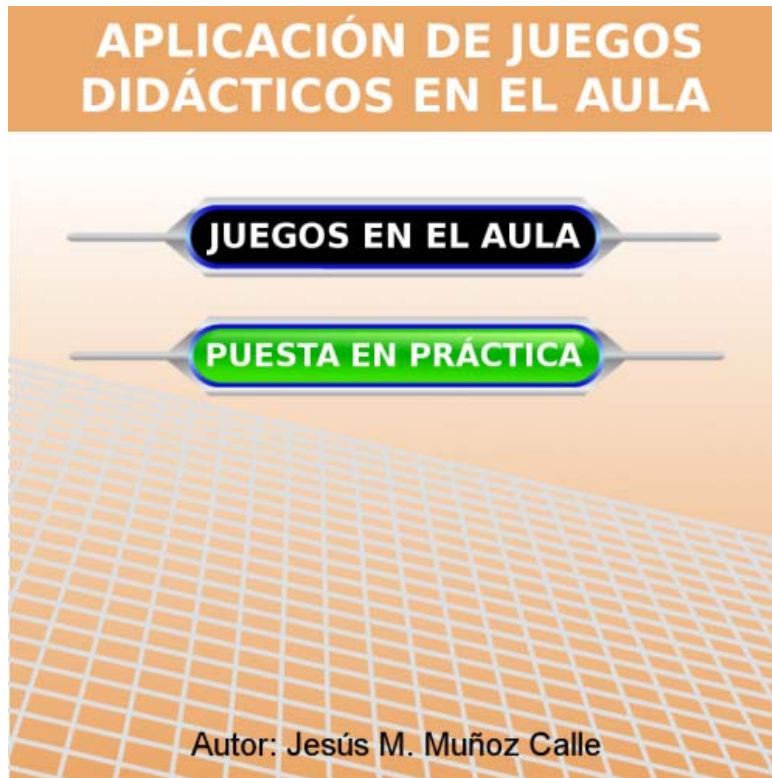


JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL AULA. PUESTA EN PRÁCTICA

Puesta en práctica



Presentación



Tras haber elegido, programado, elaborado y guardado los contenidos de tres juegos didácticos del Proyecto New estamos en disposición de abordar la puesta en práctica en el aula de dichos juegos y la evaluación posterior de la misma.

Para que la puesta en escena de una actividad basada en un juego educativo sea "exitosa", conviene tener en cuenta una serie de aspectos, antes, durante y después de la misma y este será el objetivo fundamental de esta última práctica.

Finalmente dedicaremos un breve apartado sobre posibles actividades educativas basadas en la utilización de los juegos didácticos.

Objetivos



El objetivo fundamental es ayudar a que la puesta en práctica de los juegos educativos del Proyecto Newton se realice de manera útil y eficaz. De forma pormenorizada son:

- Conocer aquellos aspectos que se deben de tener en cuenta para la preparación previa de los juegos educativos.
- Tratar sobre aquellos aspectos relacionados con la metodología y dinámica durante la puesta en práctica en el aula de juegos educativos.
- Utilizar en el aula actividades didácticas basadas en juegos educativos.
- Conocer los documentos de registro y evaluación de la puesta en práctica de juegos didácticos
- Realizar la recogida de datos de cuestionarios realizados por los alumnos sobre las actividades realizadas so juegos educativos.
- Realizar una estadística de los datos de los cuestionarios realizados por los alumnos.
- Hacer una evaluación global de cada uno de los juegos puestos en práctica en el aula.
- Tratar sobre algunas ideas de posibles utilizaciones de actividades basadas en juegos educativos.

Contenidos y actividades



Los contenidos preparados para ayudar a la puesta en práctica de los juegos didácticos son los siguientes:

- **Recomendaciones antes de la puesta en práctica**
- **Recomendaciones durante la puesta en práctica**
- **Control del tiempo**
- **Documentos de registro**
- **Marcadores**
- **Valoración de la puesta en práctica por parte del alumnado**
- **Evaluación de la puesta en práctica por el profesorado**
- **Publicaciones**
- **Ideas sobre otras actividades con juegos didácticos**
- **Creación y modificación de juegos**

Recomendaciones antes de la puesta en práctica



A continuación se exponen unas sencillas recomendaciones, para tener en cuenta antes de la puesta en práctica, ayudarán a realizar una buena preparación de la puesta en escena de los juegos educativos. Si bien muchas de ellas son triviales, su no observancia puede implicar que la actividad a desarrollar no se pueda llevar a cabo o no funcione de la manera esperada.

