Guía de evaluación videoxogos educativos

Silvia López Gómez

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

2015
Índice

Introducción...........................................................................................................................................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. Classificación............................................................................................................................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 fictício 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
Introducción

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.** Determinanse 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 más 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 item 001);
- opcións de resposta múltiple ou aberta a diversas posibilidades que se ofrecen de xeito particular, indissociable e individualizado para unha determinada cuestión específica, podendo elixir entre diferentes opcións concretas (por exemplo, o item 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 item 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 situacions 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 gráficamente 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 estes 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Título</th>
<th>Imaxes de referencia</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Ano ou data de lanzamento</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Número ou nome da edición</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Colección</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Formato □ Físico (especificar) □ Dixital (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Localización</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Prezo □ € □ Pts □ Gratuito</td>
<td>Data e/ou forma de adquisición</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 |
| □ Producto propio *Con subvención? □ Non □ Si (indicar) |
| □ Contratación |

| Datos |
| □ Empresa |
| □ Persoas físicas (programadores, profesorado...) |
| □ Institución |
| □ Fundación |
| □ Outros (esp.) |

Observacións:
B) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

B.1. Temática

001 Faiuse 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?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Temas</th>
<th>Especificar subtemas</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Medio ambiente</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Historia</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Alimentación</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sexualidade</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Tecnoloxía</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Coñecemento da contorna</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Valores</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Aprendizaxe de linguas</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro/s (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

003 A temática pode ser atractiva e de interese para o grupo destinatario do videoxogo.

*Valoración* → 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 ao que pertence?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
<th>Xénero</th>
<th>Subxénero</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Acción</td>
<td>□ Plataformas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Arcade</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Aventura</td>
<td>□ Aventura conversacional</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Aventura gráfica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Deportivos</td>
<td>□ Estratexia</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Estratexia social</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Estratexia económica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Simulación</td>
<td>□ Simulador de naves</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Simulador de sistemas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Simulador social</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sociais</td>
<td>□ Xogo concurso</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Xogo musical</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Xogo de movement</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ 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 Especificase no videoxogo ou no material de soporte para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
<th>□ Centros educativos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Foger</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Centros socioeducativos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Centros de rehabilitación</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

2 A clasificación de videoxogos está baseada en Gil e Vida (2007).
<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción</th>
<th>Detalle</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>008</td>
<td>Especificase no videoxogo ou no material de soporte para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?</td>
<td>Si</td>
<td>Local, Provincial, CCAA, Nacional, Internacional, Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>009</td>
<td>Especificase no videoxogo ou no material de soporte a quen vai dirixido o videoxogo?</td>
<td>Si</td>
<td>Idade, Nivel educativo, Usuarios/as principais, Usuarios/as secundarios, Experiencias persoais vivenciais, Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>010</td>
<td>O videoxogo é recomendable ou está orientado a persoas con dificultades?</td>
<td>Si</td>
<td>Cognitivas, Auditivas, Visuais, Outra (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>011</td>
<td>Menciónase explicitamente no videoxogo ou no material de soporte os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?</td>
<td>Si</td>
<td>* De que xeito? * Cales son?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>012</td>
<td>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?</td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>*Xustificar: Observacións:</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### B.4. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>013</th>
<th>Especificase no videoxogo ou no material de soporte para que se creou o videoxogo? Cal é a súa función?</th>
</tr>
</thead>
</table>
| □ Si | □ Entreter  
□ Motivar  
□ Adquirir coñecementos  
□ Adestrar  
□ Experimentar  
□ Avaliar  
□ Outro (especificar) |
| □ Non | Observacións: |

### B.5. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>014</th>
<th>Aparecen enumerados no videoxogo ou no material de soporte os obxectivos educativos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
</table>
| □ Si | * De que xeito?  
* Cales son? |
| □ Non | |

**Relación co Currículo Oficial**

<table>
<thead>
<tr>
<th>015</th>
<th>Especificase no videoxogo ou no material de soporte, se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración educativa?</th>
</tr>
</thead>
</table>
| □ Si | *Indicar a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo:  
*Etapa/s:  
*Ciclo/s:  
*Curso/s:  
*Área/s: |
| □ Non | |

<table>
<thead>
<tr>
<th>016</th>
<th>O videoxogo introduce obxectivos educativos non prescritos pola Administración educativa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Formato**

<p>| 017 | Os obxectivos educativos descompóñense en unidades asociadas a retos, niveis, probas ou quebracabezas independentes. |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>018</th>
<th>Os obxectivos educativos son de tipo xeral, o xogador/a (alumnado)³ pode alcanzálos marcando os seus propios obxectivos específicos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>019</td>
<td>Os obxectivos educativos son adecuados ao xogador/a (alumen función da súa idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...))</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>020</td>
<td>Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>021</td>
<td>O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se expoñen.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>022</td>
<td>Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>023</td>
<td>Inclúense todos os obxectivos educativos que, segundo as intencións e o ámbito de aplicación do videoxogo se deberían incluír.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>024</td>
<td>Os obxectivos pedagóxicos intégranse cos obxectivos do xogo, teñen cohesión.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

B.6. Contidos educativos⁴

<table>
<thead>
<tr>
<th>025</th>
<th>Aparecen enumerados no videoxogo ou no material de soporte os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>* De que xeito?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>* Cales son?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Relación co Currículo Oficial

| 026 | Especificase no videoxogo ou no material de soporte, se os contidos do videoxogo se cingen 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).
<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>027</td>
<td>O videoxogo introduce contidos ou aspectos culturais non prescritos?</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Procedencia da información</td>
</tr>
<tr>
<td>028</td>
<td>No videoxogo ou no material de soporte explicitase as fontes ou documentación de referencia tomados para a selección e tratamiento dos contidos no videoxogo.</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>029</td>
<td>No caso de explicitar as fontes, estas son diversas?</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>030</td>
<td>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.</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>031</td>
<td>O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos científicamente e vixentes na actualidade.</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>032</td>
<td>O contido inclúe outros ámbitos de saber: popular, tradicional...</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>033</td>
<td>O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>034</td>
<td>O videoxogo exerce discriminación positiva cara as persoas máis desfavorecidas (economicamente, culturalmente, en situación de especial vulnerabilidade social).</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>035</td>
<td>O videoxogo respecta as diferenzas culturais, familiares e as capacidades de aprendizaxe.</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>036</td>
<td>O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>037</td>
<td>O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>038</td>
<td>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>039</td>
<td>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>040</td>
<td>Outros valores e prexuízos implicados no material (…)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 | Especificase no videoxogo ou no material de soporte a lóxica que organiza e secuencia o contido. |
|     | *Valoración → 0 1 2 |
|     | *Xustificar: |
| 043 | Especificase 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 | Especificase 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 primeiramente e logo se diferencian progresivamente en función dun maior detalles e especificidade. |
|     | *Valoración → 0 1 2 |
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 presenta dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.

*Valoración → 0 1 2

*Xustificar:

049 O contido presenta dunha forma expositiva, presenta 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 dirixilo 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 presentanse 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 Presentase cunha linguaxe e símbolos adecuados ao nivel do alumnado.

*Valoración → 0 1 2

*Xustificar:

057 Os contidos corresponden ao obxectivos educativos.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración → 0 1 2</th>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Os contidos tratados no videoxogo contribúen ao logro dos obxectivos pedagóxicos.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0 1 2</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>Están exentos de erros de información e conceptuais.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0 1 2</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>Preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0 1 2</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>Inclúense todos aqueles contidos que, atendendo ás intencións e ao ámbito de aplicación do videoxogo, se deberían incluír.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0 1 2</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**B.7. Competencias**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración → 0 1 2</th>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Aparecen enumerados no videoxogo ou no material de soporte as competencias básicas que activa?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Si</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Competencia en comunicación lingüística</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Competencia matemática</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Competencia en coñecemento e interacción co mundo físico</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Competencia dixital e tratamento da información</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Competencia social e cidadá</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Competencia cultural e artística</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Aprender a aprender</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Autonomía e iniciativa persoal</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**B.8. Habilidades**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración → 0 1 2</th>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>O videoxogo que habilidades lle esixen ao alumnado para a súa execución?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Habilidades psicomotrices</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

5 Habilidades tomadas do "Instrumento para la Evaluación de Habilidades Desarrolladas con Videojuegos (IE-HADEVI) de Del Moral e Villalustre (2012).
<table>
<thead>
<tr>
<th>Habilidades de asimilación e retención de información</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Habilidades de procura e tratamiento de información</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Habilidades organizativas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Habilidades creativas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Habilidades analíticas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Habilidades para a toma de decisións</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Habilidades para a resolución de problemas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Habilidades metacognitivas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Habilidades interpersoais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outras (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

**B.9. Ámbito de incidencia**

064 A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?  
- Conceptual  
- Procedemental  
- Actitudinal

Xustificar

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?  
- O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por

Xustificar
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

<table>
<thead>
<tr>
<th>068 Como se estruturan as tarefas ou retos a realizar no videoxogo?</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Lineal</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Xerárquica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Composta</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non lineal</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

### B.12. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>069 Aparecen enumerados no videoxogo ou no material de soporte os retos e/ou actividades que se teñen que realizar no videoxogo?</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>* De que xeito?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>* Cales son?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>070 O videoxogo integra retos variados?</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Memorización</td>
<td>□ Creación</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Construción</td>
<td>□ Selección</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Clasificación</td>
<td>□ Identificación</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Razoamento</td>
<td>□ Lóxica</td>
</tr>
</tbody>
</table>

B.12. Retos
071 Os retos integran distintos niveis de dificultade?
- Si (especificar)
- Non

072 Que situacións acontecen nos retos?
- De axuda ás personaxes
- De perigo, de escape
- De construción
- De resolución de problemas
- De exploración
- Outras (especificar)

073 Natureza dos retos:
- Os retos pódense elixir, seleccionar ou crear no videoxogo
- Os retos están predefinidos no xogo e repitense 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:
- Empréганse 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:
Presentan diferentes retos asociados a un mismo contenido facilitando el recordar e la comprensión.

*Valoración → 0  1  2
*Xustificar:

Os retos son significativos, próximos al mundo real.

*Valoración → 0  1  2
*Xustificar:

A secuencia de los retos y de las informaciones presentadas son graduales, progresivas (pasos de incremento adecuados, transición suave) y adecuadas a las características psicovolutivas del alumnado.

*Valoración → 0  1  2
*Xustificar:

A cantidad y calidad de retos a superar son suficientes para conseguir aprendizajes estables e permanentes.

*Valoración → 0  1  2
*Xustificar:

Son adecuados al alumnado, en función de su edad o áreas de desarrollo (motriz, cognitivo...)

*Valoración → 0  1  2
*Xustificar:

Os retos carecen de connotaciones agresivas e violentas.

*Valoración → 0  1  2
*Xustificar:

Características intrínsecas

Os retos son desafiadores. Sus objetivos están claramente especificados pero la posibilidad de obtenerlos muestra ser incierta.

*Valoración → 0  1  2
*Xustificar:

Os retos son interesantes, crean e mantienen predisposición positiva para las aprendizajes.

*Valoración → 0  1  2
*Xustificar:

Os retos son gratificantes, no son ni demasiado fáciles ni demasiado difíciles.

