dificultade xerarquizada. • Consideramos se empregan fundamentalmente reforzos fixos para manter a atención do/a xogador/a. Cada vez que as decisións tomadas son as máis acertadas ou o obxecto collido se arrastra ao lugar adecuado, a aplicación permite avanzar na historia.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúe opción para gardar a partida. Mais xogar ao xogo completo pode levar unha media de 7 horas.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	

	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	■ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	■ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A

	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• O videoxogo permite gardar as partidas. • Non se ten en conta a figura dinamizadora. • Non permite configuracións de ningún tipo.

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	■ Natureza narrativa
	Observacións
	—

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	• Fundamentalmente lineal, xa que practicamente se segue un camiño prefixado para resolver o xogo. Ofrécese poucas opcións para a explorar o mundo ficticio.

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	■ Si	*Especificar número → 4
		*Describir → Cada fase superada implica un avance na historia e acceder a novos lugares: • Fase 1: A casa de Lucia (Melide) • Fase 2: Santiago e Chaián • Fase 3: Mosteiro de Armenteira (Meis) • Fase 4: Xinzo de Limia
	□ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	■ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	□ N/A	
	Observacións	



G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	■ Ningunha
	□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	—

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	■ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...) → Ao comezo do xogo sitúanos na aventura, na historia.
	■ Mediante voces en *off* →Diálogos entre as personaxes
	■ Mediante textos en pantalla → Textos das tomas de decisións
	□ Outras (especificar)
	□ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Ir descubrindo a historia forma parte do xogo, é o xogo en si.
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: A historia faise aburrida nalgúns diálogos entre personaxes, sobre todo nos que aportan excesiva información.

111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: É en gran medida a través da trama argumental onde se tratan os contidos, onde se "enmascaran" os obxectivos.
	Observacións
	—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	□ Un escenario ou fondo		
	■ Varios escenarios (especificar número) → 28		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	■ Interior	Características reais: faiado casa, corredor casa, cociña casa, ferraxería, consulta centro médico, cuarto formativo centro médico, autoescola, entrada laboratorio instituto, interior laboratorio, porta de emerxencia instituto, aula instituto, biblioteca mosteiro, despacho Sr. Penabade, tenda de disfraces, interior edificio con can.	15
	■ Exterior	Características reais: balcón casa, entrada casa, rúa, praza de Galicia, entrada instituto, Chaián, mosteiro Armenteira, bodegas x 4 fondos diferentes,estrada con atasco, edificio con can	13
	□ Neutro		
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	□ Si	*En cales?→	
	■ Algunhas	*En cales?→ • Praza de Galicia (Santiago de Compostela) • Chaián • Mosteiro Armenteira	
	□ Non		
	□ Difícil determinar		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		
116	Perspectiva:		
	□ Cónica		
	■ Isométrica		

	□ Outra (esp.)
117	Estilo gráfico:
	■ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
118	Cores que predominan:
	■ Cálidas
	■ Frías
	■ Claras
	■ Escuras
	□ Pastel
	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente
	□ Pasado
	□ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións

- Capturas de pantalla dalgúns lugares reais reflectidos no videoxogo.



Praza de Galicia (Santiago)



Chaián (Trazo)



Mosteiro Armenteira (Meis)

- Indicamos que se ambienta no presente xa que a data na que se contextualiza o xogo coincide coa data de lanzamento.



G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	■ Terceira persoa	
	□ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes
122	Intégranse no videoxogo personaxes?
	■ Si
	□ Non
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?
	■ Pre-definidos (esp.) → 2 arqueólogos, bandido, Lucía, pai, Bernal (home das mudanzas), nena e neno xogando ao fútbol, home maior da parada do autobús, tendeiro, electricista, nena e neno liorta, nai, pescador, profesor da autoescola, moza margarida, mozo "motero", neno gafas, científico, mestra, x 2 curas, Sr. Penabade, enóloga, x 3 operarios da bodega, muller policía, home coche, dependente tenda de disfraces, home tatuaxes, señor maior, druída. Sen contar figurantes e tendo en conta ás personaxes que se mostran na introdución inicial, hai un total de 34 personaxes.
	□ Selección avatar (esp. as opcións)
	□ Creación avatar (esp. as opcións)

	□ Outro (esp.)
	□ N/A
124	Estilo gráfico
	■ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	■ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →
	□ N/A

126	Especie	Nº de referencias
	■ Persoa	34
	■ Animal	2 (loro e can)
	□ Ser fantástico	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	
	□ N/A	

127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	■ Heroína	1	□ Heroe		□ Heroe	
	□ Axudante		□ Axudante		□ Axudante	
	□ Antagonista		■ Antagonista	1	□ Antagonista	
	■ Provedora	7	■ Provedor	24	□ Provedor	
	■ Beneficiaria	1 (druída Teba)	□ Beneficiario		□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	
	□ N/A					

Personaxes principais

128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor	Nº de referencias
	■ Occidentais	1
	□ Asiáticos	
	□ Árabes	

	□ Indios	
	□ Africanos	
	□ Xitana	
	□ Azul	
	□ Amarelo	
	□ Verde	
	□ Laranxa	
	□ Rosa	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp) →	
	□ N/A	
129	Xénero	Nº de referencias
	□ Feminino	1
	□ Masculino	
	□ Asexual	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	□ Personaxe con baixa visión	
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	□ Infancia (0-12 anos)	
	□ Adolescencia (13-18 anos)	1
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	

132	Rexistro lingüístico
	■ Estándar
	□ Culto
	■ Coloquial
	□ Vulgar
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
	Arquetipos
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Vanse descubrindo ao longo do xogo.
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar: Son nomes comúns.
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar: A protagonista é unha personaxe feminina. En canto ás personaxes secundarias destaca a figura da nai que é médica, a profesora, muller policía e enóloga
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar:
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:

142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: As animacións dos rostros son demasiado sinxelas.
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Neste caso avaliamos as locucións.
	Observacións

- No videoxogo hai un momento no que se teñen en conta ás persoas con reducida mobilidade. Na situación da aula, na que se pregunta que facer con un compañeiro co pé escordado ante unha evacuación.

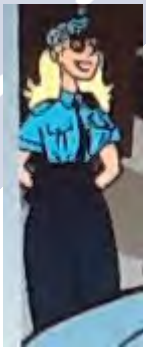


- Imaxes dalgunhas personaxes:


Nai


Sr. Peñabade


Electricista


Policía


Lucia

- Consideramos non se reproducen estereotipos sexistas, mais si doutros tipo, por exemplo: recréase o "neno empollón" (neno con gafas e pantalóns por enriba dos xeonllos), os peóns teñen un físico máis descoidado que as personaxes que exercen outras profesións consideradas de maior rango, todas as personaxes maiores levan bastón, etc.

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo

■ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
□ Outra (esp.)
□ N/A
Observacións
—

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		□ Outros (esp.)
		■ N/A
		*Xustificar →
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	□ Simétrica (xógase en tempo real)	
	■ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar →	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	□ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	
	■ N/A	
	*Xustificar →	
	Observacións	
	—	

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo conversacional estruturado en catro fases, en cada unha delas adquirimos o rol de Lucía, quen ten que descubrir o misterio do anel de Teba, para elo debe axudar ás personaxes que se suceden ao longa da historia, tomar decisión e recuperar o prezado anel roubado.  • Ensinanza ou consello final do xogo: *Cada un constrúe o seu destino. A prevención de riscos é unha opción de vida. Sé prudente.* • A historia transcorre e recrea lugares de Galicia. • Coidado deseño de personaxes, non reproducindo estereotipos de xénero. • Maior número de personaxes masculinas. • Videoxogo en 2D. • Non integra limitación temporal.

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	■ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	□ Obter puntos
	■ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais
	□ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais
	■ Outra (especificar) → Chegar ao final da historia

*Xustificar →
Observacións
—

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → A dificultade por superar o videoxogo recae no propio xogador ou xogadora.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A		
	*Xustificar: Superar o xogo pode resultar complicado a nenos e nenas menores de 10 anos.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)			
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.			
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.			
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.			
	■ N/A			
	*Xustificar →			
159	Compoñente de azar			
	□ Si	*Especificar →		
	■ Non			
160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	■ Mover personaxe	Premer sobre lugar determinado (indicado no xogo por medio dunhas pisadas verdes)	Personaxe camiña, avanza até o lugar indicado
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		■ Seleccionar	Seleccionar opción ante cuestión	Os diálogos das personaxes varían e/ou permítese mover á personaxe.
		□ Premer		
		■ Arrastrar obxectos	Arrastrar o obxecto até o lugar correcto da situación	Os diálogos das personaxes varían e/ou permítese mover á personaxe.
			Arrastrar sinais a lugar correcto e premer no botón	Tórnase á escena de xogo. A personaxe indica se a

		“Comprobar”	actividade foi ou non superada.
	□ Coller		
	□ Colorear		
	□ Construír		
	□ Outras		
Non diexéticas	□ Pause		
	■ Configuración → Partidas e Opcións		
	□ Menú		
	□ Outra (especificar) →		

161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: As situacións que van sucedendo non destacan por ser demasiado sorprendentes, e sempre hai que tomar o mesmo tipo de decisións.
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos debería adaptarse máis, xa que a pesar de non elixir a opción máis acertada nas cuestións, nalgúns casos resólvense automaticamente a través dos diálogos das personaxes, permitindo avanzar no xogo.
	Observacións
	—

H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	■ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → • O resultado é de derrota ao consumirse todo o tempo. Automaticamente vólvese á pantalla inicial. • É de vitoria ao conseguir todas as imaxes para o álbum, premer no botón de imprimir e pasar o álbum (pasapantallas) até a última folla. Automaticamente vólvese á pantalla inicial.
164	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos

	■ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	□ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	□ Puntuación final ou definitiva da partida
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo monousuario/a, de regras sinxelas e obxectivos lúdicos claros. • No videoxogo non se fomenta a superación de marcas persoais (tempo, puntuacións...) A motivación é chegar ao final da historia. • Os eventos que se suceden en cada partida sempre son os mesmos. Tamén as accións a realizar son as mesmas.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

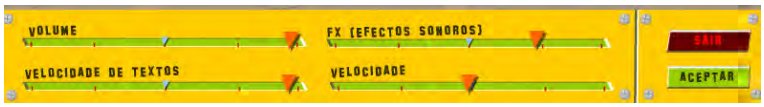
166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú
	■ Botóns
	□ Logos
	■ Mapa xeral do xogo
	■ Caixas de texto
	■ Outros (especificar) → Caixa de obxectos
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Son textuais, fáciles de entender, mais non destacan pola súa orixinalidade.
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións

- Mapa do xogo:



- Na parte inferior inclúese a caixa para os obxectos e os botóns de Partidas e Opcións:
  - Botón Partidas:
    - Cargar
    - Gardar
    - Aceptar
    - Saír
  - Botón Opcións:
    - Volume
    - Velocidade
    - Velocidade dos textos

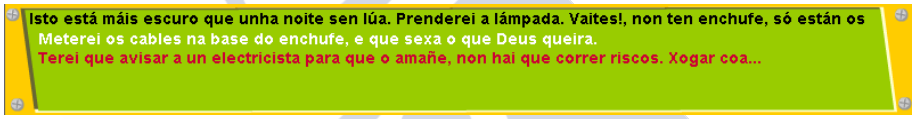
- Efectos sonoros
- Saír
- Aceptar



Re-aprovéitase a parte inferior para mostrar as cuestións coas opcións para a selección. Desaparece os obxectos mostrándose enriba os textos.

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar: Tendo en conta o ano da súa creación.
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar: Non foron detectados
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Mais obsérvanse un pouco pixeladas
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Mais prescindiriamos da cor vermella nalgúns dos textos. 
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Poden regularse a velocidade e van acompañados de locucións.
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:

187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	• Emprégase masculino xenérico, a pesar do coidado que se tivo no tríptico.

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións

□ Outros (especificar) →
*Xustificar →
Observacións
—

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A introdución inicial pódese saltar.
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O movemento da personaxe, aínda na máxima velocidade, faise moi lento, moi pesado.
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: • A continuación enumeramos diversos erros ou melloras que consideramos debería ter o videoxogo, que afectan tanto á programación, como o deseño ou guión. Mais algúns deles poden deberse aos anos que ten o CD: ◦ O videoxogo permite premer varias veces sobre un obxecto aínda que xa se fixera. ◦ A personaxe camiña de forma lenta, a pesar de ter activada na configuración o nivel máximo de velocidade. ◦ Non se permite pasar os diálogos, afectando en gran medida á xogabilidade. ◦ O arrastre dos obxectos ás veces falla ou a delimitación interna do obxecto en programación debería ter maior tamaño.
	Observacións
	—

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo intuitivo e de fácil manexo. • Coidados aspectos audiovisuais: ilustración, sons, locucións... • Funcionalidade técnica mellorable: a personaxe camiña moi lenta, algúns dos obxectos a arrastrar non son detectados á primeira, nin a segunda ou incluso á terceira. Por exemplo, para poder abrir aporta de emerxencia arrastramos unha seis veces a ferramenta.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• Videoxogo en galego.	• Mecánica lenta. Require paciencia para ser superado, podendo resultar aburrido.
• Videoxogo gratuíto, na actualidade dispoñible na Rede de Bibliotecas de Galicia.	• Os textos dalgunhas personaxes repítense na mesma partida cando se acude a eles máis dunha vez.
• Inclúe créditos.	• Acertadamente, trátanse os contidos educativos a través de metáforas ou situacións que acontecen no xogo, mais nas informacións ou diálogos das personaxes móstranse de forma explícita, demasiado extensa e directa.
• Deseño coidado e atractivo da embalaxe que complementa o videoxogo (tendo en conta a data de lanzamento).	• Non se percibe unha estrutura de dificultade xerarquizada.
• Coidados aspectos audiovisuais: ilustración, sons, locucións... (tendo en conta a data de lanzamento).	• Funcionalidade técnica mellorable: a personaxe camiña moi lenta, algúns dos obxectos a arrastrar non son detectados á primeira, os eventos que se suceden sempre son os mesmos...
• Na embalaxe inclúese información formal sobre o videoxogo (obxectivos, grupo destinatario/a principal, valores que son tratados...), unha ficha descritiva, información técnica e instrucións de uso.	• Nos retos trátanse os contidos ou forma evidente ou repetitiva, neste último caso en referencia ás opcións de toma de decisións, as cales ademais non afecta en gran medida á progresión no xogo segundo a resposta elixida.
• No videoxogo reprodúcense situacións cotiás e acordes cos seus obxectivos educativos.	
• No deseño instrutivo atópanse contidos pertencentes a diferentes áreas transversais.	
• O videoxogo permite gardar as partidas.	
• A historia transcorre e recrea lugares de Galicia.	
• Coidado deseño das personaxes, nos que se procurou a non reprodución de estereotipos sexistas.	

Análise do videoxogo

Sex Invaders

Data de inicio do proceso da análise	11 de abril de 2016
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 47.0.2526.106 m

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....4
A.3. Imaxes de referencia....6
Conclusións do bloque A....7
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....8
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....8
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....8
Conclusións do bloque B....9
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....10
C.1. Código PEGI....10
C.2. Idea do xogo....10
C.3. Funcións xerais....10
C.4. Clasificación....11
C.5. Grupo destinatario....11
C.6. Obxectivos lúdicos....12
C.7. Regras do xogo....12
C.8. Retos....13
C.9. Obxectivos educativos....13
C.10. Contidos educativos....13
C.11. Relación co Currículo Oficial....13
Conclusións do bloque C....14
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....15
D.1. Idioma....15
D.2. Son....15
D.3. Rexistro....15
D.4. Plataforma....16
D.5. Sistema operativo....16
D.6. Sistema periférico....16
D.7. Outros requisitos técnicos....17
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....17
D.9. Linguaxe de programación....17
D.10. Compras....17
D.11. Publicidade....18
D.12. Garantía....18
D.13. Contacto....18
Conclusións do bloque D....18
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....19
E.1. Obxectivos educativos....19
E.2. Contidos educativos....19
E.3. Ámbito de incidencia....22
E.4. Retos....22
E.5. Retroalimentación e axuda....23
E.6. Teorías de aprendizaxe....25
Conclusións da análise E....25
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....26
F.1. Tempo....26
F.2. Control do progreso....26
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....26

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....27
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....28
Conclusións da análise F....28
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....29
G.1. Natureza do mundo do xogo....29
G.2. Estrutura....29
G.3. Niveis....29
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....29
G.5. Trama argumental....30
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....30
G.7. Visión do xogador/a....32
G.8. Personaxes....32
G.9. Obxectos simbólicos....36
G.10. Estrutura temporal....36
Conclusións da análise G....37
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....38
H.1. Regras do xogo....38
H.2. Obxectivos do xogo....38
H.3. Recompensas....38
H.4. Conflito do xogo....39
H.5. Os/as xogadores/as....39
H.6. O equilibrio de dificultade....40
H.7. Eventos do videoxogo....40
H.8. Resultados do xogo....42
Conclusións da análise H....43
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....44
I.1. Interface gráfica....44
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....44
I.3. Accesibilidade....47
I.4. Funcionalidade técnica xeral....47
Conclusións da análise I....48
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....49
K.1. Conclusións finais....49

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	Sex Invaders e os preservativos defensivos		
002	Ano ou data lanzamento	2013		■ Non figura
003	Colección			■ Non forma parte
004	Soporte	□ CD		Especificar
		■ En liña	□ Accesible en Web	
			□ Descarga en Web	
			■ Rede social	Facebook
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	O videoxogo estivo dispoñible na rede social Facebook nesta ligazón: https://www.facebook.com/sexinvaders/app/449197271864084/ Mais no momento desta análise non se atopa dispoñible, polo que grazas a Jaime Conde (da empresa Quattro) subiuse temporalmente á seguinte web para colaborar coa investigación: https://sex-invaders.byglue.me/		
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións

- A data de lanzamento especifícase nas bases legais do concurso que tivo como soporte este xogo. Non se mostra especificamente no videoxogo.
- *El juego ya no está disponible pero lo hemos subido a la web por si quieres verlo y trabajar sobre él en tu estudio. https://sex-invaders.byglue.me/* . Extracto da mensaxe de Jaime Conde (da empresa Quattro) enviada vía Linkeding a Silvia López, o día 24 de febreiro de 2016.
- O videoxogo formou parte dunha campaña posta en marcha en Facebook pola Dirección Xeral de Innovación e Xestión da Saúde Pública, dirixida a previr as infeccións de transmisión sexual (ITS).

A.2. Autoría

007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	□ Empresa tecnolóxica				
	■ Xunta de Galicia	1	Concellería de Sanidade	Santiago de Compostela	http://www.sergas.es/
	□ Concello				
	□ Museo				
	□ Biblioteca				

	□ Fundación				
	□ Editorial				
	□ Produtora audiovisual				
	□ Persoa/s física/s				
	■ Outras/os (especificar)	1	Axencia de publicidade: *quattro idcp*	A Coruña	http://quattroidcp.com/
	□ Non figuran				

008	Iniciativa	
	□ Propia	
	□ Contratación	
	□ Concurso público	
	□ Subvención	
	□ Outra	
	■ Non figura / difícil de determinar	
009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	

Observacións

- A axencia de publicidade *quattro idcp* foi a encargada da campaña, mais non aseguramos que fose a empresa que programou o videoxogo.
- Na parte inferior da pantalla principal podemos ler:

Sex Invaders é unha iniciativa da Xunta de Galicia - Consellería de Sanidade para a prevención das infeccións de transmisión sexual.

A.3. Imaxes de referencia

011	 Pantalla de inicio	 Momento de xogo
	Observacións	
	—	

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	• "Premio á mellor Campaña Interactiva" no Festival Internacional de Publicidade Social PUBLIFESTIVAL que se celebrou en Barcelona o 5 de xuño de 2014. • Finalista en MexilOnseTuits (Festival Social Media de Galicia) como unha das tres mellores pezas na categoría de Mellor Campaña Social e nomeada na categoría de Acción Sanitaria na I Edición dos Premios á Sanidade de Galicia. Información tomada do Servizo Galego de Saúde http://www.sergas.es/Saude-publica/Sex-Invaders?idioma=es • Premio no III Premios a la Comunicación Innovadora de Galicia. Información obtida no Facebook da empresa Quattro (https://www.facebook.com/quattro.idcp)
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	• Con data 05 de xuño de 2015 a axencia de publicidade sube un vídeo en YouTube sobre a campaña, infórmanse dos seguintes datos: ◦ 2.461.331 persoas de alcance. ◦ 1.302 xogadores ◦ 15.551 partidas xogadas ◦ 5.114 fans. Na actualidade a páxina conta con 11.050 persoas ás que lle gusta o sitio temático oficial en Facebook da Consellería de Sanidade para a prevención das infeccións de transmisión sexual (ITS).



- Ligazón a dito vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=5jTWAfA14aw

014	Outra información de interese
	—

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...
• O videoxogo formou parte dunha campaña promovida pola Consellería de Sanidade da Xunta de Galicia, iniciada a finais do ano 2013. Creouse como soporte para un concurso. • O obxectivo da campaña é previr as infeccións de transmisión sexual (ITS). • Na actualidade o videoxogo non está dispoñible no Facebook, mais dende a páxina seguen publicándose novas e resolvéndose cuestións relacionadas coas ITS.

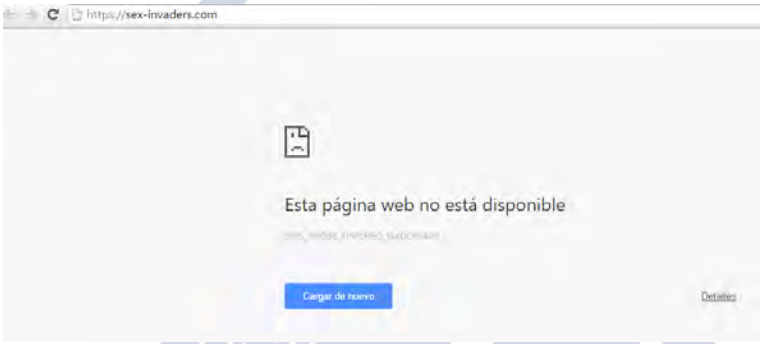
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)	
	■ Web do proxecto	Xa non está dispoñible. A ligazón era a seguinte: https://sex-invaders.com/
	□ Embalaxe	
	□ Material impreso	
	□ Espazo en tenda virtual	
	■ Outro (especificar)	Páxina no Facebook.
	Observacións	

- Sitio temático oficial en Facebook da Consellería de Sanidade para a prevención das infeccións de transmisión sexual (ITS).
- Descoñecemos se xunto ao videoxogo foron creados máis recursos, como por exemplo fichas didácticas a disposición na páxina web (non dispoñible).



B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?			
	Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
	□ Titorial			
	□ *Trailer*			
	□ Sinopse			
	■ Presentación formal	Nas bases legais do concurso	Pantalla estática	Nas bases legais indícanse: • Entidade organizadora • Participantes, ámbito territorial e duración • Obxecto da promoción • Mecánica da promoción • Finalización da promoción • Premios

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

			• Entrega do premio e comunicacións • Cambio de premios • Fiscalidade • Condicións e reservas • Fraude • Tratamento de datos persoais • Aceptación das bases • Administración do concurso a través da plataforma Facebook • Exención de responsabilidae por mal funcionamento da rede • Litixios
□ Guía didáctica específica para docentes			
□ Información xeral de carácter pedagóxico.			
□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso			
□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)			
□ Información técnica			
□ Outro/s			
Observacións			
—			

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• A información contida no videoxogo relaciónase coas bases do concurso para o cal foi creado. Mais dentro destas base inclúese información relacionada coa mecánica e funcionalidade do xogo, así como destinatarias/os e obxectivo principal.

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?				
	□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
	□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
	□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
■ Non					
Observacións					
—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?		
□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
	□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
■ Non			
Observacións			
—			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
■ Si	*Onde? → • Nas bases legais				
	*Cal é a súa función?				
	□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
	□ Educar	■ Outras (especificar) • Difundir			
□ Non					
Observacións					
• *El objetivo del juego "Sex Invaders e os preservativos defensivos" es difundir entre todos sus participantes información objetiva sobre las infecciones de transmisión sexual y los medios para prevenirlas, con el fin de fomentar hábitos y estilos de vida saludables entre la población gallega, especialmente entre los jóvenes, en tanto y cuanto los estilos de vida son los condicionantes más importantes modificables de la mayoría de las causas de enfermedad en nuestra sociedad.*					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?				
	■ Si	*Onde? → Nas bases legais			
		*Que termo se emprega?			
		□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
		□ Outro/s (especificar)			
	□ Non				
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
	□ Si	*Onde? →			
		*Que termo se emprega?			
		□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
		□ Outro (especificar) →			
	■ Non				
	Observacións				
	—				

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Para cal? (especificar)		
		□ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo
		□ Outro (especificar)		
	■ Non			
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?			
	■ Si	*Onde? → Nas bases legais		
		*Para cal? (especificar)		
		□ Local	□ Provincial	■ CCAA Galicia	□ Nacional	□ Internacional
		□ Outro (especificar) →		
	□ Non			
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?			
	■ Si	*Onde? → Nas bases legais		
		*Que se determina? (especificar)		
		■ Idade Maiores de 14 anos.	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)
		□ Outro (especificar) →		

	□ Non	
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Cales son? →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	□ Si	*Onde? → Nas bases legais
		*Resumo de cales son → Superar o maior número de niveis e obter a maior puntuación en cada partida
	□ Non	
	Observacións	
	• Nas bases legais indícanse 10 niveis cando en realidade son 9.	

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	□ Si	*Onde? → Nas bases legais
		*Resumo de cales son → *Cada partida consta de 10 niveis de dificultade crecente, cunha duración aproximada de 2 minutos en tempo de xogo. Cada nivel está poboado por un inimigo, un virus ou infección de transmisión sexual, que aparecen en ondas e teñen movementos e comportamentos distintos. Ao principio de cada nivel o usuario pode contestar a unha pregunta para obter un escudo protector* (en forma de preservativo) *que o axude a preservar as vidas do xogo.* *Nivel 1. Parasitos: Ladillas e sarna* *Nivel 2. Tricomonas* *Nivel 3. Herpes xenital* *Nivel 4. Clamidia* *Nivel 5. Gonorrea* *Nivel 6. Ou virus do papiloma humano (VPH)* *Nivel 7. Hepatite B* *Nivel 8. Sífilis* *Nivel 9. VIH / Sida* *Ao finalizar as 3 vidas do xogador, o xogo termina e accédese á pantalla de fin de partida. Alí os xogadores podían obter puntos extra compartindo unha publicación sobre o xogo.* (Texto tomado das bases legais e adaptado para este apartado)
	□ Non	
	Observacións	
	• Observamos incongruencias nas bases legais, menciónase que cada partida ten 10 niveis cando despois se citan 9. Tamén se indica que se teñen 3 vidas cando en realidade son 4.	

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	■ Si	*Onde? → Nas bases legais
		*Resumo de cales son → mover a nave e disparar ás ITS
	□ Non	
	Observacións	
	—	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	• Non se enumeran explicitamente mais cada nivel está relacionado cunha enfermidade. Estas enfermidades menciónanse e son tratadas a través dunha pregunta que hai que contestar previa entrada ao nivel.	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	■ Non	

033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...
• Xogo de habilidade no que hai que disparar ás personaxes que representan ITS. • Dirixido a persoas maiores de 14 anos con residencia legal en Galicia. • Videoxogo dividido en niveis de dificultade. En cada nivel son tratadas as enfermidades a través dunha pregunta inicial, por medio das personaxes que as representan e o título ou nome do nivel.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	□ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	■ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	□ Outros (especificar)				
	Observacións				
	• Os textos do videoxogo están en galego, mais as bases legais móstranse en español.				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	■ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...) → Disparos, explosións..
	■ Música
	□ Voces
	□ Outros (especificar)
	□ N/A
	Observacións
	—

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	■ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso → Ver observacións
	□ Non	
	Observacións	

- Era necesario estar rexistrada/o no Facebook: *El internauta, una vez se haya hecho fan de la página oficial de Facebook www.facebook.com/sexinvaders, clicando en el apartado "Me gusta", deberá acceder a la pestaña de la aplicación "Sex Invaders" y pulsar el botón "Participar". Accederá a la aplicación en la que se le mostrará el juego: "Sex Invaders e os Preservativos Defensivos".*

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
□ Si ■ Non	*Onde? →		
	*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.		
	□ Consola (esp.)	■ PC	□ Teléfono intelixente
	□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →	
Observación			
—			

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
□ Si ■ Non	*Onde? →				
	*Indicar e especificar versión.				
	□ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
	□ Outro/s (especificar) →				
Observacións					
—					

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
■ Si □ Non	*Onde? → Nas bases legais			
	*Indicar cales se necesitan			
	■ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
	□ Outro/s (especificar)			
Observacións				

- *El juego pude controlarse de 2 maneras:*
  - *Con el ratón. Mueve el ratón de un lado para otro del canvas y la nave se moverá en una u otra dirección. Pulsando el botón principal la nave dispara.*
  - *Con el teclado. Utilizando las teclas de movimiento (flechas de dirección y AWSD). Pulsando la barra espaciadora la nave dispara.*

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	■ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	□ Outros (especificar)		□ N/A
	Observacións		
	—		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

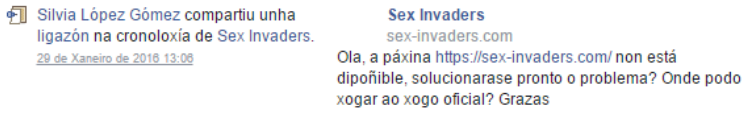
D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	• Non explicitamente sobre o xogo, mais estivo dispoñible na páxina oficial do Facebook na que se inclúe o seguinte teléfono de contacto: 881 54 29 70 • Indicar que na páxina do Facebook realizamos unha cuestión relacionada co videoxogo con data 29 de xaneiro de 2016 e que non foi contestada.  Silvia López Gómez compartiu unha ligazón na cronoloxía de Sex Invaders. 29 de Xaneiro de 2016 13:06 Sex Invaders sex-invaders.com Ola, a páxina https://sex-invaders.com/ non está dipoñible, solucionarase pronto o problema? Onde podo xogar ao xogo oficial? Grazas	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...
• Xogo en galego, mais as bases están en español. • Necesario estar rexistrada/o no Facebook. • Non ten locucións, só pequenos efectos sonoros e música de fondo. • Non inclúe compras, nin publicidade integrada.

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A[1]
	*Xustificar: Os obxectivos xerais do xogo son: • Difundir información obxectiva sobre as infeccións de transmisión sexual e os medios para previlas • Fomentar hábitos e estilos de vida saudables entre a poboación galega. Polo tanto moi adecuados á idade destinataria.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: É acorde a idade destinataria, mais non adecuado na súa totalidade para a consecución dos obxectivos especificados. A información difúndese de forma textual nas pantallas previas ao nivel e nas preguntas previas. Pódese xogar perfectamente sen reparar na mensaxe que se pretende transmitir ou nos contidos que se están tratando.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	En parte pode cumprirse o relacionado coa difusión das ETS
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Non sentido de “evitar”, “loitar” ou “matar” enfermidades de transmisión sexual.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Céntrase na saúde humana
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → **0** 1 2 N/A

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

	*Xustificar:
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O contido organízase a través de niveis, mais son tratados ao comezo do mesmo.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Preséntanse a partir de textos e preguntas (unha por nivel) 
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: É un acerto que ao contestar ben a pregunta inicial se obteña un protector de nave (preservativo) que actúa como vida.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar:
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O xogo está en galego, mais non foi deseñado especificamente para fomentar o seu uso.
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No videoxogo, aínda que en clave de humor, hai que disparar para destruír aos inimigos, virus ou infeccións de transmisión sexual
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos que ante a pregunta *A clamidia non pode previrse co preservativo.* A resposta sería Falsa xa que como se adianta na información teórica o preservativos protexe, mais o xogo premia ao premer en Verdadeiro.  Nas bases legais como xa adiantamos atopamos algún erro: son 9 niveis e non 10 e catro vidas en lugar

	de tres.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	□ Conceptual
	□ Procedemental ou de habilidades
	□ Actitudinal
	*Xustificar → Control rato ou teclado.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

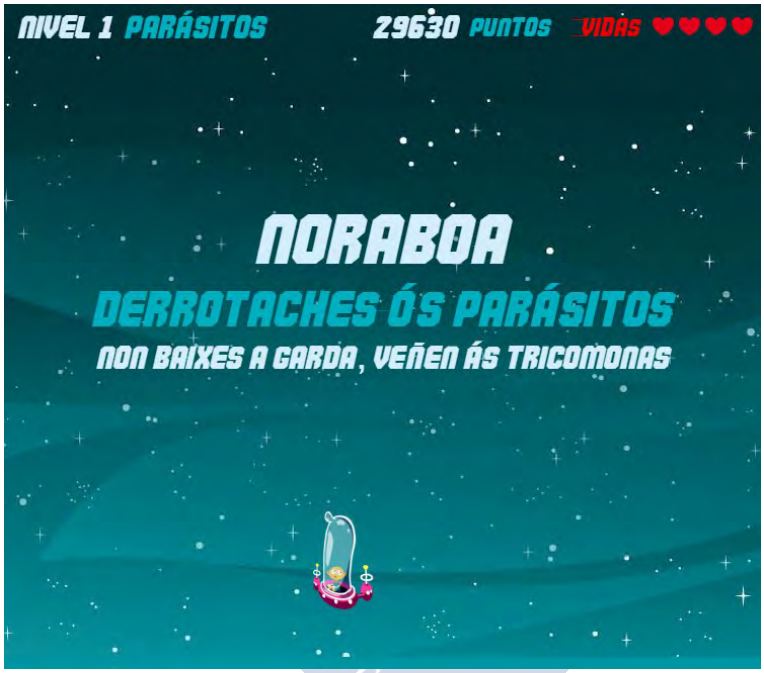
E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	□ Selección	□ Quebracabezas	□ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	□ Identificación	□ Pregunta-resposta	□ Outro/s (esp.) →	
	*Xustificar:				
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?				
	□ Si	*Especificar →			
	□ Non				
074	Natureza dos retos:				
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.				
	□ Os retos pódense crear.				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.				
	□ Outra (especificar)				

	*Xustificar →
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto
	■ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → Os retos preséntanse nunha pantalla especifica previa ao nivel. Accédese ao premer no botón Xogar.
	Adecuación pedagóxica
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Retos asociados a ITS
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: O tratado nos retos si é próximo a vida real, mais
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: En teoría os retos preséntanse nun nivel de dificultade crecente, mis o reto 4 móstrasenos máis doado de superar que os anteriores.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Móstrase incerto o poder superalos. Mais o desafío é o mesmo en todos.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	■ Ante accións ou respostas correctas

	■ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	■ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto
	■ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	□ Outras (especificar) →
	*Xustificar → • Ao darlle a un inimigo, a puntuación aumenta. • Se o inimigo bate contra a nave, pérdense vidas. • Ao supera un nivel, móstrase unha pantalla de resultados transmitindo os parabéns e animando a seguir xogando. 
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	■ Apórtanse puntos, moedas, insignias... → Puntos
	■ Quítanse puntos, moedas, insignias... → Vidas
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	■ Son de acerto
	■ Son de erro
	□ Animacións de vitoria
	□ Animacións de derrota
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar →

084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Relevante á natureza do xogo.
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	■ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar →
	Observacións
	—

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	■ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os “programas de reforzo”, prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	—

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• Xogo de habilidade estruturado en niveis. • Os contidos expóñense de forma textual. • Os retos a superar son iguais, varían en canto tipo de inimigo, velocidade e movemento dos mesmos. • Observamos incongruencias nas bases legais, menciónase que cada partida ten 10 niveis cando despois se citan 9. Tamén se indica que se teñen 3 vidas cando en realidade son 4.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O xogo é de curta duración.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	
	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.	

	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	□ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	□ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:

096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo que podería ser utilizado en calquera contexto. • Non se ten en conta o rol do profesorado, titores, educadores e educadoras... • O videoxogo non permite configuracións de ningún tipo.

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	■ Natureza icónica
	□ Natureza narrativa
	Observacións
	—

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	—

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	■ Si	*Especificar número → 9
		*Describir → Disparar aos inimigos.
	□ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	■ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	□ N/A	
	Observacións	
	—	

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	■ Ningunha

□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
Observacións
—

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...)
	□ Mediante voces en *off*
	□ Mediante textos en pantalla
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	■ Un escenario ou fondo		
	□ Varios escenarios (especificar número) →		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	□ Interior		
	■ Exterior	Galaxia	1

	□ Neutro		
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	□ Si	*En cales?→	
	□ Algunhas	*En cales?→	
	■ Non		
	□ Difícil determinar		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		
116	Perspectiva:		
	□ Cónica		
	■ Isométrica		
	□ Outra (esp.)		
117	Estilo gráfico:		
	□ Realista		
	□ Surrealista		
	□ Abstracto		
	■ Cartoon		
	□ Pixelado		
	□ Manga		
	□ Outro (esp.)		
118	Cores que predominan:		
	■ Cálidas		
	■ Frías		
	■ Claras		
	■ Escuras		
	□ Pastel		
	□ Outra (esp.)		
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?		
	□ Presente		
	□ Pasado		
	□ Futuro		
	■ Non reflexa ambientación		
	Observacións		
	• Emprégase cores frías no fondo, predominio do azul. Contraste das personaxes e explosións co fondo, dadas as cores cálidas que utilizan.		

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	■ Terceira persoa	
	□ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

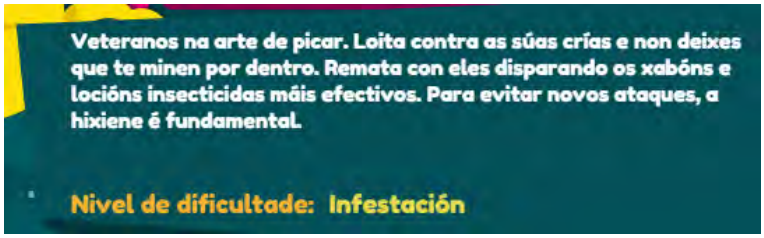
G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes
122	Intégranse no videoxogo personaxes?
	■ Si
	□ Non
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?
	■ Pre-definidos (esp.) → extraterrestre en nave e inimigos (bacterias, virus, enfermidades...)
	□ Selección avatar (esp. as opcións)
	□ Creación avatar (esp. as opcións)
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
124	Estilo gráfico
	□ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	■ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →

	□ N/A					
126	Especie				Nº de referencias	
	□ Persoa					
	□ Animal					
	■ Ser fantástico				1 (especie de extraterrestre)	
	□ Non se distingue					
	■ Outro (especificar) → Bacterias, virus, enfermidades...				10 aprox.	
	□ N/A					
127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	□ Heroína		□ Heroe		■ Heroe	1 (non se distingue o sexo)
	□ Axudante		□ Axudante		□ Axudante	
	□ Antagonista		□ Antagonista		■ Antagonista	10
	□ Provedora		□ Provedor		□ Provedor	
	□ Beneficiaria		□ Beneficiario		□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	
	□ N/A					
	Personaxes principais					
128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor				Nº de referencias	
	■ Occidentais				1	
	□ Asiáticos					
	□ Árabes					
	□ Indios					
	□ Africanos					
	□ Xitana					
	□ Azul					
	□ Amarelo					
	□ Verde					
	□ Laranxa					
	□ Rosa					
	□ Non se distingue					
	□ Outro (esp) →					
	□ N/A					
129	Xénero				Nº de referencias	
	□ Feminino					

UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

	□ Masculino	
	□ Asexual	
	□ Non se distingue	1
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	□ Personaxe con baixa visión	
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	□ Infancia (0-12 anos)	
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	□ Non se distingue	1
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
132	Rexistro lingüístico	
	□ Estándar	
	□ Culto	
	□ Coloquial	
	□ Vulgar	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
	Arquetipos	
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar: Descríbense os inimigos ao comezo de cada nivel.	