- Comprobar que los contenidos de los juegos que se van a utilizar están correctamente realizados y que funcionan correctamente.
- Llevar cantidad suficiente y variada de contenidos para que se puedan realizar varias partidas en la sesión y ésta se aproveche lo mejor posible (tener preparados y localizados los ficheros con los contenidos de los juegos).
- Conviene desarrollar contenidos de distintos niveles que se adapten a la diversidad del aula.
- A la hora de preparar un determinado tema para un juego se debe ver cuál es el que mejor se ajusta a los siguientes aspectos: contenido, número y características de los alumnos, aula donde se va a aplicar, etc.
- Los contenidos de los juegos deben de ser conocidos por los alumnos y deben de haber sido tratados previamente para que puedan concursar con ellos.
- En el caso de que se vayan a organizar grupos o equipos, conviene que estos se organicen y preparen previamente.
- Si se pide a los alumnos que sean ellos los que elaboren las preguntas o contenidos de los juegos, éstos deben de ser previamente supervisados por el profesor.
- Contemplar especialmente que las actividades ayuden al desarrollo de las competencias básicas y a la mejora de la convivencia en el aula.
- Si los alumnos van a participar en la preparación y organización de la actividad debe de existir una buena coordinación al respecto.
- Si se va a utilizar un aula de uso común, reservarla con antelación.
- Probar que los juegos funcionan correctamente en el ordenador desde el que van a ser utilizados. El equipo debe de tener instalado la máquina de Java, el plugin de Descartes y demás software necesario (navegador, visor d flash, lector de pdf, etc.)
- Se debe disponer de un aula multimedia con al menos: ordenador, cañón proyector, pantalla de proyección, equipo de sonido, altavoces...
- Para que los juegos funcionen con más velocidad, se recomienda que estos estén descargados en el ordenador local.
- Si los juegos están instalados en el ordenador, se deben grabar los ficheros de texto con los contenidos que hemos elaborado dentro de la carpeta que se encuentra en el juego para el que hemos realizado las preguntas llamada: "subida/ficheros/". Si no están instalados debe de haber conexión a Internet y conviene que ésta funcione correctamente y a buena velocidad.
- Tener preparada el aula antes de empezar la actividad: ordenador encendido, cañón conectado, altav funcionamiento y juego preparado y cargado en pantalla.
- Previamente a la aplicación con los alumnos, es conveniente jugar una partida completa para ver que todo marcha correctamente
- Tener bien diseñada la mecánica que se va a aplicar con los alumnos: distribución de los alumnos, elección participantes, presentador, dinámica del juego, forma de registrar los datos, participación del público, etc.
- Si el juego se va a desarrollar en varias sesiones a lo largo del curso, conviene hacer un calendario con las sesiones, contenidos y desarrollo que se prevé.
- Preparar el material complementario para la realización del juego: fichas, tarjetas, documentos de registro de evaluación, carteles, etc.
- Preparar la distribución del mobiliario y del personal.
- Realizar un ensayo general de la puesta en escena.
- Cualquier otro aspecto que tras la realización del mismo la experiencia aconseje.



Actividad

Preparar la puesta en escena de los tres juegos seleccionados, programados y para los que se han elaborado los contenidos.