*Valoración → 0  1  2
*Xustificar:

Os retos propuestos se resuelven básicamente consultando la información contenida en el videogame o en los materiales complementarios.

*Valoración → 0  1  2
*Xustificar:

Relación con la contornos

El videogame basándose o presenta los retos contenidos culturales relacionados con la contorna inmediata del alumnado.

*Valoración → 0  1  2
<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración → 0  1  2</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Que opcións se brindan ao usuario/a (alumnado, profesorado...) para intervir na estrutura, retos, actividades, priorización de contidos... do videoxogo</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Ningunha</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Combinatoria (selección niveis, retos, actividades...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Construtiva (creación de niveis, retos, actividades...)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

Conclusións da análise B

En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluir...
### C) ANÁLISE DAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

#### C.1. Idioma

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Galego</th>
<th>Español</th>
<th>Vasco</th>
<th>Catalán</th>
<th>Inglés</th>
<th>Outro (especificar)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>091</td>
<td>Que idioma/s soporta o videoxogo?</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Indicar número de idiomas:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Galego</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Español</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Vasco</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Catalán</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Inglés</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Outro (especificar)</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Interface</th>
<th>Locucións personaxes / voz en off</th>
<th>Textos escritos (informacións, diálogos, instrucións pantalla...)</th>
<th>Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso, web de soporte...)</th>
<th>Outros (especificar)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>092</td>
<td>En que componentes ou elementos do videoxogo se fan plausibles os idiomas?</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Interface</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Locucións personaxes / voz en off</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Textos escritos (informacións, diálogos, instrucións pantalla...)</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso, web de soporte...)</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Outros (especificar)</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Sí</th>
<th>No</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>093</td>
<td>Nunha partida, mestúranse diferentes idiomas? (por exemplo que as voces estean en galego pero subtituladas ao español)</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Sí (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ No</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### C.2. Son

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Interface</th>
<th>Locucións personaxes / voz en off</th>
<th>Textos escritos (informacións, diálogos, instrucións pantalla...)</th>
<th>Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</th>
<th>Música ambiente</th>
<th>Banda sonora</th>
<th>Outros (especificar)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>094</td>
<td>O videoxogo integra son?</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Sí</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Locucións personaxes / voz en off</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Textos escritos (informacións, diálogos, instrucións pantalla...)</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Música ambiente</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Banda sonora</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Outros (especificar)</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Non</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### C.3. Rexistro

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Sí</th>
<th>No</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>095</td>
<td>Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?</td>
<td>☐</td>
<td>☐</td>
</tr>
</tbody>
</table>
□ Si  *Especificar os datos que solicita para o acceso:

□ Non

Observacións:

**C.4. Plataforma**

<table>
<thead>
<tr>
<th>096</th>
<th>O videoxogo pode ser utilizado en diferentes plataformas?</th>
<th>Especificar (modelo)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>□ Consola</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>□ Computador</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Teléfono intelixente</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Tableta</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

Observacións:

**C.5. Sistema operativo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>098</th>
<th>En que sistemas operativos funciona?</th>
<th>Especificar (versión)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Windows</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Linux</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ MacOs</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Android</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ iOS</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

**C.6. Sistema periférico**

<table>
<thead>
<tr>
<th>099</th>
<th>Para a interacción no videoxogo permítese a utilización de diferentes periféricos?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>□ Teclado</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>□ Táctil</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Rato</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Joystick</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Xestos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:
### C.7. Linguaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th>100</th>
<th>Cal é a linguaxe de programación utiliza na creación do videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ ActionScript (Adobe Flash)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ JavaScript (HTML5)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Java (xogos Android )</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Objective C (xogos iPad, Iphone)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

### C.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th>101</th>
<th>Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?</th>
<th>Especificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Realidade Aumentada</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Realidade Virtual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Kinect</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Conexión á rede</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Chat</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Control parental</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Redes Sociais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outras (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

### C.9. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th>102</th>
<th>O videoxogo inclúe compras integradas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si (especificar os obxectivos e prezos das compras: mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

### C.10. Publicidade

<table>
<thead>
<tr>
<th>103</th>
<th>O videoxogo integra publicidade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si (especificar o tipo de publicidade: subliminar, intrusiva...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:
C.11. Outros requisitos técnicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Especificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>104</td>
<td>Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Conexión á rede</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Resolución mínima da pantalla</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ RAM</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Tipo de tarxeta de son</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Instalación de plugins</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Execución de arquivos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Conclusións da análise C

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluir...
### D) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN (GAMEWORLD)\(^5\)

#### D.1. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>105</th>
<th>Idea do xogo baseada en:</th>
<th>Especificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Orixinal</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Libro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Banda deseñada</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Película</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Feito real</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións:**

#### D.2. Natureza do mundo do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>106</th>
<th>Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Natureza abstracta</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Natureza icónica</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Natureza narrativa</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións:**

#### D.3. Niveis

<table>
<thead>
<tr>
<th>107</th>
<th>O xogo consta de etapas, misións ou niveis?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Describir:**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Describir:</th>
</tr>
</thead>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>108</th>
<th>No caso de integrar niveis cal é a súa estrutura interna?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Lineal</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Núcleo con radios</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Sandbox</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións:**

<table>
<thead>
<tr>
<th>109</th>
<th>Pódese repetir os niveis as veces desexadas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si, unha vez superados</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si, aínda que non se superen</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non, teríase que comezar o videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra opción (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

\(^5\) 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 videoguegos con una agenda educativa y social” de Morales (2015) dos cales se tomaron contidos para estruturar esta guía.
### D.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións:</th>
</tr>
</thead>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións:</th>
</tr>
</thead>
</table>

**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**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións:</th>
</tr>
</thead>
</table>

**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

□ Frios

□ Claros
<table>
<thead>
<tr>
<th>124</th>
<th>En que época histórica se ambienata o videoxogo?</th>
<th>Especificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Presente</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Pasado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Futuro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non reflexa ambientación</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>125</th>
<th>A contorna do videoxogo inspirase e/ou reflexa lugares reais.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0   1   2</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>126</th>
<th>O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0   1   2</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>127</th>
<th>A atmosfera creada na contorna de xogo axuda á inmersión do alumnado.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0   1   2</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>128</th>
<th>A ambientación do xogo é acorde cos obxectivos do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0   1   2</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>129</th>
<th>Os escenarios, os elementos e obxectos que o compoñen integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0   1   2</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>130</th>
<th>Existe homoxeneidade e coherencia entre o guión literario e o guión técnico (adecuada secuenciación dos escenarios, animacións que o integran...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0   1   2</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

**D.7. Visión do xogador/a**

<table>
<thead>
<tr>
<th>131</th>
<th>No espazo virtual do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Omnipresente (o mundo ficticio móstrase totalmente ao alumnado)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Errante (mostra só visións parciais que varian ao cambiar de posición ou punto de vista)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Subxectivo</td>
</tr>
</tbody>
</table>
□ 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)

<table>
<thead>
<tr>
<th>132</th>
<th>O espazo físico (espazo real que ocupa o alumnado) incorpórase dentro da dinámica do xogo)?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

D.8. Personaxes

Presenza de personaxes

<table>
<thead>
<tr>
<th>133</th>
<th>Intégranse no videoxogo personaxes?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>134</th>
<th>No caso de integrar personaxes, de que maneira?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Pre-definidos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Selección avatar (especificar as opcións)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Creación avatar (especificar as opcións)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Estilo gráfico

| 135 | □ Realista                                    |
|     | □ Cartoon                                     |
|     | □ Manga                                       |
|     | □ Abstracto                                   |
|     | □ Pixelado                                    |
|     | □ Outro (esp.)                                |

Características da representación gráfica

| 136 | □ 2D                                           |
|     | □ 3D                                           |

Especie

<table>
<thead>
<tr>
<th>137</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Persoa
Animal
Extraterrestre
Ser fantástico
Outro (especificar)
Non se distingue
<table>
<thead>
<tr>
<th>138</th>
<th>Etnia / Cor</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Caucásica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Negroide</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Mongoloide</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Australoide</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Azul</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Amarelo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Verde</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Gris</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>139</th>
<th>Xénero</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Feminino</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Masculino</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Asexual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>140</th>
<th>Idade</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Infancia (0-12 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Adolescencia (13-18 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Mocidade (19-35 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Adultez (36-65 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Vellez (65 en diante)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Varios</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>141</th>
<th>Roles</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Femininos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Heroína</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Axudante</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Antagonista</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Árbitro/Provedora</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Destinataria</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>142</th>
<th>Linguaxe predominante</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Divulgativa</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Xerga coloquial</td>
</tr>
<tr>
<td>Arquetipos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>143</strong> No videoxogo describese a personalidade das principais personaxes.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>144</strong> Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>145</strong> O papel que desempeñan as personaxes femininas no desenvolvemento e trama do videoxogo é importante.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>146</strong> O videoxogo non reproduce estereotipas sexistas.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>147</strong> O videoxogo favorece a igualdade entre culturas, xéneros, razas, ideoloxías, extracción social, etc.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>148</strong> Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principais do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>149</strong> As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>150</strong> Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>151</strong> As vestimentas e complementos das personaxes son apropriadas para as accións que realizan no videoxogo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>152</strong> O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>153</strong> Aprécianse nos rostros, xestos e movementos diferentes estados anímicos.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.

*Valoración → 0 1 2

*Xustificar:

Observacións:

D.9. Obxectos simbólicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Funcionalidade</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Utilízanse como recursos motivacionais para chamar a atención. Non requieren interacción</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Relevancia

Os obxectos simbólicos gardan coherencia coa escenografía do mundo de ficción do videoxogo.

*Valoración → 0 1 2

*Xustificar:

Gardan relación coas regras do xogo.

*Valoración → 0 1 2

*Xustificar:

Gardan relación cos obxectivos e contidos pedagóxicos.