134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións

- Imaxe da personaxe principal:



G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	■ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	□ N/A
	Observacións
	—

G.10. Estrutura temporal

		Tempos, relacións e excepcións
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	■ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		□ Outros (esp.)
		□ N/A
		*Xustificar → O tempo non se mostra en pantalla.
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	■ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		□ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	■ Simétrica (xógase en tempo real)	
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	

	*Xustificar →
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:
	□ *Cut-scenes*
	□ *Flash back*
	□ *Flash forward*
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo de estrutura lineal e en terceira persoa. • Ponnos na pel dunha especie de extraterrestre que pilota unha nave no espazo. O obxectivo e disparar aos inimigos para conseguir puntuación. • Tempo interno en cada nivel non presentado en pantalla.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

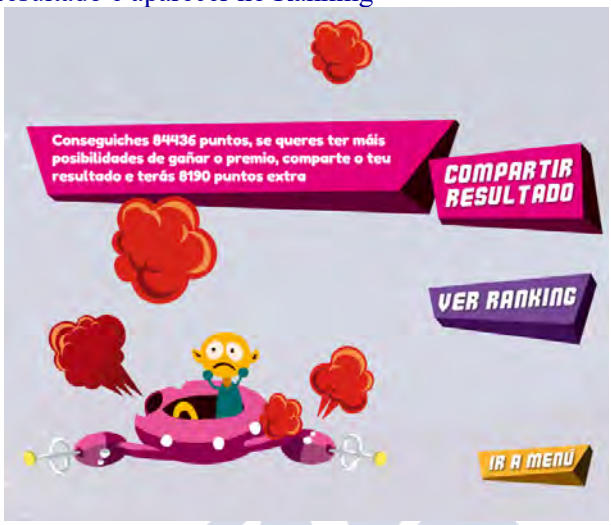
148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	□ Obter puntos
	□ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais
	□ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais
	□ Outra (especificar)

*Xustificar →
Observacións
• Obter premios físicos:    • Compartir o resultado e aparecer no Ranking 

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	■ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Superación persoal por superar o xogo, cada unha das súas fases. Neste caso se xogamos independentemente do concurso. Interpersoais se non situamos no formato concurso, posto que se compite contra outras persoas.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as

	□ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	■ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

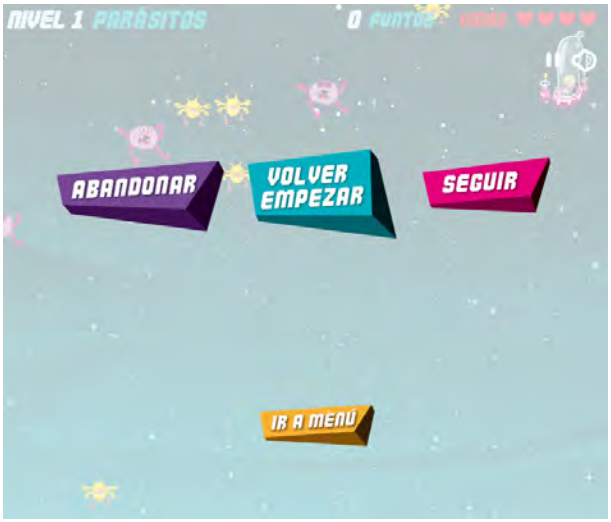
H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A		
	*Xustificar: Superar o xogo resúltanos diferentes, xogamos máis de 30 veces e non pasamos da fase 5.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

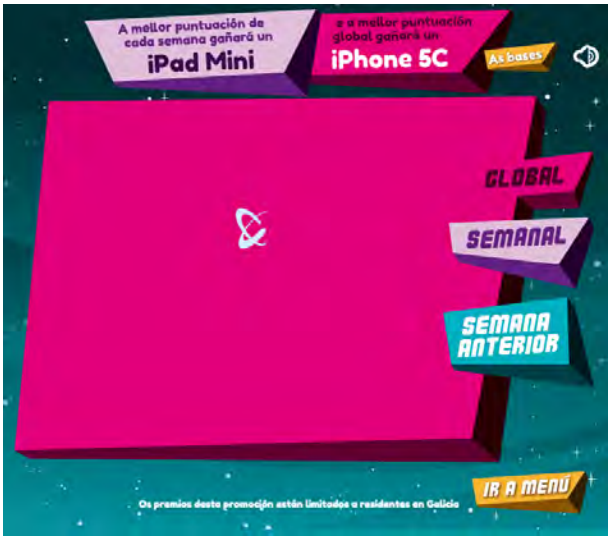
158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.
	■ N/A
	*Xustificar →

159	Compoñente de azar			
	□ Si	*Especificar →		
	■ Non			
160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	■ Mover personaxe	Premer sobre as teclas de dirección do teclado ou co rato	Personaxe diríxese ao punto indicado
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		□ Seleccionar		
		□ Premer		
		□ Arrastrar obxectos		
		□ Coller		
		□ Colorear		
		□ Construír		
		■ Outras: Disparar	Premer sobre o botón principal do rato ou sobre AWSD	Da nave saen disparos. Se chocan contra un inimigo este desaparece a aumenta a puntuación no marcador. En caso contrario non suceden variacións no xogo.
	Non diexéticas	■ Pause		
		□ Configuración		
		□ Menú		
		□ Outra (especificar) →		
161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.			
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A			
	*Xustificar:			
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.			
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A			
	*Xustificar:			
	Observacións			
	Acción nos diexéticas:  Ao premer en pause preséntase as seguintes opcións:			



H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	□ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	■ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar →
164	Marcadores
	■ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	□ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	■ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	□ Puntuación final ou definitiva da partida
	□ N/A
	*Xustificar → Ao rematar cada un dos niveis pódese observar a puntuación obtida. Tamén se mostraban nunha pantalla específica as mellores puntuacións conseguidas polas xogadores e xogadores que participaron no concurso, mais na actualidade non podemos describir como se presentaban.



Observacións
—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo - concurso con obxectivos lúdicos claros, adecuado á idade destinataria mais non para a consecución dos obxectivos pedagóxicos (o xogo en si) • Videoxogo multiusuario no que hai que acadar a mellor puntuación na táboa de clasificación para obter algún ben físico, neste caso un iPad mini ou iPhone. • As accións a realizar sempre son as mesmas en todos os niveis.

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú
	■ Botóns
	□ Logos
	□ Mapa xeral do xogo
	□ Caixas de texto
	■ Outros (especificar) → Número e nome do nivel, puntuación, vidas...
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Algúns elementos da interface: 
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Son fáciles de entender máis non destacan pola súa orixinalidade.
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Aínda que o botón son móstrase en todas as pantallas e na inicial incluso se presenta a carón do logo do xogo. Unha posible opción sería a incorporación dun botón de configuración xeral no que incluír a activación/desactivación do son.
	Observacións
	—

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:

172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os inimigos son unha caricatura das enfermidades, virus...
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non foron detectados
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Emprégase principalmente unha letra en cor branca e demasiado negriña
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os textos adecúanse ao espazo que teñen as caixas onde se integran.
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Nas pantallas previas ao xogo de niveis, nas que se inclúe información textual, inclúese un botón de xogar.
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non informa cando se pasa de nivel, mais si cando non se consegue superalo. Tamén se emprega o mesmo son cando se perde unha vida que cando se alcanza a un inimigo.
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Son sutís
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Moi apropiadas.
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.

*Valoración → 0 1 2 N/A
*Xustificar: A información textual e as preguntas se inclúen en cadros acordes coa estética do xogo.
Observacións
—

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar →
	Observacións
	—

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúe un botón de Pause
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Na versión subida pola axenciade publicidade á web para poder realizar esta análise, a *favicon* non é significativa, móstrase unha folla en branco. Mais coidamos que si chegou a ser (por iso marcamos ante a dúbida un N/A).
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non foron detectados
	Observacións
	—

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo de deseño atractivo. • Interface de fácil manexo • Efectos de son e música coidados e acordes á tipoloxía de xogo. • Permite desactivar o son e integra a función *Pause* • Non foron detectados erros de programación.

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• Forma parte dunha campaña para previr as infeccións de transmisión sexual promovida pola Consellería de Sanidade da Xunta de Galicia e que se mantén no tempo.	• Necesario estar rexistrada/o no Facebook para poder xogar (cando estaba activo).
• Dentro das bases do concurso inclúese información relacionada coa mecánica e funcionalidade do xogo, así como destinatarias/os e obxectivo principal.	• Os retos a superar son iguais, varían en canto tipo de inimigo, velocidade e movemento dos mesmos.
• Xogo en galego, mais as bases están en español.	• Incongruencias nas bases legais, menciónase que cada partida ten 10 niveis cando despois se citan 9. Tamén se indica que se teñen 3 vidas cando en realidade son 4.
• Videoxogo de deseño atractivo.	• Videoxogo no que se premia o posuír habilidades motrices e no que os contidos móstranse de forma textual e concisa.
• Efectos de son e música coidados e acordes á tipoloxía de xogo.	• Videoxogo de estrutura lineal, con obxectivos lúdicos claros, adecuado á idade destinataria mais non apropiado para a consecución dos obxectivos pedagóxicos que se formulan.
• Permite desactivar o son e integra a función *Pause*.	
• Non foron detectados erros de programación.	

Análise do videoxogo

El medallón de la Fortuna

Data de inicio do proceso da análise	15 de abril de 2016
Hardware empregado	• Computador HP • Edición: Windows XP • RAM utilizable: 2 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 32 bits

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....4
A.3. Imaxes de referencia....6
Conclusións do bloque A....6
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....8
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....8
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....9
Conclusións do bloque B....10
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....11
C.1. Código PEGI....11
C.2. Idea do xogo....11
C.3. Funcións xerais....11
C.4. Clasificación....11
C.5. Grupo destinatario....12
C.6. Obxectivos lúdicos....13
C.7. Regras do xogo....13
C.8. Retos....13
C.9. Obxectivos educativos....13
C.10. Contidos educativos....14
C.11. Relación co Currículo Oficial....14
Conclusións do bloque C....15
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....16
D.1. Idioma....16
D.2. Son....16
D.3. Rexistro....16
D.4. Plataforma....17
D.5. Sistema operativo....17
D.6. Sistema periférico....17
D.7. Outros requisitos técnicos....18
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....18
D.9. Linguaxe de programación....18
D.10. Compras....18
D.11. Publicidade....19
D.12. Garantía....19
D.13. Contacto....19
Conclusións do bloque D....19
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....20
E.1. Obxectivos educativos....20
E.2. Contidos educativos....20
E.3. Ámbito de incidencia....23
E.4. Retos....23
E.5. Retroalimentación e axuda....25
E.6. Teorías de aprendizaxe....26
Conclusións da análise E....26
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....27
F.1. Tempo....27
F.2. Control do progreso....27
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....27

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....28
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....29
Conclusións da análise F....29
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....30
G.1. Natureza do mundo do xogo....30
G.2. Estrutura....30
G.3. Niveis....30
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....30
G.5. Trama argumental....31
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....31
G.7. Visión do xogador/a....33
G.8. Personaxes....33
G.9. Obxectos simbólicos....37
G.10. Estrutura temporal....37
Conclusións da análise G....38
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....39
H.1. Regras do xogo....39
H.2. Obxectivos do xogo....39
H.3. Recompensas....39
H.4. Conflito do xogo....40
H.5. Os/as xogadores/as....40
H.6. O equilibrio de dificultade....41
H.7. Eventos do videoxogo....41
H.8. Resultados do xogo....42
Conclusións da análise H....43
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....44
I.1. Interface gráfica....44
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....44
I.3. Accesibilidade....47
I.4. Funcionalidade técnica xeral....47
Conclusións da análise I....48
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....49
K.1. Conclusións finais....49

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	El medallón de la Fortuna. Descubre con Mateo cómo evitar riesgos.		
002	Ano ou data lanzamento	2004		☐ Non figura
003	Colección			■ Non forma parte
004	Soporte	■ CD		Especificar
		■ En liña	☐ Accesible en Web	Non dispoñible na actualidade, era esta: http://medallondelafortuna.larioja.org/
			■ Descarga en Web	
			☐ Rede social	
			☐ Descarga en tenda	
			☐ Outro	
		☐ Outro		
005	Localización do xogo	Para esta análise deixounos unha copia do xogo a empresa imaxin|software.		
006	Prezo	☐ €		
		☐ Pts		
		■ Gratuíto		
		☐ Outra opción		

Observacións

- Sabemos do ano de creación (2004) polo Depósito Legal. Tamén consta na guía didáctica que o acompaña.
- Non foi até o ano 2008 cando o videoxogo foi distribuído de forma gratuíta polos centros educativos da Rioja, seguindo a seguinte nova publicada na web larioja.org: *El Gobierno de La Rioja pone en marcha una campaña de prevención de riesgos para niños de Infantil y Primaria* (24 de enero de 2008). Ligazón: http://www.larioja.org/comunicacion/es/portavoz/gobierno-rioja-pone-marcha-campana-prevencion-riesgos-ninos *)*
- O videoxogo formou parte dunha campaña de prevención de riscos posta en marcha pola La Consejería de Industria, Innovación y Empleo do Goberno de La Rioja.

A.2. Autoría

007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica	1	imaxin|software	Santiago de Compostela	http://www.imaxin.com/
	□ Xunta de Galicia				
	□ Concello				
	□ Museo				

	□ Biblioteca					
	□ Fundación					
	□ Editorial					
	□ Produtora audiovisual					
	□ Persoa/s física/s					
	□ Outras/os (especificar)	Gobierno de La Rioja	1	- Hacienda y Empleo. Dirección General de Empleo y Relaciones Laborales. - Instituto Riojano de Salud Laboral	Logroño	https://www.larioja.org/es
	□ Non figuran					
008	Iniciativa					
	□ Propia					
	□ Contratación					
	□ Concurso público					
	□ Subvención					
	□ Outra					
	□ Non figura / difícil de determinar					
009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?					
	□ Si	*Especificar → Ao saír do videoxogo 				
	□ Non					
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?					
	□ Si	*Especificar → Inclúese a función de “Asesora pedagóxica”				
	□ Non					
	Observacións					

—

A.3. Imaxes de referencia

011	 Introdución ao videoxogo	 Momento do videoxogo
	Observacións	
	—	

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	—
014	Outra información de interese
	—

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...

- Videoxogo gratuíto distribuído polos centros educativos da Comunidade Autónoma da Rioxa con motivo dunha campaña de prevención de riscos.
- Inclúe depósito legal con data de 2004.
- Os logos da empresa desenvolvedora e institución contratante móstranse na caixa do CD, ao comezo do xogo e nos créditos do mesmo (pantalla final).
- Na súa creación coutouse cunha persoa especialista en educación.

- **NOTA IMPORTANTE:** "O segredo de Teba" (videoxogo que nesta investigación foi analizado antes que "El medallón de la Fortuna") pénsase é unha adaptación deste xogo diferenciándose en detalles como a sinopse, a personaxe principal neste caso é un neno chamado Mateo, está en español e non en galego...
  "El medallón de la Fortuna" reportou erros durante a análise, seguramente polo desgaste do CD conseguido (entre outros posibles motivos), polo que se realizou a análise até onde puido ser

posible, cumprimentando gran parte dos campos tomando “O segredo de Teba”.



USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)	
	■ Web do proxecto	Non dispoñible
	■ Embalaxe	Caixa Dvd 14mm branca con film para carátula
	■ Material impreso	Tríptico (non dispoñible para esta análise)
	□ Espazo en tenda virtual	
	□ Outro (especificar)	
	Observacións	







Imaxes tomadas da páxina *todocolección*: http://www.todocoleccion.net/videojuegos-pc/el-medallon-fortuna-descubre-mateo-como-evitar-riesgos-tdkv2~x46070615

B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?			
	Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
	□ Titorial			
	□ *Trailer*			
	■ Sinopse	Carátula	Papel	Ver observacións
	■ Presentación formal	Tríptico	Papel	Non dispoñible
	■ Guía didáctica específica para docentes	CD	PDF	Introdución Aspectos xerais da aplicación Análise dos contidos Análise de valores Outros aspectos Contidos Páxina web complementaria Guía de recursos de interese
	□ Información xeral de carácter pedagóxico.			
	□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso			
	□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)			
	□ Información técnica			
	■ Outro/s: Introdución á aventura	Comezo do videoxogo	Animación con locucións	Mostra como dous arqueólogos descobren medallón da Fortuna e o atraco que sofren por parte dun bandido. Relátase a historia do medallón. Inclúe música e voces en off.
	Dicionario	CD	PDF	Glosario de termos sobre prevención.
	Observacións			

- Sinopse:
  Cuenta la leyenda que "El medallón de la Fortuna" fue creado por la diosa Fortuna para cuidar de su hijo durante su viaje al planeta de los humanos. En su aventura Fortunio se enamora de una bella mortal a la que regala el medallón como muestra de su aprecio. El medallón pasó de generación en generación hasta que se perdió su rastro. Siglos después unos arqueólogos ingleses lo descubren durante una excavación en el sur de Grecia...
  ... El intrépido Mateo y su familia se acaban de trasladar a una nueva casa. En un paseo por el desván Mateo se queda encerrado, e intentando salir descubre una caja que guarda parte de un gran tesoro: "El medallón de la Fortuna". Ahora comienza tu aventura...
- Ademais do CD elaborouse unha páxina web como complemento á súa función informativa e de divulgación, na actualidade xa non dispoñible. Na guía didáctica, descríbese o contido do que fora esta web da seguinte maneira:
  - Contenidos da web:
    - *La web se compone de varias secciones:*

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

- *Prevención de riesgos: amplia información sobre la prevención de riesgos, que son y cuales hay. Dentro de este apartado se incluye un apartado para cada ámbito.*
- *El juegos: se podrá descargar el juego y tendremos pistas y comentarios que ayuden a completar la aventura.*
- *Descargas: basado en escenarios y personajes del juego, se crearon fondos de escritorio e imágenes para colorear.*
- *Padres y educadores: en este apartado se puede descargar documentos complementarios como los que acompañan al CD (guía didáctica, glosario), además de incluir en versión PDF cualquiera material que se estime oportuno.*
- *IRSAL: información sobre el Instituto Riojano de Salud.*



Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• Deseño coidado e atractivo da embalaxe que complementa o videoxogo (tendo en conta a data de lanzamento). • No CD inclúese xunto co videoxogo unha guía didáctica e un dicionario con termos relativos á prevención de riscos. • Para esta análise contamos coa carátula e o CD (videoxogo, guía didáctica e dicionario), mais non co tríptico nin coa web.

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
	□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?			
		□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
		□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
		□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
	■ Non					
	Observacións					
	—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?			
	□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
		□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
	■ Non			
	Observacións			
	—			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
	■ Si	*Onde? → Na guía didáctica			
		*Cal é a súa función?			
		□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
		□ Educar	■ Outras (especificar) • Fomentar			
	□ Non					
	Observacións					
	• *Ten como obxectivo o fomento da educación en prevención.*					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?	
	■ Si	*Onde? → Na guía didáctica e na carátula
		*Que termo se emprega?

	□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
	■ Outro/s (especificar) • aplicación educativa multimedia				
□ Non					

021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
■ Si	*Onde? → Na carátula e na guía didáctica				
	*Que termo se emprega?				
	□ Educativo	□ Conversacional	■ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
	■ Outro (especificar) → Simulación				
□ Non					
Observacións					
-					

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?		
■ Si	*Onde? → Na guía didáctica		
	*Para cal? (especificar)		
	■ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo
	□ Outro (especificar)		
□ Non			

023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?				
■ Si	*Onde? → Na guía didáctica				
	*Para cal? (especificar)				
	□ Local	□ Provincial	■ CCAA A Rioxa	□ Nacional	□ Internacional
	□ Outro (especificar) →				
□ Non					

024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?		
■ Si	*Onde? → Guía didáctica		
	*Que se determina? (especificar)		
	■ Idade → 10 a 16 anos	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)
	□ Outro (especificar) →		
□ Non			

025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?	
□ Si	*Onde? →	

	*Cales son? →
■ Non	
Observacións	
• A seguinte información foi tomada da súa guía didáctica: *La aplicación educativa multimedia "El medallón de fortuna" promovida por el gobierno de la Rioja, tiene como objetivo el fomento de la educación en prevención entre la población escolar de la Rioja de entre 10 y 16 años.*	

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	■ Si	*Onde? → Na animación inicial do videoxogo.
		*Resumo de cales son → Resolver un misterioso acontecemento
	□ Non	
	Observacións	
	-	

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	• Na guía didáctica non se describe como se xoga, nin tampouco dentro do videoxogos, mais esta información pode que estivera presente na web ou no tríptico.	

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →

		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	■ Si	*Onde? → Na guía didáctica
		*Resumo de cales son? → Ver observacións
	□ Non	
	Observacións	
	• Un resumo dos obxectivos educativos incluídos na guía didáctica son: ◦ Integrar contidos de educación en prevención de riscos. ◦ Favorecer actitudes positivas cara á cultura preventiva na vida diaria. ◦ Abordar os seguintes temas: educación viaria, ergonomía, riscos da vida diaria, saídas de emerxencia, primeiros auxilios, simboloxía de produtos químicos e perigosos, respecto cara á xente (convivencia e tolerancia), entre outros. ◦ Integración de contidos de áreas transversais: educación pola paz, consumo, educación para a solidariedade, educación para a igualdade de xénero e raza. ◦ Formar en prevención de lesións identificativas na realidade social e familiar do usuario/a, estendéndoo en termos comparativos a súa translación á situación dunha contorna laboral, para poder identificar os factores de risco de lesión propios do individuo e propios da actividade laboral e das actividades da vida diaria, permitindo mesmo dispor dunha percepción corporal, sobre a valoración de determinadas posturas corporais ou hábitos que efectuamos na nosa realidade medita, para así motivar a integración de condutas de autocuidado. ◦ Fomentar un coñecemento do funcionamento correcto do corpo humano, para poder prever o risco de lesión para as súas costas ou extremidades cando se efectúe movementos de cargas. ◦ Pautas de protección cervical. A columna lumbar e a cinturapélvica. ◦ Análise da carga mental que comportan determinadas actividades e emerxencias. Técnicas de avaliación da tensión, de relaxación e soporte.	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	■ Si	*Onde? → Na guía didáctica
		*Resumo de cales son? → Contidos específicos en prevención de riscos e contidos pertencentes a diferentes áreas transversais: Educación pola paz; Consumo; Tolerancia e respecto á diversidade; Igualdade; Convivencia e tolerancia.
	□ Non	
	Observacións	
	—	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →

	■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo que pretende espertar entre a mocidade da Rioxa de 10 a 16 anos unha actitude positiva cara a prevención de riscos. • Tanto os obxectivos educativos como os contidos tratados no videoxogo, especifícanse nunha guía didáctica que acompaña ao mesmo.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		□ Galego	■ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	■ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	■ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	■ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	■ Outros (especificar) → Voces en off: presentación xogo				
	Observacións				
	• Os botóns móstranse en español • No videoxogo existen dúas tipoloxías de caixas de texto: ◦ Texto das personaxes, móstranse en bocadillos tipo cómic. Son locutadas polas propias personaxes. ◦ Texto toma de decisións. Móstranse dúas opción entre as que se debe elixir para avanzar no videoxogo. Sen locución.				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	■ Voces
	■ Outros (especificar) → Sons ambiente
	□ N/A
	Observacións
	—

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	□ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso →

■ Non	
Observacións	
—	

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
■ Si □ Non	*Onde? → Embalaxe		
	*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.		
	□ Consola (esp.)	■ PC	□ Teléfono intelixente
	□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →	
Observación			
-			

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
■ Si □ Non	*Onde? → Embalaxe				
	*Indicar e especificar versión.				
	■ Windows	□ Linux	■ MacOs	□ Android	□ iOS
	□ Outro/s (especificar) →				
Observacións					
• Plataforma Windows Pentium III ou superior Microsoft Windows 98/2000/Xp • Plataforma Macintosh G3 266Mhz Mac Os 9.x ou superior					

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
□ Si ■ Non	*Onde? →			
	*Indicar cales se necesitan			
	□ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
	□ Outro/s (especificar)			
Observacións				
• Mais quizais no tríptico si se incluía.				

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	□ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	□ Outros (especificar) →		□ N/A
	Observacións		
	-		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	□ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	□ Non	
	Observacións	
	-	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	□ Non	
	Observacións	

—

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo en español. • Inclúe locucións, música e efectos sonoros. • Programado para Windows 98/2000/xp e Mac Os 9.x ou superior. • Non inclúe formas de contacto específicas para axudar durante a aplicación do xogo. • Non inclúe compras, nin publicidade integrada.

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

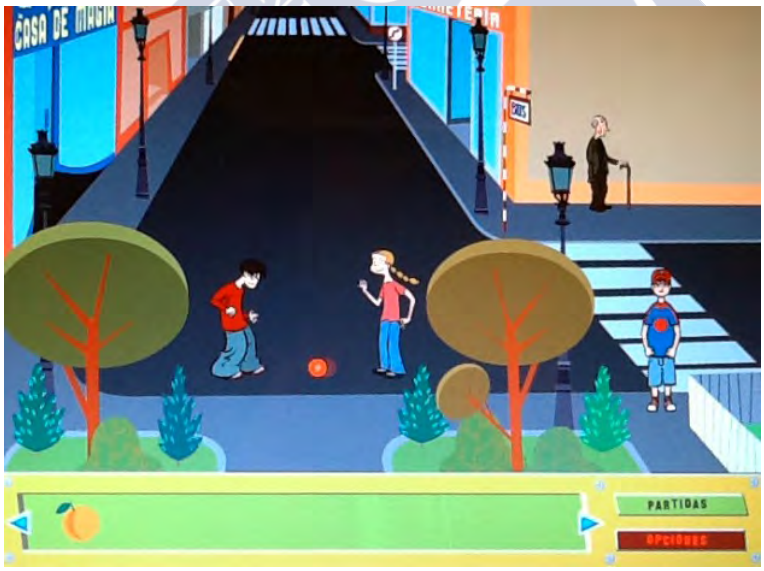
E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A[1]
	*Xustificar: O videoxogo convida a comezar a coñecer como previr riscos no traballo e a evitar as situacións de risco.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Os obxectivos xiran en torno á prevención de riscos, mais de forma transversal inclúense outros relacionados coa educación para la igualdade de xénero, educación para o consumo...
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Trátase dun videoxogo conversacional que xira ao redor dunha interesante historia.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	Consideramos que os obxectivos xerais expostos no tríptico (tomando neste caso o xogo "O segredo de Teba") si poden ser alcanzados, xa que no xogo se presentan situacións de risco sobre as que se obteñen información ou sobre as que hai que tomar algunha decisión.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os obxectivos pedagóxicos intégranse na propia historia, pero sobre todo a través dos diálogos mantidos entre as personaxes, resultando ás veces pesados e repetitivos.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Trátanse contidos transversais mais vixentes na actualidade: prevención de riscos, saúde, igualdade...
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O contido non se presenta de forma xerarquizada.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúense algunha actividade de relacionar e compre detectar cando utilizar os obxectos collidos nos escenarios, saber en que momentos utilizalos. Mais as consecuencias das accións non correctas carecen de visualización en pantalla ou non son explicadas.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo a través da propia protagonista e da personaxe nai.
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo os relacionados coa igualdade (profesións, sexo e fútbol...), mais non tanto os interculturais (seguindo o especificado no tríptico). Os referidos á prevención de riscos, son tratados de forma demasiado expositiva.
	 Nena e neno xogando xuntos co balón.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.

	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: No videoxogo inclúense personaxes que representan a igrexa católica, en concreto dous curas. Podemos escoitar a personaxe que vacila, en actitude de estar pensando, a un deles logo de escoitar unha historia: *A min estes 3 minutos parecéronme 300 anos.*
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Para avanzar na historia cómpre axudar ás personaxes que se van sucedendo. Ademais atopamos situacións, como a relativa ao encontro co Sr. Peñabade, nas que se reflicten o valor da solidariedade e do cumprimento dos dereitos humanos.
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: A única referencia atopada relacionada con esta temática, témola no momento en que a personaxe principal busca ao ladrón do medallón pola bodega, onde se lle informa que se están sulfatando as vides.
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: O videoxogo está en español
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Mais indicar que se inclúen faltas de respecto ou “malas contestacións” entre personaxes. Interpretamos que se empregou este recurso para un maior achegamento á idade destinataria, para que se fixese máis amenos o tratamento de contidos e para engadir un ton humorístico, mais consideramos poderían ser empregados outros recursos.
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar: O CD reportou problemas, polo que non se puido cumprir coa análise.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo relacionados con contidos transversais e de coñecemento da historia e cultura galega.
	Observacións
	—

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	■ Conceptual
	■ Procedemental ou de habilidades
	■ Actitudinal
	*Xustificar → • Conceptuais: nas informacións contidas nos diálogos ou monólogos das personaxes. • Procedemental: no videoxogo trabállanse as habilidades analíticas: débese avaliar as situacións que van sucedendo identificando que fai falta ou que hai facer para avanzar. • Actitudinal: na toma de decisión ante cuestións relacionadas con normas e valores.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A proporción é coherente mais na nosa opinión non están cohesionados.
	Observacións
	—

E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	■ Selección	□ Quebracabezas	□ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	■ Identificación	■ Pregunta-resposta	□ Outro/s (esp.) →	
	*Xustificar: • Identificar que elementos da pantalla son necesarios coller e en que momentos son necesarios utilizar para resolver as situacións. • Seleccionar a resposta adecuada para avanzar máis rápido no xogo. Xa que en caso contrario escóitase unha locución de explicación ou non permite avanzar. • Ao longo do videoxogo atópanse tres actividades de arrastre .				
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
074	Natureza dos retos:				
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.				
	□ Os retos pódense crear.				
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.				
	□ Outra (especificar)				
	*Xustificar →				
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.				

	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...
	■ Presentación por parte de personaxes previo ao reto
	□ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar →
	Adecuación pedagóxica
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Os retos ou tratan os contidos de forma evidente e complicada (como pode resultar as actividades das sinais, en concreto a relacionada co cortacéspede) ou resultan ser repetitivos, referíndonos ás opcións de toma de decisións nas que ademais non afecta en gran medida á progresión no xogo segundo a resposta elixida. Se ben é certo, que pareceunos interesante o reto relacionada coa entrada da protagonista no laboratorio, na que ten que xogar ás palabras encadeadas con un neno. A través deste xogo trátanse contidos relacionados coa prevención de incendios.
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo os relacionados coa hixiene postural.
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Os retos relaciónanse coa toma de decisión e o como actuar para previr perigos ou situacións problemáticas.
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non consideramos o nivel de dificultade progresivo.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: O videoxogo en xeral é desafiante, sitúa ao xogador/a nunha misteriosa historia que hai que resolver, mais os retos non o son tantos. A incerteza recae sobre os obxectos que hai coller e saber utilizar para avanzar, mais non na resposta a seleccionar antes diálogos entre as personaxes.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: As cuestións acaban auto-resolvéndose (salvo as actividades de arrastre) aínda que non se elixa a opción máis razoable (que tamén resulta ser a máis evidente). Mais hai que prestar atención aos diálogos para identificar que elementos/obxectos fan falta para avanzar na historia.
	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	☒ Ante accións ou respostas correctas
	☒ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	☒ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto
	☒ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	□ Outras (especificar) →
	*Xustificar → 1. Ante accións ou respostas correctas = premer no lugar adecuado da pantalla para que avance a personaxe 2. Ante accións ou respostas incorrectas = Arrastrar un dos obxectos da "mochila" a un lugar non correcto.
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	☒ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	☒ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	□ Son de acerto
	□ Son de erro
	☒ Animacións de vitoria
	□ Animacións de derrota
	☒ Outros (especificar) — Accédese a novas situación e personaxes.
	*Xustificar → • Ao premer sobre os principais obxectos apórtanse contidos ou información relevante para avanzar no xogo, sobre que facer con el. • Ao seleccionar unha resposta, sexa ou no n correcta, apórtanse contidos educativos ou pistas para avanzar na historia. • Ante accións correctas, fases superadas, accédese a novas situación e personaxes. • Ao superar unha fase, o xogador/a é informado da súa superación. • Ao superar o xogo, salta unha animación na que se relata e visualiza o final da historia, resólvese o misterio (ver imaxe).
084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 1 ☒ 2 N/A
	*Xustificar:
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	☒ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A

axuda é indirecta.
□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
□ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
□ Outro (esp.)
*Xustificar → A axuda, a modo de pistas, obtense fundamentalmente a través do diálogo entre as personaxes.
Observacións
—

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	■ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	—

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• No videoxogo simúlanse situacións reais • Téntase "ocultar" os obxectivos educativos a través de metáforas ou situacións, mais logo nas informacións ou diálogos das personaxes trátanse os contidos de forma directa. • No deseño instrutivo atopamos contidos pertencentes a diferentes áreas transversais. • Non percibimos unha estrutura de dificultade xerarquizada. • Consideramos se empregan fundamentalmente reforzos fixos para manter a atención do/a xogador/a. Cada vez que as decisións tomadas son as máis acertadas ou o obxecto collido se arrastra ao lugar adecuado, a aplicación permite avanzar na historia.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúe opción para gardar a partida. Mais xogar ao xogo completo pode levar unha media de 7 horas.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	

	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	■ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	■ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A

	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• O videoxogo permite gardar as partidas. • Non permite configuracións de ningún tipo.

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	■ Natureza narrativa
	Observacións
	—

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	• Fundamentalmente lineal, xa que practicamente se segue un camiño prefixado para resolver o xogo. Ofrécese poucas opcións para a explorar o mundo ficticio.

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	■ Si	*Especificar número → 4
		*Describir → Cada fase superada implica un avance na historia e acceder a novos lugares.
	□ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	■ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	□ N/A	
	Observacións	
	-	

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?

	■ Ningunha
	□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	—

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	■ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...) → Ao comezo do xogo sitúanos na aventura, na historia.
	■ Mediante voces en *off* →Diálogos entre as personaxes
	■ Mediante textos en pantalla → Textos das tomas de decisións
	□ Outras (especificar)
	□ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Ir descubrindo a historia forma parte do xogo, é o xogo en si.
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: A historia faise aburrida nalgúns diálogos entre personaxes, sobre todo nos que aportan excesiva información.
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: É en gran medida a través da trama argumental onde se tratan os contidos, onde se "enmascaran" os obxectivos.
	Observacións
	—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo
112	Número:
	□ Un escenario ou fondo
	■ Varios escenarios (especificar número) → 28

113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	■ Interior	Características reais: faiado casa, corredor casa, cociña casa, ferraxería, consulta centro médico, cuarto formativo centro médico, autoescola, entrada laboratorio instituto, interior laboratorio, porta de emerxencia instituto, aula instituto, biblioteca mosteiro, despacho Sr. Penabade, tenda de disfraces, interior edificio con can.	15
	■ Exterior	Características reais: balcón casa, entrada casa, rúa, praza de Galicia, entrada instituto, Chaián, mosteiro Armenteira, bodegas x 4 fondos diferentes,estrada con atasco, edificio con can	13
	□ Neutro		
	□ Outros (esp.)		

114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)	
	□ Si	*En cales?→
	■ Algunhas	*En cales?→ Algúns escenarios de "O segredo de Teba" representaban os seguintes lugares: Praza de Galicia, Chaián e Mosteiro Armenteira. Dado que non puido someterse a análise a totalidade de "El medallónde la Fortuna" intúese que se mostrarían lugares da Rioxa.
	□ Non	
	□ Difícil determinar	

115	Dimensións:
	■ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →

116	Perspectiva:
	□ Cónica
	■ Isométrica
	□ Outra (esp.)

117	Estilo gráfico:
	■ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)

118	Cores que predominan:
	■ Cálidas
	■ Frías
	■ Claras

	■ Escuras
	□ Pastel
	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente
	□ Pasado
	□ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións
	-

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	■ Terceira persoa	
	□ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes
122	Intégranse no videoxogo personaxes?
	■ Si
	□ Non
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?
	■ Pre-definidos (esp.) → 2 arqueólogos, bandido, Mateo, pai, Bernal (home das mudanzas), nena e neno xogando ao fútbol, home maior da parada do autobús, tendeiro, electricista, nena e neno liorta, nai, pescador, profesor da autoescola, moza margarida, mozo "motero", neno gafas, científico, mestra, x 2 curas, Sr. Penabade, enóloga, x 3 operarios da bodega, muller policía, home coche, dependente tenda de disfraces, home tatuaxes, señor maior, druída. Sen contar figurantes e tendo en conta ás personaxes que se mostran na introdución inicial, hai un total de 34 personaxes. (Listado de personaxes tomado de "O segredo de Teba")
	□ Selección avatar (esp. as opcións)
	□ Creación avatar (esp. as opcións)

	□ Outro (esp.)
	□ N/A
124	Estilo gráfico
	■ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	■ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →
	□ N/A

126	Especie	Nº de referencias
	■ Persoa	34
	■ Animal	2 (loro e can)
	□ Ser fantástico	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	
	□ N/A	

127 Roles

Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
□ Heroína		■ Heroe	1	□ Heroe	
□ Axudante		□ Axudante		□ Axudante	
□ Antagonista		■ Antagonista	1	□ Antagonista	
■ Provedora	7	■ Provedor	24	□ Provedor	
■ Beneficiaria	1 (druída Teba)	□ Beneficiario		□ Beneficiario	
□ Outra		□ Outro		□ Outro	

□ N/A

Personaxes principais

128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor	Nº de referencias
	■ Occidentais	1
	□ Asiáticos	
	□ Árabes	

	□ Indios	
	□ Africanos	
	□ Xitana	
	□ Azul	
	□ Amarelo	
	□ Verde	
	□ Laranxa	
	□ Rosa	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp) →	
	□ N/A	
129	Xénero	Nº de referencias
	□ Feminino	
	□ Masculino	1
	□ Asexual	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	□ Personaxe con baixa visión	
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	□ Infancia (0-12 anos)	
	□ Adolescencia (13-18 anos)	1
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	

132	Rexistro lingüístico
	■ Estándar
	□ Culto
	■ Coloquial
	□ Vulgar
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
	Arquetipos
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Vanse descubrindo ao longo do xogo.
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar: Son nomes comúns.
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: O protagonista é un mozo. En canto ás personaxes secundarias destaca a figura da nai que é médica, a profesora, muller policía e enóloga
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar:
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:

142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: As animacións dos rostros son demasiado sinxelas.
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Neste caso avaliamos as locucións.
	Observacións
	• No videoxogo hai un momento no que se teñen en conta ás persoas con reducida mobilidade. Na situación da aula, na que se pregunta que facer con un compañeiro co pé escordado ante unha evacuación. • Consideramos non se reproducen estereotipos sexistas, mais si doutros tipo, por exemplo: recréase o "neno empollón" (neno con gafas e pantalóns por enriba dos xeonllos), os peóns teñen un físico máis descoidado que as personaxes que exercen outras profesións consideradas de maior rango, todas as personaxes maiores levan bastón, etc.

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	□ N/A
	Observacións
	—

G.10. Estrutura temporal

		Tempos, relacións e excepcións
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		□ Outros (esp.)
		□ N/A
		*Xustificar →
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		□ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.

146	Relacións entre as dimensións temporais:
	□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)
	□ Simétrica (xógase en tempo real)
	■ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)
	*Xustificar →
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:
	□ *Cut-scenes*
	□ *Flash back*
	□ *Flash forward*
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo conversacional estruturado en catro fases, en cada unha delas adquirimos o rol de Mateo, quen ten que descubrir o misterio do medallón, para elo debe axudar ás personaxes que se suceden ao longa da historia, tomar decisión e recuperar o prezado anel roubado. • Ensinanza ou consello final do xogo: *Cada un constrúe o seu destino. A prevención de riscos é unha opción de vida. Sé prudente.* • En "O segredo de Teba"a historia transcorre e recrea lugares de Galicia. Intúese que "El medallón de la Fortuna" recrea lugares da Rioxa, mais non se puido confirmar, apreciar ou valorar por non chegar ás pantallas relacionadas por problemas técnicos co CD. • Coidado deseño das personaxes, nos que se aprecia un coidado para a non reprodución de estereotipos de xénero. • Maior número de personaxes masculinas. • Videoxogo en 2D. • Non integra limitación temporal.

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	□ Obter puntos
	□ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais
	□ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais
	□ Outra (especificar) → Chegar ao final da historia

*Xustificar →
Observacións
—

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → A dificultade por superar o videoxogo recae no propio xogador ou xogadora.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A		
	*Xustificar: Doado para a mocidade maior de 14 anos.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)			
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.			
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.			
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.			
	■ N/A			
	*Xustificar →			
159	Compoñente de azar			
	□ Si	*Especificar →		
	■ Non			
160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	■ Mover personaxe	Premer sobre lugar determinado (indicado no xogo por medio dunhas pisadas verdes)	Personaxe camiña, avanza até o lugar indicado
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		■ Seleccionar	Seleccionar opción ante cuestión	Os diálogos das personaxes varían e/ou permítese mover á personaxe.
		□ Premer		
		■ Arrastrar obxectos	Arrastrar o obxecto até o lugar correcto da situación	Os diálogos das personaxes varían e/ou permítese mover á personaxe.
			Arrastrar sinais a lugar correcto e premer no botón	Tórnase á escena de xogo. A personaxe indica se a

		“Comprobar”	actividade foi ou non superada.
	□ Coller		
	□ Colorear		
	□ Construír		
	□ Outras		
Non diexéticas	□ Pause		
	□ Configuración → Partidas e Opcións		
	□ Menú		
	□ Outra (especificar) →		

161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As situacións que van sucedendo non destacan por ser demasiado sorprendentes, e sempre hai que tomar o mesmo tipo de decisións.
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos debería adaptarse máis, xa que a pesar de non elixir a opción máis acertada nas cuestións, nalgúns casos resólvense automaticamente a través dos diálogos das personaxes, permitindo avanzar no xogo.
	Observacións
	—

H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	□ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → • O resultado é de derrota ao consumirse todo o tempo. Automaticamente vólvese á pantalla inicial. • É de vitoria ao conseguir todas as imaxes para o álbum, premer no botón de imprimir e pasar o álbum (pasapantallas) até a última folla. Automaticamente vólvese á pantalla inicial.
164	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos

	■ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	□ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	□ Puntuación final ou definitiva da partida
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo monousuario/a, de regras sinxelas e obxectivos lúdicos claros. • No videoxogo non se fomenta a superación de marcas persoais (tempo, puntuacións...) A motivación é chegar ao final da historia. • Os eventos que se suceden en cada partida sempre son os mesmos. Tamén as accións a realizar son as mesmas.

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú
	■ Botóns
	□ Logos
	■ Mapa xeral do xogo
	■ Caixas de texto
	■ Outros (especificar) → Caixa de obxectos
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Son textuais, fáciles de entender, mais non destacan pola súa orixinalidade.
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	• Na parte inferior inclúese a caixa para os obxectos e os botóns de Partidas e Opcións: ◦ Botón Partidas: • Cargar • Gardar • Aceptar • Saír ◦ Botón Opcións: • Volume • Velocidade • Velocidade dos textos • Efectos sonoros • Saír • Aceptar Re-aprovéitase a parte inferior para mostrar as cuestións coas opcións para a selección. Desaparece os obxectos mostrándose enriba os textos.