Recomendaciones durante la puesta en práctica



La realización en el aula de actividades didácticas basadas en juegos educativos, además de una nueva preparaci requiere una buena y organizada puesta en escena. Para ello, se ha elaborado una relación de aspectos que convien tener en cuenta:

- Conviene explicar desde el primer momento las reglas del juego y la dinámica del mismo a los alumnos de la forma más clara posible. Este punto es muy importante ya que de ello depende la buena implicación y participación del alumnado.
- Tener "a punto" el aula o lugar en la que se van a desarrollar los juegos, así como los materiales, recursos y equipos necesarios.
- Durante el uso de los juegos no se deben abrir otras aplicaciones o programas en el ordenador, para evitar que se ralentice.
- Tener una adecuada disposición de todos los participantes en la actividad (concurstantes, presentadores, equipos...).
- Cuidar que todos los intervinientes conozcan su forma de participación en la actividad.
- Repartir al principio los materiales y documentos necesarios para la realización de la actividad.
- Cuidar la escenografía y el orden durante el desarrollo de la actividad.
- Comenzar la actividad con la presentación flash del juego.
- Procurar que todos los alumnos se integren y participen de una forma u otra en la actividad.
- Se deben de cuidar los aspectos relacionados con las competencias básicas y con la convivencia y aprovecha estas actividades para potenciarlas.
- Llevar un ritmo y dinámica adecuada en la actividad.
- Tener en cuenta que el presentador o presentadora del juego tiene un papel fundamental en el desarrollo d actividad.
- Saber "improvisar" lo mejor posible para solucionar "imprevistos".
- Valorar y calificar positivamente la buena participación del alumnado en estas actividades.
- Cada juego dispone de un formulario de registro de datos para anotar los resultados obtenidos en el juego formulario específico se puede descargar desde la web del juego correspondiente en su apartado d "Instrucciones"). Si se va a utilizar, se deben de tener las fotocopias preparadas para repartirlas entre l participantes. Al final del juego se pueden recoger y servirán como instrumento de evaluación. Esta actividad puede ser evaluada y calificada como cualquier otra actividad de clase.
- Una vez finalizado el juego, se deben de anotar los aspectos más relevantes en las hojas de valoración del mismo. Con ello conseguiremos mejorar la aplicación del juego en posteriores ediciones. Para ello se deben d haber ido anotando durante el transcurso de la actividad.
- Si el juego se va a desarrollar en varias sesiones, procurar que éstas comiencen y finalicen de forma adecuada, de forma que éstas no pierdan continuidad.
- Distribuir adecuadamente y en el momento adecuado el material complementario necesario para la realización del juego: fichas, tarjetas, documentos de registro y evaluación, carteles, etc (algunos juegos disponen de material de este tipo descargable desde la página de "Instrucciones" de juego).
- Se recomienda que cuando un juego se quiera iniciar de nuevo (reiniciar), pulsando el botón inicio que aparece en la parte superior de las escenas de los mismos, la animación esté detenida primero. Esto se realiza pulsando l botón derecho del ratón sobre la escena del juego y aparecerá un menú que puede presentarse de las siguié formas, siendo la forma de la derecha la adecuada para proceder al reinicio de la aplicación (en caso de qu presente el menú de la derecha se deberá pulsar sobre el botón de las dos barras situado en la esquina in derecha):



- Cualquier otro aspecto que tras la realización del mismo la experiencia aconseje.



Actividad

Poner en práctica en el aula los tres juegos seleccionados, programados y para los que se han

elaborado los contenidos.

Control del tiempo

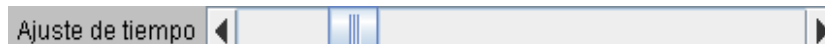


En muchos de los juegos, interviene el factor tiempo (cronómetros, movimientos, tiempos de espera, etc.). Por defecto, el juego está configurado para que el desarrollo temporal del juego sea el adecuado. Sin embargo, dependiendo del equipo informático en el que sea utilizado el juego, este puede transcurrir, más o menos rápidamente. Por ello, en los juegos en los que el factor tiempo, puede ser conveniente controlarlo. Dependiendo del juego, existen diferentes elementos de control del tiempo, entre los que citamos los siguientes:

- A través del panel de control del juego, que se abre pulsando el botón derecho del ratón sobre la escena del juego. El menú puede presentarse según forma de la izquierda (tiempo en funcionamiento) o la de la derecha (tiempo detenido). Pulsando sobre el botón de la esquina inferior derecha de este panel, se puede parar o poner en funcionamiento el tiempo.



- A través del control "Ajuste de tiempo" que aparece en muchos de los juegos, situado en la parte superior de los mismos. Moviéndolo hacia la izquierda la acción se ralentiza, mientras que si se mueve hacia la derecha se acelera.