*Valoración → 0 1 2

*Xustificar:

Observacións:

D.10. Estrutura temporal

Tempos, relacións e excepcións

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

### 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 concluir...
### E) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS E INTERACCIÓN

#### E.1. Regras do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Síntesis</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>162</td>
<td>No videoxogo explicitanse as regras operativas? Describese como se xoga ao videoxogo?</td>
<td>Si * De que xeito? * Cales son?</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>No</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>163</td>
<td>As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>164</td>
<td>O videoxogo, na súa estrutura de regras, na súa dinámica de interacción, contempla experiencias conducentes á aprendizaxe dos obxectivos educativos do xogo.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>*Xustificar:</td>
<td>Observacións:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### E.2. Obxectivos do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Síntesis</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>165</td>
<td>Aparecen enumerados no videoxogo os obxectivos do xogo?</td>
<td>Si * De que xeito? * Cales son?</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>No</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>166</td>
<td>Tipoloxía dos obxectivos do xogo.</td>
<td>□ 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)</td>
<td>Relación dos obxectivos do xogo cos obxectivos pedagóxicos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>167</td>
<td>Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>168</td>
<td>Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>*Xustificar:</td>
<td>Observacións:</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### E.3. Conflito do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>169</th>
<th>Natureza do conflito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Conflito de superación persoal</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Interpersoais</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Intergrupais</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Negociados</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Cooperativos</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

### E.4. Os/as xogadores/as

<table>
<thead>
<tr>
<th>170</th>
<th>Composición dos xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Un só xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Un só equipo</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Dous xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Dous equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Múltiples xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Múltiples equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>171</th>
<th>Relación entre xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Alianza estática</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Alianza dinámica</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>172</th>
<th>Reto dos/as xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Secuencias idénticas</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>De instancia</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Aberta</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outra (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

### E.5. Interface

<table>
<thead>
<tr>
<th>173</th>
<th>Que opcións ou elementos se inclúen na interface?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Mapa xeral do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Acceso a axuda (especificar tipoloxía da axuda)</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Acceso a mapas conceptuais que impliquen a interconexión entre contidos e conceptos e a súa localización nos niveis ou retos</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:
☐ Acceso a informacion ou sintese dos contidos ou aspectos mais significativos tratados no videoxogo
☐ Logos (especificar cales)
☐ Botôns (especificar)
☐ Barras de scroll
☐ Checkboxes
☐ Caixas de diálogo
☐ Menú (especificar componentes)
☐ Submenú (especificar componentes)
☐ Outros (especificar)

174 A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.
*Valoración → 0 1 2
*Xustificar:

175 As íconas, botôns, símbolos... son orixinais e fáceis 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 botôns...)
*Valoración → 0 1 2
*Xustificar:

077 A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botôns 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?)
☐ Non  ☐ Aparecen durante o transcurso do xogo (especificar cales son, como son?)

Observacións:

E.7. Sistema de información

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tipoloxía e axentes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>179 Que tipo de información se revela e se oculta durante a partida e cales dos axentes do xogo teñen acceso a ela?</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Información coñecida por todos os/as xogadores/as</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Información que sólo conoce un jugador o jugadora o equipo de jugadores/as
Información que sólo es conocida por el sistema del juego
Información que se genera de forma aleatoria
Otra (especificar)

Observaciones:

### E.8. Eventos del videjuego

<table>
<thead>
<tr>
<th>Acciões ou decisiones, eventos ou estados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>180 Mutabilidad</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Temporal</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Finita</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Infinita</td>
</tr>
<tr>
<td>181 Salvabilidad</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ilimitada</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Condicional</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Nula</td>
</tr>
<tr>
<td>182 Acciões do xogador/a</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| Diexéticas          | □ Colorear          |
|                    | □ Responder         |
|                    | □ Seleccionar       |
|                    | □ Arrastrar         |
|                    | □ Construir         |
|                    | □ Falar             |
|                    | □ Crear             |
|                    | □ Explorar          |
|                    | □ Moverse           |
|                    | □ Disparar          |
|                    | □ Colaborar         |
|                    | □ Competir          |
|                    | □ Otras (especificar)|

| Non diexéticas      | □ Pause             |
|                    | □ Configuración     |
|                    | □ Menú              |
|                    | □ Otra (especificar) |

Observaciones:
### E.9. Resultados do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>183</th>
<th>Tipo de resultados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Monoxogador/a con resultado absoluto</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Monoxogador/a con resultado de vitoria</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Multixogador/a con resultado de vitoria única</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Multixogador/a con resultado de derrota única</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Multixogador/a con resultados de clasificación</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>184</th>
<th>Marcadores</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Alfanuméricos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Icónicos</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>185</th>
<th>Cómputo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Individual, por equipos ou ambos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Mostra o resultado total ou parcial</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Puntuación final ou definitiva da partida</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

### Conclusións da análise E

En liñas xerais respecto ao sistema de regras e interacción do videoxogo, podemos concluir...
F) ANÁLISE DA XOGABILIDADE INSTRUTIVA

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>186</td>
<td>As regras e mecánicas do xogo son fáciles de comprender, tendo en conta a idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>187</td>
<td>Controlar o xogo é sinxelo.</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>188</td>
<td>No videoxogo preséntase información de forma redundante, que non repetitiva.</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>189</td>
<td>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.</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>190</td>
<td>As habilidades ou coñecementos aprendidos nun reto ou nivel aplicanse noutro nivel para a aprendizaxe de novas habilidades ou coñecementos.</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

F.2. Equilibrio da experiencia lúdico – educativa

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>191</td>
<td>En xeral, a complexidade do videoxogo é suficiente para que non sexa obvia nin predicible polo xogador/a.</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>192</td>
<td>O videoxogo estimula a curiosidade e o descubrimento, a información e/ou a obtención dos contidos teñen certo grao de ocultismo.</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>193</td>
<td>A función educativa do videoxogo e a capacidade para entreter e divertir é equilibrada.</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>194</td>
<td>O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2</td>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Os avances no videoxogo incitan ao xogador/a a realizar novas accións.

*Valoración → 0  1  2

*Xustificar:

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.
202 O videoxogo comeza cun titorial interactivo (explica as accións a realizar, funcionamento, interface...)

203 A axuda móstrase en pantalla ainda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.

204 As axudas do videoxogo son indicaciôns, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.

205 Durante o xogo non se ofrecen axudas, activanse nun espazo da interface sendo decisión do alumnado consultalas ou non.

F.4. Adecuación dos aspectos audiovisuais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Escenarios - pantallas - decorados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>206 O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  2</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  2</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>208 Os medios gráficôs que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do alumnado.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  2</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>209 Reforzan a interacción do alumnado no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  2</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>210 Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  2</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>---</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>211</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>212</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>213</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>214</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Texto escrito</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>215</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>216</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>217</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>218</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>219</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>220</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>221</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>222</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración</td>
</tr>
<tr>
<td>---</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>223</strong> Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>224</strong> Contraste adecuado de texto a fondo.</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>225</strong> Son acordes ao nivel psicoevolutivo do xogador/a.</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>226</strong> Son coherentes cos obxectivos e contidos educativos tratados no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>227</strong> A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>228</strong> O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>229</strong> Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>230</strong> Os son de acerto e erro non son estridentes.</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>231</strong> A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>232</strong> A calidade do son é boa.</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Combinación dos aspectos audiovisuais</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>233</strong> 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...)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
**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? 

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Especificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Axustar o tamaño da fonte</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Activar e desactivar subtítulos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Contraste, brillo e cor do xogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Controis do xogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 Evitanse 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 introdución 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**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Comunicación dos criterios de elaboración do material</th>
</tr>
</thead>
</table>

250 Ao profesorado dáselle información sobre a lóxica interna que organiza a contido do videoxogo.

*Valoración → 0 1 2

*Xustificar:
<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 251  | Ao profesorado dáiselle información sobre os enfoques seguidos no videoxogo en relación coa aprendizaxe do alumnado.  
*Valoración → 0  1  2  
*Xustificar: |
| 252  | Ao profesorado dáiselle información sobre os criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.  
*Valoración → 0  1  2  
*Xustificar: |
| 253  | Ao profesorado dáiselle información dos criterios seguidos sobre a estratexia de ensino.  
*Valoración → 0  1  2  
*Xustificar: |
| 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: |
| 259  | No videoxogo ou materiais complementarios anticipanse 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: |

**Grao de autonomía e rol do profesorado**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 259  | No videoxogo ou materiais complementarios anticipanse 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 inclúese 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 suxirense 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 Pídesese 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:
En liñas xerais respecto á xogabilidade instrutiva do videoxogo, podemos concluir...

<table>
<thead>
<tr>
<th>Conclusións da análise F</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>En liñas xerais respecto á xogabilidade instrutiva do videoxogo, podemos concluir...</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### G) ANÁLISE DOS MATERIAIS COMPLEMENTARIOS DE APOIO

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Material informativo e recursos de apoio</th>
<th>Integrado videoxogo</th>
<th>Web soporte</th>
<th>Material impreso</th>
<th>Packaming</th>
<th>Embalaxe</th>
<th>Outro (esp.)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>269</td>
<td>Sinopse</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Presentación formal do videoxogo</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Instrucións ou manual de uso</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Información técnica</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Guía didáctica docente</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Materiais para o alumnado (especificar)</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Código PEGI (especificar)</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (especificar)</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

#### G.2. Documentación pedagóxica

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

- Información sobre las ventajas de la utilización del videojuego respecto a otros medios.

- Presentación o incorporación de otros materiales con los que se puede trabajar para profundizar en los contenidos.

- Otros (especificar)

Observaciones:

G.3. Documentación técnica

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nº</th>
<th>Que se incluye?</th>
<th>Valoración</th>
<th>Observaciones</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>271</td>
<td>Procedimiento de instalación (en caso de ser necesario).</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Aclaraciones de opciones de usuario/a para adaptar o modificar el videojuego (en caso de que se pueda)</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Garantía</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Contacto (teléfono, correo, formulario...)</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Otros (especificar)</td>
<td>0 1 2</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observaciones:

Conclusión da análise G

En líneas generales respecto a los materiales complementarios o de apoyo al videojuego, podemos concluir...
H) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

H.1. Xogabilidade e eficacia didáctica

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
- **Flexible**: Valoración → 0  1  2
- **Adaptable**: Valoración → 0  1  2


H.2. Funcionalidade

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

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

TuTu

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>15 de decembro de 2015</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Hardware empregado</td>
<td>IPad 2</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Modelo: 1395</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Versión: 9.1</td>
</tr>
<tr>
<td>Índice</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>---</td>
<td>---</td>
</tr>
<tr>
<td>A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>A.1. Videoxogo obxecto de análise</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>A.2. Autoría</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td>A.3. Imaxes de referencia</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque A</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque B</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>C.1. Código PEGI</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>C.2. Idea do xogo</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>C.3. Funcións xerais</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>C.4. Clasificación</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>C.5. Grupo destinatario</td>
<td>14</td>
</tr>
<tr>
<td>C.6. Obxectivos lúdicos</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>C.7. Regras do xogo</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>C.8. Retos</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>C.9. Obxectivos educativos</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>C.10. Contidos educativos</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>C.11. Relación co Currículo Oficial</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque C</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>D.1. Idioma</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>D.2. Son</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>D.3. Rexistro</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>D.4. Plataforma</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>D.5. Sistema operativo</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td>D.6. Sistema periférico</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td>D.7. Outros requisitos técnicos</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td>D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td>D.9. Linguaxe de programación</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td>D.10. Compras</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td>D.11. Publicidade</td>
<td>23</td>
</tr>
<tr>
<td>D.12. Garantía</td>
<td>23</td>
</tr>
<tr>
<td>D.13. Contacto</td>
<td>23</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque D</td>
<td>23</td>
</tr>
<tr>
<td>E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO</td>
<td>25</td>
</tr>
<tr>
<td>E.1. Obxectivos educativos</td>
<td>25</td>
</tr>
<tr>
<td>E.2. Contidos educativos</td>
<td>25</td>
</tr>
<tr>
<td>E.3. Ámbito de incidencia</td>
<td>27</td>
</tr>
<tr>
<td>E.4. Retos</td>
<td>28</td>
</tr>
<tr>
<td>E.5. Retroalimentación e axuda</td>
<td>30</td>
</tr>
<tr>
<td>E.6. Teorías de aprendizaxe</td>
<td>31</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións da análise E</td>
<td>32</td>
</tr>
<tr>
<td>F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA</td>
<td>34</td>
</tr>
<tr>
<td>F.1. Tempo</td>
<td>34</td>
</tr>
<tr>
<td>F.2. Control do progreso</td>
<td>34</td>
</tr>
<tr>
<td>F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a</td>
<td>34</td>
</tr>
</tbody>
</table>
## A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