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Tendo en conta o ano da súa creación.
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non foron detectados
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Mais obsérvanse un pouco pixeladas
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Mais prescindiriamos da cor vermella nalgúns dos textos.
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Poden regularse a velocidade e van acompañados de locucións.
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes

	inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	-

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar →
	Observacións
	—

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A introdución inicial pódese saltar.
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O movemento da personaxe, aínda na máxima velocidade, faise moi lento, moi pesado.
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar:
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: • A continuación enumeramos diversos erros ou melloras que consideramos debería ter o videoxogo, que afectan tanto á programación, como o deseño ou guión. Mais algúns deles poden deberse aos anos que ten o CD: ◦ O videoxogo permite premer varias veces sobre un obxecto aínda que xa se fixera. ◦ A personaxe camiña de forma lenta, a pesar de ter activada na configuración o nivel máximo de velocidade. ◦ Non se permite pasar os diálogos, afectando en gran medida á xogabilidade. ◦ O arrastre dos obxectos ás veces falla ou a delimitación interna do obxecto en programación debería ter maior tamaño.
	Observacións
	—

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo intuitivo e de fácil manexo. • Coidados aspectos audiovisuais: ilustración, sons, locucións... • Funcionalidade técnica mellorable: a personaxe camiña moi lenta, algúns dos obxectos a arrastrar non son detectados á primeira, nin a segunda ou incluso á terceira. Por exemplo, para poder abrir aporta de emerxencia arrastramos unha seis veces a ferramenta.

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• Inclúe créditos.	• Mecánica lenta. Require paciencia para ser superado, podendo resultar aburrido.
• Deseño coidado e atractivo da embalaxe que complementa o videoxogo (tendo en conta a data de lanzamento).	• Os textos dalgunhas personaxes repítense na mesma partida cando se acude a eles máis dunha vez.
• Coidados aspectos audiovisuais: ilustración, sons, locucións... (tendo en conta a data de lanzamento).	• Acertadamente, trátanse os contidos educativos a través de metáforas ou situacións que acontecen no xogo, mais nas informacións ou diálogos das personaxes móstranse de forma explícita, demasiado extensa e directa.
• Inclúe guía didáctica no que se especifica o modelo educativo dende o que se elaborou a aplicación, coa especificación dos obxectivos e dos contidos.	• Non se percibe unha estrutura de dificultade xerarquizada.
• No videoxogo reprodúcense situacións cotiás e acordes cos seus obxectivos educativos.	• Funcionalidade técnica mellorable: a personaxe camiña moi lenta, algúns dos obxectos a arrastrar non son detectados á primeira, os eventos que se suceden sempre son os mesmos...
• No deseño instrutivo atópanse contidos pertencentes a diferentes áreas transversais.	• Nos retos trátanse os contidos ou forma evidente ou repetitiva, neste último caso en referencia ás opcións de toma de decisións, as cales ademais non afecta en gran medida á progresión no xogo segundo a resposta elixida.
• O videoxogo permite gardar as partidas.	
• Coidado deseño das personaxes, nos que se procurou a non reprodución de estereotipos sexistas.	

Análise do videoxogo

Os Sostibles. Aforrando enerxía

Data de inicio do proceso da análise	10 de abril de 2017
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 57.0.2987.133

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....5
A.3. Imaxes de referencia....7
Conclusións do bloque A....7
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....8
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....8
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....9
Conclusións do bloque B....10
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....11
C.1. Código PEGI....11
C.2. Idea do xogo....11
C.3. Funcións xerais....11
C.4. Clasificación....11
C.5. Grupo destinatario....12
C.6. Obxectivos lúdicos....13
C.7. Regras do xogo....13
C.8. Retos....13
C.9. Obxectivos educativos....15
C.10. Contidos educativos....16
C.11. Relación co Currículo Oficial....16
Conclusións do bloque C....17
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....18
D.1. Idioma....18
D.2. Son....18
D.3. Rexistro....19
D.4. Plataforma....19
D.5. Sistema operativo....19
D.6. Sistema periférico....20
D.7. Outros requisitos técnicos....21
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....21
D.9. Linguaxe de programación....21
D.10. Compras....21
D.11. Publicidade....22
D.12. Garantía....22
D.13. Contacto....22
Conclusións do bloque D....22
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....23
E.1. Obxectivos educativos....23
E.2. Contidos educativos....23
E.3. Ámbito de incidencia....25
E.4. Retos....26
E.5. Retroalimentación e axuda....28
E.6. Teorías de aprendizaxe....30
Conclusións da análise E....30
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....31
F.1. Tempo....31
F.2. Control do progreso....31
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....31

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....32
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....33
Conclusións da análise F....33
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....34
G.1. Natureza do mundo do xogo....34
G.2. Estrutura....34
G.3. Niveis....34
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....35
G.5. Trama argumental....35
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....36
G.7. Visión do xogador/a....37
G.8. Personaxes....37
G.9. Obxectos simbólicos....42
G.10. Estrutura temporal....42
Conclusións da análise G....43
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....44
H.1. Regras do xogo....44
H.2. Obxectivos do xogo....44
H.3. Recompensas....45
H.4. Conflito do xogo....45
H.5. Os/as xogadores/as....46
H.6. O equilibrio de dificultade....46
H.7. Eventos do videoxogo....47
H.8. Resultados do xogo....48
Conclusións da análise H....49
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....50
I.1. Interface gráfica....50
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....50
I.3. Accesibilidade....54
I.4. Funcionalidade técnica xeral....54
Conclusións da análise I....55
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....56
K.1. Conclusións finais....56

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	Os Sostibles. Aforrando enerxía		
002	Ano ou data lanzamento	2008		□ Non figura
003	Colección	Forma parte dos xogos da saga "Aventura de la Sostenibilidad"		□ Non forma parte
004	Soporte	■ CD		Especificar
		□ En liña	□ Accesible en Web	
			□ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	O xogo foi facilitado por unha amizade para a presente análise		
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións

- Sábese do ano de creación polo Depósito Legal que figura na marxe inferior da embalaxe.
- Sábese que o xogo forma parte dunha saga composta por 4 xogos protagonizados polas personaxes marcias coñecidas como os Sostibles. Trátanse de proxectos dunha empresa vasca creada no ano 2006 chamada Jugalia. En SanMartín (25 de xaneiro de 2011) faise eco doutro dos videoxogos desta colección distribuídos tamén en Galicia, titulado "Os Sostibles e a auga", impulsado por Augas de Galicia e do que non se obtivo copia. Dos 4 xogos dos que se fala, obtívose información soamente de dous, o que é obxecto desta análise e o citado sobre a auga. En dita nova, publicada en elCorreoGallego.es e á que se pode acceder premendo sobre a seguinte ligazón http://www.elcorreogallego.es/tendencias/ecg/os-sostibles-el-videojuego-con-superheroes-para-defender-al-agua/idEdicion-2011-01-25/idNoticia-633141/ sinálase que estes recursos foron tamén utilizados por institucións públicas de Madrid, Barcelona, País Vasco, Granada ou Zamora.
- En Inega (22 de outubro de 2008) infórmase que o Instituto Enerxético de Galicia foi o encargado de achegar a todos os centros de ensino e bibliotecas municipais galegas varios exemplares do videoxogo. Acceso á nova: *"Os Sostibles", videoxogo do INEGA para aprender a aforrar enerxía*. Dispoñible en: http://www.inega.gal/novas/novas/2008/octubre/noticia_0016.html?idioma=es
  Tamén estivo dispoñible nunha ligazón da web da Consellería de Industria e dende a páxina do Inega (http://www.farodevigo.es/portada-o-morrazo/2009/05/07/videoxogo-aforrar-enerxia/324224.html)
- O videoxogo conseguiuse grazas ás publicacións realizadas pola doutoranda en diversas redes sociais ante a necesidade de obtención para esta análise. Finalmente un amigo foi quen de conseguilo.



Publicación en Facebook



Publicación en Twitter

A.2. Autoría

007	Implicadas/os	nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	☒ Empresa tecnolóxica	2	Jugalia	Bizkaia	https://www.facebook.com/JUGALIA-115237158510906/
			MIP Soluciones en Tecnología	A Coruña	http://miptecnologia.com/
	☒ Xunta de Galicia	1	Concellería de Innovación e Industria		
	□ Concello				
	□ Museo				
	□ Biblioteca				
	□ Fundación				
	□ Editorial				
	□ Produtora audiovisual				
	□ Persoa/s física/s				
	☒ Outras/os (especificar)	1	Inega (Instituto enerxético de Galicia)	Santiago de Compostela	http://www.inega.gal/
	□ Non figuran				
008	Iniciativa				
	□ Propia				

	□ Contratación	
	□ Concurso público	
	□ Subvención	
	□ Outra	
	■ Non figura / difícil de determinar	
009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	

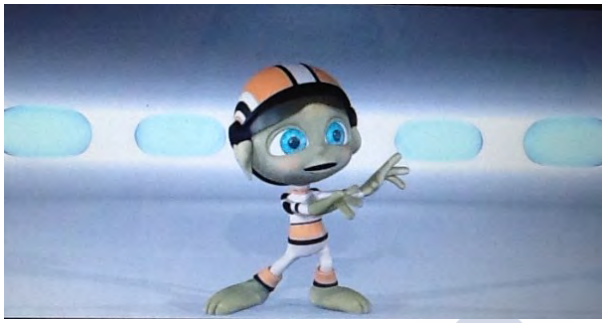
- Descoñecese o rol de cada unha das empresas que se mostran nos créditos deste xogo. Si se informa na embalaxe do xogo que Jugalia (empresa vasca) ten todos os dereitos reservados.
- Ao acceder ao Facebook de Jugalia, cuxa última publicación data de setembro de 2013, pode lerse o seguinte: *Jugalia se dedica al desarrollo de videojuegos . El objetivo de nuestro entusiasta equipo es desarrollar aplicaciones que funcionen como herramientas eficientes de comunicación, divulgación, educación y por supuesto entretenimiento.* Entre os seus produtos cítanse Os Sostibles. A ligazón á páxina web que inclúen é: https://jugalia.es/ trátase na actualidade dunha tenda en liña
  Cal foi a tarefa de MIP Soluciones en Tecnología?
- No videoxogo ao comezo e ao final (ao saír), móstrase en pantalla dinámica os logos das empresas seguidos do das institucións impulsoras do mesmo.



- Dubídase se este videoxogo foi realizado a partir dun concurso público ou a través dunha contratación. As buscas realizadas na rede non deron resultado, si se atoparon novas sobre o videoxogo "Os Sostibles e a auga", relacionadas coa denuncia do PSdeG en canto a adxudicación "a dedo" da campaña da que formaba parte o videoxogo, como pode verse en Europa Press (19 de abril de 2011), dispoñible en
  http://www.20minutos.es/noticia/1025532/0/
  e no Boletín Oficial do Parlamento de Galicia, número 556 (10 de outubro de 2011). En concreto: *08/5PRE-4412(61971)(71142) Grupo Parlamentario dos Socialistas de Galicia Gallego Calvar, María Carmen e 3 deputados máis Sobre as razóns do Goberno galego para a*

posta en marcha da campaña titulada "Os sostibles. A aventura da auga". Dispoñible en: http://www.parlamentodegalicia.es/sitios/web/BibliotecaBoletinsOficiais/B80556_2.pdf

A.3. Imaxes de referencia

011	 Introdución ao videoxogo	 Momento do videoxogo
	Observacións	
	—	

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	—
014	Outra información de interese
	—

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...

- Videoxogo gratuíto distribuídos varios exemplares por centros educativos e bibliotecas municipais galegas.
- Depósito legal: *BI-1790-08. Todos los derechos reservados, Jugalia S.L. 2006-2008*
- Os logos das institucións promotoras móstranse na parte dianteira e superior da embalaxe, o das empresas tecnolóxicas na parte inferior de atrás. Tamén ao comezo do xogo e ao saír do mesmo sobre pantallas dinámicas.
- Non se informa das funcións de cada empresa, nin se houbo dentro do equipo especialistas en educación.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)	
	□ Web do proxecto	Descoñécese se houbo
	■ Embalaxe	Caixa CD Slim con papel e bandexa negra.
	□ Material impreso	
	□ Espazo en tenda virtual	
	□ Outro (especificar)	
	Observacións	







B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016 Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?

Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
□ Titorial			
■ *Tráiler*	Ao comezo do xogo	Audiovisual	Introdución á aventura. Ver observacións
□ Sinopse			
■ Presentación formal	Carátula	Papel	Ver observacións
□ Guía didáctica específica para docentes			
□ Información xeral de carácter pedagóxico.			
□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso			
□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)			
□ Información técnica			
□ Outro/s			

Observacións

- *Tráiler*: A personaxe principal conta a historia do planeta afastado no que vivía, no que a partir da evolución e do uso inadecuado dos recursos, este comezou a resistirse. Salienta que algúns habitantes (coñecidos como os sostibles) tentaron parar a situación mais que ninguén lles fixo caso, polo que cando o planeta era inhabitable marcharon nunha nave a outro habitable. Informa de que se non se quere que pase o mesmo na Terra, hai que ser sostibles, pensar no futuro. A partir do xogo explícase como ser máis sostible na casa.
- Presentación formal:
  Este xogo chega a todos e todas vós por iniciativa do Instituto Enerxético de Galicia (INEGA)
  O INEGA, ente que depende da Consellería de Innovación e Industria, agarda que ademais de xogar cos sostibles gocedes aprendendo.
  Os sostibles ensinaranvos que con pequenos xestos diarios podemos aforrar enerxía e facer un mundo cun futuro diferente.
  Xogando cos sostibles iremos descubrindo que os nosos hábitos en relación coa enerxía deben mudar para conseguirmos un planeta máis limpo.
  Utilizar lámpadas de baixo consumo, apagar a luz cando non sexa necesaria, a calefacción a 19º ou utilizar a bicicleta máis a miúdo en lugar do automóbil, son algunhas medidas que inciden de maneira importante no aforro da enerxía.
  Desde o INEGA animámosvos a que xoguedes cos sostibles e a que vos acheguedes a un novo mundo da enerxía.

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• Deseño coidado, atractivo e simple da embalaxe. • A sinopse móstrase a través dun tráiler, de aproximadamente 4 minutos de duración. Considérase bo, en canto a calidade do guión, son e imaxes. • Non se inclúe guía didáctica, nin información previa sobre as actividades ou retos a superar no xogo.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?				
	□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
	□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
	□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
■ Non					
Observacións					
—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?		
□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
	□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
■ Non			
Observacións			
—			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
■ Si	*Onde? → Na carátula				
	*Cal é a súa función?				
	□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
	□ Educar	■ Outras (especificar) • Xogar, aprender, ensinar			
□ Non					
Observacións					
• *[...] agarda que ademais de xogar cos sostibles gocedes aprendendo]* • *Os sostibles ensinaranvos...*					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?
■ Si	*Onde? → Na carátula
	*Que termo se emprega?

	□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
	□ Outro/s (especificar)				
□ Non					
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
□ Si	*Onde? →				
	*Que termo se emprega?				
	□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
	□ Outro (especificar)				
■ Non					
Observacións					
-					

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Para cal? (especificar)			
	□ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo	
	□ Outro (especificar)			
■ Non				
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Para cal? (especificar)			
	□ Local	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
	□ Outro (especificar) →			
■ Non				
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Que se determina? (especificar)			
	□ Idade →	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)	
	□ Outro (especificar) →			
■ Non				
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Cales son? →			
■ Non				

Observacións
• Nin carátula nin no xogo se informa do ámbito de aplicación. Tampouco das idades ás cales vai dirixido, por exemplo. Sábese polas buscas realizadas na rede que o xogo foi repartido en centros escolares e bibliotecas, así como dispoñible para a súa descarga en certas espazos en liña. Interprétase con estes datos que iría dirixido a centros educativos e fogares. Nunha nova do Inega con data do 22 de outubro de 2008, indícase que o videoxogo vai dirixido a nenas e nenos de 6 a 12 anos. Dispoñible en: http://www.inega.gal/novas/novas/2008/octubre/noticia_0016.html

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	■ Si	*Onde? → No tráiler
		*Resumo de cales son → Aprender a ser sostibles para que no planeta Terra non suceda o mesmo que no planeta da personaxe.
	□ Non	
	Observacións	
	-	

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	• O xogo está formado por diferentes retos ou actividades, explícanse previamente antes de comezar cada unha delas.	

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	■ Si	*Onde? → O xogo está formado por diferentes retos ou actividades, explícanse antes do comezo de cada unha delas. É dicir hai que ir superando cada reto ou minixogo para coñecer ou saber que hai que facer no seguinte.
		*Resumo de cales son →Inclúense aquí os textos de cada unha delas, importante para analizar a linguaxe utilizada, redacción, a quen se dirixen, tipoloxía das actividades, ... ○ ***1. Surfeando as lámpadas*** *Neste xogo debes coller lámpadas de baixo consumo como estas [imaxe]* *Esquiva o resto dos obxectos, se os tocas perderás unha vida. Só podes cometer 2 fallos, ao terceiro deberás empezar de novo.* *Utiliza os cursores para moverte co patinete solar.* *Usa a barra espazadora para agacharte, iso axudarache a esquivar os obxectos.*

- ***2. Apagaluces***
  Neste xogo hai que apagar as luces dos cuartos baleiros.
  Como veredes nalgúns cuartos hai Infogabes. Os Infogabes non saben o que fan, por iso cando saen dos cuartos non apagan a luz. Pero ti vaslles ensinar.
  Para apagar as luces espera a que os Infogabes saian do cuarto e despois clica sobre as lámpadas.
  Non apagues a luz dos cuartos nos que haxa xente.
  Cando os Infogabes aprendan que apagando a luz cando se sae dun cuarto baleiro se aforra enerxía, converteranse en sostibles.
  Na parte de arriba, á esquerda hai unha barra que indica o gasto irresponsable de enerxía.
  Tes que apagar as luces antes de que esa barra se complete.
  Si non o fas terás que empezar de novo.
  Truco: cando un Infogabe se Converte en sostible poderás esquecerte do seu cuarto porque el mesmo apagará a luz cando saia. Se chocas cos sostibles non te preocupes, non che ocorrerá nada.
- ***3. Cambialuces***
  Neste xogo tes que cambiar todas as lámpadas que vexas por lámpadas de baixo consumo.
  Para cambiar as lámpadas, móvete coas teclas de dirección e colócate sobre elas.
  Usa a barra espaciadora para cambiar as lámpadas por lámpadas de baixo consumo.
  Neste xogo tamén hai Infogabes. Se fas as cousas ben, aprenderán.
  Esquívaos, xa sabes que se chocas con eles perderás unha vida.
  Na parte de arriba, á esquerda, hai unha barra que indica o gasto irresponsable de enerxía. Tes que cambiar as lámpadas antes de que a barra se encha.
  Truco: hai zonas da pantalla onde os Infogabes non che poden tocar. Úsaas para te protexeres tamén.
- ***4. As lámpadas usadas ao punto limpo***
  Neste xogo o obxectivo é evitar que as lámpadas cheguen aos colectores, porque xa sabemos que debemos levalas ao Punto Limpo máis próximo.
  Colle as lámpadas das fitas que van aos colectores e déixaas sobre o camión que pasa pola parte de abaixo.
  Para collelas, só tes que clicar co rato, e verás cómo quedan pegadas ao punto de mira. Despois sóltaas sobre o camión clicando de novo.
- ***5. O consumo é un fantasma***
  Neste xogo, o obxectivo é apagar correctamente todos os aparatos electrónico que vexas.
  Para apagar os aparatos, móvete coas teclas de dirección e colócate sobre as luces vermellas.
  Despois usa a barra espazadora para apagalos.
  Neste xogo tamén hai Infogabes. Se fas as cousas ben, aprenderás.
  Esquívaos, xa sabes que se chocas con eles perderás unha vida.
- ***6. Elixir ben é aforrar***
  Neste xogo, todos os electrodomésticos que cheguen ao chan teñen que ter a etiqueta A.
  Os electrodomésticos que teñen a etiqueta A son os que menos consumen.
  Para cambiar as etiquetas tes que usar o "Lanzador de etiquetas". Pero coidado, o seu número é limitado! Poderás ver cantas gastaches no contador da esquerda.
  Apunta coas teclas de dirección. Usa a barra espazadora para lanzar as

	etiquetas A. *Se algún electrodoméstico que non teña etiqueta A chega ao chan, cometerás un fallo.* *Truco: non fai falta que lles dispares aos electrodomésticos que xa teñen etiqueta A. É moi fácil distinguilos porque levan para caídas.* ◦ ***7. A cociña sostible*** *Neste xogo tes que conseguir que todos os electrodomésticos da cociña teñan a etiqueta A.* *Deberás memorizar qué electrodomésticos non levan etiqueta A.* *Primeiro, clica para coller unha letra A. Despois, volve clicar para soltala sobre os electrodomésticos que non teñan etiqueta A.* *As etiquetas se móvense, ten moito ciudado e cole só as letras A. Si colles outra letra, será un fallo.* *Para colocar as etiquetas tes un tempo límite. Na parte inferior tes un reloxo que marca o tempo que che queda.* *Este xogo é moi fácil e divertido. Seguro que che serve para lembrar que os electrodomésticos que teñen etiqueta de cualificación A consomen menos enerxía.* ◦ ***8. Illa fiestras*** *Neste xogo tes que conseguir que todas as fiestras do edificio queden ben illadas. Así evitarás que escape a calor.* *Evita os Infogabes e cando aprendan o importante que é illar ben as nosas casas converteranse en sostibles.* *Para illar as fiestras, móvete coas teclas de dirección e colócate sobre elas.* *Despois, preme a barra espazadora para illar.* *Para que unha fiestra esté totalmente illada tes que repetir a acción 3 veces.* ◦ ***9. Sen se pasar coa calefacción*** *Neste xogo, tes que poñer todas as calefacción do edificio a unha temperatura de 21 graos.* *Evita aos Infogabes e cando aprendan o importante que é ter a calefacción a unha temperatura media, converteranse en sostibles.* *Para baixar a temperatura, móvete coas teclas de dirección e colócate sobre o termoestato.* *Despois, preme a barra espazadora.* *Xa sabes que os Infogabes non aprenden á primeira.* *Para que se convertan en sostibles deberás baixar a temperatura da calefacción 2 veces.*
□ Non	
Observacións	
-	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →

	*Resumo de cales son? →
■ Non	
Observacións	
• No xogo e na carátula enuméranse as grandes finalidade ou obxectivos xerais, relacionados co aforro enerxético. • De forma indirecta, os obxectivos e contidos son informados previo ao reto pola personaxe animada.	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	• De forma indirecta, os obxectivos e contidos son informados previo ao reto pola personaxe animada.	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	

Observacións
—

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo que pretende concienciar ás nenas e nenos galegos de entre 6 a 12 anos da importancia do aforro enerxético. • Tanto os obxectivos educativos, como os contidos e regras son tratados previo ao comezo de cada reto ou minixogo, a través do que denominan “Videoconsellos” (animación da personaxe) e Axudas en xogo (instrucións escritas e con algunha imaxe).

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	□ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	■ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	■ Locucións personaxes → nas animacións, presentacións iniciais				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	□ Outros (especificar) →				
	Observacións				
	• Os botóns móstranse en galego, mais non son locutados. • As voces en off que hai son da personaxe, escóitase nos videoconsellos. • O texto escrito en galego tamén está nas instrucións previas a cada reto, sen locucións.				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	■ Voces
	□ Outros (especificar) →
	□ N/A
	Observacións
	—

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	■ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso → Require login para gardar as partidas, solicítase nome e idade
	□ Non	
	Observacións	
		

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
	□ Si ■ Non	*Onde? →	
		*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.	
		□ Consola (esp.)	■ PC □ Teléfono intelixente
		□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →
	Observación		
	• Na carátula especifícanse os requisitos mínimos, mais non se especifica explícitamente que ese requisitos pertencen a un PC.		

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
	■ Si □ Non	*Onde? → Carátula			
		*Indicar e especificar versión.			
		■ Windows	□ Linux	■ MacOs	□ Android	□ iOS
		□ Outro/s (especificar) →			
	Observacións				
	• Requisitos mínimos: Pentium III 800 Mhz / Power PC 500 Mhz				

256 Mb RAM
Windows 2000, XP / Mac Os X 10.2
CD-ROM 24X
Microsoft DirectX 8.1
Tarxeta de vídeo 32 Mb
Tarxeta de son

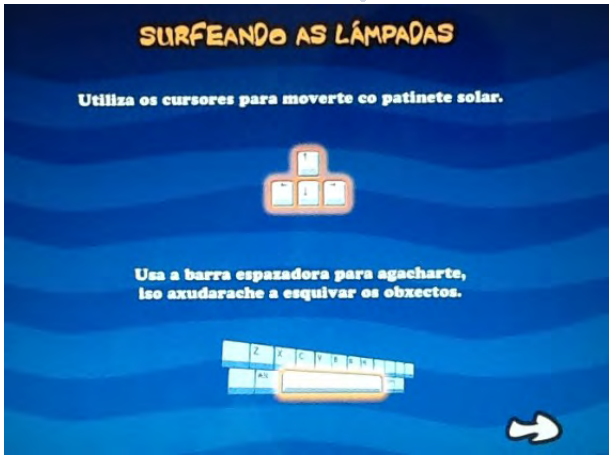
- Xogo instalado en PC a través de asistente de autoinstalación



D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
□ Si ■ Non	*Onde? →			
	*Indicar cales se necesitan			
	■ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
	□ Outro/s (especificar)			
Observacións				

- O teclado utilízase principalmente dentro dos xogos e o rato para moverse entre os botóns, seleccionar opcións...



D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	□ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	■ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	■ Outros (especificar) → Tarxeta de vídeo...		
	Observacións		
	• Ver requisitos mínimos na unidade D.5.		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	-	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	■ Non	
	Observacións	

—

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	□ Si	*Especificar →
	□ Non	
	Observacións	
	• Na carátula, a carón das empresas desenvolvedoras, móstranse o seu enderezo e correo electrónico.	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo en galego. • Inclúe locucións, música e efectos sonoros. • Programado para Windows 2000/XP e Mac Os X 10.l2 • Na carátula inclúe o enderezo e correo das empresas creadoras do xogo, xunto aos seus logos. Mais non se explicita que sexa para consultas que poidan xurdir durante as partidas. • Non inclúe compras, nin publicidade integrada.

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A[1]
	*Xustificar: Se tomamos o amplo rango de idade de 6 a 12 anos, pode resultar complexo para as máis cativas/os en canto habilidades motrices nalgúns xogos e á hora de contestar as preguntas. Para as/os 12 os contidos e probas poden resultar demasiado fáciles.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Os obxectivos xiran en torno ao aforro enerxético no fogar.
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Trátanse de minixogos, moitos dos cales de habilidade. Algúns requiren atención e accións repetitivas: exemplo apagar luces e baixar a calefacción, polo que para estes contidos poden ser apropiados.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	Consideramos que os obxectivos xerais tal e como están expostos na carátula si poden ser alcanzados, xa que no xogo principalmente se incide no aforro enerxético no fogar. Cambiar lámpadas de baixo consumo, elixir electrodomésticos de etiquetas enerxéticas A, ...
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Os obxectivos pedagóxicos intégranse no xogo a través da animación/locución da personaxe e por medio dos cuestionarios que integra ao superar cada unha das probas
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Certamente na actualidade resultan válidos os consellos expostos no xogo, en canto etiquetaxe dos electrodomésticos, lámpadas de baixo consumo, fiestras illadas, ...
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → **0** 1 2 N/A

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

	*Xustificar:
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Organízase a través de minixogos pero de forma lineal, sen opción deselección
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Nos "Videoconsellos", nos reforzos ao ser superado o xogo e nos cuestionarios.
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Os contidos son tratados de forma demasiado expositiva. E nalgúns retos prima demasiado o posuír habilidades motrices.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: De axuda: axudar aos denominados infogabes a ser sostibles; axudar ao planeta; ...
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A baixo nivel, soamente se tratan pequenas accións que deberían ser realizadas nos fogares para aforrar enerxía
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Está en galego mais non orientado para o seu uso.
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar: Non hai relacións entre personaxes. Si é certo que nun dos xogos emprégase unha especie de "metralladora" mais non é para facer desaparecer algo, é para mudar unha cousa por outra, sen connotacións agresivas. No entanto, podería ser empregado outro recurso. 
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Non tanto en relación a habilidades, a gran maioría dos actos que reflexa para trasladar á realidade requiren da acción dun adulto. Por exemplo: illar as ventás, mudar os electrodomésticos, ... Neste caso utilízase os coñecementos que pode adquirir un menor no xogo, para actuar como encargado/a de "avisar" ou trasladar aos adultos cos que convive o que aprenderon. Mais é certo que inclúe outros retos perfectamente aplicables á realidade para unha nena/o de 6 anos, como pagar a luz ao saír dun cuarto, por exemplo.
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: En xeral si, mais non obtén un 2 na valoración xa que nun dos xogos, en concreto o titulado "Sen se pasar coa calefacción" (xogo 9, o último) confunde no relativo á temperatura ideal á qie se debe pór a calefacción no inverno: Nos consellos previos ao xogo indícase que mellor non superar 22º que con 18º e cun xersei fino pode ser suficiente; nas instrucións do xogo vindícase que dentro do mesmo hai que pór a calefacción a 21º, mais realmente o/a xogador/a ten que poñela a 20º. E na carátula do xogo fálase de 19º.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar: O único a forma das bombillas de baixo consumo, algunhas cores das etiquetas enerxéticas, ...
	Observacións
	—

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	□ Conceptual
	□ Procedemental ou de habilidades

	■ Actitudinal
	*Xustificar → • Conceptuais: nas informacións transmitidas nas presentacións e nos cuestionarios. • Procedemental: nos propios minixogos • Actitudinal: en xeral, mais soamente "visible" no tráiler, na historia de inicio.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Predominan con diferencia os conceptuais.
	Observacións
	—

E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	■ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	□ Selección	□ Quebracabezas	■ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	□ Identificación	■ Pregunta-resposta	□ Outro/s (esp.) →	
	*Xustificar: • Hai un reto de memorización. • Hai 9 actividades de pregunta-resposta. Saen ao superar cada xogo. Nalgúns casos móstrase unha pregunta e noutras ocasións tres. • Os minixogos polo xeral requiren habilidade viso-manual, rapidez e atención. En xeral: ◦ Xogo 1: Habilidade ◦ Xogo 2: Atención e rapidez ◦ Xogo 3: Habilidade, atención ◦ Xogo 4: Rapidez, coordinación e sorte. Xogo con aleatoriedade, poden xurdir momentos nos que saen moitas lámpadas pola cinta transportadora "de golpe" a cal vai tamén máis rápido e coincidindo cando o camión da pantalla, resultando complicado poder superalo. ◦ Xogo 5: Habilidade, atención ◦ Xogo 6: Atención ◦ Xogo 7: Memorización, rapidez ◦ Xogo 8: Habilidade, atención ◦ Xogo 9: Habilidade, atención, rapidez				
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non				
074	Natureza dos retos:				
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.				
	□ Os retos pódense crear.				
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.				

	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → Nas preguntas ao non ser acertadas cambian a orde das respostas, mais o contido é o mesmo.
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...
	■ Presentación por parte de personaxes previo ao reto
	□ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → Retos lineais, sen opción de selección.
	Adecuación pedagóxica
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Dos 9 minixogos, soamente 1 ou 2 poderían ser considerados apropiados. É o caso do xogo "Apagaluces". A gran maioría resultan repetitivos, por ter que realizar as mesmas accións nun e noutros: mover á personaxe polas estancias e premer na barra espaciadora para activar ou desactivar algo. Algúns do xogos resultan pouco apropiados, pois as accións a realizar pouco teñen que ver coa temática, simplemente se integran elementos relacionados para darlles sentido, exemplo: "Surfeando as lámpadas" e "As lámpadas usadas ao punto limpo".
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo os relacionados coas lámpadas de baixo consumo e as etiquetas enerxéticas
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A
	*Xustificar: Dada a temática, os retos relaciónanse a como actuar dende o fogar para aforrar enerxía e contribuír co medio ambiente.
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non consideramos o nivel de dificultade progresivo.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar: A gran maioría para superalos se depende das habilidades que se teña co teclado.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → ■0 1 2 N/A
	*Xustificar: Resólvense con habilidade, rapidez e atención, principalmente. Os cuestionarios poden ser resoltos "ao azar"

	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	☒ Ante accións ou respostas correctas
	☒ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	□ Ao superar un nivel
	☒ Ao superar un reto
	☒ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	□ Outras (especificar) →
	*Xustificar → • Son der acerto ou erro ante accións ou respostas correctas/incorrectas dentro do xogo • Apórtanse puntos e un texto de reforzo ao superar cada un dos xogos. • Diploma ao superar o xogo
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	☒ Apórtanse puntos, moedas, insignias...
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	☒ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	□ Son de acerto
	□ Son de erro
	□ Animacións de vitoria
	□ Animacións de derrota
	☒ Outros (especificar) — Accédese a un diploma ao supera o xogo
	*Xustificar → • Diploma que se obtén ao superar todo o videoxogo: 

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA SOSTENIBLE

- Exemplo de texto de reforzo con contidos ao superar cada un dos minixogos:



084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Como tal, non existe retroalimentación dentro de cada un dos videoxogos. Como se acaba de ver móstranse pantallas informativas con pequenos consellos ou contidos textuais.
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	□ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar → A axuda, a modo de pistas, obtense nalgunhas instrucións previas a cada minixogo, a modo de trucos. Mais están relacionadas co funcionamento. Exemplo:



Observacións
—

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os “programas de reforzo”, prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	—

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• Os contidos son tratados xeralmente de forma textual ou mediante as locucións previas aos retos. • Videoxogo lineal e de marcado carácter condutista: apórtanse puntos ao superar o xogo, avánzase ao ir superando cada un dos retos, accións repetitivas, ... • Contidos próximos e reais. • No deseño instrutivo non se inclúen contidos pertencentes a diferentes temáticas ou áreas transversais. • Non se percibe unha estrutura de dificultade xerarquizada. • Retos nos que se poñen a proba a habilidade, atención e rapidez, non tanto a comprensión.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúe opción para gardar a partida.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	
	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.	

	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	□ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	□ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:

096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

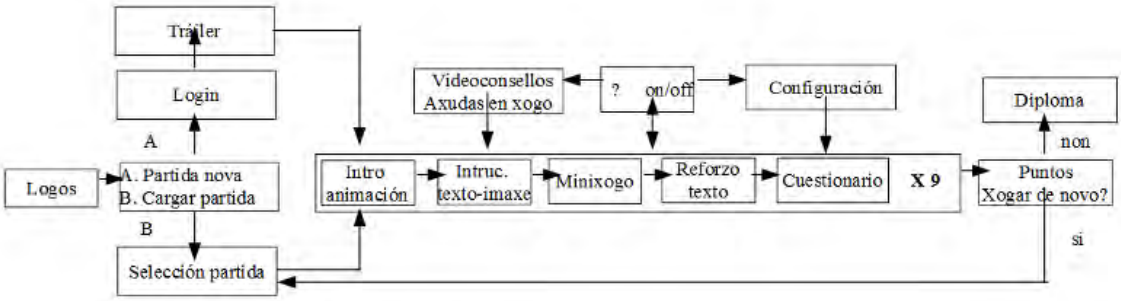
En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• O videoxogo permite gardar as partidas. • Non se ten en conta a figura dinamizadora. • Non permite configuracións de ningún tipo.

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	■ Natureza icónica
	■ Natureza narrativa
	Observacións
	• Natureza narrativa grazas ao tráiler inicial, mais logo o xogo en si, os diferentes minixogos que integran caracterízanse por ser de natureza icónica.

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	□ Si	*Especificar número →
		*Describir →
	■ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	□ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	

■ N/A
Observacións
• O xogo consta de 9 minixogos, ao superar cada un deles pásase directamente ao seguinte reto ou minixogo e ao superar todos tense que crear un novo usuario/a. Non deixa acceder a todos os xogos.

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	■ Ningunha
	□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	—

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	■ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...) → Son consellos da personaxe
	□ Mediante voces en *off* →
	□ Mediante textos en pantalla →
	■ Outras (especificar) → Tráiler, ao iniciar o xogo
	□ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: O videoxogo comeza moi forte, creando expectativas que logo en certa medida non se cumpren.
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A historia rómpese tras o tráiler. Logo van aparecendo os retos sen apenas relación directa coa historia inicial.
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O tráiler xera intriga, mais pérdese ao comezar o xogo.
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: En certa medida a través dos videoconsellos.
	Observacións

—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	□ Un escenario ou fondo		
	■ Varios escenarios (especificar número) → 9 (dous deles repítense)		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	■ Interior	Interior vivenda, características reais.	5
	■ Exterior	Ceo e edificios	4
	□ Neutro		
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	□ Si	*En cales?→	
	□ Algunhas	*En cales?→	
	■ Non		
	□ Difícil determinar		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	■ 3D		
	□ Outra (esp.) →		
116	Perspectiva:		
	□ Cónica		
	■ Isométrica		
	□ Outra (esp.)		
117	Estilo gráfico:		
	■ Realista		
	□ Surrealista		
	□ Abstracto		
	■ Cartoon		
	□ Pixelado		
	□ Manga		
	□ Outro (esp.)		
118	Cores que predominan:		
	□ Cálidas		
	■ Frías		
	□ Claras		

	□ Escuras
	□ Pastel
	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente
	□ Pasado
	□ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións
	• Capturas de pantalla dalgúns dos fondos



Interior vivenda



Exterior edificio



Ceo

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	■ Terceira persoa	
	□ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes
122	Intégranse no videoxogo personaxes?
	■ Si
	□ Non

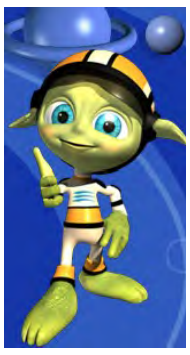
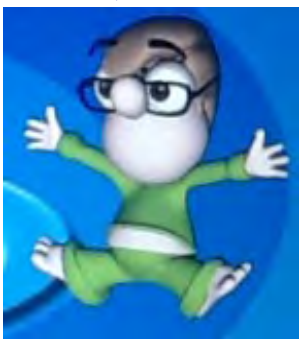
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?
	■ Pre-definidos (esp.) → Personaxe principal, é a condutora. Tamén se integran o que denominan infogabes. Estes teñen forma humanoide: nena e neno con casco, e aparecen nalgúns dos xogos. Ao ir superando o xogo, vanse quitando os cascos, o que significa que se converteron en sostibles.
	□ Selección avatar (esp. as opcións)
	□ Creación avatar (esp. as opcións)
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
124	Estilo gráfico
	□ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	□ 2D
	■ 3D
	□ Outra (esp.) →
	□ N/A

126	Especie	Nº de referencias
	■ Persoa	2
	□ Animal	
	■ Ser fantástico	1
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	
	□ N/A	

127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	□ Heroína		□ Heroe		□ Heroe	
	□ Axudante		□ Axudante		□ Axudante	
	□ Antagonista		□ Antagonista		□ Antagonista	
	□ Provedora		□ Provedor		■ Provedor	1
	■ Beneficiaria	1 (nena)	■ Beneficiario	1 (neno)	□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	
	□ N/A					

	Personaxes principais	
128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor	Nº de referencias
	■ Occidentais	2
	□ Asiáticos	
	□ Árabes	
	□ Indios	
	□ Africanos	
	□ Xitana	
	□ Azul	
	□ Amarelo	
	■ Verde	1
	□ Laranxa	
	□ Rosa	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp) →	
	□ N/A	
129	Xénero	Nº de referencias
	■ Feminino	1
	■ Masculino	1
	■ Asexual	1
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	□ Personaxe con baixa visión	
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	■ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	■ Infancia (0-12 anos)	2
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	

	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	■ Non se distingue	1
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
132	Rexistro lingüístico	
	■ Estándar	
	□ Culto	
	□ Coloquial	
	□ Vulgar	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
	Arquetipos	
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.	
	*Valoración → 0 ■1 2 N/A	
	*Xustificar: No tráiler descríbense as actitudes, valores, ...	
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.	
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A	
	*Xustificar: Os sostibles	
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.	
	*Valoración → 0 1 2 ■N/A	
	*Xustificar: Considérase nesta análise a personaxe principal como un ser fantástico, que ven doutro planeta, como asexual. As personaxes secundarias ou entes, sobre as que non se realiza accións pero que en certa medida son os beneficiarios/as das accións e que reflicten aos humano, son 2, unha nena e un neno.	
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.	
	*Valoración → ■0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.	
	*Valoración → 0 1 ■2 N/A	
	*Xustificar:	
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.	
	*Valoración → 0 1 2 ■N/A	
	*Xustificar: A personaxe principal é un ser doutro planeta, coa cabeza máis grande que o corpo.	
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)	
	*Valoración → 0 1 2 ■N/A	
	*Xustificar:	

140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A personaxe principal móstrase animada principalmente no tráiler e nos videoconcellos. A animación é máis que aceptable. Nos xogos, tamén se realicen diferentes poses ou movementos acordes coas accións.
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No tráiler e cando se supera ou falla un xogo. Isto reflñictese na personaxe que tomamos como principal, os "entes" ou beneficiarios/as" non teñen boca, os estados anímicos nestes casos aprécianse nos movementos, exemplo: saltar cando se quitan o casco. Na interface inclúese o planeta Terra, a modo de hucha na que se introducen os puntos que se van conseguindo, tamén con diferentes estados.  
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No tráiler e nos videoconsellos
	Observacións
	• Imaxes da personaxe principal e dos beneficiarios/as das accións (nena e neno que reflicten aos seres humanos. Curioso que se estean en pixama e que non teñan boca):    • Algúns estados do planeta Terra: hucha na que se introducen os puntos que se van

conseguindo acto seguido de superar un reto ou minixogo. Non durante o xogo.





- Consideramos que non se reproducen estereotipos de ningún tipo.