- Mediante botones que permiten parar o activar el tiempo al pulsar sobre ellos.



- A través de los controles propios de cada juego, que permiten dirigir la dinámica propia de los mismos.

El control del tiempo permite adaptar la dinámica de los juegos a las características de los participantes y establecer diferentes dinámicas de participación en los mismos.



Actividad

Utilizar los juegos con diferentes dinámicas temporales para observar cómo se pueden establecer formas alternativas de jugar distintas dentro de un mismo juego.

Documentos de registro



Durante el desarrollo de los juegos puede ser conveniente o necesario que queden registrados por escrito ciertos eventos de los mismos, tales como: respuestas dadas a las preguntas, resultados obtenidos, jugadores clasificados, eliminados, ganadores de los juegos, valoración y calificación de alumnado en estas actividades, etc. Aunque estos documentos pueden ser personalizados por el profesor organizador de los mismos según sus propias necesidades, se han elaborado para muchos de los juegos dos tipos de documentos, que se encuentran en el apartado de instrucciones de los mismos y que se comentan a continuación:

- Documento de registro de las respuestas de los concursantes.** En este tipo de documento, cada uno de los concursantes reflejará por escrito las respuestas dadas a las preguntas planteadas, las cuales podrán ser verificadas y recogidas por el presentador del juego y por lo tanto sirven como documento de control y de evaluación.

Como ejemplo de este tipo de documento pondremos el correspondiente al juego de "El superviviente"

FORMULARIO DE RESPUESTAS. FyQ EL SUPERVIVIENTE

NOMBRE:		FECHA:	
CURSO:		GRUPO:	

PREGUNTA	OPCIONES. MARCAR CON X				RESULTADO	
	A	B	C	D	CLASIFICADO	NO CLASIFICADO
1						
2						
3						
4						
5						
6						
8						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
18						
17						
18						
19						
20						

	RONDA ALCANZADA	GANADOR DEL JUEGO
RESULTADO FINAL		

En este documento los concursantes deben anotar por escrito las respuestas dadas a cada pregunta e indicar si estas son correctas o no y si quedan, por tanto, clasificados para la siguiente ronda. El presentador supervisará que las anotaciones sean correctas. Al final del documento se indicará el resultado final alcanzado por el participante.

- Documento de registro y evaluación del profesorado.** En este tipo de documento el profesor podrá anotar o recoger los resultados obtenidos en el mismo por los distintos participantes. Como ejemplo de este tipo de documento seguiremos con el del juego de "El superviviente".

FORMULARIO DE RESPUESTAS. FyQ EL SUPERVIVIENTE

TEMA:		FECHA:	
CURS@:		GRUPO:	

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

En este documento se puede recoger el resultado obtenido por los diez primeros clasificados en el juego: aciertos, errores, comentarios y calificación.



Actividad

Utilizar los documentos de registro y evaluación existentes en las web de los juegos durante la puesta en práctica de los tres juegos programados.

En caso de ser necesario elaborar de forma personalizada los documentos necesarios para realizar el registro y evaluación de los resultados obtenidos durante la puesta en práctica de los juegos.

Marcadores



Para algunos juegos se han realizado marcadores para registrar las puntuaciones de los jugadores o equipos participantes. Estos marcadores, aunque se encuentran sólo en algunos juegos, pueden ser utilizados para cualquier otro. Conviene tener en cuenta que se debe abrir una ventana o pestaña del navegador para el marcador y otra diferente para el juego.

Se pueden encontrar marcadores en los siguientes juegos: Password (apartado marcador), La escalera (apartado general), Cada sabio con su tema (apartado instrucciones) y Tres sabios (apartado instrucciones).

Para utilizar los marcadores simplemente hay que introducir los nombres de los jugadores o equipos y la puntuación que estos vayan consiguiendo a lo largo del juego. A continuación se muestra una imagen de uno de los marcadores.

MARCADOR		
Pablo y Zoe	5	EQUIPO 1 5
Noelia y Úrsula	7	EQUIPO 2 7
María y Nicolás	4	EQUIPO 3 4
Carlos y Esteban	3	EQUIPO 4 3



Actividad

Probar el uso de los marcadores de los juegos educativos del Proyecto Newton.