### A.1. Videoxogo obxecto de análise

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>001</td>
<td>Título</td>
<td>Tutu</td>
</tr>
<tr>
<td>002</td>
<td>Ano ou data lanzamento</td>
<td>2012</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>App Store: 19/11/2012</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Google Play: 17/12/2012</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>PC (Windows): xaneiro 2013</td>
</tr>
<tr>
<td>003</td>
<td>Colección</td>
<td>TuTu, la serie</td>
</tr>
<tr>
<td>004</td>
<td>Soporte</td>
<td>□ Non forma parte</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ CD</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Accesible en Web</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Descarga en Web</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Rede social</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Descarga en tenda</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro</td>
</tr>
<tr>
<td>005</td>
<td>Localización do xogo</td>
<td>□ Non figura</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>En liña</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Accesible en Web</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Descarga en Web</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Rede social</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Descarga en tenda</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro</td>
</tr>
<tr>
<td>006</td>
<td>Prezo</td>
<td>□ € 1,99 € en iOS</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>1,30 € en Android</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Data compra en iOS: 14/12/2015</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Pts</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Gratuito</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outra opción</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 Producciones presenta en Santiago o videoxogo TuTu para móviles e tablets* ([http://codigocero.com/Ficcion-Producciones-presenta-en](http://codigocero.com/Ficcion-Producciones-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 podrá verse en Clan* (http://codigocero.com/A-serie-galega-Tutu-poderà-verse-en-Clan). Semella que haberá que esperar un meses para poder ver os capítulos desta serie de forma gratuita.

• 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nº</th>
<th>Implicadas/os</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Empresa tecnolóxica</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Editorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outras/os (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non figuran</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Iniciativa</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Propia</td>
</tr>
<tr>
<td>Contratación</td>
</tr>
<tr>
<td>Concurso público</td>
</tr>
<tr>
<td>Subvención</td>
</tr>
<tr>
<td>Outra</td>
</tr>
<tr>
<td>Non figura / difícil de determinar</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Sí</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>No videoxogo ou no material de soporte indicase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?</th>
</tr>
</thead>
</table>
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 producción 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 producións:
  - A película "Sinbad" baseada na obra “Se o vello Sinbad volviese ás illas”, de Álvaro Cunqueiro. Longametraxe co-producida coa Televisión de Galicia.
  - En TV o programa semanal de humor e entretenemento 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 "Mefiqué" (2014), producida cos estudios de animación cubanos ICAIC. Baséase no libro do cubano José Martí “La edad de Oro” e dirixese a infantes e adolescentes. Trátase da primeira longametraxe hispano-cubano realizado en 3D.
  - Curtametraxes de animación como: “Checkout”, “Man” e “Pequena Gran Aventura”.
  - En canto a produtos relacionados co 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.
    - 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 linguaxe, toponímoxe, 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 e 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.

□ Non

**Observacións**

- Na páxina "TuTu, la serie" indícase textualmente que o proxecto foi unha actividade subvencionada polo Ministerio de Educación, Cultura e 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.
A.3. Imaxes de referencia

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 non 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:
teatro


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


- 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.
- 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 intervienen 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 saliúntase 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 gratuito, 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>015 Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descripción)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Web do proxecto</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Nome:</strong> TuTu, la serie</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Apartados da web:</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>• <strong>Inicio:</strong> inclúe selección do idioma (galego, español e inglés), <em>trailer</em> coa presentación das personaxes e ligazón ás redes sociais do proxecto:</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Facebook: <a href="https://www.facebook.com/Tutu-la-Serie-177760442364436/">https://www.facebook.com/Tutu-la-Serie-177760442364436/</a></td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Twitter: <a href="https://twitter.com/TutulaSerie">https://twitter.com/TutulaSerie</a></td>
</tr>
<tr>
<td>• <strong>Tutu Puppets:</strong> composto por tres vídeos (promoción, como se fixo, primeiro ensaio xeral) e un breve texto explicando a serie de capítulos para TV.</td>
</tr>
<tr>
<td>• <strong>Máis TuTu:</strong> expúrase brevemente o proxecto transmedia e leva ás diferentes liñas de produtos:</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Personaxes: descrición das 6 personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Apartado descargas: caretas recortables e fondos de pantalla.</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Liña editorial: breve explicación da liña de libros de TuTu.</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Xoguetes: breve explicación dos xoguetes e materiais incluídos na tenda do proxecto (non atopamos a ligazón, dubidamos da súa existencia).</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Xogos: ligazóns ao videoxogo obxecto da presente análise (PC / Android / iOS). A versión en PC non está dispoñible.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| □ 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Materiais</th>
<th>Onde?¹</th>
<th>Formato²</th>
<th>Descrición</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Titorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Trailer</td>
<td>Web do proxecto</td>
<td>Video</td>
<td>Vídeo animado de 5:15 minutos de duración con locucións e música de fondo. Describense o mundo de TuTu e presentanse cada unha das personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sinopse</td>
<td>App Store</td>
<td>Texto online</td>
<td>A sinopse inclúese ao comezo da descripción 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Presentación formal</td>
<td>Web do proxecto</td>
<td>Texto online</td>
<td>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...</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Guía didáctica específica para docentes</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Información xeral de carácter pedagóxico.</td>
<td>App Store</td>
<td>Texto online</td>
<td>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 desenvolvén ou estimulan en cada un dos bloques que compoñen a app.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Información técnica</td>
<td>App Store</td>
<td>Texto online</td>
<td>Infórmase do nome da empresa, categoría da app, data de actualización, versión, tamaño, valoración, disponibilidade, compatibilidade e idiomas.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Merchandasing Web do proxecto</th>
<th>Descargas en PDF e fondos de pantalla</th>
<th>6 caretas recortables (unha por personaxe) e 7 fondos de pantalla a elixir entre catro tamaños.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Presentación das personaxes</td>
<td>Imaxe e texto online</td>
<td>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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Observacións

—

### Conclusións do bloque B

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

- 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, animase a descargalo e informa das personaxes que o compoñen. En definitiva, é atractiva. Sen embargo, ten algún erro ortográfico (ámbrase 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 descripción 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 debería ser 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>017 Faise uso da clasificación PEGI?</th>
<th>* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td><strong>PEGI 3</strong> □ PEGI 7 □ PEGI 12 □ PEGI 16 □ PEGI 18</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Linguaxe groseira</td>
<td>□ Drogas □ Medo □ Xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sexo</td>
<td>□ Violencia □ En liña □ Discriminación □ PEGI OK</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Non**

**Observacións**

- Emprégase o sistema de clasificación de Apple: 4+; 9+; 12+ e 17+.
- O xogo clasifícase como 4+

#### C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>018 Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si □ Orixinal → □ Libro → □ Banda deseñada →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Película → □ Feito real →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>019 Especifícase para que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Entreter □ Motivar □ Adestrar □ Experimentar □ Reforzar aprendizaxes</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Educar</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Estimular o desenvolvemento das múltiples intelixencias
- Desenvolver capacidades
Observaciones

- A función de “Entreter” e “Educar” especificase 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 Indicase que tipo de recurso é?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>• web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• web da empresa</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que termo se emprega?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar) → Aplicacións interactivas de carácter didáctico e lúdico</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

021 Indicase o xénero ou subxénero ao que pertence?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>• web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• web da empresa</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que termo se emprega?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Educativo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- Na descripción 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 empregase o termo “xogo” mais en plural: “xogos”. Tamén defíñese o recurso como: Aplicacións interactivas de carácter didáctico e lúdico
- O termo Serious Games empregase 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 Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?**

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
<td><em>Onde? → App Store (dentro do texto descritivo)</em></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Para cal? (especificar)</em></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Centros educativos</td>
<td>□ Fogar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Infantil</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar) →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**023 Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?**

<p>| | | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
<td><em>Onde? →</em></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Para cal? (especificar)</em></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Local</td>
<td>□ Provincial</td>
<td>□ CCAA</td>
<td>□ Nacional</td>
<td>□ Internacional</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar) →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**024 Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?**

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
<td><em>Onde? → App Store (dentro do texto descritivo)</em></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Que se determina? (especificar)</em></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
| □ Idade | □ Nivel educativo | □ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)
| • De 2 a 5 anos | • Educación Infantil |   |
| □ Outro (especificar) → |   |   |
|   | □ Non |   |   |

**025 Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?**

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
<td><em>Onde? →</em></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Cales son? →</em></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 trabajaran en el aula posteriormente. A raiz desta información entendemos que a aplicación pode ser utilizada como material educativo na Educación Infantil, ou ben para usar no fogo axudando a reforzar as aprendizaxes que posteriormente serán adquiridas nas escolas.
  - En relación a este aspecto, interpretamos que o videoxogo foi deseñado fundamentalmente para o fogo 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>026</th>
<th>Explicitase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son →</td>
</tr>
<tr>
<td>■ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Nin na páxina web do proxecto, nin na páxina da empresa nin na descripción 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>027</th>
<th>Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son →</td>
</tr>
<tr>
<td>■ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Nin a aplicación nin os materiais complementarios inclúen unhas instrucións xerais de como se xoga.

### C.8. Retos

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

- No xogo 1, as actividades son iguais nos tres niveis de dificultade. A dificultade percibese 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?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

030 Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? → App Store (dentro do texto descritivo)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 especificanse 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, ademais, es una introducción a la cuantificación y a la coordinación motora, trabayando 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...
C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>031</th>
<th>Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? → App Store (dentro do texto descritivo)</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>032</th>
<th>Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>033</th>
<th>Especificase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>034</th>
<th>Especificase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
• Na descrición incluída na App Store facilitase unha información xeral, mais non especifica 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 aprendizaxe 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 estudio e teoría nomeada.