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	■ N/A
	Observacións
	—

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	■ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		■ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		□ Outros (esp.)
		□ N/A
		*Xustificar → Dependendo dos minixogos, algún teñen tempo asignado outros non (por exemplo, o primeiro “Surfeando as lámpadas”, ten un tempo asignado, mais pódese perder aínda que quede tempo, ao bater por exemplo con outros obxectos que non sexan lámpadas de baixo consumo. Nalgúns dos xogos o número de accións que se realicen ou erros cometidos afectan á duración do xogo . Non se ten claro se o tempo afecta á puntuación. Ao final de cada xogo apórtase puntuación, mais non se especifica o por que esa puntuación e non outra.
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	■ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	

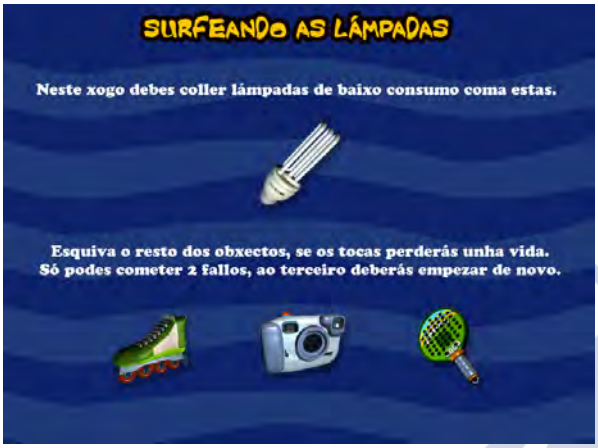
	□ Simétrica (xógase en tempo real)
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)
	*Xustificar →
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:
	□ *Cut-scenes*
	□ *Flash back*
	□ *Flash forward*
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• A través do tráiler inicial sitúase ao xogador/a na historia, que logo perde forza ou se desvanece na súa totalidade ao comezar o primeiro dos retos. Non hai un fío argumental entre retos ou minixogos. • Videoxogo no que se mestura o 2D co 3D. • Predomina a cor azul. • Non reprodución de estereotipos de xénero. • Algúns retos integran limitación temporal.

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	• Aquí témonos que referir ás regras como as instrucións que se mostran previamente a cada minixogo. Exemplo:  

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Concluír todo o videoxogo require bastante rapidez e coordinación nalgunhas das probas. Mais o obxectivo xeral, si é adecuado.
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Emprega bos paralelismos, en canto á historia do planeta dos sostibles coa realidade do que está a acontecer no planeta Terra. A realidade ou os consellos dados ao longo dos retos tamén son

apropiados.
Observacións
—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	■ Obter puntos
	■ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	■ Obter bens virtuais
	■ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais
	□ Outra (especificar) →
	*Xustificar → • Ao finalizar cada proba obtéñense puntos. • Superar unha proba implica pasar á seguinte • Ao concluír o videoxogo consíguese un diploma virtual • Ao concluír o videoxogo móstrase a puntuación total obtida nunha táboa de clasificación (partidas xogadas con nomes de usuarios/as diferentes) 
	Observacións
	—

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)

*Xustificar → A dificultade por superar o videoxogo recae no propio xogador ou xogadora.
Observacións
—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción		
154	Composición dos xogadores/as		
	■ Un só xogador/a		
	□ Un só equipo		
	□ Dous xogadores/as		
	□ Dous equipos		
	□ Múltiples xogadores/as		
	□ Múltiples equipos		
	□ Outra (especificar)		
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→		
155	Relación entre xogadores/as		
	□ Alianza estática		
	□ Alianza dinámica		
	□ Outra (especificar)		
	■ N/A		
	*Xustificar →		
	Observacións		
	—		

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A		
	*Xustificar: Superar o xogo pode resultar complicado a nenos e nenas con pouca coordinación ollo-man ou experiencia co teclado.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)		
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.		
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.		
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.		
	■ N/A		
	*Xustificar →		
159	Compoñente de azar		
	□ Si	*Especificar →	
	■ Non		
160	Accións do xogador/a		
	Xerais	Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	■ Mover personaxe	Premer sobre frechas arriba, abaixo, dereita e esquerda (non todas en todos os xogos)	Personaxe móvese segundo dirección teclas
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		□ Seleccionar		
		■ Premer	Premer sobre barra de espazo do teclado	Selecciónase o obxecto, ou cóllese ou desactívase ou a personaxe agáchase (segundo xogo)
		□ Arrastrar obxectos		
		□ Coller		
		□ Colorear		
		□ Construír		
		□ Outras		
	Non diexéticas	■ Pause		
		■ Configuración → Ver opcións en Observacións		
		■ Menú → Con dous botóns:  • A interrogante leva á pantalla cos dúas opcións para a selección: ◦ Videoconsellos: móstranse todas as animacións previas ao inicio de cada xogo. ◦ Instrucións: listado a todas as pantallas de instrucións segundo xogo. Estas opcións sempre están dispoñibles • Símbolo on/off. Leva á pantalla de configuración (ver en observacións desta unidade de análise)		
		□ Outra (especificar) →		

161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As situacións que van sucedendo non destacan por ser demasiado sorprendentes, e sempre hai que tomar o mesmo tipo de decisións.
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Consideramos debería adaptarse máis, xa que a pesar de non elixir a opción máis acertada nas cuestións, nalgúns casos resólvense automaticamente a través dos diálogos das personaxes, permitindo avanzar no xogo.
	Observacións
	Accións no diexéticas: 

H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	□ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → • O resultado é de vitoria se son superados todos os retos. Outorgándose unha puntuación fina. Por reto hai resultado de vitoria ou de derrota
164	Marcadores
	□ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	□ N/A
	*Xustificar →



165	Cómputo que aparece no marcador
	□ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	■ Puntuación final ou definitiva da partida
	□ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise H

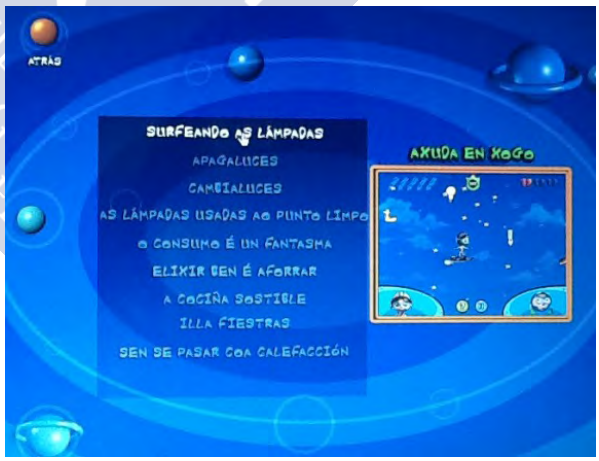
En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo monousuario/a, de regras sinxelas e obxectivos lúdicos claros. • No videoxogo foméntase a superación de marcas persoais, a través de puntuacións. • Os eventos que se suceden en cada partida sempre son os mesmos. Tamén as accións a realizar son as mesmas.

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú
	■ Botóns → Explicados no anterior ámbito. Dentro de cada pantalla á que levan cada un destes botóns, sitúase na marxe superior esquerda un de "Atrás". Ver observacións
	□ Logos
	□ Mapa xeral do xogo
	□ Caixas de texto
	□ Outros (especificar) →
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: O botón de On/Off non é moi intuitivo, non se intúe que é para a configuración
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións

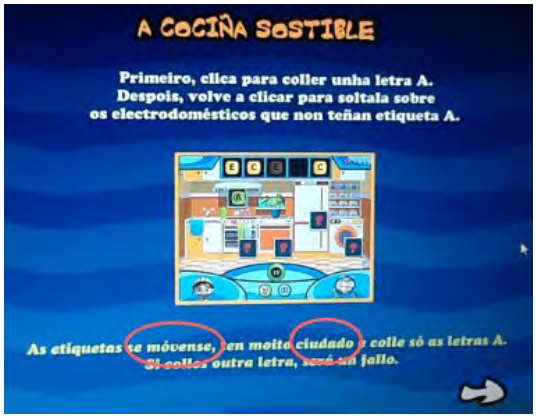


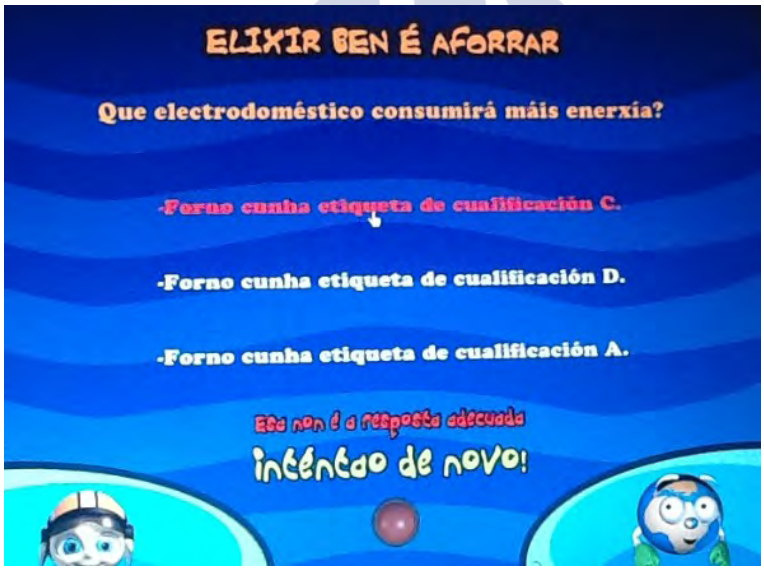


I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.

	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Tendo en conta o ano da súa creación.
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O máis atractivo do CD é o tráiler e as animacións previas a cada xogo da personaxe. Porén os cuestionarios carecen de atractivo ou non se considera que estean ben maquetados, ben deseñados, ...
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: As animacións previas aos xogos
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: No tráiler
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Atopáronse algunhas pequenas erratas nas instrucións, tipo: “se móvense”, “ciudado” en lugar de cuidado, ... Ou algunha palabra en singular que tería que estar en plural, neste caso logo de superar o último dos xogos, móstrase “infogabe”, cando tería que ser “infogabes”.



177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Aínda que emprega demasiadas tipografías diferentes, algunhas demasiado anchas, pero lense ben.
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Mais prescindiriamos da cor vermella nalgúns dos textos. Nos cuestionarios hai demasiadas cores. O fondo de todo o xogo é demasiado escuro... 
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Realízase en certa medida mediante animacións con locución.
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Si, nas instrucións.
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen

	sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A pantalla que se mostra ao finalizar cada un dos xogos, a dos parabéns con algún consello, non integra o botón frecha, directamente logo dun curto período de tempo pásase ao cuestionario, no cal tamén ao seleccionar unha opción directamente pásase á seguinte pregunta. Non deixando tempo para o repaso ou nova lectura.
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:

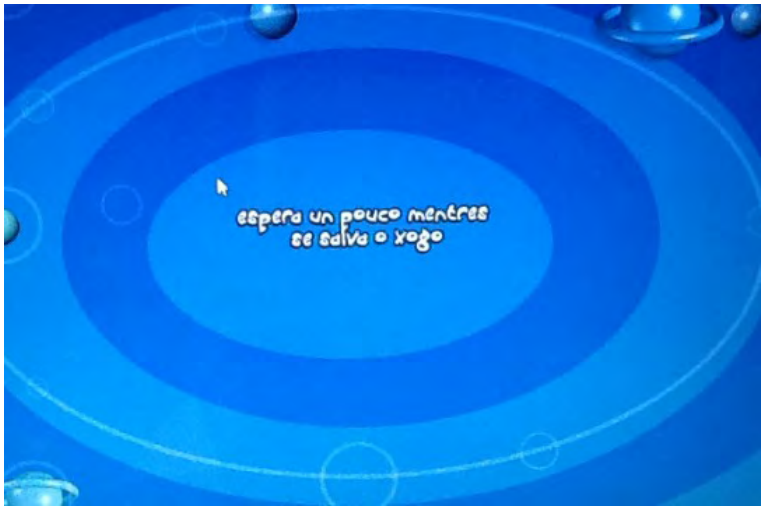
Observacións
• Emprégase terceira persoa, evitando o uso de masculinos e e femininos, mais o título ao levar o artigo "Os" en certa medida pódese interpretar que os Sostibles son de sexo masculino.

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	■ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → • Permite baixar o volume da música do fondo e dos efectos nos xogos, mais aínda que se quite o son, escóitase igualmente á personaxe nas explicacións-animacións previas ao xogo.
	Observacións
	• O xogo non podería ser utilizado por persoas con mobilidade reducidas, nos brazos - mans, son precisas as dúas para xogar nalgúns xogos. • Moito menos para persoas con diversidade visual.

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: As animacións previas a cada xogo pódense saltar, mais non o tráiler inicial ao crear novas partidas. Ademais nas introducións hai que esperar a que saian as frechas para poder saltar á seguinte pantalla.
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: O xogo ademais informa ás veces disto:

	
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Nalgunhas pantallas
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O dominio tecnolóxico nalgúns xogos si pode entrañar dificultades para nenas e nenos con pouco dominio do teclado.
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo en xeral intuitivo e guiado. • Coidados aspectos audiovisuais principalmente no tráiler e nas animacións. • Boa funcionalidade técnica.

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• O tráiler do videoxogo, pola súa calidade en canto guión e imaxe.	• Non incluír unha guía ou orientacións previas sobre os retos que hai que superar no xogo ou con información sobre o mesmo, por exemplo a quen vai dirixido.
• O carácter atractivo da personaxe principal, libre de estereotipos.	• Os cuestionarios que hai despois de cada xogo, carecen de sentido neste tipo de xogo e realmente non aportan valor. As preguntas e respostas correctas son tratadas nos videoconsellos e no propio xogo.
• Os videoconsellos: animacións das personaxes con explicacións teóricas, ás que se pode acceder dentro do xogo en calquera momento.	• Ao quitar os son, debería eliminarse tamén a voz da personaxe nas animacións, e non só a musica e os efectos.
• A axudas en xogo, instrucións dos xogos ás que se pode acceder en calquera momento.	• Nos xogos póñense máis a proba as habilidades motrices co teclado que a comprensións dos contidos.
• As instrucións en si, as cales integran texto e imaxes, con consellos, claras, resaltando aspectos relevantes e con información visual en canto manexo.	• Todas as pantallas deberían ter un botón ou frecha de continuar, algunhas pasan automaticamente sen dar tempo de ler todo o contido.
• Non se atopan erros de programación.	• Os contidos preséntanse de forma expositiva, no se ten quer demostrar a comprensión aplicándoa sobre retos.
• É intuitivo e con interface clara e simple.	• Non se pode configurar, nin personalizar, nin adaptar. Non ten en conta a accesibilidade.
	• Ao superar todos os minixogos pérdese o usuario/a, tendo que crear un novo para botar outra partida. Non se ten acceso aos xogos para repetir o que se queira.
	• O tráiler crea unha expectativas altas que se van desvanecendo a partir do primeiro xogo: rómpese a narración, a historia, os xogos preséntanse de forma lineal...

Análise do videoxogo

O Preguntoiro

Data de inicio do proceso da análise	18 de abril de 2017
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 57.0.2987.133

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....6
A.3. Imaxes de referencia....7
Conclusións do bloque A....8
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....9
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....9
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....9
Conclusións do bloque B....10
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....11
C.1. Código PEGI....11
C.2. Idea do xogo....11
C.3. Funcións xerais....11
C.4. Clasificación....12
C.5. Grupo destinatario....12
C.6. Obxectivos lúdicos....13
C.7. Regras do xogo....13
C.8. Retos....13
C.9. Obxectivos educativos....14
C.10. Contidos educativos....14
C.11. Relación co Currículo Oficial....15
Conclusións do bloque C....15
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....16
D.1. Idioma....16
D.2. Son....16
D.3. Rexistro....16
D.4. Plataforma....17
D.5. Sistema operativo....17
D.6. Sistema periférico....17
D.7. Outros requisitos técnicos....18
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....18
D.9. Linguaxe de programación....18
D.10. Compras....18
D.11. Publicidade....19
D.12. Garantía....19
D.13. Contacto....19
Conclusións do bloque D....20
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....21
E.1. Obxectivos educativos....21
E.2. Contidos educativos....21
E.3. Ámbito de incidencia....23
E.4. Retos....23
E.5. Retroalimentación e axuda....25
E.6. Teorías de aprendizaxe....27
Conclusións da análise E....27
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....28
F.1. Tempo....28
F.2. Control do progreso....28
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....28

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....30
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....30
Conclusións da análise F....31
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....32
G.1. Natureza do mundo do xogo....32
G.2. Estrutura....32
G.3. Niveis....33
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....33
G.5. Trama argumental....34
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....34
G.7. Visión do xogador/a....36
G.8. Personaxes....36
G.9. Obxectos simbólicos....40
G.10. Estrutura temporal....41
Conclusións da análise G....41
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....42
H.1. Regras do xogo....42
H.2. Obxectivos do xogo....42
H.3. Recompensas....43
H.4. Conflito do xogo....43
H.5. Os/as xogadores/as....44
H.6. O equilibrio de dificultade....44
H.7. Eventos do videoxogo....45
H.8. Resultados do xogo....46
Conclusións da análise H....47
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....48
I.1. Interface gráfica....48
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....49
I.3. Accesibilidade....51
I.4. Funcionalidade técnica xeral....52
Conclusións da análise I....53
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....54
K.1. Conclusións finais....54

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	O Preguntoiro		
002	Ano ou data lanzamento	2007		■ Non figura
003	Colección			■ Non forma parte
004	Soporte	■ CD		Especificar
		■ En liña	■ Accesible en Web	http://www.edu.xunta.es/preguntoiro/ (Directamente)
			□ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	Na indicada páxina web		
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións

- No rexistro da páxina da rede de bibliotecas públicas de Galicia (http://www.opacmeiga.rbgalicia.org/), consta como ano de publicación do CD o 2007.



Porén atopouse pola rede un currículo dunha das persoas involucradas na creación deste xogo, trátase de Marcos Valiño García no que se indica que se concedeu rexistro de marca e de propiedade intelectual deste xogo no ano 2004, con data de presentación do 2003. Información dipoñible en: http://www.liru.biz/cv/cv_investigador.pdf

10. PATENTES	
Organismo:	Oficina Española de Patentes y Marcas.
Obra:	"O Preguntorio: O Xogo de Preguntas e Respostas de Galicia"
Categoría:	Dibujo Industrial Aplicable a Juegos Multimedia y Dibujos Animados
Nº Solicitud:	28866
Series Registradas:	A y B
Fecha Presentación:	el 08-09-2003 a las 13.36 horas
Organismo:	Oficina Española de Patentes y Marcas.
Obra:	"O Preguntorio: O Xogo de Preguntas e Respostas de Galicia"
Categoría:	Registro de Marca
Nº Solicitud:	M2556843-4
Fecha Concesión:	16-11-03
Fecha Presentación:	el 08-09-2003 a las 13.07 horas
Organismo:	Registro General de la Propiedad Intelectual.
Obra:	"O Preguntoiro"
Categoría:	Propiedad Intelectual
Nº Solicitud:	OU-15/03
Fecha Concesión:	02-02-04
Fecha Presentación:	el 11-03-2003 a las 10.42 horas

Fonte: Curriculum Vitae de Marcos Valiño García

- Sábese por VGOMEZ (sen data), que este xogo estivo accesible dende a páxina da Consellería de Educación e Ordenación Universitaria (dentro do Portal Educativo), no que podían atoparse en "enlaces" unha sección de xogos. Información dispoñible en http://vgomez.blogia.com/2009/011302-xogos-o-preguntoiro.php
- Na actualidade pódese acceder ao xogo dende https://www.edu.xunta.es/xogos/. Espazo da Dirección Xeral de Política Lingüística da Xunta de Galicia desenvolvido polo Grupo SING Depto. de Informática da Universidade de Vigo, onde tamén se presentan os seguintes minixogos:
  - O aforcado de San Xoán
  - Os quebracabezas do Galingua
  - Desfachicabola
- Para a realización da presente análise tómase o xogo e a información dispoñible dende https://www.edu.xunta.es/xogos/



A.2. Autoría

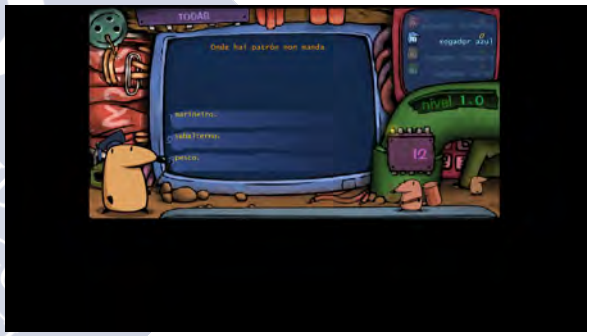
007	Implicadas/os		nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	□ Empresa tecnolóxica					
	■ Xunta de Galicia		1	Consellería de Educación e Ordenación Universitaria Dirección Xeral de Política Lingüística		
	□ Concello					
	□ Museo					
	□ Biblioteca					
	□ Fundación					
	□ Editorial					
	□ Produtora audiovisual					
	□ Persoa/s física/s					
	■ Outras/os (especificar)	Grupo de investigación	1	SING (Depto. de Informática da Universidade de Vigo)	Vigo	-
	□ Non figuran					

008	Iniciativa
	□ Propia
	□ Contratación
	□ Concurso público
	□ Subvención
	■ Outra → Cofinanciado pola entidade bancaria Caixanova
	□ Non figura / difícil de determinar

009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?	
	■ Si	*Especificar → 

	□ Non	
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?	
	□ Si	*Especificar →
	□ Non	
	Observacións	
	• Sábese da autoría e do cofinanciamento polos logos que se mostran ao acceder ao xogo:  	

A.3. Imaxes de referencia

011		
	Observacións	
	—	

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	• No citado CV de Marcos Valiño indícase que en febreiro 2003 a Dirección Xeral de Política Lingüística (Xunta de Galicia) realizou 77.000 copias do CD.
014	Outra información de interese

—

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...
• Xogo dixital gratuíto dispoñible en web • Desenvolvido polo grupo de investigación universitaria SING • O xogo inclúe créditos cos nomes propios das persoas que participaron na súa elaboración, entre os que se inclúen: o equipo promotor, a música/son, os nomes das persoas que redactaron as preguntas estruturados por temáticas, a coordinación e as persoas que colaboraron na súa revisión.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)	
	☐ Web do proxecto	Espazo no que se inclúe este xogo e outros do grupo SING https://www.edu.xunta.es/xogos/
	□ Embalaxe	
	□ Material impreso	
	□ Espazo en tenda virtual	
	□ Outro (especificar)	
	Observacións	

- Créditos desta web ou espazo en liña:



B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?			
	Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
	□ Titorial			
	□ *Tráiler*			
	□ Sinopse			
	□ Presentación formal			
	□ Guía didáctica específica para docentes			

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

□ Información xeral de carácter pedagóxico.			
□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso			
□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)			
□ Información técnica			Simplemente se indica que para para xogar é necesario ter instalado o reprodutor de Flash ou Shockwave
□ Outro/s			

Observacións

- Na páxina inclúense as seguintes ligazóns:
  - Acceso a cada un dos xogos, xa nomeados no anterior bloque A.
  - Acceso á páxina da Xunta de Galicia
  - Acceso á Dirección Xeral de Política Lingüística (páxina que no momento da análise xa non existe)
  - Apartado Suxestións. Ao premer ábrese automáticamente a bandexa do correo electrónico configurada con destinatario <orge@ei.uvigo.es>.
  - Apartado créditos, mostrados no anterior apartado deste documento.

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...

- A páxina na que se inclúe o xogo foi realizada fai anos e non se encontra actualizada. Algunhas ligazóns na actualidade non funcionan.
- Non se ofrece información sobre o xogo, móstrase simplemente un pequeno *banner*.

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?				
	□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
	□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
	□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
■ Non					
Observacións					
—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?		
□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
	□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
■ Non			
Observacións			
—			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
■ Si	*Onde? → Na introdución ao xogo				
	*Cal é a súa función?				
	□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
	□ Educar	■ Outras (especificar) → Divertir			
□ Non					
Observacións					



C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?				
	■ Si	*Onde? → Na web			
		*Que termo se emprega?			
		□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
		□ Outro/s (especificar)			
	□ Non				
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
	□ Si	*Onde? →			
		*Que termo se emprega?			
		□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
		□ Outro (especificar)			
	■ Non				
	Observacións				
	-				

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Para cal? (especificar)		
		□ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo
		□ Outro (especificar)		
	■ Non			
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Para cal? (especificar)		
		□ Local	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
		□ Outro (especificar) →		
	■ Non			
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?			
	□ Si	*Onde? →		
		*Que se determina? (especificar)		
		□ Idade →	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)
		□ Outro (especificar) →		
	■ Non			

025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	-	

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	

- Non de maneira explícita, ao acceder ao xogo interprétase que será un xogo de tipo concurso ou de preguntas-respostas pola seguinte información que achega de forma textual a personaxe:



C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	-	

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	■ Si	*Onde? → Na pantalla de inicio do xogo, infórmase das opcións para as partidas

	*Resumo de cales son → • *Estándar: Superar 8 niveis de dificultade, sen perde-las 10 vidas.* • *Desafío: Responde-lo maior número de preguntas nun tempo fixado.* • *Maratón: Responder preguntas sen máis, só como adestramento.*
□ Non	
Observacións	
-	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
	Observacións	
	-	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
	Observacións	
	• Pódense seleccionar as categorías para as preguntas: ◦ Xeografía ◦ Lingua ◦ Refráns ◦ Bioloxía ◦ Arte ◦ Etnografía ◦ Historia ◦ Literatura ◦ Todas	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...
• Non se inclúe suficiente información lúdico-pedagóxica. • O xogo permite tres tipos de partidas: estándar, desafío e maratón. Para cada unha pódese seleccionar a categoría das preguntas.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	□ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	■ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	□ Outros (especificar) →				
	Observacións				
	-				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	■ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	□ Voces
	□ Outros (especificar) →
	□ N/A
	Observacións
	• A personaxe que ao inicio do xogo realiza unha breve presentación, simula falar nunha linguaxe intelixible tipo balbalablablablaba • Efectos de son ao acertar ou fallar as preguntas, xorden de forma aleatoria non sempre son os mesmos para cada opción. • Efectos de son ao premer sobre os botóns.

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	□ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso →

■ Non	
Observacións	
• Nas diversas probas realizadas con este xogo, non se conseguiu superar unha puntuación determinada que posibilitase saber como incluír os datos na táboa de clasificación.	

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
□ Si ■ Non	*Onde? →		
	*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.		
	□ Consola (esp.)	■ PC	□ Teléfono intelixente
	□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →	
Observación			
-			

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
□ Si ■ Non	*Onde? →				
	*Indicar e especificar versión.				
	□ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
	□ Outro/s (especificar) →				
Observacións					

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
□ Si ■ Non	*Onde? →			
	*Indicar cales se necesitan			
	□ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
	□ Outro/s (especificar)			
Observacións				
-				

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	■ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	■ Outros (especificar) → Reproductor de Flash ou Shockwave		□ N/A
	Observacións		
	-		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	-	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.11. Publicidade

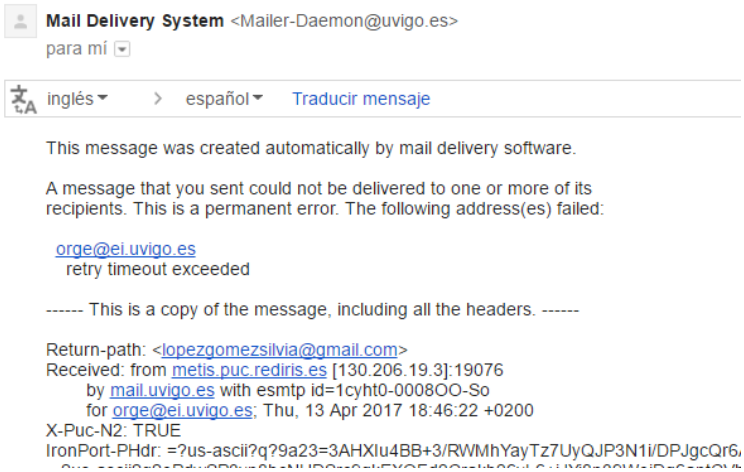
046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	• De entre as preguntas que se formulan, destaca a que se mostra na seguinte imaxe, por nomear editoriais e un xornal galego, dubídase até que punto isto sería publicidade: 	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	■ Si	*Especificar → Ao comezo do xogo, na presentación da personaxe, infórmase de que ante dúbidas o consultas dirixirse á paxina de internet. Sábese desta páxina ao acceder aos créditos, non se informa no momento da introdución a cal se refiren.
	□ Non	

Observacións
• Na actualidade a ligazón para o contacto remite erro:  **Mail Delivery System** <Mailer-Daemon@uvigo.es> para mí inglés › español Traducir mensaje This message was created automatically by mail delivery software. A message that you sent could not be delivered to one or more of its recipients. This is a permanent error. The following address(es) failed: orge@ei.uvigo.es retry timeout exceeded ------ This is a copy of the message, including all the headers. ------ Return-path: <lopezgomezsilvia@gmail.com> Received: from metis.puc.rediris.es [130.206.19.3]:19076 by mail.uvigo.es with esmtp id=1cyht0-0008OO-So for orge@ei.uvigo.es; Thu, 13 Apr 2017 18:46:22 +0200 X-Puc-N2: TRUE IronPort-PHdr: =?us-ascii?q?9a23=3AHXIu4BB+3/RWMhYayTz7UyQJP3N1i/DPJgcQr6

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...
• Xogo dixital en galego. • Inclúe música e efectos sonoros. • Incluía un servizo ante problemas ou dúbidas sobre o xogo. • Non inclúe compras.

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A[1]
	*Xustificar: Descoñécese o grupo destinatarios ao que se dirixe, mais valórase que tería que ser dirixido a persoas maiores de 12 anos.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No xogo trátase de responder a preguntas relacionadas con Galicia de diferentes tipos, xeografía, lingua, refráns, arte, …
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado que permite xogar de 1 a 4 xogadores/as, son moitas as categorías as que se tratan e permite diferentes opcións de xogo.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As preguntas poden ser contestadas ao chou, sen ler, ás sortes.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Si, ao ter en conta o xénero do xogo e as súas dinámicas.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dada a tipoloxía de xogo, resulta complexo revisar todas as preguntas que nel se inclúen, que poden ser centos, mais dada a data da súa creación quizais algúns dos contidos xa non son vixentes na actualidade.
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A través principalmente da categoría de refráns.
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non aplica dado o xénero de xogo.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non aplica dado o xénero de xogo.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non aplica dado o xénero de xogo.
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non aplica dado o xénero de xogo.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado que as preguntas xiran ao redor de Galicia
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta

	cuestión. Mais a nivel implícito como poderá verse no ítem 140 en relación ás imaxes e animacións do xogo, sucede unha acción considerada como violenta, na que unha das personaxes pega a outra cun mazo no caso de fallo na resposta.
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Descoñécese o grupo destinatarios ao que se dirixe
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Nas preguntas revisadas non se atoparon erros. Ademais dada a cantidade de persoas e especialistas que se involucraron na realización das preguntas deste xogo, dubídase que se atope información errónea.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	□ Conceptual
	□ Procedemental ou de habilidades
	□ Actitudinal
	*Xustificar → • Sen lugar a dúbidas, xogo de preguntas escritas con tres ou dúas opcións de resposta.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

E.4. Retos

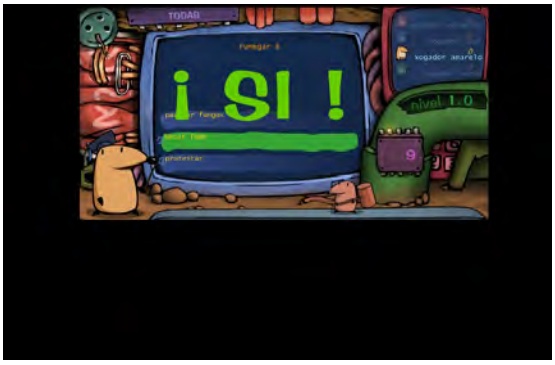
072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	□ Selección	□ Quebracabezas	□ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	□ Identificación	□ Pregunta-resposta	□ Outro/s (esp.) →	

	*Xustificar:	
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
074	Natureza dos retos:	
	■ Os retos pódense elixir ou seleccionar.	
	□ Os retos pódense crear.	
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida	
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar → Entendemos aquí reto como opcións de xogo e preguntas. No primeiro caso, pódense seleccionar tanto tipo de partida como categorías. Considérase que para cada categoría hai predifinidas unha serie de preguntas, non aparecendo sempre na mesma orde.	
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.	
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas	
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...	
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto	
	■ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.	
	□ Outros (especificar) →	
	*Xustificar → Ao seleccionar as opcións que se desexen e ao premer sobre a resposta considerada como correcta.	
	Adecuación pedagóxica	
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.	
	*Valoración → 0 1 2 ■N/A	
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión.	
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.	
	*Valoración → 0 1 2 ■N/A	
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión.	
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.	
	*Valoración → 0 1 2 ■N/A	
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión.	
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.	
	*Valoración → ■0 1 2 N/A	
	*Xustificar: A dificultade das preguntas non aumenta ao ser superado os niveis, de feito atopáronse preguntas repetidas en diferentes niveis, é dicir xa acertada correctamente nun nivel inferior.	
	Características intrínsecas	

080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As preguntas ou opcións de xogo en si non son desafiante, mais este desafío pódese xerar ao xogar en modo competición de 2 a 4 persoas.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?	
	☒ Ante accións ou respostas correctas	
	☒ Ante accións ou respostas incorrectas	
	□ Ao conseguir un obxectivo	
	☒ Ao superar un nivel	
	□ Ao superar un reto	
	☒ Cando se supera o xogo	
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado	
	☒ Outras (especificar) → Cando se acaba o tempo, cando un xogador perde as vidas, cando se anuncia o que se denomina no xogo como “reválida” (proba para pasar de nivel)	
	*Xustificar →	
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?	
	☒ Apórtanse puntos, moedas, insignias...	
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...	
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo	
	□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.	
	☒ Son de acerto	
	☒ Son de erro	
	□ Animacións de vitoria	
	□ Animacións de derrota	
	☒ Outros (especificar)	• Texto de acerto ou erro ante respostas correctas/incorrectas dentro do xogo
	*Xustificar →	













084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: É relevante á natureza do xogo en canto puntos obtidos: superación de marca persoal ou anuncio de gañador/a en caso de xogar en grupo.
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	□ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar →
	Observacións

—

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	—

Conclusións da análise E

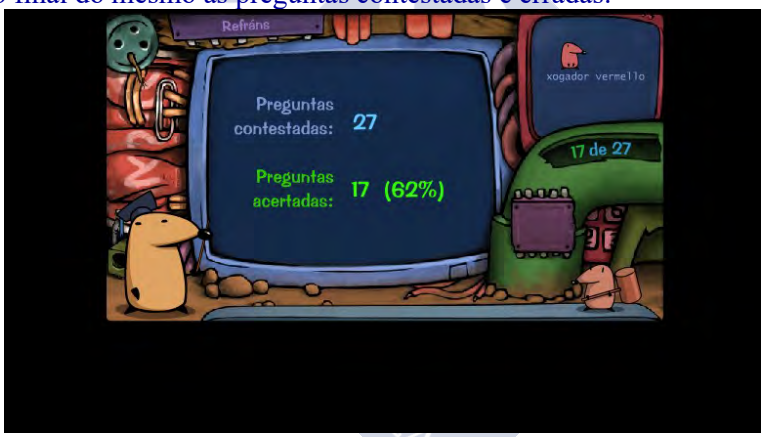
En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• Os contidos son tratados de forma textual a través de preguntas-respostas. • Videoxogo lineal e de marcado carácter condutista: apórtanse puntos ao contestar ben as preguntas, pérdense vidas ao errar nas respostas, ir superando niveis, competición entre xogadores/as, ... • Preguntas relacionadas con Galicia e de diferentes categorías. • Non se percibe unha estrutura de dificultade xerarquizada, mais non se puido comprobar na súa totalidade ao non ter acceso a todas as preguntas e á orde de aparición (aleatoria?) • Xogo de tipo conceptual.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Descoñécese o contexto para o que foi creado, mais pode adecuarse a calquera, xa que as partidas poden ser de curta duración en función da opción ou modo de xogo elixida.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	■ Non	
	Observacións	
	• Indícase ao final do mesmo as preguntas contestadas e erradas: 	

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)
	■ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	

	□ Selección de retos ou actividades.
	□ Creación completa de retos ou actividades
	■ Non se brindan opcións para configurar o xogo.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.
	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	■ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	■ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• Non se ten en conta a figura dinamizadora. • Non inclúe un resumo do tipo de respostas acertadas segundo categoría, por exemplo. • Non permite configuracións, por exemplo incluír novas preguntas.

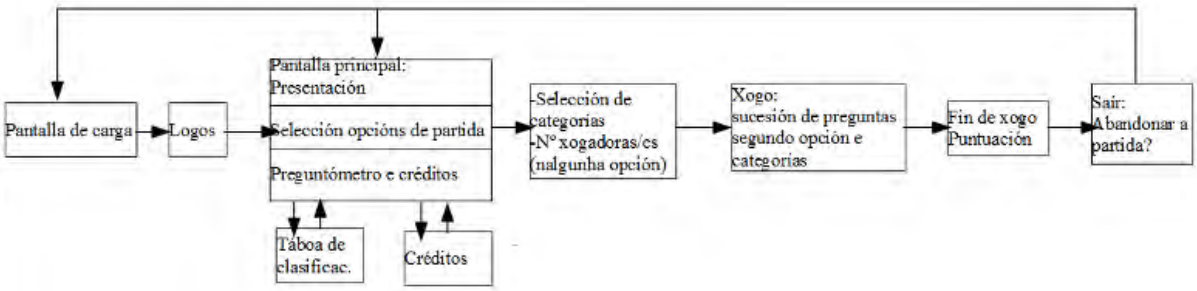
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	■ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	□ Natureza narrativa
	Observacións
	• As preguntas móstranse sobre un escenario que evoca unha galería de toupas/os, mais sen relación directa coas cuestións.

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións



- Ás veces ao premer en saír vaise á pantalla de carga ou á principal.
- Na pantalla principal móstrase activo o botón saír mais ao premelo non se vai para ningún lado.
- Imaxe da pantalla inicial de Carga e da Pantalla emerxente coa pregunta de abandonar partida logo de premer sobre o botón saír. No caso de premer sobre o non, quédase na pantalla na que se estaba, a da puntuación, pero sen máis opcións.





G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	■ Si	*Especificar número → Ten niveis na opción Estándar. Son 8 niveis
		*Describir →Para superar cada nivel hai que contestar ben 15 cuestións. Para cada cuestión hai 15 segundos de tempo. Superadas as 15 preguntas dun nivel, hai que superar o que se denomina no xogo como "Reválida", nesta dáse un tempo determinado, ás veces 90 segundos outras veces 75 para contestar ben 3 de 6 preguntas ou 2 de 5... Pérdese ao fallar 10 preguntas, considérase tamén como fallo o non contestar unha pregunta nun tempo determinado.
	□ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	■ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	□ N/A	
	Observacións	
	-	

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	□ Ningunha
	■ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	• Selección de número de xogadores/as na opción de xogo Estándar, mais non no Desafío e no Maratón:  • Selección de categorías nas tres opcións de xogo.