Valoración de la puesta en práctica por parte del alumnado



Tras realizar la puesta en práctica de todos los juegos educativos, se deben de analizar y evaluar los resultados pedagógicos de la misma. Para ello, el alumnado participante puede aportar datos relevantes en este sentido y por eso es muy conveniente pasar una encuesta de forma que su opinión quede registrada por escrito. En el **documento V** se ha elaborado una encuesta para que el alumnado dé su valoración sobre las actividades realizadas en juegos en los que ha participado.

Para poder aprovechar y sistematizar los datos aportados por el alumnado, el profesor debe de hacer un resumen estadístico de los datos recogidos. El resumen estadístico puede recogerse en el **documento VI**.



Actividad

Pasar al alumnado la encuesta que se encuentra en el **documento V** y tras recoger los datos hacer un resumen estadístico en el **documento VI**.

Evaluación de la puesta en práctica por el profesorado



Tras realizar la puesta en práctica de los juegos educativos, registrar los datos, recoger la valoración del alumnado y hacer un resumen estadístico de la misma, el profesor o profesora está en disposición de realizar una evaluación general de la puesta en práctica de cada uno de los juegos educativos. En dicha evaluación se deben contemplar al menos siguientes puntos:

- Nombre del profesor/a.
- Grupo y número de alumnos.
- Asignatura.
- Desarrollo de la experiencia en sus distintos aspectos (competencias básicas, convivencia, metodología contenidos, etc.).
- Resultados positivos.
- Resultados a mejorar.
- Valoración del profesor.
- Resumen de la valoración del alumnado.
- Grado de consecución de los objetivos.
- Valoración general de la actividad.
- Observaciones y comentarios.

En _____ el _____ **documento** _____ **VII**
se encuentra una plantilla para realizar la valoración general de la puesta en práctica de cada uno de los juegos educativos.



Actividad

Realizar la evaluación de la puesta en práctica de cada uno de los tres juegos educativos, utilizando para ello como plantilla el **documento VII**.

Publicaciones



Como ayuda para la puesta en práctica y utilización de los juegos educativos, se han realizado una serie de publicaciones en diferentes revistas educativas relativas al uso y empleo de los juegos didácticos del Proyecto New. Aunque en el curso se recogen la mayoría de las publicaciones realizadas, se presentan a continuación las referencias bibliográficas de las mismas, por si se desea consultar las fuentes originales:

- Jesus M. Muñoz Calle. MUNDO EDUCATIVO. Revista Digital de Educación. Abril-2009.Nº 33, pag. 14-16 1697-1671. http://www.ecoem.es/files/mundo_educativo.htm
- Jesus M. Muñoz Calle. MUNDO EDUCATIVO. Revista Digital de Educación. Junio-2009.Nº 34, pag. 17-1 1697-1671. http://www.ecoem.es/files/mundo_educativo.htm
- Jesus M. Muñoz Calle. MUNDO EDUCATIVO. Revista Digital de Educación. Agosto-2009.Nº 35, pag. 33-36. ISSN: 1697-1671. http://www.ecoem.es/files/mundo_educativo.htm
- Jesus M. Muñoz Calle. MUNDO EDUCATIVO. Revista Digital de Educación. Febrero-2010.Nº 38, pag. 18-21. ISSN: 1697-1671. http://www.ecoem.es/files/mundo_educativo.htm
- Jesus M. Muñoz Calle. DOCENTE XXI. Revista Digital de Educación, didáctica y divulgación científica: Enero-2010.Nº 2, VOLUMEN I, pag. 113-117. ISSN: 1989-7820. <http://docentexxi.jimdo.com/hemeroteca/>
- Jesus M. Muñoz Calle. DOCENTE XXI. Revista Digital de Educación, didáctica y divulgación científica: Enero-2010.Nº 3, VOLUMEN I, pag. 9-13. ISSN: 1989-7820. <http://docentexxi.jimdo.com/hemeroteca/>
- Jesus M. Muñoz Calle. DOCENTE XXI. Revista Digital de Educación, didáctica y divulgación científ Febrero-2010.Nº 4, VOLUMEN I, pag. 55-60. ISSN: 1989-7820. <http://docentexxi.jimdo.com/hemeroteca/>
- Jesus M. Muñoz Calle. DOCENTE XXI. Revista Digital de Educación, didáctica y divulgación científ Febrero-2010.Nº 5, VOLUMEN I, pag. 90-94. ISSN: 1989-7820. <http://docentexxi.jimdo.com/hemeroteca/>
- Jesus M. Muñoz Calle. DOCENTE XXI. Revista Digital de Educación, didáctica y divulgación científica: Junio-2010.Nº 12, VOLUMEN I, pag. 16-22. ISSN: 1989-7820. <http://docentexxi.jimdo.com/hemeroteca/>
- Jesus M. Muñoz Calle. Andalucíaeduca. Revista Digital de Educación. Enero-2010.Nº 28, pag. 368-369. 1989-2608. <http://www.andaluciaeduca.com/hemeroteca/index.php>
- Jesus M. Muñoz Calle. Andalucíaeduca. Revista Digital de Educación. Enero-2010.Nº 29, pag. 70-80. IS 1989-2608. <http://www.andaluciaeduca.com/hemeroteca/index.php>
- Jesus M. Muñoz Calle. Andalucíaeduca. Revista Digital de Educación. Febrero-2010.Nº 30, pag. 300-301 1989-2608. <http://www.andaluciaeduca.com/hemeroteca/index.php>
- Jesus M. Muñoz Calle. Andalucíaeduca. Revista Digital de Educación. Febrero-2010.Nº 31, pag. 661-663 1989-2608. <http://www.andaluciaeduca.com/hemeroteca/index.php>
- Jesus M. Muñoz Calle. Revista Digital Eduinnova. Enero-2010.Nº 18, pag. 444-449. <http://www.eduinnova.es/revista09.html>
- Jesus M. Muñoz Calle. Revista Digital Eduinnova. Enero-2010.Nº 18, pag. 438-443. <http://www.eduinnova.es/revista09.html>
- Jesus M. Muñoz Calle. Publicaciones Didácticas. Abril-2010.Nº 4, pag. 5 <http://www.seindor.com/publicacionesdidacticas.com/>
- Jesus M. Muñoz Calle. Publicaciones Didácticas. Mayo-2010.Nº 5, pag. <http://www.seindor.com/publicacionesdidacticas.com/>
- Jesus M. Muñoz Calle. Publicaciones Didácticas. Junio-2010.Nº 6, pag. <http://www.seindor.com/publicacionesdidacticas.com/>
- Jesus M. Muñoz Calle. Rev. Eureka Ens. Div. Cienc. Abril-2010.Vol 7. Nº 2, <http://www.apac-eureka.org/revista/Larevista.htm>



Actividad

Si se considera conveniente, consultar la bibliografía referenciada sobre los juegos educativos del Proyecto Newton.

Ideas sobre otras actividades con juegos didácticos



Una vez que hemos desarrollado todos los contenidos y actividades del curso, estamos en disposición de emplear los juegos didácticos dentro de nuestra práctica docente cuando lo estimemos conveniente. Algunas ideas para poner en práctica de posibles actividades relacionadas con la utilización de juegos didácticos podrían ser las siguientes:

- Encargar como actividad que los alumnos de secundaria y bachillerato sean los encargados de la búsqueda, documentación y referenciación de las preguntas y contenidos de los juegos, es decir, que actúen como guionistas.
- Hacer que los alumnos de secundaria y bachillerato sean los organizadores de una actividad basada en organización de juegos educativos.
- Realizar una competición a nivel de grupo de alumnos basada en un juego didáctico y que tenga cierta duración en el tiempo.
- Organizar una competición a nivel de varios grupos de alumnos o a nivel de centro educativo sobre actividades basadas en juegos educativos.
- Asociar un juego didáctico a cada unidad y empezar cada una de ellas con un juego introductorio. Esta actividad haría las veces de presentación de la unidad y de actividad para conocer los conocimientos previos.
- Realizar las actividades de repaso de las distintas unidades didácticas utilizando actividades basadas en juegos didácticos.
- Plantear actividades específicas de evaluación a través de juegos didácticos.
- Utilizar los juegos educativos dentro de las semanas culturales de los Centros. Los juegos pueden adaptarse bien a la temática de la misma.
- Emplear los juegos educativos en actividades relacionadas con planes y proyectos educativos del centro o actividades complementarias.
- Realizar una base de datos de contenidos para los juegos para las distintas materias del currículum.
- Realizar actividades utilizando varios juegos educativos simultáneamente. Por ejemplo, usar todos los juegos de un concurso de televisión "Pasapalabra" o "Saber y Ganar" para poner en escena el concurso completo.
- Realizar formación del profesorado utilizando la temática de los juegos didácticos (grupos de trabajo, formación en centros, cursos, etc.).
- Se puede proponer a la coordinación del Proyecto Newton la realización de nuevos juegos o de nuevas versiones de los existentes.
- Una vez que se conoce la dinámica de uso de actividades basadas en juegos didácticos, la propia experiencia puede sugerir nuevas e innovadoras prácticas en este terreno.



Actividad

Seguir utilizando las actividades basadas en juegos didácticos en nuestra práctica docente, personalizando la utilización de las mismas según las necesidades y características propias de las mismas e introduciendo las innovaciones y cambios que se estimen oportunas.