Conclusións do bloque C

A meirande información lúdica-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. Empreganse un gran número de tecnicismos e enuméranse unha serie de estudios 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 resultarónos moi visuais, coidadas e atractivas. Sen embargo, sorprendeunous ou decepcionounous 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>035 Sen entrar no videoxogo, especificase o idioma ou idiomas que soporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>*Onde? → Na información facilitada na App Store</td>
</tr>
<tr>
<td>*Indicar número de idiomas → 1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Galego</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Español</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Vasco</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Catalán</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Inglés</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>036 En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Botóns (texto)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Botóns (locución)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Locucións personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar) → Voz en off</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- Na web do proyecte e na da empresa non se especifica en que idiomas está o videoxogo (as webs están en galego, español e inglés).
- Na App Store especificase 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)
  - Locuciones:
    - 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>037 Que sons integra o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Música</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Voces</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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 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 indicanse 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 sons 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Sí</th>
<th>Non</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>038</td>
<td>Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?</td>
<td>Sí</td>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Especificar os datos que solicita para o acceso →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

D.4. Plataforma

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Sí</th>
<th>Non</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>039</td>
<td>Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?</td>
<td>Sí</td>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• web do proxecto</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• web da empresa</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• App Store</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Consola (esp.)</td>
<td>□ PC</td>
<td>Teléfono intelixente</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>------------------</td>
<td>------</td>
<td>---------------------</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tableta</td>
<td>□ Outra/s (esp.) → iPod touch</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 disponible 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>040</th>
<th>Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑ Si</td>
<td>*Onde?</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td>web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>web da empresa</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>App Store</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>☐ Windows</th>
<th>☐ Linux</th>
<th>☐ MacOs</th>
<th>☑ Android</th>
<th>☑ iOS</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Outro/s (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>041</th>
<th>Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑ Si</td>
<td>*Onde?</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td>Teclado</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Rato</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Joystick</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Pantalla táctil</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro/s (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>042</th>
<th>Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑ Conexión á rede</td>
<td>☐ Resolución mínima da pantalla</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Tarxeta de son</td>
<td>☐ Instalación de plugins</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Outros (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>043</th>
<th>Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Realidade Aumentada</td>
<td>☐ Realidade Virtual</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Kinect</td>
<td>☐ Chat</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Control parental</td>
<td>☐ Redes Sociais</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Outras (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 gustasme. Conta cunha última publicación con data de 7 de decembro de 2015, na que comparten unha nova do xornal “El Correo Gallego” na que se informa da emisión da serie en Clan.
- No Twitter ten 89 seguidores e a data da última publicación é o 17 de febreiro do 2015, sendo a penúltima publicación do 2013.

### D.9. Linguaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th>044</th>
<th>Especificase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>☑ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións:**

### D.10. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th>045</th>
<th>O videoxogo inclúe compras integradas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>☑ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións:**
- 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 paxina inicial, inclúese unha ligazón (simbolizada cunha arroba [@] acompañada co nome da empresa) que dirixe á paxina do proyect.
   Na paxina do proyect hai diversas ligazóns á paxina 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 paxina do proyect.
  ○ Soporte técnico de Tutu, leva á paxina da empresa.

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluir...
• 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 tecnoloxias 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.
E) ANÁLISE DO DISEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>049 Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: A meirande parte dos obxectivos educativos son adecuados a infantes maiores de 3 anos, a aplicación percibese 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 050 Os obxectivos educativos son coherentes entre si. | 0 1 2 N/A | *Xustificar: Os obxectivos 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. | 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. | 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. | 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
<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Justificación</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 054  | O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade. | 0 1 2 N/A  | *Valoración → 0 1 2 N/A  
*Justificar: Dado que trata contidos relacionados cos números, cores, clasificacións, etc. |
| 055  | O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...                                                              | 0 1 2 N/A  | *Valoración → 0 1 2 N/A  
*Justificar: No contido do xogo 2 evidenciase, 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.                       | 1 2 N/A    | *Valoración → 1 2 N/A  
*Justificar: Estrutura e representación  
O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata. |
| 057  | O contido organizase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.                     | 0 1 2 N/A  | *Valoración → 0 1 2 N/A  
*Justificar: 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 aplicándoo a un reto específico. | 0 1 2 N/A  | *Valoración → 0 1 2 N/A  
*Justificar: Estrutura e representación  
O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoo a un reto específico. |
| 059  | O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais. | 1 2 N/A    | *Valoración → 1 2 N/A  
*Justificar: Estrutura e representación  
O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais. |
| 060  | Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.                                                        | 0 1 2 N/A  | *Valoración → 0 1 2 N/A  
*Justificar: Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo. |
| 061  | O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.                                                                        | 0 1 2 N/A  | *Valoración → 0 1 2 N/A  
*Justificar: Promoción de valores  
O videoxogo recolle unha realidade pluricultural. |
| 062  | O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.                                | 0 1 2 N/A  | *Valoración → 0 1 2 N/A  
*Justificar: Promoción de valores  
O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos. |

*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 indeseable 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>O contido carece de connotacións agresivas e violentas.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Adecuación

<table>
<thead>
<tr>
<th>Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Os contidos e accións a realizar na aplicación poden resultar complexos para nenas e nenos de 2 e 3 anos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Están exentos de erros de información e conceptuais.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

---

E.3. Ámbito de incidencia

<table>
<thead>
<tr>
<th>A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
</table>
**Conceptual**

**Procedimental 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>071</th>
<th>En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**E.4. Retos**

<table>
<thead>
<tr>
<th>072</th>
<th>De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Memorización</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Labirintos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Cálculo de elementos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• O xogo 1 é de habilidade.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Os xogos 2 e 3 mesturan identificación e habilidade.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• O xogo 4 é de memoria.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>073</th>
<th>Os retos integran distintos niveis de dificultade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>074</th>
<th>Natureza dos retos:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Os retos pódense crear.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Os retos están predefinidos no xogo e repitense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Os retos están predefinidos no xogo e repitense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varian aleatoriamente.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar → Nalgúns dos minixogos varian elementos ao entrar máis dunha vez a xogar. Por exemplo, no xogo 2 varian o número de ovellas.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>075</th>
<th>Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto</td>
</tr>
</tbody>
</table>

28
### 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>076</th>
<th>Os retos son apropriados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><em>Valoración</em> → 0</td>
<td>2</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: Os retos aínda que escasos son apropriados, mais empregan fórmulas clásicas de actividades dixitais infantís, así como xogos habituais ou de “fácil” programación: como o *memory*.

<table>
<thead>
<tr>
<th>077</th>
<th>Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><em>Valoración</em> → 0</td>
<td>2</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: Ao ter cada minixogo tres niveis de dificultade, preséntanse diferentes retos asociados aos mesmos contidos, mais praticamente 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>078</th>
<th>Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><em>Valoración</em> → 0</td>
<td>2</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: Nos retos practícanse coñecementos e habilidades necesarios para a vida cotiá e persoal. Mais os retos en si son moi sinxelos e alguns deles, como os do minixogo 1, non é próximo á realidade.

<table>
<thead>
<tr>
<th>079</th>
<th>Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><em>Valoración</em> → 0</td>
<td>2</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 informacions graduais, progresivas (pasos de incremento adecuados, transición suave). De todos os xeitos os niveis de dificultade duns e outros é similar.

#### Características intrínsecas

<table>
<thead>
<tr>
<th>080</th>
<th>Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelo móstrase incerta.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><em>Valoración</em> → 0</td>
<td>2</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>081</th>
<th>Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><em>Valoración</em> → 0</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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.
### E.5. Retroalimentación e axuda

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>082 Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Ante accións ou respostas correctas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ante accións ou respostas incorrectas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao conseguir un obxectivo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao superar un nivel</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao superar un reto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cando se supera o xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 ovela 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 escóita 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 solicitanse consecutivamente, descoñecéndose cando remata.

<table>
<thead>
<tr>
<th>083 Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Qúitanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Apórtanse coñecementos ou incentivase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Son de acerto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Son de erro</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animacións de vitoria → Soamente no nivel difícil do xogo 3</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animacións de derrota</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →*

- **Minixogo 1:**
  - Obtéñense puntos ao premer sobre Nina antes de que desaparezca. 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 [ ] 2 N/A

*Xustificar: A retroalimentación é relevante nalgún minixogo para anunciar que rematou, tamén nos
  casos nas que as accións son correctas. Mas 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, activanse 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
  producuese 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 frente 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 descripción 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 requieren 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 entretre, 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 motoría, dado os esforzos que implica mover as ovellas correctamente.

É certo que neste xogo B empregase 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 solicitanse 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 moverlas.

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 denominamos 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.
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.

*Valoración → 0  1  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

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

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

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)

Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo

Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Expícase as grandes finalidades educativas que persegue.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Expícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Expilación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Expilación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Expilación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Expilación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Expilación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Expilación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Expilación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → Na App Store describese 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 anticipanse 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 ali directamente expresar, consultar dúvidas, informar de erros, etc.

Observacións

---

35
### F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>095</td>
<td>No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.</td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>096</td>
<td>No videoxogo ou no material complementario suxirese tarefas que deben realizarse en equipo.</td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>097</td>
<td>No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar conteidos, retos ou actividades, adaptándoo as súas necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.</td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>098</td>
<td>Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.</td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>099</td>
<td>O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.</td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>100</td>
<td>No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.</td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>101</td>
<td>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...</td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Conclusións da análise F

<table>
<thead>
<tr>
<th>En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluir…</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• 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 informacions 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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. Arrastra a pantalla de forma horizontal vaise o nivel Medio e Dificil.
    ▪ 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 →
□ Non *Describir →
<table>
<thead>
<tr>
<th>105</th>
<th>Pódese repetir os niveis as veces desexadas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si, unha vez superados</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si, aínda que non se superen</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non, teriase que comezar o videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra opción (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>---</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>106</th>
<th>Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ningunha</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>---</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

**G.5. Trama argumental**

<table>
<thead>
<tr>
<th>107</th>
<th>No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Por medio de <em>cutscenes</em> (especificar: se só ao principio, entre fases...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Mediante voces en <em>off</em></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Mediante textos en pantalla</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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, alegria, 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*
### G.6. A estrutura espacial do videoxogo

#### Os escenarios do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número:</th>
<th></th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Un escenario ou fondo</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Varios escenarios (especificar número) → 6</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Localización contornas:</th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Interior</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
| ☐ 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 dificil: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.)        |                                                  |    |

<table>
<thead>
<tr>
<th>As contornas do videoxogo inspiranse e/ou reflictan lugares reais? (cidades, monumentos...)</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td><em>En cales?—</em></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Algunhas</td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Difícil determinar</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Dimensións:</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ 2D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ 3D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Outra (esp.) →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### 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 varian 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>120 No espazo virtual do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Primeira persoa</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Terceira persoa</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### G.8. Personaxes

<table>
<thead>
<tr>
<th>Presenza de personaxes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>122 Intégranse no videoxogo personaxes?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>123 No caso de integrar personaxes, de que maneira?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pre-definidos (esp.) → Forman parte dos elementos do xogo (obxectos sobre os que se realizan as accións)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Selección avatar (esp. as opcións)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Creación avatar (esp. as opcións)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>124 Estilo gráfico</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Realista</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Surrealista</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abstracto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cartoon</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pixelado</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Manga</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>125 Características da representación gráfica</td>
</tr>
<tr>
<td>□ 2D</td>
</tr>
<tr>
<td>□ 3D</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.) → Mestura de 2D e 3D. Fundamentalmente é en 2D, mais nalgúns xogos as ovellas móstranse en 3D.</td>
</tr>
<tr>
<td>126 Especie</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Persoa</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animal</td>
</tr>
<tr>
<td>Roles</td>
</tr>
<tr>
<td>-------</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Heroína</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Axudante</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Antagonista</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Provedora</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Beneficiaria 3 (Nina, as ovellas rosas e as negras)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Personaxes principais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Occidentais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asiáticos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Árabes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Indios</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Africanos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Xitana</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Azul</td>
<td>Elefante</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Amarelo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Verde</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Laranxa</td>
<td>Xirafa</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Rosa</td>
<td>Canguro</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distinge</td>
<td>Ovellas negras</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp)</td>
<td>Toupa marrón claro</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Xénero

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Feminino</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Masculino</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asexual</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distinge</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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

- 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.

133 Arquetipos

No videoxogo ou nos materiais complementarios descrebese a personalidade das principais personaxes.