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...) →
	□ Mediante voces en *off* →
	□ Mediante textos en pantalla →
	□ Outras (especificar) →
	■ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	■ Un escenario ou fondo		
	□ Varios escenarios (especificar número) →		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	■ Interior	Galería toupas/os	1
	□ Exterior		
	□ Neutro		
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	□ Si	*En cales?→	

	□ Algunhas	*En cales?→
	■ Non	
	□ Difícil determinar	
115	Dimensións:	
	■ 2D	
	□ 3D	
	□ Outra (esp.) →	
116	Perspectiva:	
	■ Cónica	
	□ Isométrica	
	□ Outra (esp.)	
117	Estilo gráfico:	
	□ Realista	
	□ Surrealista	
	□ Abstracto	
	■ Cartoon	
	□ Pixelado	
	□ Manga	
	□ Outro (esp.)	
118	Cores que predominan:	
	□ Cálidas	
	■ Frías	
	□ Claras	
	■ Escuras	
	□ Pastel	
	□ Outra (esp.)	
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?	
	□ Presente	
	□ Pasado	
	□ Futuro	
	■ Non reflexa ambientación	
	Observacións	
	• Predomina o azul por que o espazo da pantalla onde se mostran as preguntas é desa cor. Mais tamén se inclúen cores cálidas como o vermello, ocres, ... en tonalidades escuras	

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA



G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	■ Primeira persoa	
	□ Terceira persoa	
	□ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes
122	Intégranse no videoxogo personaxes?
	■ Si
	□ Non
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?
	■ Pre-definidos (esp.) → Personaxe sen relevancia no xogo, en canto a accións ou manipulación. Forma parte do decorado e presenta o xogo.
	□ Selección avatar (esp. as opcións)
	□ Creación avatar (esp. as opcións)
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
124	Estilo gráfico
	□ Realista
	□ Surrealista

	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	■ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →
	□ N/A

126	Especie	Nº de referencias
	□ Persoa	
	■ Animal	1, mais hai 2 ou 3 pequenas toupas
	□ Ser fantástico	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	
	□ N/A	

127 Roles

Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
□ Heroína		□ Heroe		□ Heroe	
□ Axudante		□ Axudante		□ Axudante	
□ Antagonista		□ Antagonista		□ Antagonista	
□ Provedora		□ Provedor		■ Provedor	1
□ Beneficiaria		□ Beneficiario		□ Beneficiario	
□ Outra		□ Outro		□ Outro	

□ N/A

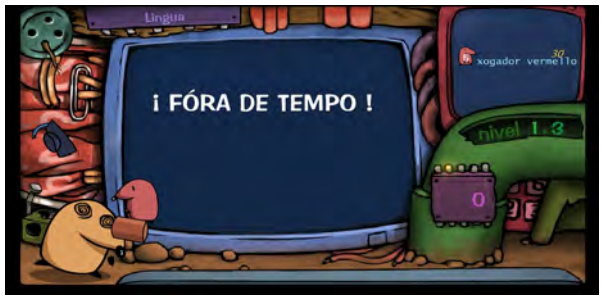
Personaxes principais

128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor	Nº de referencias
	□ Occidentais	
	□ Asiáticos	
	□ Árabes	
	□ Indios	
	□ Africanos	
	□ Xitana	
	□ Azul	
	□ Amarelo	

	□ Verde	
	□ Laranxa	
	□ Rosa	
	□ Non se distingue	
	■ Outro (esp) →Ocre, mostaza, marrón clariño, ...	1
	□ N/A	
129	Xénero	Nº de referencias
	□ Feminino	
	□ Masculino	
	■ Asexual	1
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	□ Personaxe con baixa visión	
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	■ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	□ Infancia (0-12 anos)	
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	■ Non se distingue	1
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
132	Rexistro lingüístico	
	□ Estándar	
	□ Culto	
	□ Coloquial	
	□ Vulgar	

	□ Outro (esp.)
	■ N/A
	Arquetipos
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se sabe se é un toupo ou unha toupa, mais se o título do xogo "O Preguntoiro" fai referencia a esta personaxe mudarían algunhas das respostas, pero resulta difícil de determinar.
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Como se verá no ítem 140, a personaxe indicadora de tempo non é apropiada para un xogo destas características. Pode facer a súa gracia, mais non ten sentido.
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No xogo destacan tres elementos ou complementos que levan as personaxes que se presentan: vara, birrete e mazo. • A denominada como personaxe principal, preséntase caracterizada como unha académica, mestra ou mestre cunha vara na man (coa que sinala as opcións de resposta segundo se pase o cursor por elas, ao realizar *roll over*) e cun birrete. • A personaxe que sae no modo Estándar e Desafío (toupa/o máis pequena/o) que se desliza por unha cinta transportadora en paralelo ao tempo que resta para contestar cada cuestión. Terminado o tempo, coincidente coa chegada até a personaxe principal, golpeándoa co mazo que leva nas mans.





141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Realizan movementos moi simples: saltiños, mover a vara de arriba a baixo, bater co mazo, ...
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Mudan as formas dos ollos da toupa se perdemos o xogo, aplaude se gañamos, ...




143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
	Observacións
	• En canto ao rexistro lingüístico indícase que N/A dado que a personaxe non fala, mais ao comezo xogo se simula que fala unha linguaxe intelixible, menos de 5 segundos, sen relevancia.

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	□ N/A
	Observacións
	—

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	■ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		□ Outros (esp.)
		□ N/A
		*Xustificar → Teño tempo asignado as preguntas da opción Estándar e as nivel xeral o Desafío.
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	■ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	□ Simétrica (xógase en tempo real)	
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar →	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	□ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	
	■ N/A	
	*Xustificar →	
	Observacións	
	—	

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• Carece de fio argumental • Xogo en 2D • Predomina a cor azul • Non se observan en canto imaxe estereotipos de xénero • Algúns retos integran limitación temporal

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	• Aquí témonos que referir ás regras como as especificacións que se mostran segundo opción de xogo ao facer *roll over* sobre cada unha delas: Exemplo: 

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	■ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Descoñécese a quen vai dirixido o xogo.
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Pódense contestar as preguntas ao chou, mais estas versan sobre aspectos relacionados con Galicia, sobre diferentes categorías. A máis ao incluír modo competición entre xogadores/as, os contidos tratados poden ser mellor afianzados.
	Observacións

—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	■ Obter puntos
	■ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais
	■ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais
	□ Outra (especificar) →
	*Xustificar →  • Descoñécese como facer ou que metas hai que superar para saír nas táboas de clasificación. Recordemos estanse a realizar as probas e análise deste xogo na versión en liña, non a do CD.
	Observacións
	—

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	■ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar →Dependendo da opción de xogo elixida. No Estándar pódese elixir entre 1 a 4 xogadores/as.

Observacións
—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	■ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→ Sinálase a opción de múltiples xogadores/as pensando na opción de xogo Estándar, por poder seleccionar até 4 xogadores/as, porén convén indicar que non hai relación entre eles, trátase dun modo competición que perfectamente podería ser xogado/a por unha única persoa.
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A		
	*Xustificar: As preguntas son de cultura xeral, apropiadas para unha persoa maior de 12 anos aprox.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)		
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.		
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.		
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.		
	■ N/A		
	*Xustificar →		
159	Compoñente de azar		
	□ Si	*Especificar →	
	■ Non		
160	Accións do xogador/a		
	Xerais	Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	□ Mover personaxe		
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		□ Seleccionar		
		■ Premer	Premer sobre a opción que se considere correcta	En xeral: en caso de ser correcta, súmanse puntos, pásase de nivel, ... Errada, internamente súmase un fallo (non existe marcador en canto os erros que se van cometendo)
		□ Arrastrar obxectos		
		□ Coller		
		□ Colorear		
		□ Construír		
		□ Outras		
	Non diexéticas	□ Pause		
		□ Configuración →		
		■ Menú → Botóns Saír, selección das opcións de xogo, selección das categorías, acceso aos créditos e a táboa de clasificación.		
		□ Outra (especificar) →		
161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.		
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A		
	*Xustificar:		
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.		
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A		
	*Xustificar:		

Observacións
-

H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	☒ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	☒ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → • O tipo de resultado varía segundo a opción de xogo elixida.
164	Marcadores
	☒ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	□ N/A
	*Xustificar → 
165	Cómputo que aparece no marcador
	☒ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	☒ Puntuación final ou definitiva da partida
	□ N/A
	*Xustificar → Ao longo do xogo vaise mostrando os puntos conseguidos, para mostrarse ao final do xogo o cómputo final, tanto ao gañar como ao perder.
	Observacións
	—

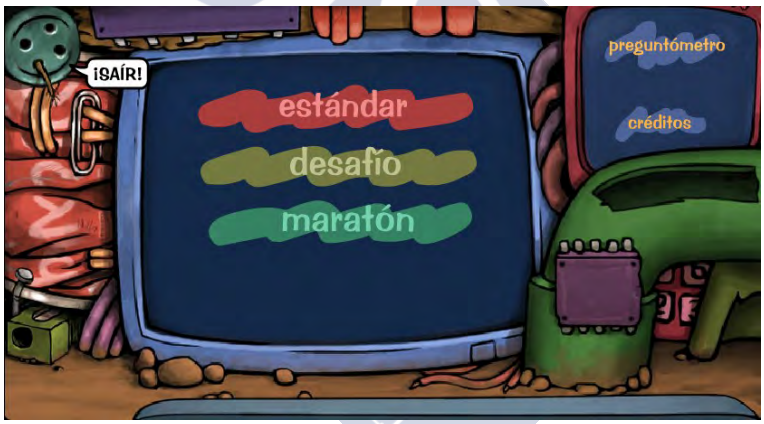
Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo principalmente monousuario/a, que permite xogar por quendas de at´ñe catro xogadores/as (ao seleccionar a opción Estándar)e • As regras completas vanse coñecendo a medida que se vai xogando, é dicir: non se informa das preguntas que se deben contestar correctamente para superar o nivel, sábese da existencia da minifase "Reválida" ao chegar a ela, no se sabe como acceder á táboa de clasificación, non se informa visualmente dos erros totais que se van cometendo, etc. • No videoxogo foméntase a superación de marcas persoais, a través de puntuacións. Tamén a competición entre xogadores/as (na opción Estándar) • Os eventos que se suceden en cada partida sempre son os mesmos. As preguntas son as mesmas soamente que xorden de forma aleatoria por cada nova partida. Tamén as accións a realizar son as mesmas.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú
	■ Botóns → Citados no anterior ámbito
	□ Logos
	□ Mapa xeral do xogo
	■ Caixas de texto → Pantalla onde son mostradas as preguntas
	□ Outros (especificar) →
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: • O botón orixinal é o de "Saír" por ter forma de botón. Os demais son textos.  • O botón Saír tamén adquire a función de botón de "Atrás" • O botón Saír móstrase activo na pantalla principal a pesar de non ter funcionalidade determinada, aínda que se prema non pasa nada.
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Si, aínda que hai moi poucos botóns, sendo necesario algún máis.
	Observacións
	-

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: O fondo é simpático, tendo en conta que as preguntas poderían ser mostradas sobre a pantalla sen máis. De todos os xeitos a pantalla do xogo é reducida, pequena, ...
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar: Descoñécese a quen vai dirixido o xogo.
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Resolución do xogo pequena, así como a pantalla na que se mostran as puntuacións que van obtendo os xogadores e xogadoras.
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Só hai un escenario, de aparencia simple pero coidada e con detalles, como por exemplo pequenos toupos/as que aparecen e desaparecen.
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Non se atoparon.
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: As preguntas considerase están correctamente formuladas.
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: A tipografía das preguntas e respostas resulta complicada en pantalla, sobre todo aos ser laranxas e amarelos sen negriña sobre fondo azul.
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Considérase que os tamaños da preguntas e respostas terían que ser superior, dado o espazo dispoñible.
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Resulta molesto ler as preguntas e respostas máis longas
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Nalgunhas preguntas xógase co factor tempo. O xogado/a debe pulsar sobre a pantalla para dar paso á seguinte cuestión ou xogador/a. 
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Informa de acertos e de erros, do final do xogo...
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Vai acorde a música de fondo que se escoita no tempo para contestar ás preguntas, mais ao solaparse coa música de fondo, resulta unha combinación molesta.
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Polo indicado no ítem 190
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As preguntas acertadas correctamente e incorrectamente saliéntanse tanto de maneira gráfica como textual, se ben empregan o verde e o vermello.
	Observacións
	-

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	■ Non permite configuracións

□ Outros (especificar) →
*Xustificar → • Non permite configuracións, de feito non se pode nin quitar o son, tendo que silenciar o son de todo o equipo para que xogar non resulte molesto. • O xogo por defecto vese moi pequeno, resulta necesario aumentar o zoom na pantalla para poder ler as preguntas-respostas.
Observacións
-

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Permite saltar os logos e a presentación inicial.
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → **0** 1 2 N/A
	*Xustificar:
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: O xogo ademais informa ao comezo disto. Ademais cárgase moi rápido entre preguntas e entre as quendas das xogadoras/es. 
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Si a URL, o *favicom* é o da Xunta de Galicia
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**

	*Xustificar: Descoñécese ao grupo ao que se dirixe, mais se fosen persoas con diversidade funcional si entrañaría dificultades (requíres manexo do rato). En caso contrario non.
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se atoparon en xeral erros de programación, mais si indicar que houbo un momento no que se quedou colgado, pero puido ser debido a unha saturación ao que estivo exposto durante as probas. Sinalar ademais que se nalgunha partida non se elixen opcións, móstrase igualmente a pantalla, sen avisos:
	
	Observacións
	—

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo en xeral intuitivo. • En xeral, boa funcionalidade técnica. • Xogo non adaptado para persoas con diversidade. • Non permite configuracións. • Tamaño dos textos por defecto pequenos. • Diversas músicas ambiente que chegan a solaparse. Non opción de apagar o son.

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• A pesar de ser un xogo de preguntas-respostas, inclúe certos elementos lúdicos, como o fondo e as personaxes, o que lle confire gañar en atractivo.	• Non inclúe unha guía ou orientacións previas sobre os retos que hai que superar no xogo ou con información sobre o mesmo, por exemplo a quen vai dirixido, de cantas preguntas se compón, cantas preguntas hai que acertar para pasar de nivel, etc.
• Inclúe opcións de xogo para até catro xogadores/as.	• No xogo non se ten en conta a dificultade progresiva. De feito hai preguntas que se repiten entre niveis.
• Non se atopan en xeral erros de programación.	• Non permite quitar os sons.
• É intuitivo e con interface clara e simple.	• Por defecto o seu tamaño é pequeno. Trátase dun xogo de preguntas-respostas onde se debería facilitar máis e mellor a lectura dos textos.
• Está en galego.	• Non se pode configurar, nin personalizar, nin adaptar. Non ten en conta a accesibilidade.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Análise do videoxogo

Separa para reciclar

Data de inicio do proceso da análise	21 de abril de 2017
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 57.0.2987.133

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....4
A.3. Imaxes de referencia....6
Conclusións do bloque A....6
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....7
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....7
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....7
Conclusións do bloque B....9
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....10
C.1. Código PEGI....10
C.2. Idea do xogo....10
C.3. Funcións xerais....10
C.4. Clasificación....10
C.5. Grupo destinatario....11
C.6. Obxectivos lúdicos....12
C.7. Regras do xogo....12
C.8. Retos....12
C.9. Obxectivos educativos....12
C.10. Contidos educativos....13
C.11. Relación co Currículo Oficial....13
Conclusións do bloque C....14
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....15
D.1. Idioma....15
D.2. Son....15
D.3. Rexistro....15
D.4. Plataforma....16
D.5. Sistema operativo....16
D.6. Sistema periférico....16
D.7. Outros requisitos técnicos....17
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....17
D.9. Linguaxe de programación....17
D.10. Compras....17
D.11. Publicidade....18
D.12. Garantía....18
D.13. Contacto....18
Conclusións do bloque D....19
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....20
E.1. Obxectivos educativos....20
E.2. Contidos educativos....20
E.3. Ámbito de incidencia....22
E.4. Retos....22
E.5. Retroalimentación e axuda....24
E.6. Teorías de aprendizaxe....25
Conclusións da análise E....25
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....26
F.1. Tempo....26
F.2. Control do progreso....26
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....26

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....28
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....28
Conclusións da análise F....29
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....30
G.1. Natureza do mundo do xogo....30
G.2. Estrutura....30
G.3. Niveis....30
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....31
G.5. Trama argumental....31
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....32
G.7. Visión do xogador/a....34
G.8. Personaxes....34
G.9. Obxectos simbólicos....37
G.10. Estrutura temporal....38
Conclusións da análise G....39
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....40
H.1. Regras do xogo....40
H.2. Obxectivos do xogo....40
H.3. Recompensas....40
H.4. Conflito do xogo....41
H.5. Os/as xogadores/as....41
H.6. O equilibrio de dificultade....42
H.7. Eventos do videoxogo....42
H.8. Resultados do xogo....44
Conclusións da análise H....44
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....45
I.1. Interface gráfica....45
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....45
I.3. Accesibilidade....48
I.4. Funcionalidade técnica xeral....49
Conclusións da análise I....49
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....51
K.1. Conclusións finais....51

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	Separa para reciclar		
002	Ano ou data lanzamento	2011		■ Non figura
003	Colección			■ Non forma parte
004	Soporte	□ CD		Especificar
		■ En liña	■ Accesible en Web	http://www.sogama.es/videoxogo/sogama.php
			□ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	Na indicada páxina web		
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións
• Sábese que o xogo comezou a estar dispoñible na web da Sociedade Galega do Medio Ambiente (SOGAMA) no ano 2011, a raíz da nova publicada en ElProgreso (31 de maio de 2011). Nova dispoñible en: http://elprogreso.galiciae.com/gl/noticia/101900/sogama-lanza-un-juego-interactivo-para-aprender-separar-residuos

A.2. Autoría

007	Implicadas/os		nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	□ Empresa tecnolóxica					
	■ Xunta de Galicia		1	En xeral, non se especifica Consellería		
	□ Concello					
	□ Museo					
	□ Biblioteca					
	□ Fundación					
	□ Editorial					
	□ Produtora audiovisual					
	□ Persoa/s física/s					
	■ Outras/os	Empresa	1	SOGAMA	Cerceda	http://www.sogama.e

	(especificar)	pública			(A Coruña)	s/gl
	□ Non figuran					
008	Iniciativa					
	□ Propia					
	□ Contratación					
	□ Concurso público					
	□ Subvención					
	□ Outra →					
	■ Non figura / difícil de determinar					
009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?					
	□ Si	*Especificar →				
	■ Non					
010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?					
	□ Si	*Especificar →				
	■ Non					
	Observacións					

- En autoría indícanse as institucións que se mostran nas pantallas de inicio do videoxogo, non atopándose máis referencias sobre este dato.



- A Sociedade Galega do Medio Ambiente (SOGAMA) é unha empresa pública autonómica, creada no ano 1992 pola Xunta de Galicia. Fonte: http://www.sogama.es/gl/info/que-e-sogama
- Descoñécese que empresa ou persoas foron as encargadas de deseñar e programar o videoxogo.
- Na citada nova do ElProgreso resáltase que a iniciativa parte da propia empresa e do Goberno autonómico, dentro do marco do Plan autonómico de Xestión de Residuos Urbanos 2010-2020, mais descoñécese de onde saíron os fondos para o desenvolvemento do videoxogo.

A.3. Imaxes de referencia

011	 
	Observacións
	—

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	—
014	Outra información de interese
	—

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...
• Xogo dixital gratuíto dispoñible en web. • Iniciativas de Sogama e da Xunta de Galicia. • No xogo non se informa do ano de creación, non se inclúen créditos.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)
	□ Web do proxecto	
	□ Embalaxe	
	□ Material impreso	
	□ Espazo en tenda virtual	
	□ Outro (especificar)	
	Observacións
	• O xogo intégrase na web de Sogama composta de diversas seccións e outros recursos didácticos, non sometidos a análise nesta investigación. Centrámonos exclusivamente no que integra o apartado do xogo "Separa para reciclar":



B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016	Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?			
	Materiais	Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
	□ Titorial	Dentro do xogo	Dixital (texto e imaxe con botón de pasar de pantalla)	Ver Observacións
	□ *Tráiler*			
	□ Sinopse			
	□ Presentación formal			

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

□ Guía didáctica específica para docentes				
□ Información xeral de carácter pedagóxico.				
□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso				
□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)				
□ Información técnica				
□ Outro/s	Contidos sobre os colectores	Dentro do xogo. Logo da selección do nivel	Dixital (texto e imaxe)	Ver observacións

Observacións

- Titorial composto de 6 pantallas no que se explica o funcionamento do xogo. O texto que se mostra é o seguinte:
  - *Selecciona un obxecto*
    Cando vexas aparecer un obxecto pola pantalla, pon o cursor do rato sobre o mesmo efai click arrastrándoo cara ao colector que lle corresponda.
    Dependendo do tipo de obxecto, terás que elixir o tipo de colector ao que se asocia. Así, por exemplo, os envases tipo brick deberían ir ao colector amarelo, mentres que calquera residuo orgánico ou non reciclable (é o caso das compresas e dos pañais) debería ir ao colector verde.
  - *Arrástrao hacia o colector*
    Unha vez feito click sobre un obxecto, arrastra o rato para trazar un percorrido ata o colector correspondente.
    Se o colector é o apropiado, o trazo pararase automáticamente, mentres que se non é o apropiado, o trazo continuará por riba do colector.
  - *Espera a que chegue*
    Cando remates de debuxar o percorrido do obxecto, poderás ver como se vai desprazando automáticamente ata o seu destino. Se chega sen percances, conseguirás ampliar a túa puntuación.
    Sempre que queiras, poderás volver a facer click sobre o obxecto para desviar a súa ruta.
  - *Hai que vaciar os colectores*
    Cando metas un obxecto nun colector, este encherase un pouco, indicándoo cunhas barriñas a súa dereita.
    Podes meter un máximo de seis obxectos á vez nun colector e para vacialos tan só terás que pinchar sobre o botón "Vaciar". Cantos máis obxectos haxa no colector cando o vacíes, máis puntos terás.
  - *Coidado con enchelos demasiado*
    Cando estas barriñas cheguen a seis (color vermello), non poderás seguir metendo obxectos nese colector, e terás que vacialo para continuar.
  - *Ante todo, que non choquen*
    O máis importante do xogo.
    Terás que facer todo o anterior evitando que os obxectos que voan pola pantalla choquen entre si, debuxando percorridos sin riscos.
    Xoga, disfruta e separa para reciclar!
- Imaxe de referencia do titorial:

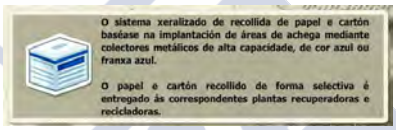


- Logo da selección de cada nivel, móstrase pequena información sobre as tipoloxías de colectores e a que está destinado cada un deles:

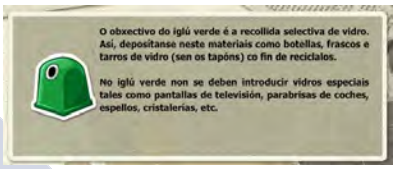
Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3



Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• Dentro do videoxogo inclúese un titorial. • Dentro do xogo ofrécense pequenos contidos textuais en canto aos tipos de colectores.

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
	□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?			
		□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
		□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
		□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
	■ Non					
	Observacións					
	—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?			
	□ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
		□ Película	□ Feito real	□ Outra (esp.) →
	■ Non			
	Observacións			
	—			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
	□ Si	*Onde? →			
		*Cal é a súa función?			
		□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
		□ Educar	□ Outras (especificar) →			
	■ Non					
	Observacións					
	• Interprétase dado onde está integrado e polo propio título do xogo, mais explicitamente non se ofrece información.					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?	
	■ Si	*Onde? → No titorial
		*Que termo se emprega?

	□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico
	□ Outro/s (especificar)				
□ Non					
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
□ Si	*Onde? →				
	*Que termo se emprega?				
	□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
	□ Outro (especificar)				
■ Non					
Observacións					
-					

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Para cal? (especificar)			
	□ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo	
	□ Outro (especificar)			
■ Non				
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Para cal? (especificar)			
	□ Local	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
	□ Outro (especificar) →			
■ Non				
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Que se determina? (especificar)			
	□ Idade →	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)	
	□ Outro (especificar) →			
■ Non				
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Cales son? →			
■ Non				

Observacións
-

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son →
	■ Non	
	Observacións	
	• Explicítase como xogar, nomeándose nalgunhas ocasión a palabra “puntos”, ademais dentro do videoxogo hai un apartado de “Puntuación”, mais non se di claramente que o obxectivo é conseguir a máxima puntuación ou superación de marcas persoais.	

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	■ Si	*Onde? →No titorial, dentro do propio videoxogo
		*Resumo de cales son →Ver as observacións do apartado B.2 “Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo” deste documento.
	□ Non	
	Observacións	
	-	

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	■ Si	*Onde? → No titorial, dentro do propio videoxogo
		*Resumo de cales son →Ver as observacións do apartado B.2 “Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo” deste documento.
	□ Non	
	Observacións	
	-	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	

030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	-	

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	-	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
	Observacións	

—

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...
• Non se inclúe suficiente información lúdico-pedagóxica dentro do videoxogo. • Inclúese un titorial no que se explica claramente a dinámica, como realizar as accións dentro do xogo, mais non se explicitan as finalidades do mesmo.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	□ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	■ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	□ Outros (especificar) →				
	Observacións				
	-				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	■ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	■ Música
	□ Voces
	□ Outros (especificar) →
	□ N/A
	Observacións
	• Música ambiente dentro do xogo, non nas outras pantallas • Efecto de son soamente ao perder, non ao introducir o lixo correcta ou incorrectamente.

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	■ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso → Nome de usuario, contrasinal e correo electrónico

	
□ Non	
Observacións	
• Non se recibe correo de confirmación do rexistro	

D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
□ Si ■ Non	*Onde? →		
	*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.		
	□ Consola (esp.)	■ PC	□ Teléfono intelixente
	□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →	
Observación			
-			

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
□ Si ■ Non	*Onde? →				
	*Indicar e especificar versión.				
	□ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
	□ Outro/s (especificar) →				
Observacións					
-					

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
□ Si ■ Non	*Onde? →			
	*Indicar cales se necesitan			
	■ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil

	□ Outro/s (especificar)
Observacións	
-	

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	■ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	□ Outros (especificar) →		□ N/A
	Observacións		
	-		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	■ N/A
	Observacións
	—

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	-	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →

■ Non	
Observacións	
—	

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	• Recréase no fondo do terceiro nivel a contorna de Cerceda, onde se mostra un cartel do Complexo Medioambiental SOGAMA e unha imaxe en referencia ao Aquapark (empresa privada) 	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	

Observacións
-

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...
• Xogo dixital en galego. • Inclúe música de fondo durante o xogo e un efecto sonoro ao perder. • Non inclúe un servizo ante problemas ou dúbidas sobre o xogo. • Non inclúe compras. • Inclúe certa publicidade subliminal no terceiro nivel a través de imaxes.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A[1]
	*Xustificar: Descoñécese o grupo destinatarios ao que se dirixe, mais os obxectivos son adecuados para todas as idades.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O obxectivo é moi xeral: saber como se separa para reciclar. En relación a saber que depositar en cada colector de lixo.
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Xogo de habilidade con grandes compoñentes de aleatoriedade
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Ao finalizar o xogo pódese ter unha idea de que lixos botar en cada colector, mais soamente algúns, por ser moi reducidas as tipoloxías de residuos que se presentan.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Xogo de dinámica sinxela para a obxectivo pedagóxico xeral que se desexa abarcar.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Son contidos vixentes na actualidade
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: A través de niveis, no primeiro nivel trátase o colector verde e amarelo; no segundo súmaselle o do papel e cartón, no terceiro o do iglú verde.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Débese saber a que colector depositar os lixos que se presentan para obter puntos e non perder.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Preséntase nas pantallas informativas que se presentan logo da selección do nivel, mais non se abusa de texto escrito, están ben resumidas e incluso poderían formar parte do titorial.
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Faltarían que se presentasen máis tipos de lixos. No xogo prima a habilidade máis que a comprensión dos contidos.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar: Non hai personaxes, animacións, vídeos, textos, ... nin acción a desenvolver que poidan ter relación con esta cuestión.
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar: Non hai personaxes, animacións, vídeos, textos, ... nin acción a desenvolver que poidan ter relación con esta cuestión.
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar: Non hai personaxes, animacións, vídeos, nin textos nin acción a desenvolver que poidan ter relación con esta cuestión.
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Dado o obxectivo do propio xogo, mais este é reducido.
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Por estar o videoxogo en galego.
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**

	*Xustificar: Non hai personaxes, animacións, vídeos, textos, ... nin acción a desenvolver que poidan ter relación con esta cuestión.
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Descoñécese o grupo destinatarios ao que se dirixe, mais si serían adecuados para todas as idades.
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Non foron atopados.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Imaxes dos colectores
	Observacións
	—

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	□ Conceptual
	□ Procedemental ou de habilidades
	□ Actitudinal
	*Xustificar → • Considérase que coa realización deste xogo preténdese un cambio nas actitudes das persoas para depositar os desfeitos correctamente no colector correspondente, mais predomina a habilidade e relacionada coa manipulación do xogo.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 **N/A**
	*Xustificar:
	Observacións
	—

E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?			
□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
□ Labirintos	□ Selección	□ Quebracabezas	**□** Habilidade	□ Clasificación
□ Cálculo de elementos	**□** Identificación	□ Pregunta-resposta	□ Outro/s (esp.) →	

	*Xustificar: Identificación do colector correcto en función do tipo de desfeito. Habilidade para trazar a ruta dos distintos residuos que aparecen na pantalla até o colector correspondente, esquivando os que van aparecendo de forma dispersa e que se moven automaticamente, que tamén hai depositar. Habilidade para baleirar os colectores.	
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?	
	■ Si	*Especificar → Tres niveis de dificultade. No nivel 1 contémplase o colector amarelo e o colector verde xenérico. O nivel 2 incorpora un terceiro colector, o azul, e o nivel 3 un cuarto colector, o iglú de vidro.
	□ Non	
074	Natureza dos retos:	
	□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.	
	□ Os retos pódense crear.	
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida	
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar → Varía as rutas do lixo, móvense de forma automática de forma aleatoria. Os colectores sempre permanecen no mesmo lugar.	
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.	
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas	
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...	
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto	
	■ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.	
	□ Outros (especificar) →	
	*Xustificar → Ao premer sobre un dos tres botóns de nivel.	
	Adecuación pedagóxica	
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.	
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A	
	*Xustificar: Neste xogo entendemos como retos o propio xogo, dado o seu carácter sinxelo, non integrando diferentes tipoloxías de retos ou probas. Como xa se indicou trátase dun xogo de habilidade con grandes compoñentes de aleatoriedade	
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.	
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A	
	*Xustificar: Sempre é o mesmo reto	
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.	
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A	
	*Xustificar: Saber que lixo depositar en cada un dos colectores habituais.	
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.	
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A	
	*Xustificar: Por estar compostos de tres niveis de dificultade diferenciados.	

	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Dado o carácter de aleatorio e mecánico dos residuos que van aparecendo dende os bordes das pantallas.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Resólvense fundamentalmente segundo a habilidade e rapidez que se teña manexando o rato, mais tamén sabendo identificar a que colector pertence cada lixo, información esta contida no propio xogo.
	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	□ Ante accións ou respostas correctas
	□ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	□ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto
	□ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	□ Outras (especificar) →
	*Xustificar →
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	□ Son de acerto
	□ Son de erro
	□ Animacións de vitoria
	□ Animacións de derrota
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Apórtanse puntos cando o residuo chega ao colector adecuado. Tamén ao baleirar o colector. Son de erro, ao perder, obtéñase ou non moita puntuación.

084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: É relevante á natureza do xogo en canto saber en cada momento que puntuación se vai obtendo.
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	□ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar →
	Observacións
	—

E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os “programas de reforzo”, prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	—

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo de marcado carácter condutista, no que prima a rapidez e habilidade co manexo do rato • Integra tres niveis de dificultade.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Descoñécese o contexto para o que foi creado, mais pode adecuarse a calquera, xa que as partidas poden ser de curta duración.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	

- Ao final o videoxogo, especifícase o número de residuos achegados a cada colector e a puntuación total obtida.



F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de

		experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)
	■ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	■ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	
	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.	
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.	
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.	
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.	
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.	
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.	
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.	
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.	
	■ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Propostas de uso	
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?	
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.	
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.	
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.	
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.	
	■ Non se aconsellan propostas de uso.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Consideración das necesidades e opinións	
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en	

	práctica.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa

comunidade...
*Valoración → 0 1 2 N/A
*Xustificar:
Observacións
—

Conclusións da análise F

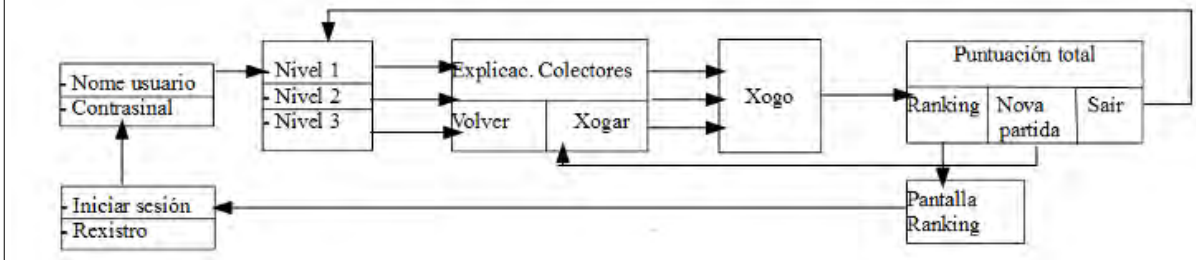
En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• Non se ten en conta a figura dinamizadora. • Non permite configuracións. • Inclúe un resumo final en canto número de recursos depositados en cada colector, mais non se pode interpretar como un control do progreso, máis ben como resultados "lúdicos" conseguidos no xogo para a xustificación da puntuación total obtida.

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	□ Natureza abstracta
	■ Natureza icónica
	□ Natureza narrativa
	Observacións
	-

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	■ Si	*Especificar número → 3
		*Describir →Non son secuencias. Son independentes un dos outros.

	
	□ Non
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?
	□ Si, unha vez superados
	□ Si, aínda que non se superen
	■ Non, teríase que comezar o videoxogo
	□ Outra opción (esp.)
	□ N/A
	Observacións
	-

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	■ Ningunha
	□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	-

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...) →
	□ Mediante voces en *off* →
	□ Mediante textos en pantalla →
	□ Outras (especificar) →

	■ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	□ Un escenario ou fondo		
	■ Varios escenarios (especificar número) → 3		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	□ Interior		
	■ Exterior	Reais	3
	□ Neutro		
	□ Outros (esp.)		
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	■ Si	*En cales?→ Os escenarios semellan recrear Cerceda (A Coruña), municipio no que se sitúa Sogama.	
	□ Algunhas	*En cales?→	
	□ Non		
	□ Difícil determinar		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		

116	Perspectiva:
	□ Cónica
	■ Isométrica
	□ Outra (esp.)
117	Estilo gráfico:
	☐ Realista
	☐ Surrealista
	☐ Abstracto
	■ Cartoon
	☐ Pixelado
	☐ Manga
	☐ Outro (esp.)
118	Cores que predominan:
	□ Cálidas
	■ Frías
	□ Claras
	■ Escuras
	□ Pastel
	□ Outra (esp.)
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?
	■ Presente
	□ Pasado
	□ Futuro
	□ Non reflexa ambientación
	Observacións

- Predomina en xeral a cor verde, así como as cores frías e escuras mais atenuadas con cores cálidas, como pode ser oi vermello dos tellados das casas.
- En relación ao ítem 119, época histórica, se ben dada a tipoloxía do xogo non se reflexa ambientación, selecciónase o presente dado os elementos do escenario (parque acuático, complexo de Sogama, ...) e a tipoloxía dos colectores, por resultar vixentes no momento da análise.
- Imaxes dos tres escenarios:



Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3

G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	□ Terceira persoa	
	□ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes
122	Intégranse no videoxogo personaxes?
	□ Si
	□ Non
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?
	□ Pre-definidos (esp.) →
	□ Selección avatar (esp. as opcións)
	□ Creación avatar (esp. as opcións)
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
124	Estilo gráfico
	□ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	□ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	□ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →

	■ N/A					
126	Especie				Nº de referencias	
	□ Persoa					
	□ Animal					
	□ Ser fantástico					
	□ Non se distingue					
	□ Outro (especificar)					
	■ N/A					
127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	□ Heroína		□ Heroe		□ Heroe	
	□ Axudante		□ Axudante		□ Axudante	
	□ Antagonista		□ Antagonista		□ Antagonista	
	□ Provedora		□ Provedor		□ Provedor	
	□ Beneficiaria		□ Beneficiario		□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	
	■ N/A					
	Personaxes principais					
128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor				Nº de referencias	
	□ Occidentais					
	□ Asiáticos					
	□ Árabes					
	□ Indios					
	□ Africanos					
	□ Xitana					
	□ Azul					
	□ Amarelo					
	□ Verde					
	□ Laranxa					
	□ Rosa					
	□ Non se distingue					
	□ Outro (esp) →					
	■ N/A					
129	Xénero				Nº de referencias	
	□ Feminino					
	□ Masculino					
	□ Asexual				1	

	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	□ Personaxe con baixa visión	
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	□ Infancia (0-12 anos)	2
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
132	Rexistro lingüístico	
	□ Estándar	
	□ Culto	
	□ Coloquial	
	□ Vulgar	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
	Arquetipos	
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.	

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Mudan as formas dos ollos da toupa se perdemos o xogo, aplaude se gañamos, ...
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	-

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes

□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
□ Outra (esp.)
□ N/A
Observacións
• Lixo a depositar en cada colector., Considéranse limitados, pouca variedade para axudar a saber separar segundo colector

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		□ Outros (esp.)
		■ N/A
		*Xustificar →
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	■ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	□ Simétrica (xógase en tempo real)	
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar →	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	□ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	
	■ N/A	
	*Xustificar →	
	Observacións	
	—	

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• Carece de trama argumental • Non integra personaxes • Xogo en 2D • Predomina a cor verde • Non limitación temporal • Obxectos simbólicos limitados

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A dinámica explícase perfectamente no titorial
	Observacións
	-

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Descoñécese a quen vai dirixido o xogo, mais require rapidez e habilidade co rato.
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúense poucos obxectos simbólicos e depéndese moito das habilidades do manexo do rato e sobre todo do movemento aleatorio destes obxectos que non dependen do xogador/a. O lixo ás veces choca entre si, nada máis asomarse á pantalla, sen mostrarse na súa totalidade, provocando que se perda o xogo.
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	□ Obter puntos
	□ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais

□ Aparecer en táboa de clasificacións
□ Gardar as marcas persoais
□ Outra (especificar) →
*Xustificar → Aínda que se consiga unha puntuación baixa móstrase a puntuación na táboa de clasificación.
Observacións
—

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Superación de marcas, non hai enfrontamento entre xogadores/as para conseguir a vitoria dun ou dunha a expensas doutro/a
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	□ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A

*Xustificar →
Observacións
—

H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non → Inclúe niveis		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A		
	*Xustificar: Sería apropiada se á vez que aumenta a dificultade en cada nivel por integrar novos colectores e residuos, se controlase a aleatoriedade de aparición e movemento deste lixo que hai guiar.		
	Observacións		
	—		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)			
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.			
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.			
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.			
	■ N/A			
	*Xustificar →			
159	Compoñente de azar			
	■ Si	*Especificar → Si, no sentido de que obter máis ou menos puntuación depende moito de como sae e se move o lixo.		
	□ Non			
160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	□ Mover personaxe		
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		□ Seleccionar		
		■ Premer	Premer sobre o colector	O colector baléirase. Obtense máis puntuación se a barra de estado está completa, con 6.

	■ Arrastrar obxectos	Arrastrar o lixo cara ao colector correspondente, trazando o itinerario a percorrer por cada tipo de residuo.	-O lixo desaparece sobre o colector, no caso de ser correcto: a barra de progreso do colector aumenta. - O lixo segue movéndose automáticamente se o colector non é correcto. - Pérdese o xogo se na ruta trazada o lixo bate contra outro residuo.
	□ Coller		
	□ Colorear		
	□ Construír		
	□ Outras		
Non diexéticas	■ Pause		
	□ Configuración →		
	□ Menú →		
	□ Outra (especificar) →		
161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.		
	*Valoración → 0 1 2 N/A		
	*Xustificar:		
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.		
	*Valoración → 0 1 2 N/A		
	*Xustificar:		
	Observacións		

- Barra de progreso do colector:



- Lixo batendo contra outro: pérdese o xogo



H.8. Resultados do xogo

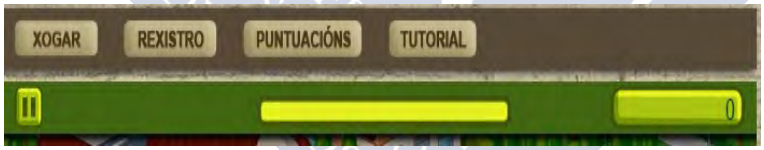
163	Tipo de resultados
	□ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	■ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	□ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar →
164	Marcadores
	■ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	□ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	■ Individual, por equipos ou ambos
	□ Mostra o resultado total ou parcial
	■ Puntuación final ou definitiva da partida
	□ N/A
	*Xustificar → No marcador do xogo aparece a puntuación final e individual. Puntuación da que se vai informando tamén mentres se xoga.
	Observacións
	—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo monousuario/a, de dinámica sinxela. • No videoxogo foméntase a superación de marcas persoais, a través de puntuacións. Tamén a competición entre xogadores/as ao integrar un ranking coas puntuación de todas as xogadores e xogadores rexistradas/os • Os eventos que se suceden en cada partida sempre son os mesmos. Os colectores están sempre no mesmo lugar, as acción a realizar son as mesmas, mais o lixo móvese automáticamente.

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	■ Menú → Partes superior da pantalla: Xogar, Rexistro, Puntuacións e Tutorial
	■ Botóns → Pause
	□ Logos
	□ Mapa xeral do xogo
	□ Caixas de texto →
	■ Outros (especificar) → Barra de progreso e puntuación
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: • Son fáciles de entender
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar: Si, aínda que hai moi poucos botóns, sendo necesario algún máis.
	Observacións
	

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A *Xustificar: Descoñécese o grupo destinatario principal, mais si se considera un deseño claro mais non especialmente atractivo.
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Descoñécese a quen vai dirixido o xogo, mais os colectores son claros, non tanto algún residuo, como pode ser este:



172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Sobre todo os colectores, tanto os residuos, en especial o espello, corcho e percha poderían ser substituídos por outros máis comúns.
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar:
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 **2** N/A
	*Xustificar:
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Atopáronse palabras en Español, como “tutorial”, “salir”, ...  O botón “Saír” móstrase ben escrito na pantalla de puntuación. E isto resulta curioso: adaptación

	doutro xogo que estaba en español?
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O tamaño dos textos do titorial considéranse demasiado pequenos
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No titorial
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)

188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Música de fondo e son ao perder.
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Música xenérica
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non hai suficientes aspectos audiovisuais, mais non hai desfases temporais cando un elemento bate con outro, o son de perda adecúase co momento de choque, o botón de baleirar os colectores responde correctamente, ...
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Pantalla específica para explicar cada un dos colectores
	Observacións
	-

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → • Non permite configuracións, de feito non se pode nin quitar o son, tendo que silenciar o

son de todo o equipo para que xogar non resulte molesto.
Observacións
-

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: URL: http://www.sogama.es/videoxogo/sogama.php Sen favicon
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No titorial
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Descoñécese ao grupo ao que se dirixe, mais o control do videoxogo pode entrañar certas dificvulatades.
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non se atoparon.
	Observacións
	• Sempre que se accede ao rexistro para ver a puntuación e premer en xogar hai que volver a cumprimentar o nome de usuario e contrasinal, nótase en falta un botón que permitise o acceso á pantalla de selección dos niveis.