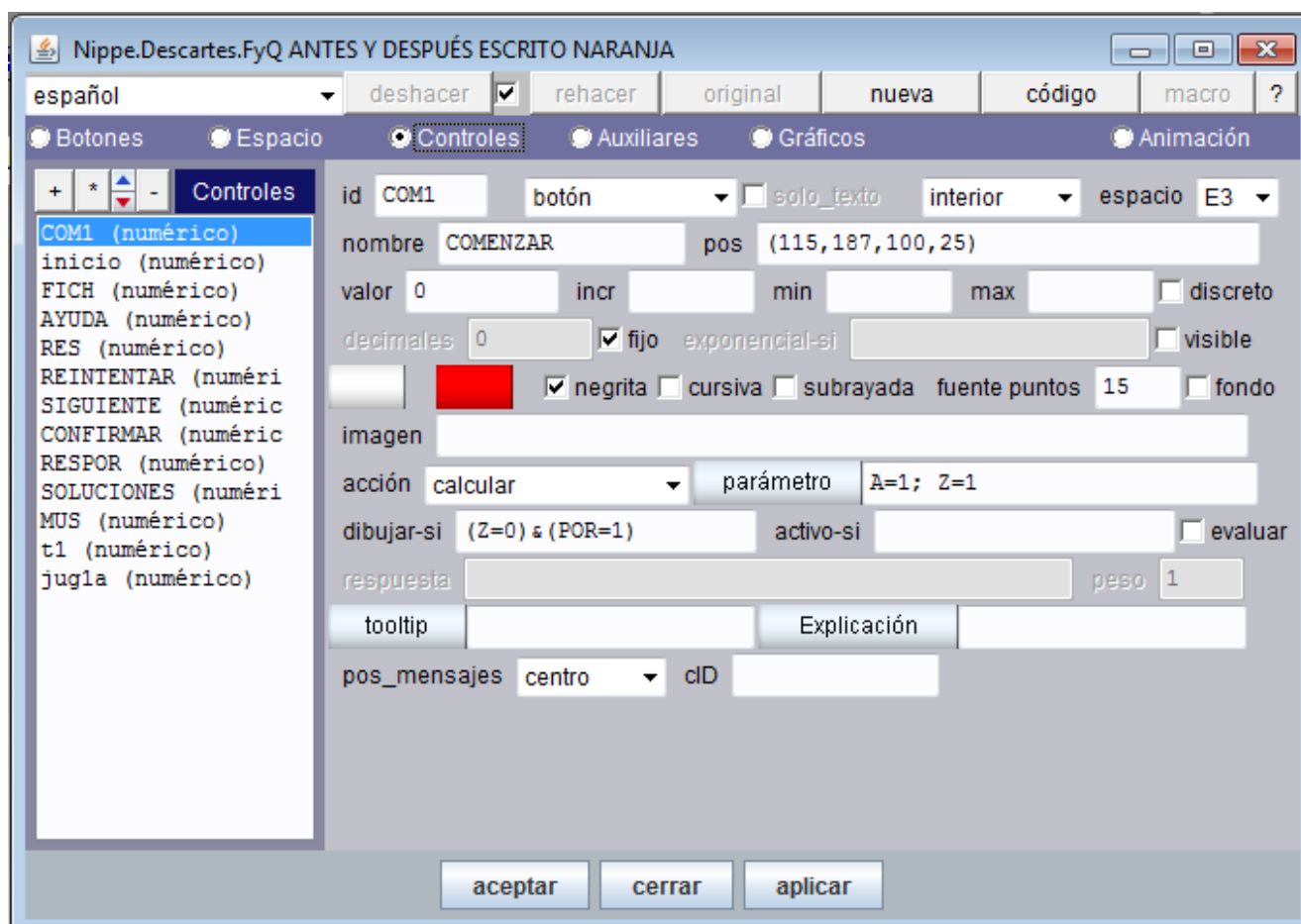
Creación y modificación de juegos



Los juegos educativos pueden ser modificados a través del editor de escenas que se abre pulsando el botón derecho ratón sobre la escena del juego (o cualquier otra escena creada con descartes) y aparecerá un menú como el que presenta a continuación:



Después pulsando sobre el botón config de este menú se abre el menú de edición de la escena, que permite modificar o crear nuevas escenas. Para que los cambios sean permanentes el código de la escena debe de ser copiado adecuadamente. El menú de edición de escenas tiene el siguiente aspecto:



Para aprender a modificar y crear escenas interactivas como las de los juegos didácticos presentados en este curso se recomienda la realización de los siguientes cursos, a los que se puede acceder pinchando directamente sobre ellos:

- [Curso de Newton básico](#): para la modificación de escenas de forma sencilla.
- [Curso de creación de escenas interactivas \(Newton avanzado\)](#): para la creación y modificación de escenas de forma completa y avanzada.



Actividad

Aquellos interesados pueden visitar los cursos de Newton básico y avanzado y ver el menú de edición de cualquier escena de algún juego.



Al terminar esta práctica, se deben haber realizado y conseguido los siguientes puntos:

- Conocimiento de los principales aspectos que se deben considerar antes de la puesta en práctica en el aula de los juegos didácticos.
- Análisis de los principales aspectos que se deben considerar durante de puesta en práctica en el aula de los juegos didácticos.
- Puesta en escena de los tres juegos educativos programados en el aula.
- Utilización de documentos de registro y evaluación en la puesta en escena de juegos didácticos.
- Recogida de datos a través de cuestionarios de la opinión del alumnado acerca de las actividades realizadas juegos educativos.
- Realización de un resumen estadístico de los datos aportados por el alumnado.
- Análisis y evaluación del profesorado de la puesta en práctica de las actividades basadas en juegos didácticos.
- Conocimiento de otras posibles actividades didácticas basadas en juegos educativos.

La actividad de evaluación de la práctica debe de incluir dos documentos convenientemente cumplimentados:

- **Documento VI**, con el resumen estadístico de la opinión del alumnado con el que se han puesto en práctica juegos didácticos y que ha sido tratada en el apartado de contenidos titulado "**Valoración de la puesta en práctica por parte del alumnado**".
- **Documento VII**, con la valoración por parte del profesorado de la puesta en práctica de cada uno de los 3 didácticos y que se explica en el apartado de contenidos titulado "**Evaluación de la puesta en práctica por el profesorado**".

Cuando estos documentos estén terminados, deben de guardarse en una carpeta cuyo nombre debe ser del tipo:
P4_1ºapellido_2ºapellido_nombre.

Esta carpeta debe de comprimirse y enviarse a través de la aula virtual.

Ejemplo de nombre de envío de la carpeta con los documentos VI y VII de la práctica 4, del alumno, Juan Alonso García:
P4_alonso_garcia_juan.zip.

Nota: La plantilla de los documentos VI y VII pueden descargarse del aula virtual del curso.