*Valoración → 0   1   2   N/A
*Xustificar: Dentro do videoxogo non se describen as personaxes. Describense 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 asociado 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 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, poderianse realizar no xogo outras accións e non moveelas para encerralas. Na descripción desta personaxe estereotipada tamén se sinala que está buscando mozo, caendo no tópico de muller “rosa”, “muller florero” preocupada pola súa apariencia (a ovella leva un sombreiro cunha flor) e por atopar compañía.

137 Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principais do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.

*Valoración → 0 2 N/A

*Xustificar: No caso da pulquiña 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 empregárase 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 remítimos 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 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 ovella están bastante logradas.

142 Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.

*Valoración → 0 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:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Personaxe</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Vella</td>
<td>Unha señorita un poco 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>Fante</td>
<td>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 &quot;ou&quot; 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 viñar dende Londres para visitar aos seus amigos porque, dende que medrou tanto, non sempre lle deixan subirse aos avións.</td>
</tr>
<tr>
<td>Raffa</td>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td>Nina</td>
<td>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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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 tôdalas avoiñas, 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 falcatruda.

G.9. Obxectos simbólicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- Na aplicación non existen obxectos simbólicos, realizanse 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tempos, relacións e excepcións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>145 Dimensión temporal</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 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 quedas.

☐ 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 →

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

146 Relacións entre as dimensións temporais:

☐ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)

☐ Simétrica (xógase en tempo real)

☐ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)

☐ Proxeccada (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 acontecemento)

*Xustificar → Soamente existe un tempo externo, o que se tarda en completar cada minixo.

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 concluir...

- 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 “Rosalia 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 estruturase en catro bloque compostos cada un por un minixo 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>148</th>
<th>As regras percibense de maneira clara e inequívoca.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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 explicase por escrito e por voz que facer en cada xogo. No xogo 2 incluso se inclúe unha imaxe estática indicando como mover a personaxe.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

#### H.2. Obxectivos do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>149</th>
<th>Tipoloxía dos obxectivos do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar → Os obxectivos e eventos de cada minixogo son os mesmos en cada partida.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Adecuación**

<table>
<thead>
<tr>
<th>150</th>
<th>Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: A nivel motriz, algúns dos videoxogos poden resultados complicados para nenas e nenos de 2 o 3 anos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>151</th>
<th>Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

#### H.3. Recompensas

<table>
<thead>
<tr>
<th>152</th>
<th>Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Obter puntos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Superar niveis</td>
</tr>
<tr>
<td>Obter premios físicos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>----------------------</td>
<td>--</td>
</tr>
<tr>
<td>Obter bens virtuais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Aparecer en táboa de clasificacións</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Gardar as marcas persoais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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**

<table>
<thead>
<tr>
<th>153 Natureza do conflito</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Conflito de superación persoal</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Interpersoais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Intergrupais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Negociados</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Cooperativos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outros (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

Observacións
——

**H.5. Os/as xogadores/as**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estrutura de interacción</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>154 Composición dos xogadores/as</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Un só xogador/a</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Un só equipo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Dous xogadores/as</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Dous equipos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Múltiples xogadores/as</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Múltiples equipos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial—

| 155 Relación entre xogadores/as |  |
|——|——|
| Alianza estática |  |
### H.6. O equilibrio de dificultade

156 Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>Brindanse ao inicio da partida</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Especificar cales e como son → Pódese elixir ao comezo de cada minixogo a dificultade: fácil, medio, difícil.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Aparecen durante o transcurso do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Especificar cales e como son →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

157 En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.

*Valoración → 0  1  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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xerais</th>
<th>Especificas</th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Diexéticas</td>
<td>Mover personaxe</td>
<td>Situar o dedo sobre a ovella e movelo pola pantalla.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>A ovellas segue o dedo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Calcular</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Escribir</td>
<td>□ Seleccionar</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>----------------------------------</td>
<td>--------------------------------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Premer</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Premer sobre a personaxe Nina.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Súmanse puntos e a personaxe agóchase.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Premer sobre a porta do cerrado.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>A porta péchase.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Premer sobre un número correcto.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Solicítase unha nova acción mudando o número de ovellas en pantalla.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Premer sobre ovella.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Solicítase unha nova acción mudando a situación das ovellas e elementos da pantalla (árbores, pozos e regadeiras).</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Premer nas ventás ou cartas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Dan a volta. Se dúas son correctas quedan nese estado, en caso contrario regresan ao seu orixinal.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Arrastrar obxectos</td>
<td>□ Coller</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Colorear</td>
<td>□ Construír</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non diexéticas</td>
<td>□ Pause</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Configuración</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Menú</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar) → Permite premer nos seguintes botóns:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Record</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Back</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Repetir (nalgunas ocasións)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• [?] en cada minixogo (serían as instrucións)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

161 O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.

*Valoración → 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 → 1 2 N/A

*Xustificar: En cada partida sucedense as mesmas situacións.

Observacións
### H.8. Resultados do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>163 Tipo de resultados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Multixogador/a con resultado de vitoria única</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Multixogador/a con resultado de derrota única</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Multixogador/a con resultados de clasificación</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar) → Sen resultados</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>164 Marcadores</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Alfanuméricos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Icónicos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → No minixogo 1, o marcador da puntuación é numérico e nos Record tamén.

<table>
<thead>
<tr>
<th>165 Cómputo que aparece no marcador</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Individual, por equipos ou ambos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mostra o resultado total ou parcial</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Puntuación final ou definitiva da partida</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 concluir...

- 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 pódense 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.
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

166 Que opcións ou elementos se inclúen na interface?

□ Menú → Imaxes de referencia 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 manexo o recurso empregado para poder seleccionar, 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: reúñense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar: Se ben fariamos cambios relativos á situación algúns elementos, como o logo de Ficción e inverteriamos 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 accédease 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. Axituarase 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 (empregase un símbolo tipo ∂) aparece ao remataralguns 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.

### 1.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Escenarios - pantallas - decorados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>170</strong> O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → <strong>0</strong> 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Caracterízanse por utilizar cores alegres, sen sobresaturación de elementos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>171</strong> Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → <strong>0</strong> 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| **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 e 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: empregan 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... |

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Texto escrito</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>176</strong> Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → <strong>0</strong> 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>177</td>
</tr>
<tr>
<td>-----</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>178</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>179</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>180</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>181</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>182</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>183</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>184</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>185</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>186</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.

*Valoración → 0  1  2  N/A

*Xustificar:

Son (música, efectos...)

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)...

Os sons de acerto e erro non son estridentes.

*Valoración → 0  1  2  N/A

*Xustificar: Son correctos, non molestos.

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.

A calidade do son é boa.

*Valoración → 0  1  2  N/A

*Xustificar:

Combinación dos aspectos audiovisuais

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.

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

Que se pode configurar no videoxogo?

□ Axustar o tamaño da fonte
□ Activar e desactivar subtítulos
□ Activar e desactivar sons, música ambiente...
1.4. Funcionalidade técnica xeral

195 Permite saltar os *cut scenes* e as presentacións ou informacions de introdución ao xogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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 razonables.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar: Unha vez seleccionado o nivel de dificultade os xogos cárganse moi rápido, non requieren tempos de espera.*

198 No caso de videoxogos on line a URL e favicon son significativos.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:

199 Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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 premosemos 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 instalatar.

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 concluir...

- A aplicación en canto aparenca gráfica é atractiva, as funcións ou elementos integrados na interface non desvian 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 dubitar 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

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

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

**ZooLoco**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>12 de xaneiro de 2016</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Hardware empregado</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Computador Vaio (Sony)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Modelo: SVF153A1YM</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Edición: Windows 10 Home</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• RAM utilizable: 7,90 GB</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Navegador web: Google Chrome</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>♦ Versión 47.0.2526.106 m</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
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.............................................................................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........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

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

Conclusións da análise F

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

G.2. Estrutura

G.3. Niveis

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

G.5. Trama argumental

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

G.7. Visión do xogador/a

G.8. Personaxes

G.9. Obxectos simbólicos

G.10. Estrutura temporal

Conclusións da análise G

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

H.2. Obxectivos do xogo

H.3. Recompensas

H.4. Conflito do xogo

H.5. Os/as xogadores/as

H.6. O equilibrio de dificultade

H.7. Eventos do videoxogo

H.8. Resultados do xogo

Conclusións da análise H

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

I.3. Accesibilidade

I.4. Funcionalidade técnica xeral

Conclusións da análise I

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais
A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

### A.1. Videoxogo obxecto de análise

<table>
<thead>
<tr>
<th>001</th>
<th>Título</th>
<th>ZooLoco</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>002</td>
<td>Ano ou data lanzamento</td>
<td>2009</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non figura</td>
<td>Non figura</td>
</tr>
<tr>
<td>003</td>
<td>Colección</td>
<td>Non forma parte</td>
</tr>
<tr>
<td>004</td>
<td>Soporte</td>
<td>CD</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>En liña</td>
<td>Accesible en Web</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Rede social</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Descarga en tenda</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>005</td>
<td>Localización do xogo</td>
<td>En CD</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Nas oficinas da empresa compostelá imaxin</td>
<td>software</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>En Amazon, na Casa del Libro, na Fundación Elhuyar... (a versión en euskera)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>En web, na seguinte ligazón: <a href="http://www.opacmeiga.rbgalicia.org/Repositorio/e_libros/280/INDEX.html">http://www.opacmeiga.rbgalicia.org/Repositorio/e_libros/280/INDEX.html</a></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>006</td>
<td>Prezo</td>
<td>€</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Entre 10 e 15 € a versión en galego.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Sobre 25 € a versión en euskera, titulada Zoo Zoroa.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Acompaña o CD un peluche.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Pts</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gratuíto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>A versión web en galego e en español</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra opción</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 mercarilo 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 €.
- Analizaremos nesta guía a versión gratuíta en liña.
### A.2. Autoría

<table>
<thead>
<tr>
<th>007</th>
<th>Implicadas/os</th>
<th>nº</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑ Empresa tecnolóxica</td>
<td>1</td>
<td>imaxin</td>
<td>software</td>
<td>Santiago de Compostela</td>
<td><a href="http://www.imaxin.com/">http://www.imaxin.com/</a></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Xunta de Galicia</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Fundación</td>
<td>1</td>
<td>Elhuyar Fundazioa</td>
<td>Gipuzkoa</td>
<td><a href="https://www.elhuyar.eus/es">https://www.elhuyar.eus/es</a></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Editorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Produtora audiovisual</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras/os (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non figuran</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 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 indicase 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 producto 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 autoria:
  ○ 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 dedicase, 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:
  ○ Obradoiro "Xogamos con videoxogos". Centro Sociocultural de Conxo. Setembro
Conclusións do bloque A