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo en xeral intuitivo. • O control do videoxogo pode entrañar dificultades a persoas con pouca experiencia noi manexo do rato.

- En xeral, boa funcionalidade técnica.
- Xogo non adaptado para persoas con diversidade.
- Necesitaría unha revisión lingüísticas, polos textos que ten en español.
- Non permite configuracións.
- No titorial, os tamaños dos textos son pequenos.
- Non opción de apagar o son da música ambiente.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
• Inclúe niveis de dificultade.	• Xogo no que prima o posuír habilidades co manexo do rato, máis que adquisición, comprensión e posta en práctica dos contidos.
• Inclúe acceder a un titorial no que se explica a dinámica sen ter que acceder directamente ao xogo.	• A aleatoriedade ou automatismo dos obxectos xoga un papel relevante no xogo, é provocador de que se perda. O xogo podería ser máis aditivo se este factor estivese máis controlado.
• É intuitivo e con interface clara e simple.	• Non permite quitar o son ambiente.
• Non abusa de contidos teóricos escritos. A información que se presenta é concisa e adecuada á tipoloxía de xogo.	• Algúns obxectos simbólicos (lixo) poderían ser cambiados por outro máis comúns. Tamén bótase en falta que houbese de máis tipos.
	• Non se pode configurar, nin personalizar, nin adaptar. Non ten en conta a accesibilidade.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

Análise do videoxogo

Trivial.gz

Data de inicio do proceso da análise	15 de abril de 2017
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 57.0.2987.133

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....5
A.3. Imaxe de referencia....6
Conclusións do bloque A....6
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....7
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....7
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....7
Conclusións do bloque B....9
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....10
C.1. Código PEGI....10
C.2. Idea do xogo....10
C.3. Funcións xerais....10
C.4. Clasificación....10
C.5. Grupo destinatario....11
C.6. Obxectivos lúdicos....12
C.7. Regras do xogo....12
C.8. Retos....12
C.9. Obxectivos educativos....12
C.10. Contidos educativos....13
C.11. Relación co Currículo Oficial....13
Conclusións do bloque C....13
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....15
D.1. Idioma....15
D.2. Son....15
D.3. Rexistro....15
D.4. Plataforma....16
D.5. Sistema operativo....17
D.6. Sistema periférico....17
D.7. Outros requisitos técnicos....17
D.9. Linguaxe de programación....18
D.10. Compras....18
D.11. Publicidade....18
D.12. Garantía....19
D.13. Contacto....19
Conclusións do bloque D....19
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....20
E.1. Obxectivos educativos....20
E.2. Contidos educativos....20
E.3. Ámbito de incidencia....22
E.4. Retos....23
E.5. Retroalimentación e axuda....24
E.6. Teorías de aprendizaxe....26
Conclusións da análise E....26
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....27
F.1. Tempo....27
F.2. Control do progreso....27
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....28
F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....29

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar.....29
Conclusións da análise F.....30
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN.....31
G.1. Natureza do mundo do xogo.....31
G.2. Estrutura.....31
G.3. Niveis.....31
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo.....31
G.5. Trama argumental.....32
G.6. A estrutura espacial do videoxogo.....32
G.7. Visión do xogador/a.....34
G.8. Personaxes.....35
G.9. Obxectos simbólicos.....38
G.10. Estrutura temporal.....38
Conclusións da análise G.....39
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS.....40
H.1. Regras do xogo.....40
H.2. Obxectivos do xogo.....40
H.3. Recompensas.....40
H.4. Conflito do xogo.....41
H.5. Os/as xogadores/as.....42
H.6. O equilibrio de dificultade.....42
H.7. Eventos do videoxogo.....43
H.8. Resultados do xogo.....44
Conclusións da análise H.....45
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE.....46
I.1. Interface gráfica.....46
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais.....47
I.3. Accesibilidade.....49
I.4. Funcionalidade técnica xeral.....50
Conclusións da análise I.....50
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO.....52
K.1. Conclusións finais.....52

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	Trivial.gz		
002	Ano ou data lanzamento	2006		■ Non figura
003	Colección	Si		□ Non forma parte
004	Soporte	□ CD		Especificar
		■ En liña	■ Accesible en Web	http://www.as-pg.gal/ShowUserAuthentication.do
			□ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	Na indicada páxina web		
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións

- Sábese que o xogo presentouse no ano 2006 pola nova publicada na web de Enxenio (10 de abril 2006). Dispoñible en: http://www.enxenio.es/noticias/presentado-el-trivial-gz-de-la-as-pg.htm;jsessionid=A5AD55BF6AAB2C159634B828FD06ACF9 En dita noticia indícase que este xogo foi presentado no evento Xuventude Galicia.net do 2006. (*party* informática impulsada pola Xunta de Galicia)
- Forma parte do apartado "En xogo" da web da Asociación Socio-Pedagóxica Galega (AS.PG) xunto con tres xogos máis: *Catapalabras*, *Letrad@s.gz* e *A Curuxa.*



A.2. Autoría

007	Implicadas/os		nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica		1	Enxenio, S.L.	A Coruña	http://www.enxenio.es/inicio.htm
	□ Xunta de Galicia					
	□ Concello					
	□ Museo					
	□ Biblioteca					
	□ Fundación					
	□ Editorial					
	□ Produtora audiovisual					
	□ Persoa/s física/s					
	■ Outras/os (especificar)	Asociación	1	Asociación Socio-Pedagóxica Galega (AS-PG)	A Coruña	http://www.as-pg.gal/MainPage.do
	□ Non figuran					

008	Iniciativa
	□ Propia
	□ Contratación
	□ Concurso público
	□ Subvención
	□ Outra →
	■ Non figura / difícil de determinar

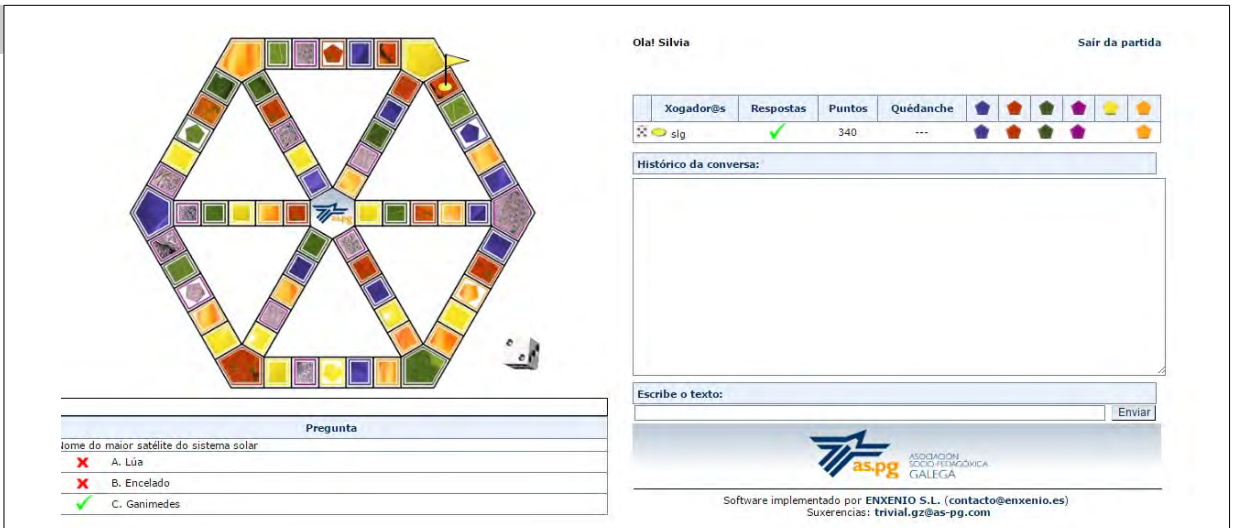
009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	

010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	

Observacións

- Na parte inferior da pantalla do xogo consta o seguinte: *Este software foi deseñado e implementado por enxenio*
- Sobre a AS-PG*: Movemento de renovación pedagóxica pioneiro de Galiza e asociación sociocultural, a AS-PG está integrada por máis de mil asociados e asociadas de todo o país, vencellados directa ou indirectamente cos ensinos Primario, Secundario e Universitario. Trinta anos de actividade ininterrompida avalan a traxectoria da AS-PG: formación docente, publicación de materiais didácticos, promoción de espectáculos audiovisuais, elaboración de estudos sociais, implicación decisiva no proceso de normalización lingüística, etc.* Fonte: http://www.as-pg.gal/WhoWeAre.do

A.3. Imaxe de referencia

011	
	Observacións
	—

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	• 8710 persoas rexistradas. Dato obtido seguindo a táboa de clasificación incluída no xogo.
014	Outra información de interese
	—

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...
• Xogo dixital gratuíto dispoñible en web • Iniciativas da AS-PG • No xogo non se informa do ano de creación, non se inclúen créditos. Indícase a empresa tecnolóxica que deseñou e implementou o Trivial.gz

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)	
	■ Web do proxecto	Espazo dentro da web da AS-PG chamado "En xogo" (http://www.as-pg.gal/ShowUserAuthentication.do)
	□ Embalaxe	
	□ Material impreso	
	□ Espazo en tenda virtual	
	□ Outro (especificar)	
	Observacións	
	-	

B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016 Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?

Materiais		Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
□ Titorial				
□ *Tráiler*				
□ Sinopse				
□ Presentación formal				
□ Guía didáctica específica para docentes				
□ Información xeral de carácter pedagóxico.				
□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso				
□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)				
□ Información técnica				
■ Outro/s	Instrucións	Apartado do menú situado na pantalla de xogo	Dixital	Ver observacións
	Información persoal	Apartado do menú situado na pantalla de xogo	Dixital	*Aquí poderás ver as túas estatísticas e tamén cambiar a información persoal e o contrasinal*

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

	Lista de amizade	Apartado do menú situado na pantalla de xogo	Dixital	*Permíteche engadir xogador@s a unha lista para poder invitalos doadamente a novas partidas*
	Propón novas preguntas	Apartado do menú situado na pantalla de xogo	Dixital	*¿As preguntas parecenche fáciles? ¡Engade novas preguntas ao trivial.gz!*
	Mira as clasificacións	Apartado do menú situado na pantalla de xogo	Dixital	*¿Quén sabe máis de historia?¿Quen acertou máis preguntas? Aquí poderás sabelo.*
	Campionatos	Apartado do menú situado na pantalla de xogo	Dixital	Pantalla na que se informaría dos campionatos públicos

Observacións

- *Texto das instrucións:*
  Tipos de xogador@s:
  - *1. Xogador@s invitad@s. Teñen opción de:*
    - *Xogar partidas configuradas por outros usuarios.*
    - *Introducir novas preguntas no trivial.gz.*
  - *2. Xogador@s rexistrados. Además das opcións anteriores tamén poden:*
    - *Crear novas partidas.*
    - *Configurar un grupo de amizades coas que poder xogar máis fácilmente.*
    - *Competir por ter as mellores estatísticas.*

  Normas do xogo:
  1. *Gañará @ xogad@r que tendo os queixos de todos os temas conteste correctamente a pregunta da casilla central.*
  2. *Só se poden conseguir queixos no turno propio, contestando correctamente as preguntas das casillas grandes.*
  3. *Tamén se poden perder queixos se no turno propio contestase mal (ou non se contesta en tempo) a pregunta.*
  4. *A casilla central de cada lateral do taboleiro é un pasadizo á casilla para conseguir o queixo da mesma cor.*
  5. *Púntuase por cada pregunta respostada de maneira correcta, aínda que non se estea en posesión do turno.*
  6. *O xogad@r que ten o turno o perderá se non contesta correctamente e en tempo a pregunta formulada.*

  Opcións do menú:
  1. *Información persoal: Aquí poderás ver as túas estatísticas e tamén cambiar a información persoal e o contrasinal*
  2. *Lista de amizades: Permíteche engadir xogador@s a unha lista para poder invitalos doadamente a novas partidas*
  3. *Propón novas preguntas: ¿As preguntas parecenche fáciles? ¡Engade novas preguntas ao trivial.gz!*
  4. *Mira as clasificacións: ¿Quén sabe máis de historia?¿Quen acertou máis preguntas? Aquí poderás sabelo.*
  5. *Xogar partida: Poderás unirte a unha partida ou, se estás rexistrado, configurar unha nova.*
- Información persoal:

As estatísticas de Silvia

Partidas xogadas	6
Partidas gañadas	0 - (**8358** posición en partidas gañadas)
Puntos	410 - (**1894** posición en puntos)
Porcentaxe de partidas gañadas	0%
Total de preguntas contestadas	157
Total de preguntas acertadas	70 - (**1886** posición en preguntas acertadas)
Porcentaxe de preguntas acertadas	44,586% - (**4350** posición en porcentaxes)

As estatísticas por tema

Tema	Preguntas acertadas	Preguntas falladas	Porcentaxe de acertos
Irmandades	0	0	0%
Historia	3	9	25%
Xeografía	0	0	0%
Rosalía	19	26	42,222%
Música	4	10	28,571%
Lingua e literatura	0	0	0%
Astronomía	14	24	36,842%
Ciencia	22	11	66,667%
Cinema	8	7	53,333%
Cultura e espectáculos	0	0	0%

Mira o gráfico das tuas estatísticas

- Lista de amizades:

Os teus amigos e amigas

Silvia - silvia_lg - **Quitar**

Login da amizade

Facer amizades

- Propón novas preguntas:

Tema Rosalía
Dificultade Fácil
Pregunta
Resposta correcta
Resposta incorrecta 1
Resposta incorrecta 2

Rexistrar

- Mira as clasificacións:

Clasificación por partidas gañadas

Pódes obter diferentes clasificacións premendo no título das columnas — Ver clasificacións graficamente

Antes do 2017 | 2017 | Total

Posto	Identificador	Partidas Xogadas	Partidas Gañadas	Preguntas Acertadas	Preguntas Falladas	Preguntas Porcentaxe	Puntos
1	odeceris	9	8	145	63	69,712%	875
2	alberto43	12	3	262	182	59,009%	1480
3	joseba_cilarte	12	3	337	207	61,949%	1920
4	ricardocastro	1	1	33	13	71,739%	195
5	eternal	0	0	0	0	0%	0
6	ser8	0	0	0	0	0%	0
7	flor	0	0	0	0	0%	0
8	mpv12	0	0	0	0	0%	0
9	castrojorge10	0	0	0	0	0%	0
10	seryi8	0	0	0	0	0%	0

10 primeiros — 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 — 10 sgtes.> — 10 últimos

Procurar as estatísticas por identificador — Identificador — Procura

Escolle un tema e consulta a clasificación — Clasificación polo tema Rosalía — Amosar

- Campionatos:

Os meus campionatos / XOGAR ~ Campionatos en xogo ~ Campionatos xa rematados

Non hai campionatos próximamente

- Na carpeta da análise deste xogo, achégase un correo recibido en abril de 2011 pola AS-PG para participar no que foi o I Campionato do Trivial.gz.

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• O videoxogo inclúe instrucións básicas e unha serie de apartados necesarios para o funcionamento do mesmo.

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?				
	□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
	□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
	□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
■ Non					
Observacións					
—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?		
■ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
	□ Película	□ Feito real	■ Outra (esp.) → Xogo do Trivial
□ Non			
Observacións			
• Especifícase no propio título			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
■ Si	*Onde? → Instrucións				
	*Cal é a súa función?				
	□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
	□ Educar	■ Outras (especificar) → Xogar			
□ Non					
Observacións					
-					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?				
■ Si	*Onde? → Nas instrucións				
	*Que termo se emprega?				
	□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico

	□ Outro/s (especificar)				
□ Non					
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
□ Si	*Onde? →				
	*Que termo se emprega?				
	□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
	□ Outro (especificar)				
■ Non					
Observacións					
-					

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Para cal? (especificar)			
	□ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo	
	□ Outro (especificar)			
■ Non				
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Para cal? (especificar)			
	□ Local	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
	□ Outro (especificar) →			
■ Non				
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Que se determina? (especificar)			
	□ Idade →	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)	
	□ Outro (especificar) →			
■ Non				
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?			
□ Si	*Onde? →			
	*Cales son? →			
■ Non				
Observacións				

-

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	■ Si	*Onde? → Nas instrucións
		*Resumo de cales son → Ver observacións do ítem 016
	□ Non	
	Observacións	
	-	

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	■ Si	*Onde? →Nas instrucións
		*Resumo de cales son →Ver observacións do ítem 016
	□ Non	
	Observacións	
	-	

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	■ Si	*Onde? → Nas instrucións
		*Resumo de cales son →Ver observacións do ítem 016
	□ Non	
	Observacións	
	• Os retos neste xogos serías as preguntas con tres opcións de resposta.	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	

Observacións
-

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
	Observacións	
	-	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	■ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...

- Inclúese información en canto dinámica do xogo, non tanto en canto o obxectivo educativo do mesmo, tipoloxía das preguntas, principais destinatarias/os, etc.

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

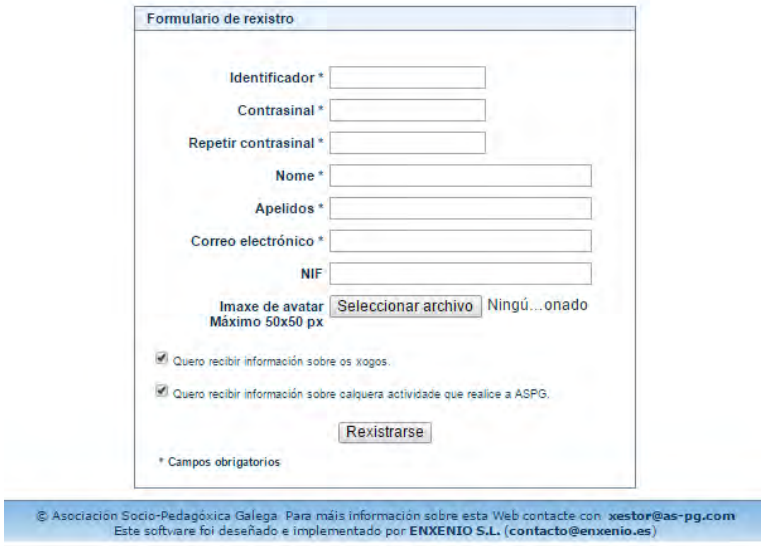
035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	□ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	■ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	□ Outros (especificar) →				
	Observacións				
	-				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	□ Música
	□ Voces
	□ Outros (especificar) →
	■ N/A
	Observacións
	-

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	■ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso → Identificador; Contrasinal; Repetir contrasinal; Nome; Apelidos; Correo electrónico; NIF; Imaxe de avatar
	□ Non	
	Observacións	

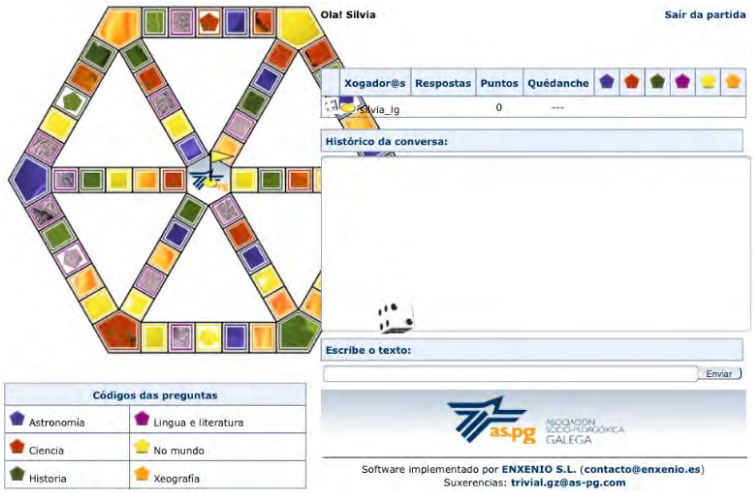


D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
□ Si ■ Non	*Onde? →		
	*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.		
	□ Consola (esp.)	■ PC	□ Teléfono intelixente
	□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →	

Observación

- O xogo semella estar deseñado para PC, mais fíxose algunha proba en tableta iPad e tamén funciona, mais no se ve o taboleiro na súa totalidade, non permitindo seleccionar as casas que están baixo o cadro que as cubre:



D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar e especificar versión.			
		□ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
		□ Outro/s (especificar) →				
	Observacións				
	-				

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
	□ Si ■ Non	*Onde? →		
		*Indicar cales se necesitan		
		■ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
		□ Outro/s (especificar)			
	Observacións			
	• O teclado para iniciar sesión e convidar a amizades dentro do xogo. Fundamentalmente utilízase o rato.			

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	■ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	□ Outros (especificar) →		□ N/A
	Observacións		
	-		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	■ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	□ N/A

Observacións
 Imaxe: Simulación de conversa entre dous xogadores/as dende diferentes equipos.

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	-	

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?

□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
■ Non	
Observacións	
-	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	■ Si	*Especificar → Na parte inferior do xogo móstrase: *Suxerencias:* trivial.gz@as-pg.com Tamén se inclúe un correo electrónico de contacto e ligazón á web da empresa que deseñou e implementou o xogo.
	□ Non	
	Observacións	
	-	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...

- Xogo dixital en galego.
- Non inclúe nin música nin sons
- Inclúe un servizo ante problemas ou dúbidas sobre o xogo. Fíxose unha consulta ao correo proporcionado durante as probas, mais non se obtivo resposta.
- Non inclúe compras nin publicidade.
- Inclúe un sistema de comunicación sincrónica entre xogadores/as.

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A[1]
	*Xustificar: Descoñécese o grupo destinatarios ao que se dirixe, non se explicita, mais interprétase que está pensado para asociados/as da AS-PG, educadores e educadoras, persoas adultas interesadas na cultura en xeral, ... O xogo podería ser utilizado con alumnado de Secundaria, en adiante.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No xogo trátase de premer sobre a resposta correcta ante preguntas relacionadas con Galicia e de cultura xeral.
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado que permite xogar de 1 a 6 xogadores/as e seleccionar a categoría das preguntas.
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As preguntas poden ser contestadas ao chou, sen ler, ás sortes.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Si, ao ter en conta o xénero do xogo e as súas dinámicas.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dada a tipoloxía de xogo, resulta complexo revisar todas as preguntas que nel se inclúen, mais nas probas e partidas xogadas verificouse que inclúen contido validado cientificamente e actualizado.
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúense categorías de preguntas sobre Rosalía, Castelao, Irmandades, entre outras. Ver apartado Observacións.

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non aplica dado o xénero de xogo.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non aplica dado o xénero de xogo.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non aplica dado o xénero de xogo.
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non aplica dado o xénero de xogo.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado que moitas das preguntas xiran ao redor de Galicia
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

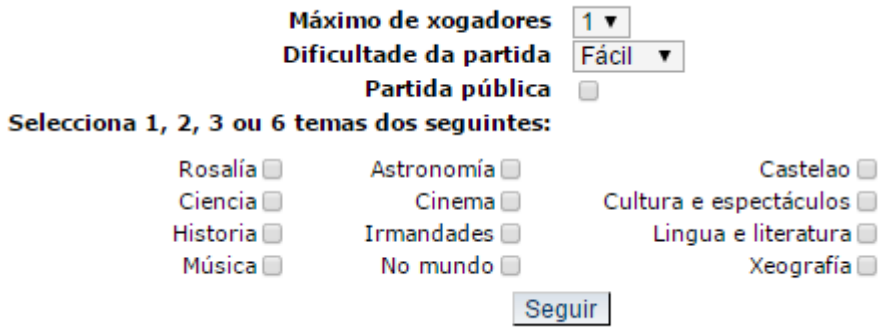
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Descoñécese o grupo destinatario ao que se dirixe, mais dado onde está integrado o xogo estes serían educadoras e educadores en xeral, así como persoas interesadas pola cultura en xeral, considerándose polo tanto adecuados os contidos.
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non foron atopados.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	• Categorías das preguntas: ◦ Rosalía ◦ Astronomía ◦ Castelao ◦ Ciencia ◦ Cinema ◦ Cultura e espectáculos ◦ Historia ◦ Irmandades ◦ Lingua e Literatura ◦ Música ◦ No mundo ◦ Xeografía

E.3. Ámbito de incidencia

070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	□ Conceptual
	□ Procedemental ou de habilidades
	□ Actitudinal
	*Xustificar → • Xogo de preguntas escritas con tres opcións de resposta.
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións

—

E.4. Retos

072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	□ Selección	□ Quebracabezas	□ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	□ Identificación	■ Pregunta-resposta	□ Outro/s (esp.) →	
	*Xustificar:				
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?				
	■ Si	*Especificar → Pódense crear partidas a elixir entre tres niveis de dificultade: Fácil, Medio e Difícil.			
	□ Non				
074	Natureza dos retos:				
	■ Os retos pódense elixir ou seleccionar.				
	■ Os retos pódense crear.				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida				
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.				
	□ Outra (especificar)				
	*Xustificar → • En canto aos retos pódense elixir ou seleccionar: no xogo pódense crear as propias partidas, elixindo número de xogadores/as (de entre 1 a 6), categoría das preguntas (até 6 de diferentes temáticas) e o nivel. • Así pois, en certa medida tamén poden ser creados. Sumado a isto pódese colaborar co xogo propoñendo novas preguntas. • As preguntas varían en función da temática de forma aleatoria.  				
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.				
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas				
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...				
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto				
	■ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.				

	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar → Ao premer sobre un dado
	Adecuación pedagóxica
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión.
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión.
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión.
079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Hai tres niveis de dificultade, mais en cada nivel as preguntas non se mostran cun nivel de dificultade progresivo, repetíndose na mesma partida algunhas delas.
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As preguntas ou opcións de xogo en si non son desafiante, mais este desafío pódese xerar ao xogar en modo competición de 2 a 6 persoas.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	□ Ante accións ou respostas correctas
	□ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo → Móstrase en pantalla un queixo da cor correspondente
	□ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto

	□ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	□ Outras (especificar) →
	*Xustificar →
083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	■ Apórtanse puntos, moedas, insignias...
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	□ Son de acerto
	□ Son de erro
	□ Animacións de vitoria
	□ Animacións de derrota
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar →
084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: É relevante á natureza do xogo en canto saber en cada momento que puntuación se vai obtendo. E información visual ante acertos e fallos. Ante erros indícase cal sería a resposta correcta.
085	Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?
	□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.
	□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.
	□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
	■ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
	□ Outro (esp.)
	*Xustificar →
	Observacións





E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	—

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• Xogo dixital de tipo taboleiro de preguntas-respostas (baseado no popular xogo Trivial) dirixido a educadores/as ou persoas interesadas en poñer a proba os seus coñecementos sobre Galicia e outras temáticas de cultura xeral, así como de Astronomía, Historia, Lingua, Música, entre outras. • Permite crear partidas, seleccionar número de xogadores/as, categorías das preguntas e propoñer preguntas para incorporar ao Trivial.gz • As preguntas móstranse de forma aleatoria, repetíndose algunhas na mesma partida.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Completar cada partida require o seu tempo e non se atopou ningunha funcionalidade relacionada con poder gardar a partida para poder retomala noutro momento.
	Observacións
	—

F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	■ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	

- Si, tanto a través de porcentaxes como de gráficas, os seguintes datos:

As estatísticas de Silvia

Partidas xogadas	8
Partidas gañadas	0 - (**8559** posición en partidas gañadas)
Puntos	485 - (**1697** posición en puntos)
Porcentaxe de partidas gañadas	0%
Total de preguntas contestadas	192
Total de preguntas acertadas	84 - (**1666** posición en preguntas acertadas)
Porcentaxe de preguntas acertadas	43,75% - (**4458** posición en porcentaxes)

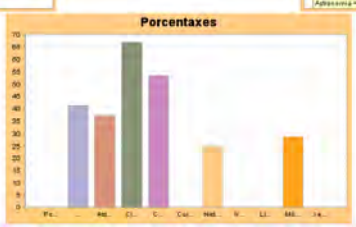
As estatísticas por tema

Tema	Preguntas acertadas	Preguntas falladas	Porcentaxe de acertos
Irmandades	0	0	0%
Historia	3	9	25%
Xeografía	0	0	0%
Rosalía	33	47	41,25%
Música	4	10	28,571%
Lingua e literatura	0	0	0%
Astronomía	14	24	36,842%
Ciencia	22	11	66,667%
Cinema	8	7	53,333%
Cultura e espectáculos	0	0	0%

Mira o gráfico das tuas estatísticas







F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	
090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?	
	□ Selección de niveis de dificultade.	
	□ Selección de retos ou actividades.	
	□ Creación completa de retos ou actividades	
	□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo	
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?	
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.	
	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.	
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.	
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.	
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.	
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.	
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.	
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.	
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.	
	□ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...	
	□ Outra (especificar)	
	*Xustificar →	
	Propostas de uso	
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?	
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.	
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.	
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.	

	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	□ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Selección das categorías, nº de xogadores/as e propoñer preguntas
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A

	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• Non inclúe referencias en canto ao aproveitamento pedagóxico ou posibilidades do xogo na aula. • Permite certas configuracións: selección número de xogadoras/es, categorías das preguntas e propoñer novas preguntas para que sexan incluídas no xogo. • Inclúe estatísticas e táboas persoais relacionadas coas partidas xogadas, porcentaxe de preguntas acertadas por temas, preguntas falladas, etc.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	■ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	□ Natureza narrativa
	Observacións
	-

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	• Sucesión de preguntas.

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	■ Si	*Especificar número → 3
		*Describir →Non son secuencias. Son independentes un dos outros.
	□ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	■ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	□ N/A	
	Observacións	
	-	

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	□ Ningunha

■ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
Observacións
• Selección de número de xogadores/as, de 1 a 6.

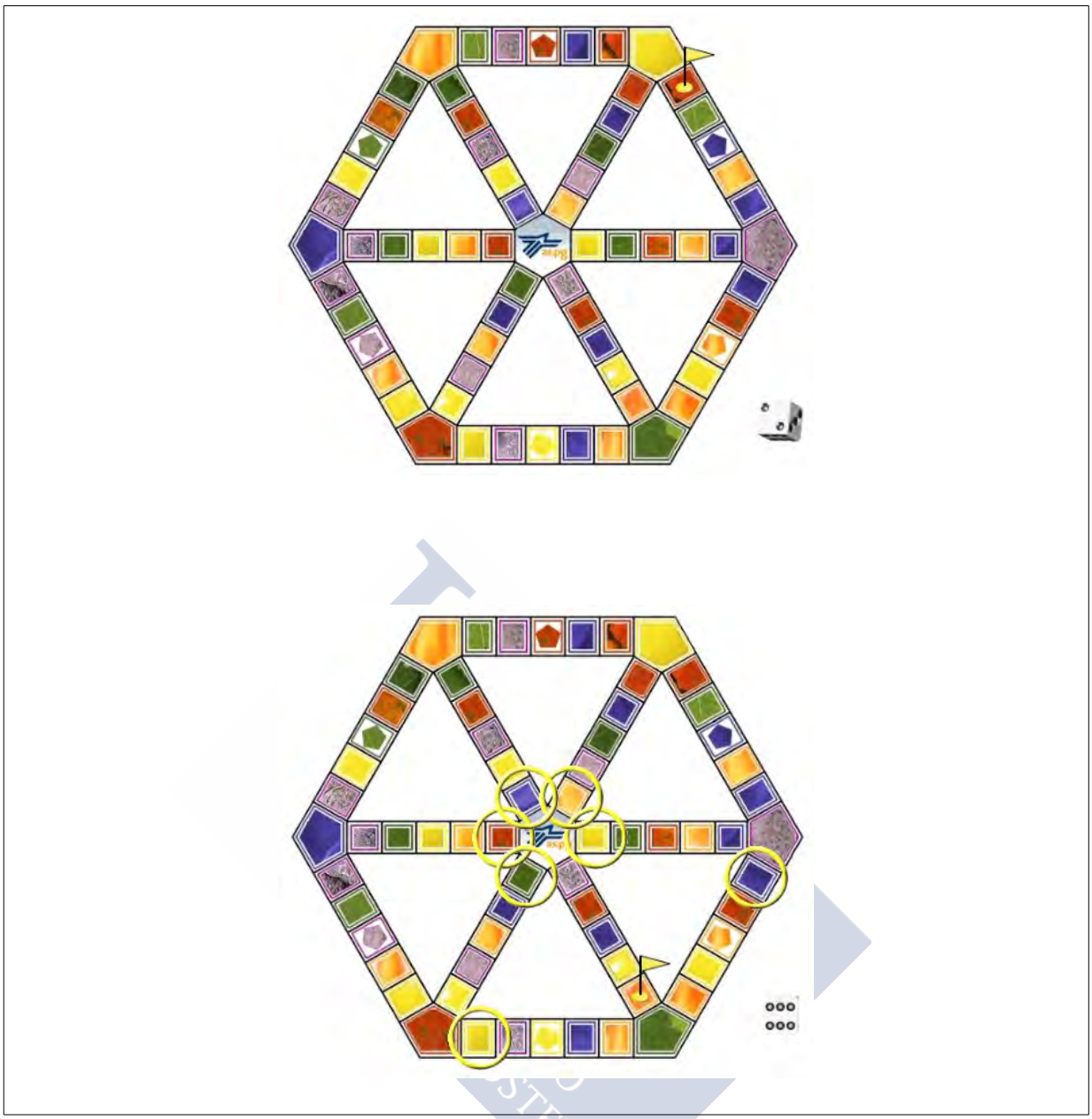
G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...) →
	□ Mediante voces en *off* →
	□ Mediante textos en pantalla →
	□ Outras (especificar) →
	■ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	■ Un escenario ou fondo		
	□ Varios escenarios (especificar número) →		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	□ Interior		
	□ Exterior		

	□ Neutro		
	■ Outros (esp.)	Taboleiro	
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	□ Si	*En cales?→	
	□ Algunhas	*En cales?→	
	■ Non		
	□ Difícil determinar		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		
116	Perspectiva:		
	□ Cónica		
	□ Isométrica		
	■ Outra (esp.)		
117	Estilo gráfico:		
	□ Realista		
	□ Surrealista		
	□ Abstracto		
	□ Cartoon		
	□ Pixelado		
	□ Manga		
	■ Outro (esp.)		
118	Cores que predominan:		
	■ Cálidas		
	■ Frías		
	□ Claras		
	■ Escuras		
	□ Pastel		
	□ Outra (esp.)		
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?		
	□ Presente		
	□ Pasado		
	□ Futuro		
	■ Non reflexa ambientación		
	Observacións		
	• Emprégase o taboleiro do coñecido Trivial.		



G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	□ Terceira persoa	
	■ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes
122	Intégranse no videoxogo personaxes?
	□ Si
	□ Non
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?
	□ Pre-definidos (esp.) →
	□ Selección avatar (esp. as opcións)
	□ Creación avatar (esp. as opcións)
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
124	Estilo gráfico
	□ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	□ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	□ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →
	□ N/A

126	Especie	Nº de referencias
	□ Persoa	
	□ Animal	
	□ Ser fantástico	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	
	□ N/A	

127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	□ Heroína		□ Heroe		□ Heroe	
	□ Axudante		□ Axudante		□ Axudante	

	□ Antagonista		□ Antagonista		□ Antagonista	
	□ Provedora		□ Provedor		□ Provedor	
	□ Beneficiaria		□ Beneficiario		□ Beneficiario	
	□ Outra		□ Outro		□ Outro	
	□ N/A					
	Personaxes principais					
128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor				Nº de referencias	
	□ Occidentais					
	□ Asiáticos					
	□ Árabes					
	□ Indios					
	□ Africanos					
	□ Xitana					
	□ Azul					
	□ Amarelo					
	□ Verde					
	□ Laranxa					
	□ Rosa					
	□ Non se distingue					
	□ Outro (esp) →					
	□ N/A					
129	Xénero				Nº de referencias	
	□ Feminino					
	□ Masculino					
	□ Asexual				1	
	□ Non se distingue					
	□ Outro (esp.)					
	□ N/A					
130	Estados e necesidades especiais					
	□ Personaxe en cadeira de rodas					
	□ Personaxe sen unha extremidade					
	□ Personaxe xorda					
	□ Personaxe con baixa visión					
	□ Personaxe embarazada					
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas					
	□ Outro (esp.)					

	□ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	□ Infancia (0-12 anos)	2
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	
	□ Vellez (65 en diante)	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
132	Rexistro lingüístico	
	□ Estándar	
	□ Culto	
	□ Coloquial	
	□ Vulgar	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
	Arquetipos	
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	

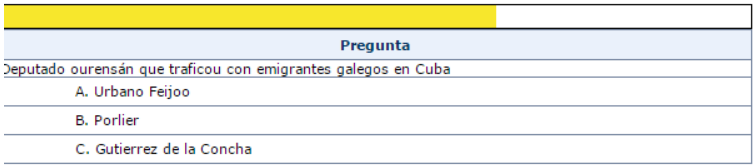
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	-

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	□ N/A
	Observacións
	-

G.10. Estrutura temporal

	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.

	transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	■ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		□ Outros (esp.)
		□ N/A
		*Xustificar → • Cada pregunta ten un tempo asignado para ser contestadas (20 segundos, mais móstrase a través dunha barra de progreso. O tempo foi calculado nesta análise) • Para máis de 2 xogadores/as emprégase unha dinámica por quendas 
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	■ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	□ Simétrica (xógase en tempo real)	
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar →	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	□ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	
	■ N/A	
	*Xustificar →	
	Observacións	
	—	

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• Carece de trama argumental • Non integra personaxes • Xogo de taboleiro en 2D, de diferentes cores, mais na pantalla predomina a cor branca e azul clara. • Limitación temporal para contestar as preguntas • Emprega dinámica por quendas

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dinámica explicada nas instrucións
	Observacións
	• As regras específicas do xogo en canto taboleiro son claras, mais non se explica como realizar por exemplo partidas multixogador/a en liña.