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

- **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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descripción)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>015</td>
<td>Web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>A web estrutúrase en cinco apartados polos que podemos viaxar de forma vertical ou seleccionar nas opción do menú. Son:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Xogar. Formado por un botón para acceder ao xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Personaxes. Presentanse as tres personaxes protagonistas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Como xogar? Expícase de forma xeral a estrutura do xogo. Tamén inclúe un botón de acceso ao xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Fondos de escritorio.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Aprende xogando. Expícase de forma xeral as finalidades do videoxogo e se aportan consellos para a súa utilización.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ 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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Que materiais ou informacion nos se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>016</td>
<td>Materiais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Onde?¹</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Formato²</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Descrición</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 pequesnos 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 estruturase como unha aventura, onde se descubrirá con Komoko, Van e Ben un mundo fantástico habitado por animais. En “ZooLoco” deberanse responder preguntas, superar pequenos retos, coñecer e axudar todos os seus simpáticos habitantes para concluir 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 | Ofrecense recomendación para antes e durante o xogo. |

| □ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...) |  |  |

<p>| □ Información técnica |  |  |
| □ Outro/s | Fondos de escritorio | Imaxes para descargar | 5 fondos de escritorio de tamaño 1024x768 |
|  | Dentro do videoxogo nun apartado específico. Tamén na web do proxecto |  | Imaxes para descargar | 16 imaxes representativas dos diferentes |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>imprimir e colorear</th>
<th>videoxogo nun apartado específico</th>
<th>PDF</th>
<th>xogos que compoñen ZooLoco</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Observacións**

---

**Conclusións do bloque B**

<table>
<thead>
<tr>
<th>En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluir...</th>
</tr>
</thead>
</table>
| • 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 ampliase nun apartado específico 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. |
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

<table>
<thead>
<tr>
<th>017</th>
<th>Faise uso da clasificación PEGI?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ PEGI 3  ☐ PEGI 7  ☐ PEGI 12  ☐ PEGI 16  ☐ PEGI 18</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Linguaxe groseira  ☐ Drogas  ☐ Medo  ☐ Xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Sexo  ☐ Violencia  ☐ En liña  ☐ Discriminación  ☐ PEGI OK</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>018</th>
<th>Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>☐ Orixinal  ☐ Libro  ☐ Banda deseñada</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Película  ☐ Feito real  ☐ Outra (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>019</th>
<th>Especificase para que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é a súa función?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Entreter  ☐ Motivar  ☐ Adestrar  ☐ Experimentar  ☐ Reforzar aprendizaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Educar  ☐ Outras (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Concretamente: reforzar e mellorar os coñecementos, actitudes e habilidades.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.4. Clasificación

<table>
<thead>
<tr>
<th>020</th>
<th>Indícase que tipo de recurso é?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Dentro do videoxogo (apartado Información adultos)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que termo se emprega?</td>
</tr>
</tbody>
</table>
□ Videoxogo  □ Xogo  □ Xogo dixital  □ Mini xogo  □ Recurso lúdico

□ 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

□ Non  □ Outro (especificar) →

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, presentáse tamén sen especificar no seguinte texto: [...] coñecer e axudar todos os seus simpáticos habitantes para concluír a aventura.

C.5. Grupo destinatario

022 Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?

□ Si  *Onde? →

*Para cal? (especificar)

□ Centros educativos  □ Fogar  □ Museo

□ Non

023 Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?

□ Si  *Onde? →

*Para cal? (especificar)

□ Local  □ Provincial  □ CCAA  □ Nacional  □ Internacional

□ Non

024 Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?

□ Si  *Onde? →

• Web do proxecto
• Dentro do videoxogo (apartado Información adultos)

*Que se determina? (especificar)

□ Idade  □ Nivel educativo  □ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)

• Nenas e nenos de 3 a 6 anos
## C.6. Obxectivos lúdicos

026 Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son → Superar todos os xogos incluídos na illa ZooLoco.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| Non |  |

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Non se especifica explicitamente para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo, mais pode interpretarse que ZooLoco foi deseñado para ser utilizado no fogo e nas aulas de infantil.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

## C.7. Regras do xogo

027 Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Dentro do videoxogo (apartado Información adultos)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son → Ver observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| Non |  |

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>En concreto especificase 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.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

## 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. |

| Non |  |

| Observacións |
En ZooLoco los minijuegos que hay que superar son los siguientes:

- **Fase 1:**
  - **Mono.** Arrastra los 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! Algumas flores non esconden nada.
  - **Hipopótamo.** Colle a pasta de dentes co cepillo e despois preme os dientes para que desaparezan as manchas. Fixate ben! Cando o cepillo fique sen pasta terás que colllar máis para continuar coa limpeza.
  - **Pabón.** Prema a pluma que ten o Komoko para ouvir a quen tes que facer cóxegas. Despois arrastra a pluma e sóltala na parte do corpo que soou. Terás que facelo 5 veces!

- **Actividade de cambio de fase 1, 2 e 3.**
  - **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, arrástrate até o estanque. Fixate 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.** Escota 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>029</td>
<td>Enuméranse as competencias básicas que activa?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Onde? →</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Resumo de cales son? →</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Non</em></td>
</tr>
<tr>
<td>030</td>
<td>Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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 acudar 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 →
En líneas xerais respecto á información lúdica-pedagógica que acompaña o videoxogo podemos concluir...

- 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 presentase 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 pedagógicas 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?

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Si</th>
<th>Non</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Indicar número de idiomas → 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Galego</td>
<td>Español</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

036  En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Botóns (texto)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Botóns (locución)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Caixas con textos escritos (instruccións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Caixas con textos locutados (instruccións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Locucións personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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?

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Música</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Voces</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Especificar os datos que solicita para o acceso →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

D.4. Plataforma

039 Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Consola (esp.)</th>
<th>PC</th>
<th>Teléfono intelixente</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tableta</td>
<td>Outra/s (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

D.5. Sistema operativo

040 Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>*Indicar e especificar versión.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Windows</th>
<th>Linux</th>
<th>MacOs</th>
<th>Android</th>
<th>iOS</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Outro/s (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

D.6. Sistema periférico

041 Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?
D.7. Otros requisitos técnicos

042 Que otros requisitos técnicos son necesarios para el uso del videojuego?

□ Conexión a red □ Resolución mínima de pantalla □ RAM
□ Tarjeta de son □ Instalación de plugins □ Ejecución de archivos
□ Otros (especificar) □ N/A

Observaciones
- Na web del proyecto no se menciona ningún requisito técnico. En cambio, analizaremos el juego en CD, en la embalaje que incluye la caja, se indican los requisitos mínimos del sistema, son los siguientes:
  - Windows XP/Vista/Mac OS 10.4 x
  - Resolución de pantalla 1024 x 768
  - 1.8 GHz CPU
  - 1 Gb de RAM

D.8. Tecnologías de comunicación e interacción

043 Que tecnologías para la comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?

□ Realidad Aumentada
□ Realidad Virtual
□ Kinect
□ Chat
□ Control parental
□ Redes Sociales
□ Otros (especificar)
□ N/A

Observaciones
—

D.9. Lenguaje de programación

044 Especifica el lenguaje de programación que se creó para el videojuego?

□ Si *Especificar →
□ No
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 concluir...

| • 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. |
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Obxectivos educativos</th>
<th>Adecuación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>049 Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*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.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 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. |

| 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 más apropiado para as idades destinatarias, posto que se poden seleccionar e centrar máis nun xogos que en outros, e todos eles relacionánse cunha aventura que ten que ser superada. |

| Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.           | *Valoración → 0 1 2 N/A |
| *Xustificar: 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. |

| 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Procedencia da información</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>054 O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos científicamente e vixentes na actualidade.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Dado que trata contidos relacionados cos números, cores, clasificaciós, etc.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 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
056 O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.

057 O contido organizase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.

058 O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.

059 O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locuções expoñendo as información conceptuais.

060 Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.

061 O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.

062 O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.

063 O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.

064 O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.

065 O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>066</td>
<td>O contido carece de connotacións agresivas e violentas.</td>
<td>*Xustificar: O videoxogo pode ser xogado na súa totalidade en galego, mais o contido non se orienta para o seu uso.</td>
</tr>
<tr>
<td>067</td>
<td>Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.</td>
<td>*Xustificar: Adecuación Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>068</td>
<td>Están exentos de erros de información e conceptuais.</td>
<td>*Xustificar: Están exentos de erros de información e conceptuais.</td>
</tr>
<tr>
<td>069</td>
<td>Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.</td>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**E.3. Ámbito de incidencia**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>070</td>
<td>A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?</td>
<td>*Xustificar: En xeral todo o videoxogo trata de modo implícito contidos relacionados con valores, actitudes e normas. Estes contidos evidénciase nas imaxes acompañada 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| 071    | En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados? | *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 procedimental.
- Ra: conceptual e procedimental (na versión difícil).
- Camaleón: conceptual (na versión difícil) e procedimental.
- Flamengo: conceptual.
- Rinoceronte: actitudinal e conceptual (na versión difícil).
- León: conceptual e procedimental (na versión difícil).
- Elefante: procedimental.
- Canguro: conceptual.
- Koala: conceptual.
- Avestruz: conceptual e procedimental.
- Crocodilo: procedimental.
- Actividades de cambio de Fase (x3): conceptual.

Observacións

---

### E.4. Retos

**072** De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Memorización</th>
<th>Lóxica</th>
<th>Creación</th>
<th>Construcción</th>
<th>Estratexia</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Labirintos</td>
<td>Selecção</td>
<td>Quebracabezas</td>
<td>Habilidade</td>
<td>Clasificación</td>
</tr>
<tr>
<td>Cálculo de elementos</td>
<td>Identificación</td>
<td>Pregunta-resposta</td>
<td>Outro/s (esp.) →</td>
<td>Asociación</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 repitense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida |
| Os retos están predefinidos no xogo e repitense 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 ténense que superar as actividades intermedias para poder pasar de fase e así seleccionar máis xogos. Unha vez concluído o videoxogo, todos mostranse 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 algúns 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 nóvidas

□ 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 gráfico e pedagóxico.

077 Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.

*Valoración → 1  2  N/A

*Xustificar: Nesta valoración non temos en conta os niveis de dificultade. Onde se utilizan dúas
actividades similares asociadas a los mismos contenidos.

078 **Os retos son próximos a los problemas prácticos y actuales de la vida cotidiana, personal y social del grupo destinatario.**

*Valoración → 0   1  2  N/A

*Xustificar:* La gran mayoría de los retos representan situaciones familiares para el grupo destinatario: cepillarse los dientes, terminar tareas, pasarlo bien, saber vestirse, soplar las velas de cumpleaños, etc.

079 **Los retos presentan una secuencia y estructura correcta. El nivel de dificultad es progresivo.**

*Valoración → 0   1  2  N/A

*Xustificar:* Consideramos que en ZooLoco pretendíase que la curva de dificultad de los juegos fuera progresiva, es decir, los juegos integrados en la fase 1, destaca por ser más fáciles que en 2 y en 3 más difíciles que en la segunda, más no se cumpla en su totalidad. Por ejemplo, el juego del cocodrilo del nivel 3 consideramos más doble dende un punto de vista pedagógico que el de los monos.

**Características intrínsecas**

080 **Los retos son desafiantes. Sus objetivos están claramente especificados y la posibilidad de obtener más se muestra incierta.**

*Valoración → 0   1  2  N/A

*Xustificar:* Se muestra incerto sobre todos los juegos en que se integran tres intentos para ser superados, es el caso de los siguientes juegos:

- Pabón
- Rinoceronte (nivel difícil)
- Elefante
- Avestruz
- Cocodrilo

El juego del canguro, a pesar de integrar vidas, la posibilidad de superarlos no es incerta, basta con ir probando cada una de las opciones que se presentan para obtener un resultado positivo.