H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	■ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: En certa medida no modo competición, mais ao ser un xogo de preguntas-respostas estas tamén poden ser contestadas “ás sortes”.
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	■ Obter puntos
	□ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais
	■ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais

□ Outra (especificar) →
*Xustificar → Aínda que se consiga unha puntuación baixa móstrase a puntuación na táboa de clasificación.
Observacións

- Imaxe principal da táboa de clasificación:

Clasificación por partidas gañadas

Podes obter diferentes clasificacións premendo no título das columnas — Ver clasificacións gráficamente

Antes do 2017	2017	Total						
Posto	Identificador	Partidas		Preguntas			Puntos
		Xogadas	Gañadas	Acertadas	Falladas	Porcentaxe	
1	odecoris	8	8	145	63	69,712%	875
2	alberto43	12	3	262	182	59,009%	1480
3	joseba_cilarte	12	3	337	207	61,949%	1920
4	ricardocastro	1	1	33	13	71,739%	195
5	eternal	0	0	0	0	0%	0
6	ser8	0	0	0	0	0%	0
7	flor	0	0	0	0	0%	0
8	mpv12	0	0	0	0	0%	0
9	castrojorge10	0	0	0	0	0%	0
10	seryi8	0	0	0	0	0%	0

10 primeiros — 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 — 10 sgtes.> — 10 últimos

Procurar as estatísticas por identificador — Identificador — Procura

Escolle un tema e consulta a clasificación — Clasificación polo tema: Rosalía — Amosar

- Imaxe ao seleccionar por exemplo o tema "Rosalía":

Clasificación de xogador@s por Rosalía

Podes obter diferentes clasificacións premendo no título das columnas

Antes do 2017	2017	Total				
Posto	Identificador	Partidas		Preguntas neste tema		
		Xogadas	Gañadas	Acertadas	Falladas	Porcentaxe
1	noagaliza84	1	0	1	1	50%
2	silvia_lg	2	0	5	6	45,455%
3	slg	9	0	33	47	41,25%
4	joseba_cilarte	12	3	1	2	33,333%
5	eternal	0	0	0	0	0%
6	albino	0	0	0	0	0%
7	carlitaaa!!!	0	0	0	0	0%
8	saritaa!!	0	0	0	0	0%
9	tomy	0	0	0	0	0%
10	je	0	0	0	0	0%

10 primeiros — 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10 — 10 sgtes.> — 10 últimos

H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	■ Conflito de superación persoal
	■ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Superación de marcas persoais e enfrontamento entre xogadores/as para conseguir a vitoria dun ou dunha a expensas doutro/a
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as
	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	■ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→ Xogan en rede
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	• Sistema para convidar a outros/as xogadores/as para participar nunha partida:



H.6. O equilibrio de dificultade

156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	■ Si	■ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son → Selección de nivel de dificultade
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	□ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		

*Valoración → 0 1 2 N/A
*Xustificar: Preguntas con diferentes niveis de dificultades
Observacións
—

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)			
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.			
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.			
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.			
	□ N/A			
	*Xustificar →			
159	Compoñente de azar			
	□ Si	*Especificar → Puntuación obtida no dado para poder acceder a unhas ou outras casas		
	□ Non			
160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	□ Mover personaxe		
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		□ Seleccionar		
		□ Premer	Premer sobre a resposta considerada correcta	- Súmanse puntos en caso de ser acertada a pregunta e obtense un queixo se é acertada cando se está nunha casilla grande - Pódense perder queixos se no turno propio se contesta mal (ou non se contesta en tempo) a pregunta.
			Premer sobre o dado	A ficha móvese polo taboleiro tantas casas como número saia no dado.
		□ Arrastrar obxectos		
		□ Coller		
		□ Colorear		
		□ Construír		
		□ Outras		
	Non diexéticas	□ Pause		

	□ Configuración →
	□ Menú →
	■ Outra (especificar) → Saír da partida
161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións

- Dentro do propio xogo non hai menú, soamente un botón para saír do xogo.
- O menú da aplicación é o seguinte:



H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	□ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	■ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	■ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar →

164	Marcadores
	☒ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	□ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	☒ Individual, por equipos ou ambos
	☒ Mostra o resultado total ou parcial
	☒ Puntuación final ou definitiva da partida
	□ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

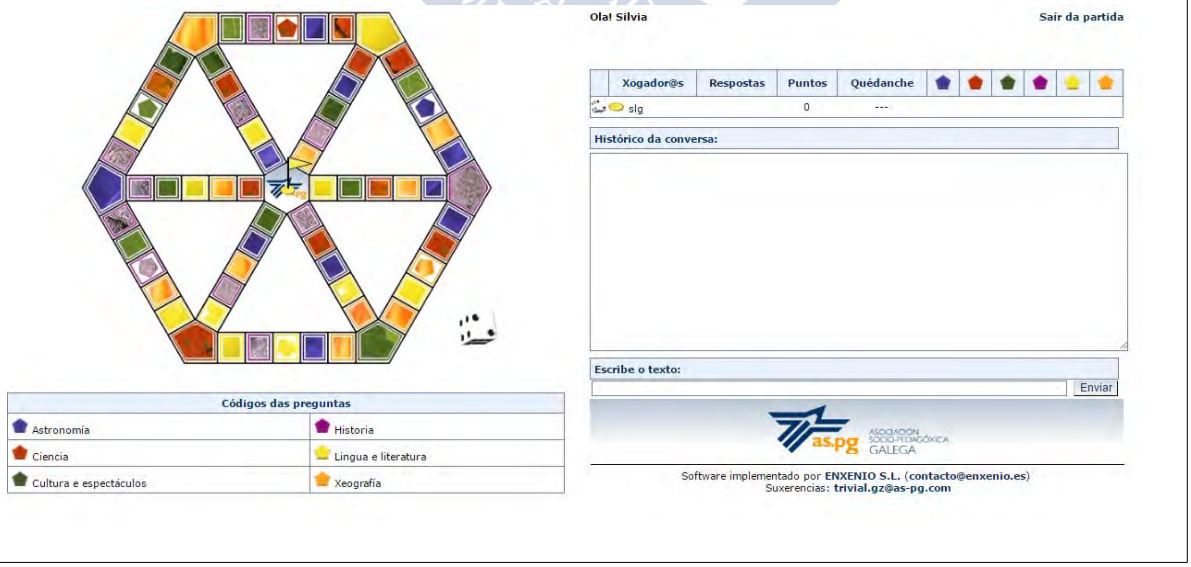
Conclusións da análise H

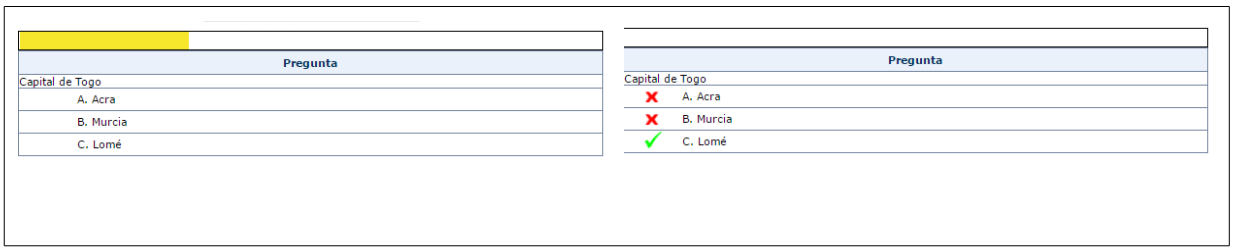
En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...
• Estamos ante un videoxogo multixogador/a en liña • No videoxogo foméntase a superación de marcas persoais, a través de puntuacións. Tamén a competición entre xogadores/as ao integrar un ranking coas puntuación de todas as xogadores e xogadores rexistradas/os • Os eventos que se suceden en cada partida sempre son os mesmos. • Inclúe un completa táboa de clasificacións, en canto datos que se presentan: partidas xogadas, gañadas; partidas acertadas, falladas, porcentaxe, puntos; consulta de clasificación por temas; pódense procurar estadísticas por identificador; ... • As/os xogadores teñen que estar moi de acordo e atentas/os para atender aos convites que un usuario/a pode lanzar a outro para xogar unha partida, non se inclúe un sistema de aviso, por exemplo por correo electrónico. • Non se avisa cando un xogador/a deixa unha partida. Nota: Nesta análise non se probaron nin se convocaron partidas públicas.

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú →
	■ Botóns → Saír da partida
	■ Logos → Logo da AS-PG
	□ Mapa xeral do xogo
	□ Caixas de texto →
	■ Outros (especificar) → Taboleiro, espazo para a comunicación sincrónica, espazo cos códigos das preguntas que é o mesmo onde se mostrarán as preguntas e respostas, así como a barra de progreso; contador
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: • Son fáciles de entender
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: Aconsellaríase unha re-estruturación da información en pantalla, na que por exemplo as preguntas e respostas estivesen máis visibles, o taboleiro centrado, ...
	Observacións





I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O que ten de claro pérdese pola súa carencia de atractivo.
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Atopáronse algúns erros ortográficos
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Algunhas preguntas requirirían unha mellora na redacción

178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O tamaño dos textos considéranse demasiado pequenos
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.

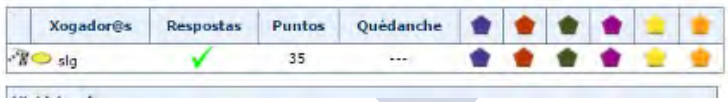
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non hai suficientes aspectos audiovisuais para poder valorar esta cuestión.
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Durante o xogo as casas son marcadas con círculos amarelos para seleccionar a que se desexe, infórmase ante erros e acertos, infórmase mediante un pequeno dado en movemento as quendas das xogadores/as, ... sen romper a estética mais nalgúns casos de forma demasiado sutil.
	Observacións
	-

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	□ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar →
	Observacións
	-

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: URL: http://www.as-pg.gal/trivial.gz/GamePage.do Sen favicon
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: En xeral non se atoparon erros de programación, mais si indicar que nalgún momento houbo algún fallo momentáneo. Por exemplo, contestar algunhas preguntas e conseguir todos os queixos:



Observacións
-

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• Videoxogo en xeral intuitivo • Non se atoparon erros de programación • Xogo non adaptado para persoas con diversidade • Requiriría unha revisión lingüísticas • Non permite configuracións • Tamaños das preguntas e respostas pequenos

- Non se atopan accións para gardas as partidas
- Deseño pouco atractivo

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
Inclúe opcións de xogo para até seis xogadores/as.	Inclúe instrucións nas que se explican a dinámica do xogo, mais bótase en falta información máis detallada e concreta do xogo: finalidades pedagóxicas, explicación da zona de xogo, explicación do proceso polo que pasan as preguntas que se poden achegar, como realizar convites no xogo, etc.
Inclúe a posibilidade de seleccionar nivel de dificultade do xogo.	Algunhas preguntas repítense nunha mesma partida.
Inclúe a opción de poder seleccionar as categorías das preguntas.	O tamaño das preguntas e das respostas considérase pequeno.
Inclúe un sistema de comunicación sincrónica entre xogadores/as.	Deseño gráfico pouco coidado e carente de atractivo.
Inclúe completas táboas de clasificación.	Por defecto o seu tamaño é pequeno. Trátase dun xogo de preguntas-respostas onde deberíase facilitar máis e mellor a lectura dos textos.
Inclúe a opción de colaborar co xogo creando novas preguntas.	Non ten en conta a accesibilidade.
En xeral bo funcionamento técnico.	Os textos requiriría unha revisión lingüística.
	Requiriría unha mellora en canto usabilidade: método para avisar cando un xogador/a deixa unha partida iniciada, poder pausar unha partida para retomala noutro momento, como modificar os datos persoais e incluír o avatar dentro do xogo?...

Análise do videoxogo

A Coruxa

Data de inicio do proceso da análise	16 de abril de 2017
Hardware empregado	• Computador Vaio (Sony) • Modelo: SVF153A1YM • Edición: Windows 10 Home • RAM utilizable: 7,90 GB • Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64 • Navegador web: Google Chrome ◦ Versión 57.0.2987.133

Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO....4
A.1. Videoxogo obxecto de análise....4
A.2. Autoría....5
A.3. Imaxe de referencia....6
Conclusións do bloque A....6
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO....7
B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo....7
B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo....7
Conclusións do bloque B....10
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA....11
C.1. Código PEGI....11
C.2. Idea do xogo....11
C.3. Funcións xerais....11
C.4. Clasificación....11
C.5. Grupo destinatario....12
C.6. Obxectivos lúdicos....13
C.7. Regras do xogo....13
C.8. Retos....13
C.9. Obxectivos educativos....13
C.10. Contidos educativos....14
C.11. Relación co Currículo Oficial....14
Conclusións do bloque C....15
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS....16
D.1. Idioma....16
D.2. Son....16
D.3. Rexistro....16
D.4. Plataforma....17
D.5. Sistema operativo....17
D.6. Sistema periférico....18
D.7. Outros requisitos técnicos....18
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción....18
D.9. Linguaxe de programación....18
D.10. Compras....19
D.11. Publicidade....19
D.12. Garantía....19
D.13. Contacto....19
Conclusións do bloque D....19
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO....21
E.1. Obxectivos educativos....21
E.2. Contidos educativos....21
E.3. Ámbito de incidencia....23
E.4. Retos....24
E.5. Retroalimentación e axuda....26
E.6. Teorías de aprendizaxe....29
Conclusións da análise E....29
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA....30
F.1. Tempo....30
F.2. Control do progreso....30
F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a....30

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a....32
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar....32
Conclusións da análise F....33
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN....34
G.1. Natureza do mundo do xogo....34
G.2. Estrutura....34
G.3. Niveis....34
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo....34
G.5. Trama argumental....35
G.6. A estrutura espacial do videoxogo....35
G.7. Visión do xogador/a....37
G.8. Personaxes....37
G.9. Obxectos simbólicos....41
G.10. Estrutura temporal....41
Conclusións da análise G....42
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS....44
H.1. Regras do xogo....44
H.2. Obxectivos do xogo....44
H.3. Recompensas....44
H.4. Conflito do xogo....45
H.5. Os/as xogadores/as....45
H.6. O equilibrio de dificultade....46
H.7. Eventos do videoxogo....46
H.8. Resultados do xogo....48
Conclusións da análise H....48
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE....49
I.1. Interface gráfica....49
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais....49
I.3. Accesibilidade....52
I.4. Funcionalidade técnica xeral....52
Conclusións da análise I....53
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO....54
K.1. Conclusións finais....54

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

001	Título	A Coruxa		
002	Ano ou data lanzamento	2009		■ Non figura
003	Colección			■ Non forma parte
004	Soporte	□ CD		Especificar
		■ En liña	■ Accesible en Web	http://www.as-pg.gal/ShowUserAuthentication.do
			□ Descarga en Web	
			□ Rede social	
			□ Descarga en tenda	
			□ Outro	
		□ Outro		
005	Localización do xogo	Na indicada páxina web		
006	Prezo	□ €		
		□ Pts		
		■ Gratuíto		
		□ Outra opción		

Observacións

- Sábese que o xogo púxese á disposición do público no ano 2009 pola nova publicada na web da Coordinadora de Traballadores/as de Normalización Lingüística (4 de xuño 2009). Dispoñible en: http://ctnl.gal/web/notic.php?ide=393&show=1&PHPSESSID=06ca65bffb43c81db75945e5a3f54f32&cmes=11&canio=00
- Forma parte do apartado "En xogo" da web da Asociación Socio-Pedagóxica Galega (AS.PG) xunto con tres xogos máis: *Catapalabras*, *Letrad@s.gz* e *Trivial.gz*



A.2. Autoría

007	Implicadas/os		nº	Nome	Localidade	Enderezo web
	■ Empresa tecnolóxica		1	Enxenio, S.L.	A Coruña	http://www.enxenio.es/inicio.htm
	□ Xunta de Galicia					
	□ Concello					
	□ Museo					
	□ Biblioteca					
	□ Fundación					
	□ Editorial					
	□ Produtora audiovisual					
	□ Persoa/s física/s					
	■ Outras/os (especificar)	Asociación	1	Asociación Socio-Pedagóxica Galega (AS-PG)	A Coruña	http://www.as-pg.gal/MainPage.do
	□ Non figuran					

008	Iniciativa
	□ Propia
	□ Contratación
	□ Concurso público
	□ Subvención
	□ Outra →
	■ Non figura / difícil de determinar

009	No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	

010	No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	

Observacións

- Na parte inferior da pantalla do xogo consta o seguinte: *Este software foi deseñado e implementado por enxenio*
- Sobre a AS-PG*: Movemento de renovación pedagóxica pioneiro de Galiza e asociación sociocultural, a AS-PG está integrada por máis de mil asociados e asociadas de todo o país, vencellados directa ou indirectamente cos ensinos Primario, Secundario e Universitario. Trinta anos de actividade ininterrompida avalan a traxectoria da AS-PG: formación docente, publicación de materiais didácticos, promoción de espectáculos audiovisuais, elaboración de estudos sociais, implicación decisiva no proceso de normalización lingüística, etc.* Fonte: http://www.as-pg.gal/WhoWeAre.do

A.3. Imaxe de referencia

011



Primeira imaxe que se mostra en pantalla ao premer en "Xogar unha partida".

Observacións
—

A.4. Outros datos

012	Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)
	—
013	Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)
	• 1665 persoas rexistradas. Dato obtido seguindo a táboa de clasificación incluída no xogo.
014	Outra información de interese
	—

Conclusións do bloque A

En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluír...
• Xogo dixital gratuíto dispoñible en web. • Iniciativas da AS-PG. • No xogo non se informa do ano de creación, non se inclúen créditos. Indícase a empresa tecnolóxica que o deseñou e implementou.

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015	Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)	
	■ Web do proxecto	Espazo dentro da web da AS-PG chamado "En xogo" (http://www.as-pg.gal/ShowUserAuthentication.do)
	□ Embalaxe	
	□ Material impreso	
	□ Espazo en tenda virtual	
	□ Outro (especificar)	
	Observacións	
	-	

B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo

016 Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?

Materiais		Onde?[1]	Formato[2]	Descrición
□ Titorial				
□ *Tráiler*				
□ Sinopse				
□ Presentación formal				
□ Guía didáctica específica para docentes				
□ Información xeral de carácter pedagóxico.				
□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso				
□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)				
□ Información técnica				
■ Outro/s	Instrucións	Apartado do menú situado na pantalla de xogo	Dixital	Ver observacións
	Principal	Apartado do menú situado na pantalla de xogo	Dixital	Accédese á posición na que se sitúa o xogador/a na táboa de clasificación. O número de partidas xogadas e gañadas. Así como as gráficas das

1 Indicar se está dentro do videoxogo ou na embalaxe, ou no material impreso, etc
2 Indicar se é un PDF para descargar, epub, material impreso, titorial interactivo que explica as accións a realizar, o funcionamento da interface, etc.

				probas(preguntas acertadas e falladas) e da Eficiencia (porcentaxe segundo tipoloxía de actividade)
	Amizades	Apartado do menú situado na pantalla de xogo	Dixital	Permite engadir xogadores/as a unha lista para poder invitalos a novas partidas.
	Clasificación	Apartado do menú situado na pantalla de xogo	Dixital	Acceso á táboa de clasificación xeral composta por todas as persoas rexistradas no xogo.

Observacións

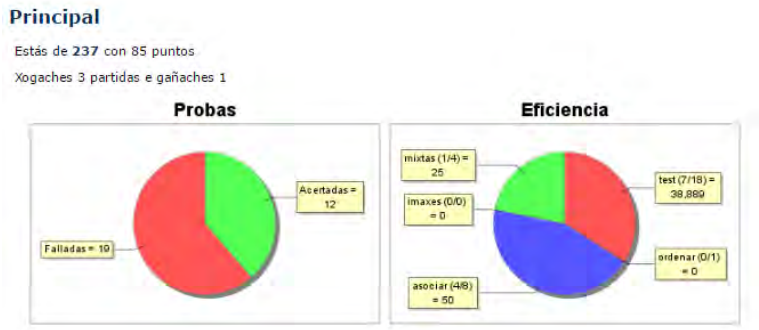
- *Texto das instrucións:*
  - ***Descrición do xogo***
    O xogo da Curuxa está baseado no xogo da oca. Consiste en lanzar o dado e ir movendo a ficha ao longo dun taboleiro en espiral formado por cadros, tendo algúns deles asociadas accións especiais como bonificacións ou castigos. A diferenza do xogo clásico, cando o/a xogador/a cae nun cadro deberá superar unha proba para poder ficar nel, evitar un castigo etc.
    Gaña a partida o primeiro xogador en chegar até o último cadro e superar a súa proba. Obterá ademais unha bonificación de 25 puntos.
  - ***O taboleiro***
    O taboleiro do xogo da Curuxa componse de 66 cadros, que poden ser normais ou especiais. Dentro destes, distinguimos entre os especiais con vantaxes, nos que o usuario debe superar a proba para obter a bonificación, e os especiais de castigos, que se aplicarán se falla.
    Cadros especiais:
    - *Curuxas: Avánzase a ficha até a seguinte curuxa do taboleiro.*
    - *Esquío (3, 19, 65): Tres quendas sen xogar.*
    - *Lobo (6): Se a ficha cae no lobo, avanzará até o cadro 12.*
    - *Burro (10, 43): Dúas quendas sen xogar.*
    - *Osa e Osiño (26 e 53): Da osa vaise ao osiño, e viceversa.*
    - *Bosque con lixo (31) ou tala de árbores (39): Tres quendas sen xogar.*
    - *Incendio (58): Volta á saída.*

    Logo de responder unha proba, a quenda pasará ao seguinte xogador, agás nos cadros das curuxas, dos lobos e da osa, onde o xogador poderá mantela se responde correctamente.
  - ***As probas***
    O xogador disporá dun tempo limitado para resolver as probas e sumará 5 puntos se as supera. Poden ser dos seguintes tipos:
    - *Probas de test: Débese seleccionar a resposta á pregunta de entre tres opcións.*
    - *Probas de ordenar: Ordenar catro elementos seguindo un criterio dado.*
    - *Probas de asociar: Formar pares, asociando cada elemento da columna esquerda co seu correspondente na dereita.*
    - *Probas de asociar imaxes: Formar pares, asociando cada imaxe da fila superior co seu correspondente na fila inferior.*
    - *Probas de asociar mixtas: Formar pares texto-imaxe, semellantes ao tipo de proba anterior.*
  - ***Axudas durante o xogo***
    Nalgunhas probas, os xogadores poderán solicitar unha pista que lles axude a atopar a resposta correcta. As pistas poden ser textos, imaxes, ou ambas as dúas cousas á vez.
    Utilizar as pistas supón a perda de dous puntos na proba, sempre que se responda

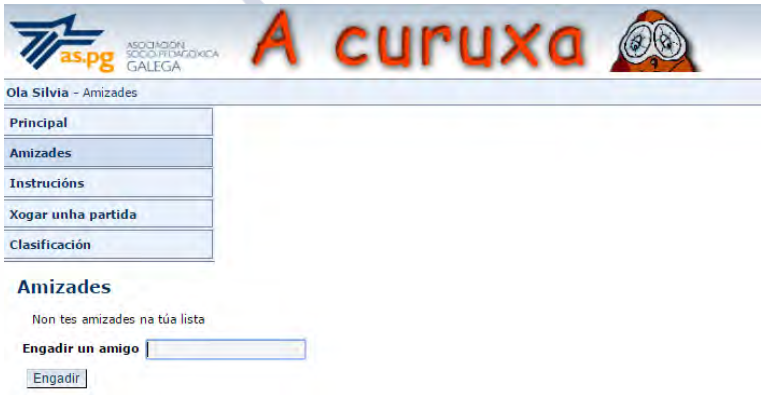
correctamente.

- ***Comer fichas***
  Un xogador pode comer a ficha dun contrario se cae no cadro onde se atopa este e resolve a proba correctamente. A ficha comida volverá ao inicio.

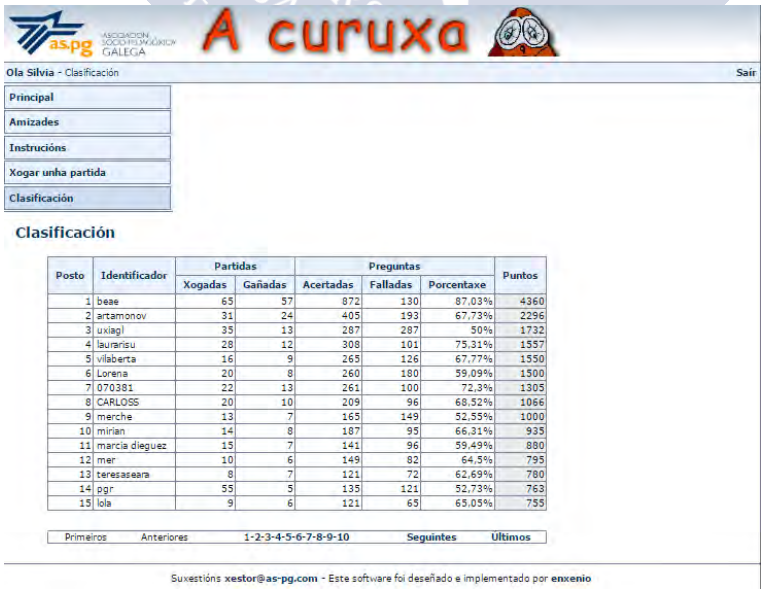
- Principal:



- Amizades:



- Clasificacións:



Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluír...
• O videoxogo inclúe instrucións e unha serie de apartados necesarios para o funcionamento do mesmo.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

017	Faise uso da clasificación PEGI?				
□ Si	* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?				
	□ PEGI 3	□ PEGI 7	□ PEGI 12	□ PEGI 16	□ PEGI 18
	□ Linguaxe groseira		□ Drogas	□ Medo	□ Xogo
	□ Sexo	□ Violencia	□ En liña	□ Discriminación	□ PEGI OK
■ Non					
Observacións					
—					

C.2. Idea do xogo

018	Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?		
■ Si	□ Orixinal	□ Libro	□ Banda deseñada
	□ Película	□ Feito real	■ Outra (esp.) → Xogo da Oca
□ Non			
Observacións			
• Especifícase nas instrucións			

C.3. Funcións xerais

019	Especifícase para que se creou o videoxogo?				
□ Si	*Onde? →				
	*Cal é a súa función?				
	□ Entreter	□ Motivar	□ Adestrar	□ Experimentar	□ Reforzar aprendizaxes
	□ Educar	□ Outras (especificar) →			
■ Non					
Observacións					
-					

C.4. Clasificación

020	Indícase que tipo de recurso é?				
■ Si	*Onde? → Nas instrucións				
	*Que termo se emprega?				
	□ Videoxogo	■ Xogo	□ Xogo dixital	□ Mini xogo	□ Recurso lúdico

	□ Outro/s (especificar)				
□ Non					
021	Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?				
□ Si	*Onde? →				
	*Que termo se emprega?				
	□ Educativo	□ Conversacional	□ Aventura gráfica	□ Serious Game	□ Estratexia
	□ Outro (especificar)				
■ Non					
Observacións					
-					

C.5. Grupo destinatario

022	Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?				
□ Si	*Onde? →				
	*Para cal? (especificar)				
	□ Centros educativos	□ Fogar	□ Museo		
	□ Outro (especificar)				
■ Non					
023	Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?				
□ Si	*Onde? →				
	*Para cal? (especificar)				
	□ Local	□ Provincial	□ CCAA	□ Nacional	□ Internacional
	□ Outro (especificar) →				
■ Non					
024	Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?				
□ Si	*Onde? →				
	*Que se determina? (especificar)				
	□ Idade →	□ Nivel educativo	□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)		
	□ Outro (especificar) →				
■ Non					
025	Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?				
□ Si	*Onde? →				
	*Cales son? →				
■ Non					
Observacións					

-

C.6. Obxectivos lúdicos

026	Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?	
	■ Si	*Onde? → Nas instrucións
		*Resumo de cales son → Ver observacións do ítem 016
	□ Non	
	Observacións	
	-	

C.7. Regras do xogo

027	Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?	
	■ Si	*Onde? →Nas instrucións
		*Resumo de cales son →Ver observacións do ítem 016
	□ Non	
	Observacións	
	-	

C.8. Retos

028	Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?	
	■ Si	*Onde? → Nas instrucións
		*Resumo de cales son →Ver observacións do ítem 016
	□ Non	
	Observacións	
	• Os retos neste xogos serías as preguntas con tres opcións de resposta.	

C.9. Obxectivos educativos

029	Enuméranse as competencias básicas que activa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	
030	Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	■ Non	

Observacións
-

C.10. Contidos educativos

031	Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?	
	□ Si	*Onde? →
		*Resumo de cales son? →
	□ Non	
	Observacións	
	-	

C.11. Relación co Currículo Oficial

032	Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.	
	□ Si	*Onde? →
		*Cal é? →
	□ Non	
033	Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	□ Non	
034	Especifícase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?	
	□ Si	*Onde? →
		*Etapa/s →
		*Ciclo/s →
		*Curso/s →
		*Área/s →
	□ Non	
	Observacións	
	—	

Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluír...
• Inclúese a descrición xeral do xogo, explícase o taboleiro, as diferentes probas, dinámica, ... mais non a finalidade pedagóxica do mesmo, os seus obxectivo educativos e/ou culturais, contidos tratados, principais destinatarias/os, explicación de como é o funcionamento para partidas multixogador/a, etc.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035	Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?				
	□ Si ■ Non	*Onde? →			
		*Indicar número de idiomas → 1			
		■ Galego	□ Español	□ Vasco	□ Catalán	□ Inglés
		□ Outro/s (especificar) →			
036	En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?				
	■ Botóns (texto)				
	□ Botóns (locución)				
	■ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)				
	□ Locucións personaxes				
	□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)				
	□ Outros (especificar) →				
	Observacións				
	-				

D.2. Son

037	Que sons integra o videoxogo?
	□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)
	□ Música
	□ Voces
	□ Outros (especificar) →
	■ N/A
	Observacións
	-

D.3. Rexistro

038	Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?	
	■ Si	*Especificar os datos que solicita para o acceso → Identificador; Contrasinal; Repetir contrasinal; Nome; Apelidos; Correo electrónico; NIF; Imaxe de avatar
	□ Non	
	Observacións	



D.4. Plataforma

039	Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?		
□ Si ■ Non	*Onde? →		
	*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.		
	□ Consola (esp.)	■ PC	□ Teléfono intelixente
	□ Tableta	□ Outra/s (esp.) →	
Observación			
• O xogo semella estar deseñado para PC, mais fixose algunha proba en tableta iPad e tamén funcionaría na súa totalidade, se non fose polas actividades de asociar coas que resulta complicada a interacción.			

D.5. Sistema operativo

040	Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?				
□ Si ■ Non	*Onde? →				
	*Indicar e especificar versión.				
	□ Windows	□ Linux	□ MacOs	□ Android	□ iOS
	□ Outro/s (especificar) →				
Observacións					
-					

D.6. Sistema periférico

041	Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?			
	□ Si ■ Non	*Onde? →		
		*Indicar cales se necesitan		
		■ Teclado	■ Rato	□ *Joystick*	□ Pantalla táctil
		□ Outro/s (especificar)		
	Observacións			
	• O teclado para iniciar sesión e convidar a amizades dentro do xogo. Fundamentalmente utilízase o rato.			

D.7. Outros requisitos técnicos

042	Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?		
	■ Conexión á rede	□ Resolución mínima da pantalla	□ RAM
	□ Tarxeta de son	□ Instalación de plugins	□ Execución de arquivos
	□ Outros (especificar) →		□ N/A
	Observacións		
	-		

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

043	Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?
	□ Realidade Aumentada
	□ Realidade Virtual
	□ Kinect
	□ Chat
	□ Control parental
	□ Redes Sociais
	□ Outras (especificar)
	□ N/A
	Observacións
	-

D.9. Linguaxe de programación

044	Especifícase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	

-

D.10. Compras

045	O videoxogo inclúe compras integradas?	
	□ Si	*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.11. Publicidade

046	O videoxogo integra publicidade?	
	□ Si	*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →
	■ Non	
	Observacións	
	-	

D.12. Garantía

047	Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

D.13. Contacto

048	Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?	
	■ Si	*Especificar → Na parte inferior do xogo móstrase: *Suxestións xestor@as-pg.com*
	□ Non	
	Observacións	
	-	

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...
• Xogo dixital en galego.

- Non inclúe nin música nin sons.
- Inclúe un correo ante suxestións relacionadas co xogo.
- Non inclúe compras nin publicidade.

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

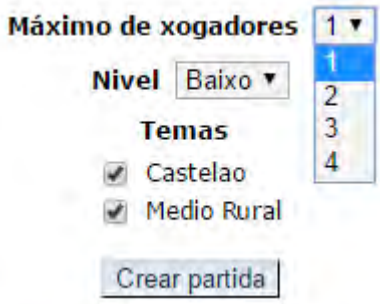
	Adecuación
049	Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A[1]
	*Xustificar: Descoñécese o grupo destinatarios ao que se dirixe, non se explicita, mais interprétase que está pensado para asociados/as da AS-PG, educadores e educadoras, persoas adultas interesadas na na figura de Castelao e do medio rural galego ... O xogo podería ser utilizado con alumnado de Secundaria, en adiante.
050	Os obxectivos educativos son coherentes entre si.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: No xogo trátase de resolver probas de mecánica sinxela sobre Castelao e/ou medio rural.
051	O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado que en principio permite xogar de 1 a 4. Recomendaríase outro xénero para os contidos que se pretenden tratar, como pode ser unha pequena aventura gráfica
052	Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A gran maioría das probas poden ser contestadas ao chou, sen ler, ás sortes.
053	Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dada a tipoloxía de xénero de xogo.
	Observacións
	—

E.2. Contidos educativos

	Procedencia da información
054	O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dada a tipoloxía de xogo, resulta complexo revisar todas as preguntas que nel se inclúen, mais nas probas e partidas xogadas verificouse que inclúen contido validado.
055	O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Inclúense categorías de preguntas sobre Castelao e o rural.
056	O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica

	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Estrutura e representación
057	O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Organízase a través dunha serie de probas, mais non xerarquizadas.
058	O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non aplica dado o xénero de xogo.
059	O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non aplica dado o xénero de xogo.
060	Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non aplica dado o xénero de xogo. O contido intégrase nas probas a superar.
	Promoción de valores
061	O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.
062	O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.
063	O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.
064	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.
065	O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado que as preguntas xiran ao redor de Galicia
066	O contido carece de connotacións agresivas e violentas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta

	cuestión.
	Adecuación
067	Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Descoñécese o grupo destinatario ao que se dirixe, mais dado onde está integrado o xogo estes serían educadoras e educadores en xeral, así como persoas interesadas pola cultura en xeral, considerándose polo tanto adecuados os contidos.
068	Están exentos de erros de información e conceptuais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non foron atopados.
069	Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	• Temas das probas. Son as opcións que se achega para seleccionar á hora de crear novas partidas: 

E.3. Ámbito de incidencia

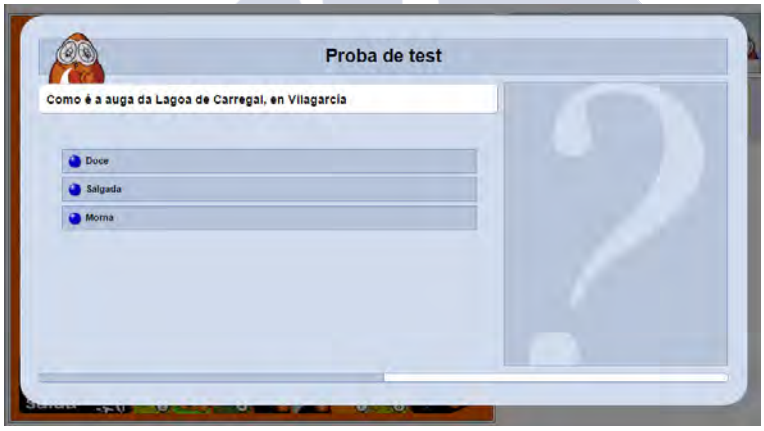
070	A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?
	□ Conceptual
	□ Procedemental ou de habilidades
	□ Actitudinal
	*Xustificar →
071	En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

E.4. Retos

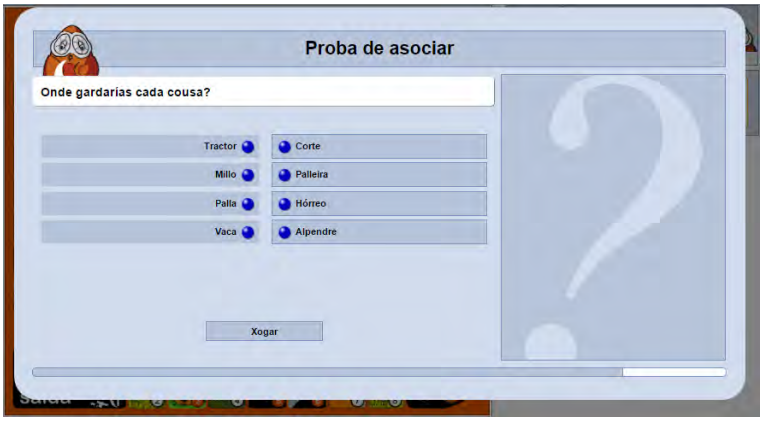
072	De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?				
	□ Memorización	□ Lóxica	□ Creación	□ Construción	□ Estratexia
	□ Labirintos	□ Selección	□ Quebracabezas	□ Habilidade	□ Clasificación
	□ Cálculo de elementos	□ Identificación	■ Pregunta-resposta	□ Outro/s (esp.) →	
	*Xustificar: Asociación				
073	Os retos integran distintos niveis de dificultade?				
	□ Si	*Especificar →			
	■ Non → Soamente permite crear partidas de nivel Fácil				
074	Natureza dos retos:				
	■ Os retos pódense elixir ou seleccionar.				
	□ Os retos pódense crear.				
	□ Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida				
	■ Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.				
	□ Outra (especificar)				
	*Xustificar → • Márcase a primeira opción, mais este xogo soamente permite seleccionar entre dous temas.				
075	Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.				
	□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas				
	□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...				
	□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto				
	■ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.				
	□ Outros (especificar) →				
	*Xustificar → Ao premer sobre un dado e en función da casa onde se caiga.				
	Adecuación pedagóxica				
076	Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.				
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A				
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión, mais as probas seguen o esquema de pregunta-resposta, ordenar, seleccionar, ...				
077	Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.				
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A				
	*Xustificar: Todas as probas versan sobre un tema ou outro, sobre Castelao ou sobre o medio rural.				
078	Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.				
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A				
	*Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión.				

079	Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Características intrínsecas
080	Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As probas non son desafiantes.
081	Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: As probas poden ser resoltas ás sortes ou en función dos coñecementos que se teñan sobre Castelao e/ou o medio rural.
	Observacións

- Tipoloxía das probas e imaxes dalgunhas delas:
  - Probas de test: Débese seleccionar a resposta á pregunta de entre tres opcións.
  - Probas de ordenar: Ordenar catro elementos seguindo un criterio dado.
  - Probas de asociar: Formar pares, asociando cada elemento da columna esquerda co seu correspondente na dereita.
  - Probas de asociar imaxes: Formar pares, asociando cada imaxe da fila superior co seu correspondente na fila inferior.
  - Probas de asociar mixtas: Formar pares texto-imaxe, semellantes ao tipo de proba anterior.



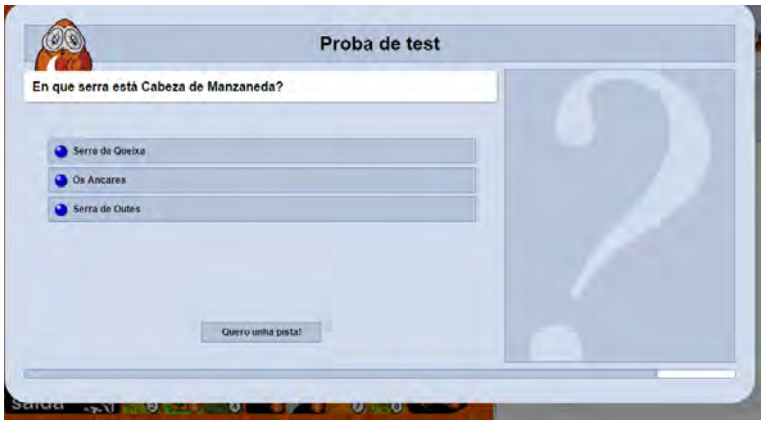


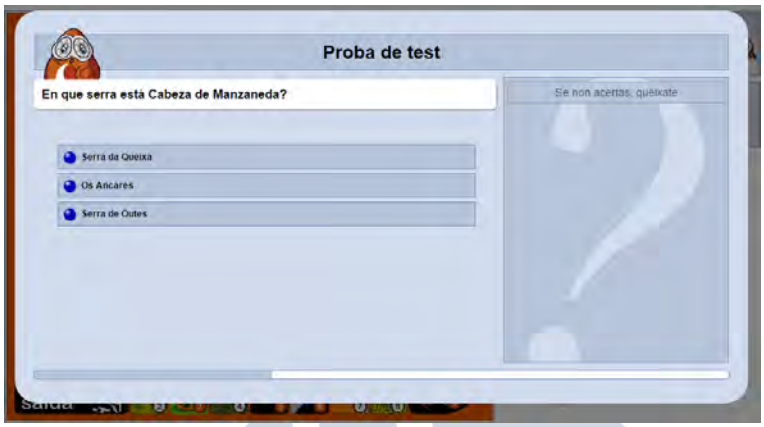




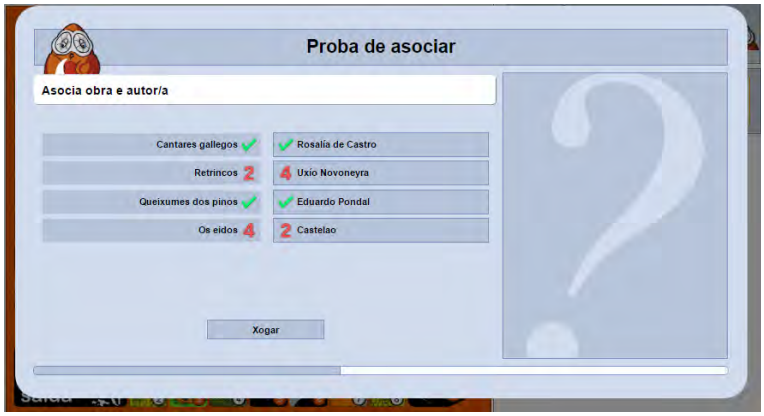
E.5. Retroalimentación e axuda

082	Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
	■ Ante accións ou respostas correctas
	■ Ante accións ou respostas incorrectas
	□ Ao conseguir un obxectivo
	□ Ao superar un nivel
	□ Ao superar un reto
	■ Cando se supera o xogo
	□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado
	■ Outras (especificar) → Ás veces, nalgunhas preguntas achégase a opción de obter algunha pista. *Utilizar as pistas supón a perda de dous puntos na proba, sempre que se responda correctamente.*
	*Xustificar →





083	Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?
	■ Apórtanse puntos, moedas, insignias...
	□ Quítanse puntos, moedas, insignias...
	■ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
	□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.
	□ Son de acerto
	□ Son de erro
	□ Animacións de vitoria
	□ Animacións de derrota
	■ Outros (especificar) — Texto informativo de fin de xogo
	*Xustificar → Ver observacións
084	A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: É relevante á natureza do xogo en canto saber en cada momento que puntuación se vai obtendo. E información visual ante acertos e fallos. Ante erros indícase cal sería a resposta correcta.



085 Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?

□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.

□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.

□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, actívanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.

■ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.

□ Outro (esp.)

*Xustificar → No xogo ofrécense pistas nalgunhas preguntas ou probas, mais non axudas para ir superando fases, para afondar nos contidos, etc.

Observacións





E.6. Teorías de aprendizaxe

086	Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?
	■ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.
	□ Son usados apropiadamente os "programas de reforzo", prémianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcese tras a consecución dun obxectivo educativo).
	□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.
	□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.
	□ É un videoxogo de contorna aberta onde o alumnado constrúe o coñecemento a través da actividade, busca recursos, solicita asesoramento segundo o seu propio criterio... Incorpora finais abertos.
	□ Outras (especificar)
	Observacións
	—

Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluír...
• Xogo dixital de tipo taboleiro baseado no xogo da Oca dirixido a educadores/as ou persoas interesadas en poñer a proba os seus coñecementos sobre a figura de Castelao e o medio rural galego • Permite crear partidas seleccionando número de xogadores/as de 1 a 4. • Soamente integra dous temas: Castelao e medio rural. • Soamente permite crear partidas de nivel de dificultade Fácil. • Probas de preguntas-respostas e de asociar. • As preguntas móstranse de forma aleatoria, repetíndose algunhas na mesma partida.

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

087	O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.
	*Valoración → 0 **1** 2 N/A
	*Xustificar: Completar cada partida require o seu tempo e non se atopou ningunha funcionalidade relacionada con poder gardar a partida para poder retomala noutro momento.
	Observacións
	—

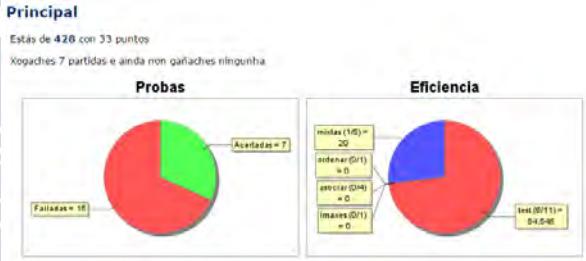
F.2. Control do progreso

088	O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?	
	□ Si	*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →
	□ Non	
	Observacións	

- Si, tanto a través de porcentaxes (na táboa de clasificación) como de gráficas (no apartado "Principal"). Importante indicar que os datos non son moi fiables, dado que se no día 16 de abril de 2017 se indicaba que se gañou unha partida, como realmente foi, o día 17 de abril de 2017 este dato non contaba.



Datos do 16 de abril de 2017:
Xogaches 3 partidas e ***gañaches 1***



Datos do 17 de abril de 2017:
Xogaches 7 partidas e aínda ***non gañaches ningunha***

F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

	Rol	
089	O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...	
	□ Si	*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)
	□ Non	
	Posibilidades de intervención no deseño instrutivo	

090	Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?
	□ Selección de niveis de dificultade.
	□ Selección de retos ou actividades.
	□ Creación completa de retos ou actividades
	■ Non se brindan opcións para configurar o xogo.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo
091	Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?
	□ Explícase as grandes finalidades educativas que persegue.
	□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.
	□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.
	□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.
	□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.
	□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.
	□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.
	□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.
	□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.
	■ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Propostas de uso
092	Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?
	□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.
	□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.
	□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.
	□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.
	■ Non se aconsellan propostas de uso.
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar →
	Consideración das necesidades e opinións
093	No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:

094	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

095	No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
096	No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
097	No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Soamente a selección da temática entre dúas.
098	Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099	O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
100	No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
101	O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organizativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:

Observacións
—

Conclusións da análise F

En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluír...
• Non inclúe referencias en canto ao aproveitamento pedagóxico ou posibilidades do xogo na aula. • Soamente permite a selección de dous temas. • Inclúe estatísticas e táboas persoais relacionadas coas partidas xogadas, porcentaxe de preguntas acertadas por temas, preguntas falladas, etc. Mais dubídase se existe un erro relacionado, dado que nas probas realizadas dun días para outro os datos non coinciden.

USC UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102	Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?
	■ Natureza abstracta
	□ Natureza icónica
	□ Natureza narrativa
	Observacións
	-

G.2. Estrutura

103	Estrutura de navegación
	■ Lineal
	□ Núcleo con radios
	□ Sandbox
	□ Outra (esp.) →
	Observacións
	• Sucesión de preguntas ou actividades de asociación

G.3. Niveis

104	O xogo consta de etapas, misións ou niveis?	
	□ Si	*Especificar número →
		*Describir →
	■ Non	
105	Pódese repetir os niveis as veces desexadas?	
	□ Si, unha vez superados	
	□ Si, aínda que non se superen	
	□ Non, teríase que comezar o videoxogo	
	□ Outra opción (esp.)	
	■ N/A	
	Observacións	
	-	

G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

106	Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?
	■ Ningunha

	□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
	□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)
	Observacións
	• Soamente un tema entre dous.

G.5. Trama argumental

107	No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?
	□ Por medio de *cutscenes* (especificar: se só ao principio, entre fases...) →
	□ Mediante voces en *off* →
	□ Mediante textos en pantalla →
	□ Outras (especificar) →
	■ N/A
108	O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
109	O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
110	A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
111	A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	—

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

	Os escenarios do xogo		
112	Número:		
	■ Un escenario ou fondo		
	□ Varios escenarios (especificar número) →		
113	Localización contornas:	Especificar características (reais, fantásticas...)	Nº
	□ Interior		
	□ Exterior		

	□ Neutro		
	■ Outros (esp.)	Taboleiro	
114	As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)		
	□ Si	*En cales?→	
	□ Algunhas	*En cales?→	
	■ Non		
	□ Difícil determinar		
115	Dimensións:		
	■ 2D		
	□ 3D		
	□ Outra (esp.) →		
116	Perspectiva:		
	□ Cónica		
	□ Isométrica		
	■ Outra (esp.)		
117	Estilo gráfico:		
	□ Realista		
	□ Surrealista		
	□ Abstracto		
	□ Cartoon		
	□ Pixelado		
	□ Manga		
	■ Outro (esp.)		
118	Cores que predominan:		
	■ Cálidas		
	■ Frías		
	□ Claras		
	■ Escuras		
	□ Pastel		
	□ Outra (esp.)		
119	En que época histórica se ambienta o videoxogo?		
	□ Presente		
	□ Pasado		
	□ Futuro		
	■ Non reflexa ambientación		
	Observacións		
	• Inspírase no taboleiro do xogo da Oca. • No taboleiro predomina ou destaca a cor negra e a verde. En xeral nas pantalla da aplicación o branco e o azul claro.		

- Nas imaxes do taboleiro móstrase unha mestura de paisaxes típicos galegos, animais, froitos, ... mesturando estilos con imaxes reais, con ilustracións, ...
- Algunhas das imaxes foron tomadas doutras páxinas ou sitios. Agás a curuxa, as demais imaxes non semellan estar deseñadas especificamente para o taboleiro.



G.7. Visión do xogador/a

120	No espazo virtual do xogo	
	□ Primeira persoa	
	□ Terceira persoa	
	■ Omnipresente	
	□ Outra (especificar)	
121	O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?	
	□ Si	*Especificar →
	■ Non	
	Observacións	
	—	

G.8. Personaxes

	Presenza de personaxes
122	Intégranse no videoxogo personaxes?
	■ Si

	□ Non
123	No caso de integrar personaxes, de que maneira?
	□ Pre-definidos (esp.) →
	□ Selección avatar (esp. as opcións)
	□ Creación avatar (esp. as opcións)
	□ Outro (esp.)
	■ N/A
124	Estilo gráfico
	□ Realista
	□ Surrealista
	□ Abstracto
	■ Cartoon
	□ Pixelado
	□ Manga
	□ Outro (esp.)
	□ N/A
125	Características da representación gráfica
	■ 2D
	□ 3D
	□ Outra (esp.) →
	□ N/A

126	Especie	Nº de referencias
	□ Persoa	
	■ Animal	1
	□ Ser fantástico	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (especificar)	
	□ N/A	

127	Roles					
	Femininos	Nº ref	Maculinos	Nº ref.	Asexuais	Nº ref.
	□ Heroína		□ Heroe		□ Heroe	
	□ Axudante		□ Axudante		□ Axudante	
	□ Antagonista		□ Antagonista		□ Antagonista	
	□ Provedora		□ Provedor		□ Provedor	
	□ Beneficiaria		□ Beneficiario		□ Beneficiario	
	■ Outra	1 (Logo)	□ Outro		□ Outro	
	□ N/A					

Personaxes principais

128	Trazos / Procedencia / Etnia / Cor	Nº de referencias
	□ Occidentais	
	□ Asiáticos	
	□ Árabes	
	□ Indios	
	□ Africanos	
	□ Xitana	
	□ Azul	
	□ Amarelo	
	□ Verde	
	□ Laranxa	
	□ Rosa	
	□ Non se distingue	
	■ Outro (esp) → marrón	1
	□ N/A	
129	Xénero	Nº de referencias
	■ Feminino	1
	□ Masculino	
	□ Asexual	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
130	Estados e necesidades especiais	
	□ Personaxe en cadeira de rodas	
	□ Personaxe sen unha extremidade	
	□ Personaxe xorda	
	□ Personaxe con baixa visión	
	□ Personaxe embarazada	
	□ Personaxe con dificultades lingüísticas	
	□ Outro (esp.)	
	■ N/A	
131	Idade	Nº de referencias
	□ Infancia (0-12 anos)	2
	□ Adolescencia (13-18 anos)	
	□ Mocidade (19-35 anos)	
	□ Adultez (36-65 anos)	

	□ Vellez (65 en diante)	
	□ Non se distingue	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
132	Rexistro lingüístico	
	□ Estándar	
	□ Culto	
	□ Coloquial	
	□ Vulgar	
	□ Outro (esp.)	
	□ N/A	
	Arquetipos	
133	No videoxogo ou nos materiais complementarios descríbese a personalidade das principais personaxes.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
134	Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
135	O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
136	As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
137	Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
138	As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
139	Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	
140	As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.	
	*Valoración → 0 1 2 N/A	
	*Xustificar:	

141	O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
142	Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
143	As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Observacións
	 Imaxe curuxa

G.9. Obxectos simbólicos

144	Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?
	□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
	□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo
	□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
	□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
	□ Outra (esp.)
	□ N/A
	Observacións
	-

G.10. Estrutura temporal

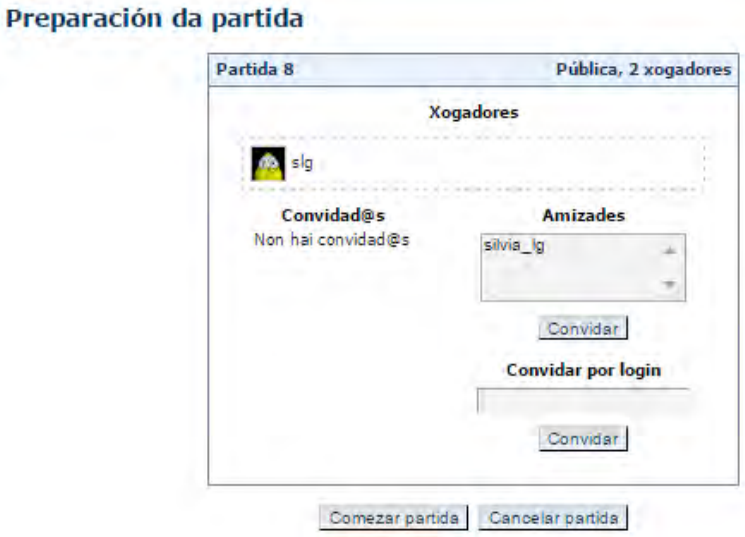
	Tempos, relacións e excepcións	
145	Dimensión temporal	
	Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)	□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
		□ O tempo empregado afecta á puntuación.
		□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.
		□ Outros (esp.)
		□ N/A
		*Xustificar → • Cada pregunta ten un tempo asignado para ser contestadas (20 segundos,

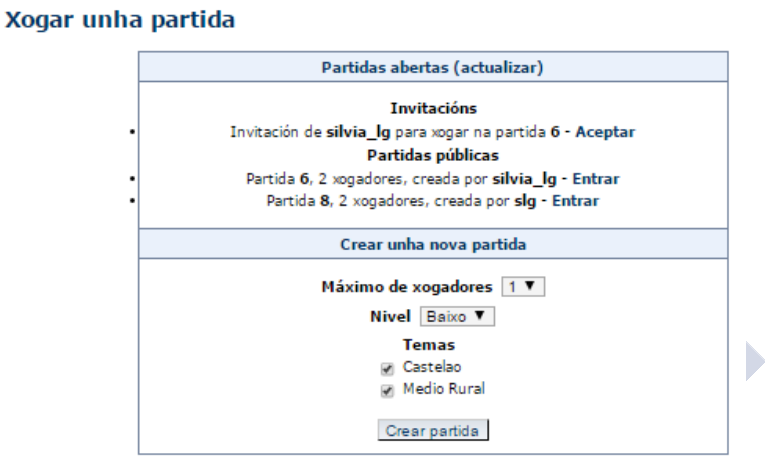
		mais móstrase a través dunha barra de progreso. O tempo foi calculado nesta análise). A barra de progreso é moi sutil, vai de dereita a esquerda:  • Para máis de 2 xogadores/as suponse que se emprega unha dinámica por quendas. Nas probas realizadas tentouse validar isto, mais semellaba non funcionar.
	Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)	□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)
		■ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.
146	Relacións entre as dimensións temporais:	
	■ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)	
	□ Simétrica (xógase en tempo real)	
	□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)	
	□ Proxectada (tempo e accións do xogador/a son representados no mundo ficticio do xogo nunha época distinta ou con algún outro cambio que altere o significado do tempo, ex.: para explicar acontecementos)	
	*Xustificar →	
147	Excepcións ao fluxo temporal do xogo:	
	□ *Cut-scenes*	
	□ *Flash back*	
	□ *Flash forward*	
	□ Outra (especificar)	
	■ N/A	
	*Xustificar →	
	Observacións	
	—	

Conclusións da análise G

En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluír...
• Carece de trama argumental • Valórase a imaxe da curuxa como personaxe, mais en realidade é un logo, • Xogo de taboleiro en 2D, de diferentes cores, mais na pantalla predomina a cor branca e azul clara. • Limitación temporal para contestar as preguntas

- Para máis de 2 xogadores/as suponse que se emprega unha dinámica por quendas. Nas probas realizadas tentouse validar isto, mais semellaba non funcionar.





H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148	As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Dinámica explicada nas instrucións
	Observacións
	• As regras específicas do xogo en canto taboleiro son claras, mais non se explica como realizar por exemplo partidas multixogador/a en liña.

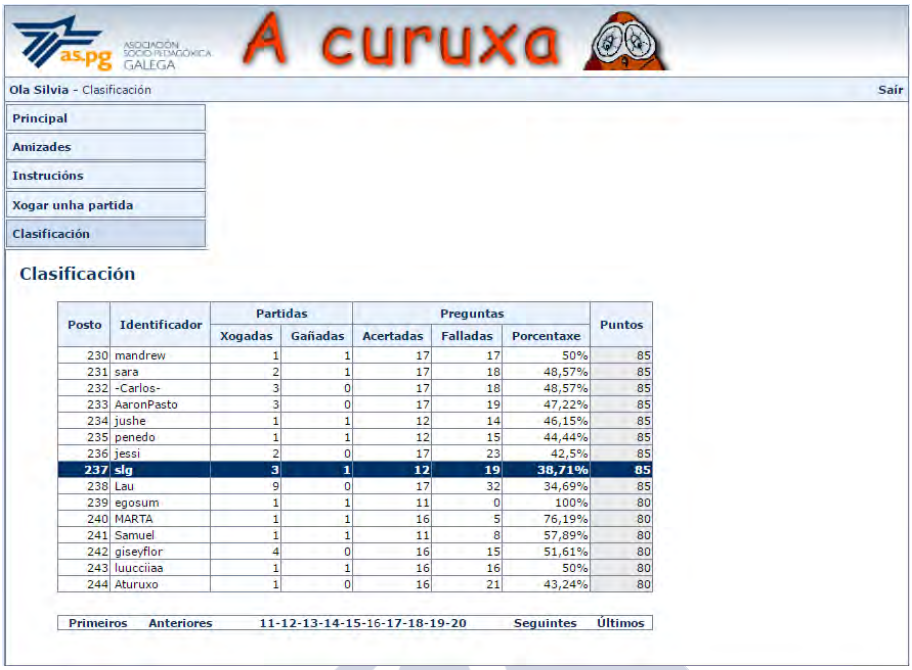
H.2. Obxectivos do xogo

149	Tipoloxía dos obxectivos do xogo.
	■ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)
	□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)
	□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar → O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida
	Adecuación
150	Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
151	Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: En certa medida no modo competición, mais ao ser un xogo de preguntas-respostas estas tamén poden ser contestadas “ás sortes”.
	Observacións
	—

H.3. Recompensas

152	Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.
	■ Obter puntos
	□ Superar niveis
	□ Obter premios físicos
	□ Obter bens virtuais
	■ Aparecer en táboa de clasificacións
	□ Gardar as marcas persoais

□ Outra (especificar) →
*Xustificar → Aínda que se consiga unha puntuación baixa móstrase a puntuación na táboa de clasificación.
Observacións
• Imaxe principal da táboa de clasificación:



H.4. Conflito do xogo

153	Natureza do conflito
	□ Conflito de superación persoal
	□ Interpersoais
	□ Intergrupais
	□ Negociados
	□ Cooperativos
	□ Outros (especificar)
	*Xustificar → Superación de marcas persoais e enfrontamento entre xogadores/as para conseguir a vitoria dun ou dunha a expensas doutro/a. Porén esta última opción non supereu as probas realizadas no xogo.
	Observacións
	—

H.5. Os/as xogadores/as

	Estrutura de interacción
154	Composición dos xogadores/as

	■ Un só xogador/a
	□ Un só equipo
	□ Dous xogadores/as
	□ Dous equipos
	■ Múltiples xogadores/as
	□ Múltiples equipos
	□ Outra (especificar)
	*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→ Xogarían en rede
155	Relación entre xogadores/as
	□ Alianza estática
	□ Alianza dinámica
	□ Outra (especificar)
	■ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	-

H.6. O equilibrio de dificultade

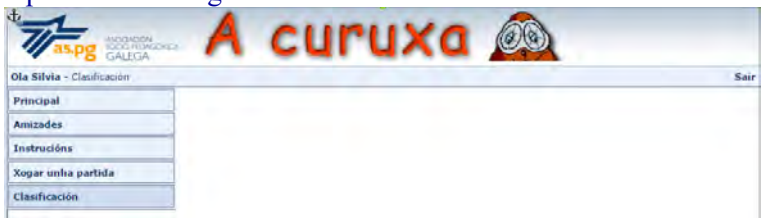
156	Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?		
	□ Si	□ Bríndanse ao inicio da partida	*Especificar cales e como son →
		□ Aparecen durante o transcurso do xogo	*Especificar cales e como son →
	■ Non		
157	En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.		
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A		
	*Xustificar: Preguntas con diferentes niveis de dificultades		
	Observacións		
	• Nas opción para o nivel de dificultade móstrase soamente o nivel baixo.		

H.7. Eventos do videoxogo

158	Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)
	□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.
	□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.
	□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.
	■ N/A

	*Xustificar →			
159	Compoñente de azar			
	■ Si	*Especificar → Puntuación obtida no dado para poder acceder a unhas ou outras casas		
	□ Non			
160	Accións do xogador/a			
	Xerais		Específicas	Estado do xogo
	Diexéticas	□ Mover personaxe		
		□ Calcular		
		□ Escribir		
		□ Seleccionar		
		■ Premer	-Premer sobre o dado -Premer sobre a resposta considerada correcta antes de rematar o tempo	-A ficha móvese polo taboleiro tantas casas como número saia no dado. -Gáñase 5 puntos
		□ Arrastrar obxectos		
		□ Coller		
		□ Colorear		
		□ Construír		
		■ Outras	Ordenar, mover as opcións de arriba a baixo ou de lado a lado.	
	Non diexéticas	□ Pause		
		□ Configuración →		
		□ Menú →		
		■ Outra (especificar) → Saír da partida		
161	O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.			
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A			
	*Xustificar:			
162	O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.			
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A			
	*Xustificar:			
	Observacións			

- Dentro do propio xogo non hai menú, soamente un botón para saír do xogo.
- O menú da aplicación é o seguinte:



H.8. Resultados do xogo

163	Tipo de resultados
	□ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)
	■ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)
	□ Multixogador/a con resultado de vitoria única
	□ Multixogador/a con resultado de derrota única
	■ Multixogador/a con resultados de clasificación
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar →
164	Marcadores
	■ Alfanuméricos
	□ Icónicos
	□ N/A
	*Xustificar →
165	Cómputo que aparece no marcador
	■ Individual, por equipos ou ambos
	■ Mostra o resultado total ou parcial
	■ Puntuación final ou definitiva da partida
	□ N/A
	*Xustificar →
	Observacións
	—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluír...

- Estamos ante un videoxogo en principio multixogador/a en liña, mais como se salientou anteriormente as probas realizadas sobre este aspecto non resultaron ser positivas.
- No videoxogo foméntase a superación de marcas persoais, a través de puntuacións. Tamén a competición entre xogadores/as ao integrar un ranking coas puntuación de todas as xogadores e xogadores rexistradas/os
- Os eventos que se suceden en cada partida sempre son os mesmos, mais non as probas a realizar, dependen de que saian unhas ou outras do azar (número dado).
- Inclúe un completa táboa de clasificacións, en canto datos que se presentan: partidas xogadas, gañadas; partidas acertadas, falladas, porcentaxe, puntos; consulta de clasificación por temas; pódense procurar estadísticas por identificador; ... Cómpre recordar que as probas realizadas sobre este aspecto tampouco deron resultados do todo positivos, xa que móstranse cambios dun día para outro tendo os mesmos resultados en canto partidas gañadas.
- As/os xogadores teñen que estar moi de acordo e atentas/os para atender aos convites que un usuario/a pode lanzar a outro para xogar unha partida, non se inclúe un sistema de aviso, por exemplo por correo electrónico.
- Non se conseguiu competir con outro xogador/a; ou non se mostrou en pantalla.

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166	Que opcións ou elementos se inclúen na interface?
	□ Menú →
	■ Botóns → Volver ao menú
	■ Logos → Logo da AS-PG e do xogo
	□ Mapa xeral do xogo
	□ Caixas de texto →
	■ Outros (especificar) → Taboleiro, dado, espazo de puntuación espazo.
167	A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:
168	As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: • Son fáciles de entender
169	A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar: Moi pouca información en pantalla.
	Observacións
	-

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

	Escenarios - pantallas - decorados
170	O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O que ten de claro pérdese pola súa carencia de atractivo.
	Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
171	Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
172	Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:

173	O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Puntuación en base ao taboleiro
174	O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
175	O aspecto gráfico e estético do videoxogo mantense uniforme e non abusa de cambios excesivos en cores de distintas gamas, en formatos de caracteres nos textos, etc.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Texto escrito
176	Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Atopáronse algúns erros relacionados coa puntuación
177	A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Algunhas preguntas requirirían unha mellora na redacción
178	Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
179	O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: O tamaño das respostas poderían ser un pouco máis grandes. Cóntase con espazo suficiente.
180	O tamaño das liñas non son longas.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
181	Contraste adecuado do texto sobre o fondo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
182	No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
183	Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
184	Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen

	sobre elementos cos que se pode interactuar.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
185	O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Locucións
186	A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
187	O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Son (música, efectos...)
188	Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
189	Os sons de acerto e erro non son estridentes.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
190	A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
191	A calidade do son é boa.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
	Combinación dos aspectos audiovisuais
192	As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: Non hai suficientes aspectos audiovisuais para poder valorar esta cuestión.
193	A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.
	*Valoración → 0 1 2 N/A
	*Xustificar: A bandeira (ficha) destaca pouco sobre o fondo
	Observacións
	-

I.3. Accesibilidade

194	Que se pode configurar no videoxogo?
	□ Axustar o tamaño da fonte
	□ Activar e desactivar subtítulos
	□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
	□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)
	□ Contraste, brillo e cor do xogo
	□ Configurar teclado, *joystick*, rato...
	■ Non permite configuracións
	□ Outros (especificar) →
	*Xustificar →
	Observacións
	-

I.4. Funcionalidade técnica xeral

195	Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
196	Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible acceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.
	*Valoración → ■ 0 1 2 N/A
	*Xustificar:
197	Os tempos de carga son razoables.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: O xogo carga ben, mais o mecanismo utilizado para pasar das probas ao taboleiro retardan en certa medida o xogo.
198	No caso de videoxogos on line a URL e *favicon* son significativos.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A
	*Xustificar: URL: http://www.as-pg.gal/curuxa/MainPage.do Sen favicon
199	Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.
	*Valoración → 0 1 2 ■ N/A
	*Xustificar:
200	O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tendo en conta o grupo ao que se dirixe.
	*Valoración → 0 1 ■ 2 N/A
	*Xustificar:
201	Está libre de erros de programación.
	*Valoración → 0 ■ 1 2 N/A

*Xustificar: Non se atoparon erros de programación nas partidas individuais, mais nas probas realizadas nas partidas multixogador/a e datos dos resultados acadados non foron satisfactorias.
Observacións
-

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...
• Xogo non adaptado para persoas con diversidade • Requiriría unha revisión lingüísticas • Non permite configuracións • Tamaño topográfico das respostas pequeno • Non se atopan accións para gardas as partidas • Nas partidas monoxogador/a non se detectaron erros de programación • Deseño pouco atractivo

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

202	Conclusións ou valoracións finais da análise do videoxogo respecto ao seu uso como material didáctico. Recoller un resumo dos aspectos positivos e negativos.

Vantaxes	Inconvenientes
Inclúe instrucións en canto dinámica do xogo ben explicadas	Bótase en falta información máis detallada e concreta do xogo: finalidades pedagóxicas, como realizar convites no xogo, etc.
Inclúe completas táboas de clasificación	Algunhas preguntas repítense nunha mesma partida
En xeral bo funcionamento técnico nas partidas monoxogador/a	O tamaño tipográfico das respostas considérase pequeno
As súas temáticas que integra considéranse de interese	Non ten en conta a accesibilidade
	Os textos requiriría revisión lingüística
	Inclúe opcións de xogo até catro xogadores/as, mais nas probas realizadas detectáronse erros en canto funcionalidade
	Algúns avisos que saltan á pantalla non son válidos nin se cumpren para partidas monoxogador/a. Por exemplo: *dúas quendas sen xogar*
	Inclúese unha opción para a selección de nivel, mais móstrase soamente o "Fácil"
	Os resultados en canto partidas gañadas dou erros
	Deseño gráfico pouco coidado e carente de atractivo. As imaxes do taboleiro semellan estar tomadas doutros recursos ou espazos

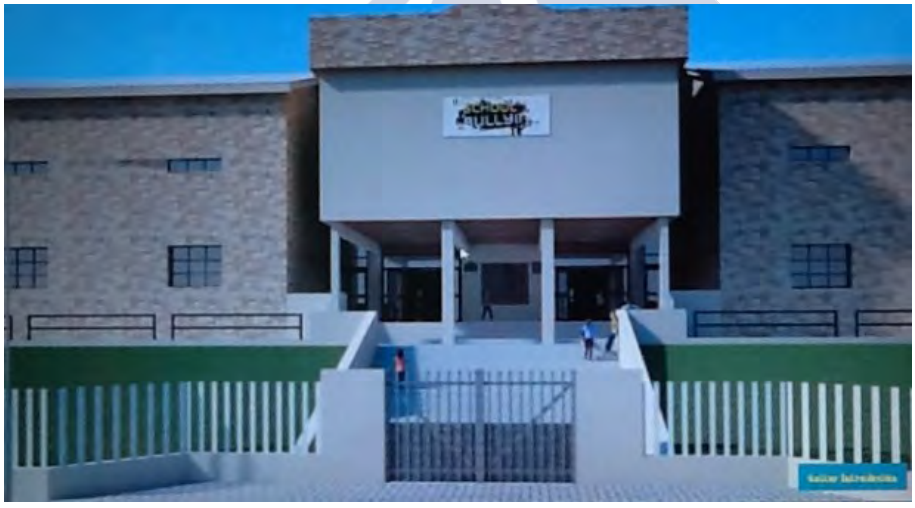
ARBAX

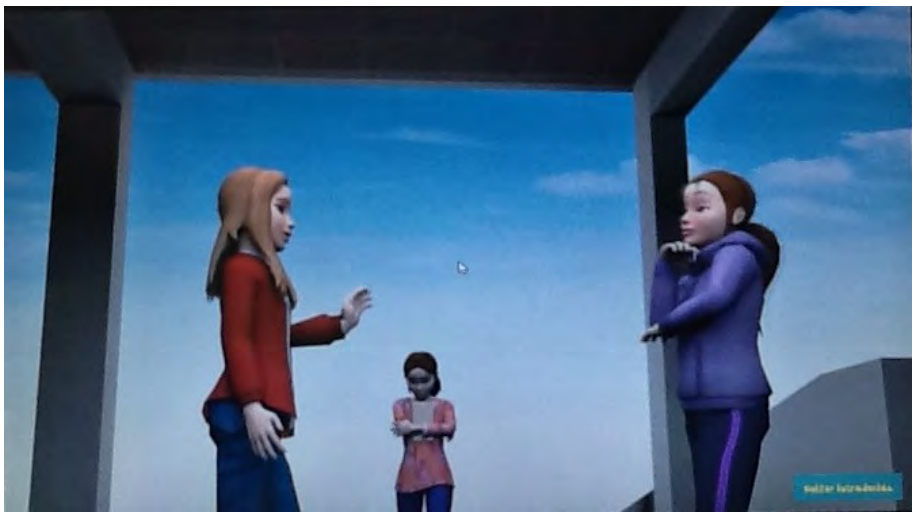
Non foi posible descargar o xogo ao completo.
Deuse descargado o escenario 1 “Acoso escolar tradicional”, mais no medio das tomas de decisións, automaticamente mudou a configuración do equipo, escoitouse un son estridente e deixou de funcionar a aplicación.



Imaxe da web de Arbax: http://www.schoolbullying.eu/gl/stories

Mostra dalgunhas imaxes tomadas do primeiro escenario:

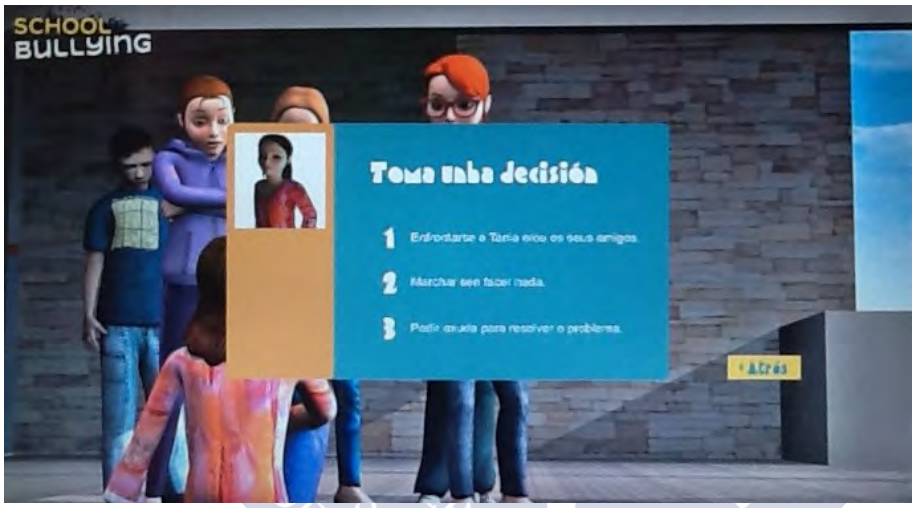






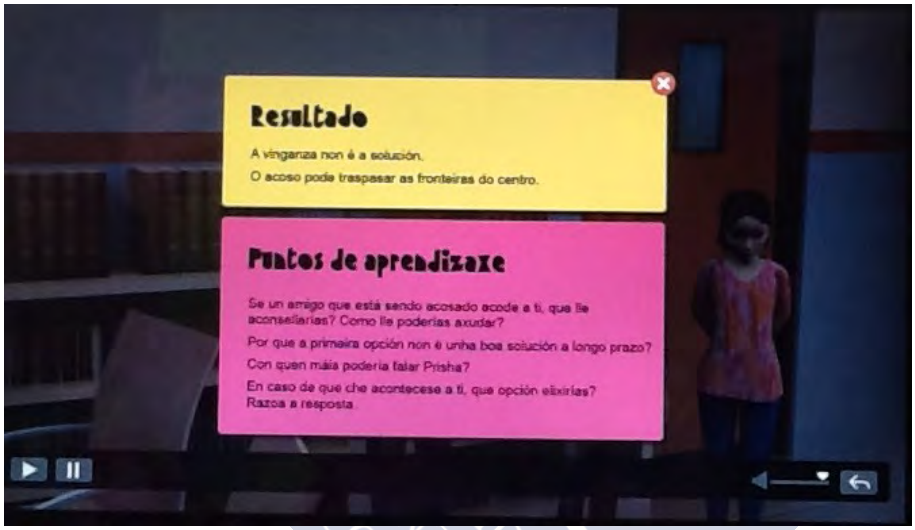

Paquistaní de merda


SCHOOL BULLYING
Escolle un rol
Vítima. Priana
Testemuña. Sara
Deixar
Acoso escolar tradicional
Prosha é someticla a abusos verbais e físicos no patio da escola. Ten que decidir como tratar con isto. Proba o xogo e mira como poderías manexar esta situación.


SCHOOL BULLYING
Toma unha decisión
1 Enfrontarte a Tania e/ou os seus amigos.
2 Marchar sen facer nada.
3 Pedir axuda para resolver o problema.
Atrás


Axúdame para enfrontarme a Tara.




Resultado
A vinganza non é a solución.
O acoso pode traspasar as fronteiras do centro.
Puntos de aprendizaxe
Se un amigo que está sendo acosado acode a ti, que lle aconsellarías? Como lle poderías axudar?
Por que a primeira opción non é unha boa solución a longo prazo?
Con quen máis poderia falar Prisha?
En caso de que che acontecese a ti, que opción elixirías? Razoa a resposta.

Viaxe ás Covas do Folón



Ligazón de acceso a "Viaxe ás Covas do Folón": http://www.viaxeascovasdofolon.com/

Nada máis comezar o xogo, xurde unha pregunta sen opcións de resposta o que imposibilita avanzar na aventura. Probado o 1 de febreiro de 2016.

Algunhas imaxes que puideron ser tomadas:




Escolle un personaxe


0
Megalicismo
5 de outubro do ano 3.200 a.C.
Pregunta 1
pregunta
respuesta
respuesta
respuesta
respuesta

As enerxías renovables. O futuro nas túas mans.

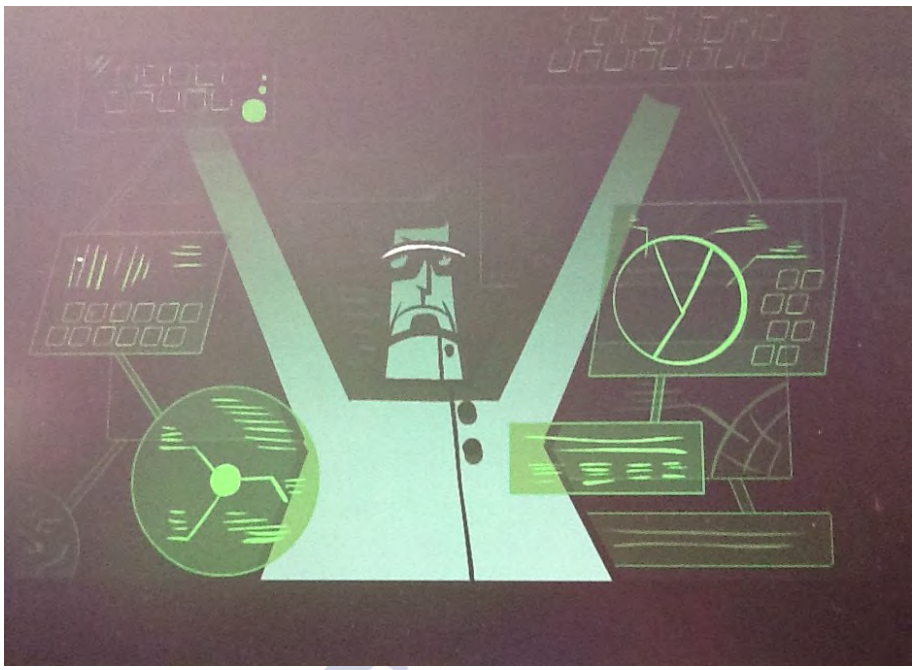


Embalaxe do CD

Nun dos primeiros escenarios, o videoxogo reporta erro, impedindo o avance.



Outras imaxes que puideron ser tomadas:



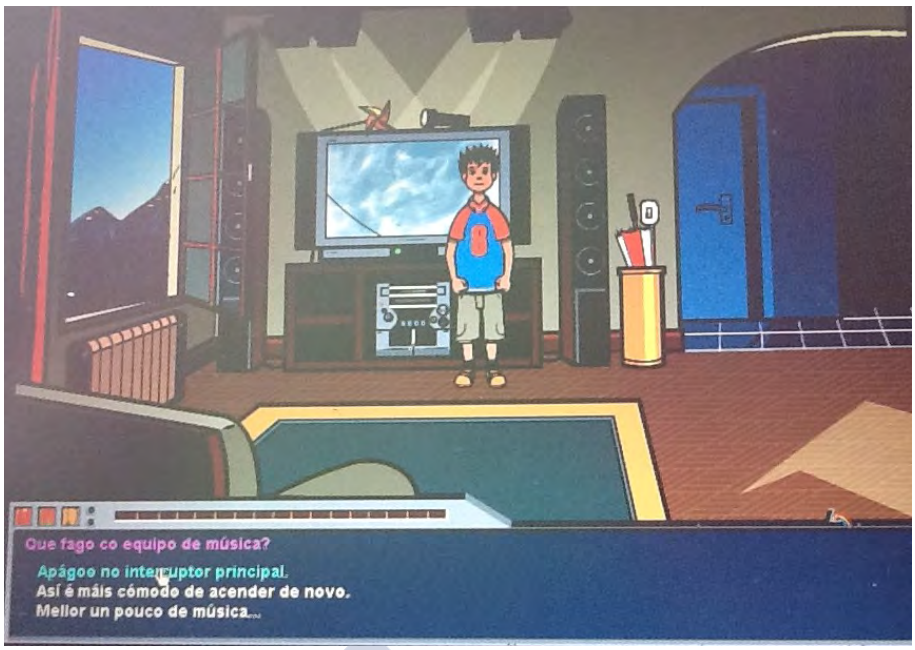



Fase1.O consumo no fogar.





USC
UNIVERSIDADE DE SANTIAGO DE COMPOSTELA


Que fago co equipo de música?
Apágoo no interruptor principal.
Así é máis cómodo de acender de novo.
Mellor un pouco de música...

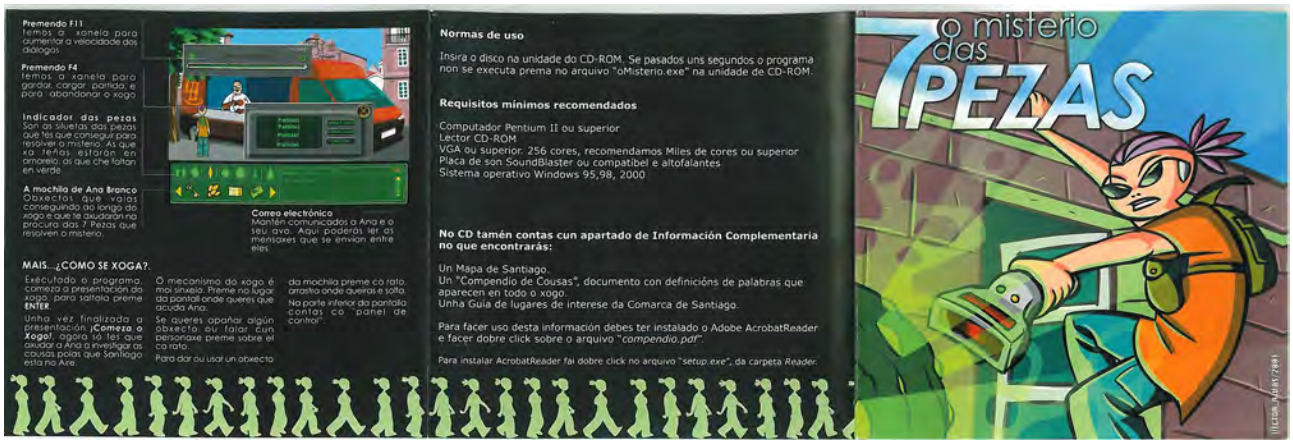


SIN

O CD foi introducido en varios equipos para a súa análise, mais non foi posible a súa reprodución.

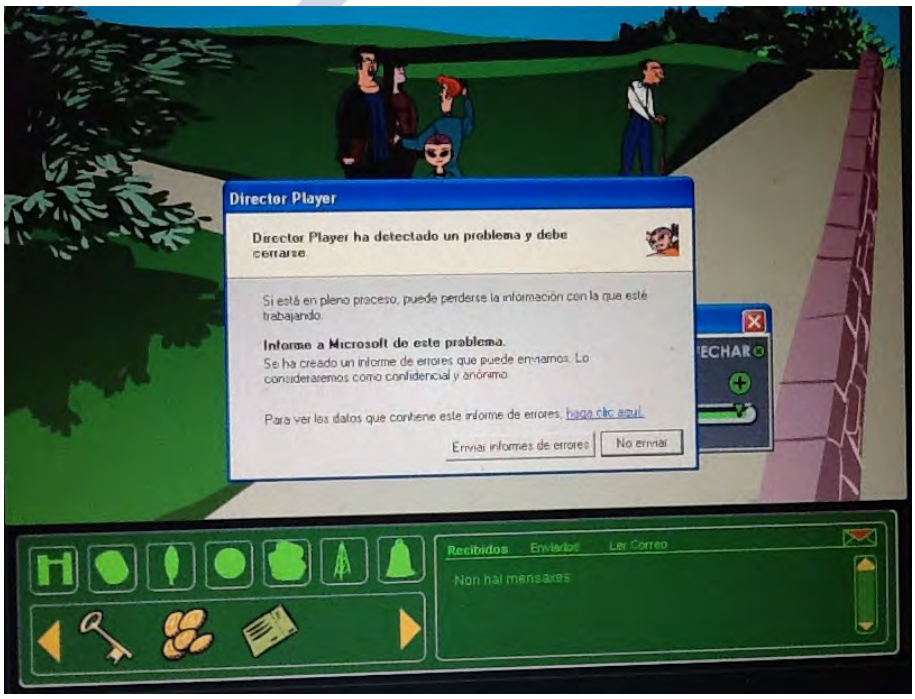


O Misterio das 7 Pezas



Embalaxe do videoxogo

O videoxogo probouse en varios computadores seguindo as características técnicas especificadas na embalaxe, mais reportou erros en varias pantallas dificultando a súa análise.



Máis imaxes capturadas:






Recibidos
Enviados
Ler Correo
Non hai mensaxes


Recibidos
Enviados
Ler Correo
Non hai mensaxes








Recibidos
Enviados
Ler Correo
Non hai mensaxes.