081 **Los retos propuestos se resuelven básicamente consultando la información contenida en el videojuego o en los materiales complementarios.**

*Valoración → 0   1  2  N/A

*Xustificar:

Observaciones

E.5. Retroalimentación y ayuda

082 **¿Qué acciones o acontecimientos suceden en el videojuego para recibir retroalimentación?**

- Ante acciones o respuestas correctas
- Ante acciones o respuestas incorrectas
- Al conseguir un objetivo
- Al superar un nivel
- Al superar un reto
- Si se supera el juego
- Si termina el juego aún que no se supera
- Otras (especificar)
**083** Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Apórtanse puntos, moedas, insignias...</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Quitaranse puntos, moedas, insignias...</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Son de acerto</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Son de erro</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Animacións de vitoria</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Animacións de derrota</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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.

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Valoración → 0</td>
<td>2</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar:*

**085** Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realize algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Durante o xogo non se ofrecen axudas, activanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 sutis, 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>086</th>
<th>Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑</td>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>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 producése tras a consecución dun obxectivo educativo).</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 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.
  - Tratanse 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 dos diferentes 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 dividense 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>087</th>
<th>O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Valoración → 0  2  N/A</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>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.</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

F.2. Control do progreso

<table>
<thead>
<tr>
<th>088</th>
<th>O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*<em>□ Si  <em>Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...)</em></em> →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Non</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>089</th>
<th>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*<em>□ Si  <em>Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)</em></em> → Acompañamento, guía e reforzo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Non</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Posibilidades de intervención no deseño instrutivo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>090</th>
<th>Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Selección de niveis de dificultade.</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Selección de retos ou actividades.</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Creación completa de retos ou actividades</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Outra (especificar)</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Xustificar →</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo**

| 091 | Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura |


<table>
<thead>
<tr>
<th>dinamizadora, que información explícita se aporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se aconsellan propostas de uso.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar) → Suxestións relacionadas co uso responsable do videoxogo: selección do nivel adecuado, postura adecuada, tempo de uso...</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →

### Consideración das necesidades e opinións

<table>
<thead>
<tr>
<th>No videoxogo ou materiais complementarios anticípanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nro.</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>095</td>
<td>No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>096</td>
<td>No videoxogo ou no material complementario suxirense tarefas que deben realizarse en equipo.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>097</td>
<td>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.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>098</td>
<td>Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nro.</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>099</td>
<td>O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>100</td>
<td>No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>101</td>
<td>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...</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
En líneas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluir...

- 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 descripción concreta de cada un dos xogo especificando os beneficios pedagógicos 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.
### G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

#### G.1. Natureza do mundo do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>102</th>
<th>Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Natureza abstracta</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Natureza icónica</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Natureza narrativa</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>103</th>
<th>Estrutura de navegación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Lineal</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Núcleo con radios</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Sandbox</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 golfinho salta sobre as augas do río de ZooLoco. A través do golfinho, se accede a unha actividade que se deben realizar para que se active novos xogos.

#### G.3. Niveis

<table>
<thead>
<tr>
<th>104</th>
<th>O xogo consta de etapas, misións ou niveis?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑</td>
<td>*Especificar número → 3</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Describir → Cada fase está formada por cinco retos. Os da fase 2 e 3 teñen dous niveis de dificultade, agás o do león.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>105</th>
<th>Pódese repetir os niveis as veces desexadas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Sí, unha vez superados</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Sí, aínda que non se superen</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non, teriase que comezar o videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra opción (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>


### 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta y Resposta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>106</td>
<td>Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ningunha</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### G.5. Trama argumental

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

### Observacións
### G.6. A estrutura espacial do videoxogo

#### Os escenarios do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número:</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Un escenario ou fondo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Varios escenarios (especificar número) → 15 aproximadamente (un por reto)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Localización contornas:</th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Interior</td>
<td>Partes dunha vivenda: baño do hipopótamo; roupeiro do rinoceronte e coçiña do crocodilo, salita (elefante). Todos de características reais, propias dunha casa de clase media.</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>Exterior</td>
<td>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,</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>Neutro</td>
<td>Aínda que son fondos que simulan un xardín (abella) e un niño (avestruz).</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>Outros (esp.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>As contornas do videoxogo inspiranse e/ou reflictan lugares reais? (cidades, monumentos...)</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si *En cales?→</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Algunhas *En cales?→</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Difícil determinar</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Dimensións:

- 2D
- 3D
- Outra (esp.)

#### Perspectiva:

- Cônica
- Isométrica
- Outra (esp.)

#### Estilo gráfico:

- Realista
- Surrealista
- Abstracto
- Cartoon
- Pixelado
- Manga
- Outro (esp.)

#### Cores que predominan:

37
### G.7. Visión do xogador/a

<table>
<thead>
<tr>
<th>120</th>
<th>No espazo virtual do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Primeira persoa</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Terceira persoa</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Omnipresente</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### G.8. Personaxes

<table>
<thead>
<tr>
<th>122</th>
<th>Intégranse no videoxogo personaxes?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>123</th>
<th>No caso de integrar personaxes, de que maneira?</th>
</tr>
</thead>
</table>

---

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, amarellos e laranxas claros.
### Pre-definidos (esp.)
Hai tres personaxes principais: Van, Ben e Komoko. E quince personaxes (animais) secundarios.

### Selección avatar (esp. as opcións)
- □ Realista
- □ Surrealista
- □ Abstracto
- □ Cartoon
- □ Pixelado
- □ Manga
- □ Outro (esp.)
- □ N/A

### Estilo gráfico
- □ Realista
- □ Surrealista
- □ Abstracto
- □ Cartoon
- □ Pixelado
- □ Manga
- □ Outro (esp.)
- □ N/A

### Características da representación gráfica
- □ 2D
- □ 3D
- □ Outra (esp.)

### Especie Nº de referencias

<table>
<thead>
<tr>
<th>Especie</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Persoa</td>
<td>2 Van a nena e Bem o neno</td>
</tr>
<tr>
<td>Animal</td>
<td>19 Esp: 15 animais no menú e 4 que aparecen extra nos xogos da avestruz (a serpe), no da canguro (a cria de canguro) e no do león (a parella e cria)</td>
</tr>
<tr>
<td>Ser fantástico</td>
<td>1 Komoko</td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Roles

<table>
<thead>
<tr>
<th>Femininos</th>
<th>Nº ref</th>
<th>Maculinos</th>
<th>Nº ref.</th>
<th>Asexuais</th>
<th>Nº ref.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Heroína</td>
<td></td>
<td>Hero</td>
<td></td>
<td>Hero</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Axudante</td>
<td>1</td>
<td>Axudante</td>
<td>1</td>
<td>Axudante</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Provedora</td>
<td></td>
<td>Provedor</td>
<td></td>
<td>Provedor</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Beneficiaria</td>
<td>4</td>
<td>Beneficiario</td>
<td>12</td>
<td>Beneficiario</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outra</td>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

39
### Personaxes principais

<table>
<thead>
<tr>
<th>128</th>
<th>Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Occidentais</td>
<td></td>
<td>2 (Van e Bem)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asiáticos</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Árabes</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Indios</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Africanos</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Xitana</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Azul</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Amarelo</td>
<td></td>
<td>1 (Komoko)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Verde</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Laranxa</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Rosa</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>129</th>
<th>Xénero</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Feminino</td>
<td></td>
<td>1 (Van)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Masculino</td>
<td></td>
<td>2 (Bem e Komoko)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asexual</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>130</th>
<th>Estados e necesidades especiais</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Personaxe en cadeira de rodas</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe sen unha extremidade</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe xorda</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe con baixa visión</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe embarazada</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe con dificultades lingüísticas</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>131</th>
<th>Idade</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Infancia (0-12 anos)</td>
<td></td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Adolescencia (13-18 anos)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mocidade (19-35 anos)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Adultez (36-65 anos)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Vellez (65 en diante)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
□ Non se distingue
□ Outro (esp.)

132 Rexistro lingüístico

□ Estándar
□ Culto
□ Coloquial
□ Vulgar
□ Outro (esp.)
□ N/A →

Arquetipos

133 No videoxogo ou nos materiais complementarios describese a personalidade das principais personaxes.

*Valoración → 0   1   2   N/A

*Xustificar: Describense na páxina do proxecto. Acompanyando 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. Posie 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 relacionanse 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 compañero 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 principais do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.

*Valoración → 0  1 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 N/A

*Xustificar: Os corpos das personaxes principais Van e Bem son iguais, diferéncianse no peiteado e na vestimenta. Empregase o recurso de cabeza e ollos grandes, marcando trazos infantís.

139 Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)

*Valoración → 0  1 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  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 N/A

*Xustificar:

142 Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.

*Valoración → 0  1 N/A

*Xustificar: Sobre todo cando o xogo é superado ou non superado. No primeiro caso os rostros mostranse alegres, aplauden, saltan...

143 As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.

*Valoración → 0  1 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: cria de elefante, cria de león, leoa e serpe.
• Imaxe das personaxes principais e secundarias:

G.9. Obxectos simbólicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Manipúlanse para realizar as accións no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Proporcionan habilidade especiais ás personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

G.10. Estrutura temporal

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Dimensión temporal</th>
<th>Tempos, relacións e excepcións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>145</td>
<td>Tempo interno (tempo que transcurre dentro do mundo ficticio do xogo)</td>
<td>□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ O tempo empregado afecta á puntuación.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Emprégase unha dinámica de xogos por quedas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>☑ Outros (esp.) → Non se inclúe tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Tempo externo</td>
<td>□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.

<table>
<thead>
<tr>
<th>146 Relacións entre as dimensións temporais:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Simétrica (xógase en tempo real)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Proxectada (tempo e acciñóns 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)</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>147 Excepcións ao fluxo temporal do xogo:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Cut-scenes</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Flash back</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Flash forward</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Observacións

---

### Conclusións da análise G

<table>
<thead>
<tr>
<th>En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluir...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Estamos ante un videoxogo en 2D de coidado deseño, no que se integran personaxes de diferentes especies: humana, animais e fantásticas.</td>
</tr>
<tr>
<td>• 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
**H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS**

### H.1. Regras do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>148</th>
<th>As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 [1] N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: As regras xerais do videoxogo explicanse 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>149</th>
<th>Típoloxía dos obxectivos do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Relativos (teñen unhas condiciones de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar → Os obxectivos e eventos de cada minixogo son os mesmos en cada partida.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Adecuación**

<table>
<thead>
<tr>
<th>150</th>
<th>Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 [1] N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: Aínda que as actividades de mudanza de fase poden resultar complicadas a nenas e nenos da idade destinataria.

<table>
<thead>
<tr>
<th>151</th>
<th>Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>* Valoración → 0 [1] N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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

<table>
<thead>
<tr>
<th>152</th>
<th>Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Obter puntos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Superar niveis</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Obter premios físicos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Obter bens virtuais</td>
</tr>
</tbody>
</table>

45
| □ 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>153 Natureza do conflito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Conflito de superación persoal</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Interpersoais</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Intergroupais</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Negociados</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cooperativos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

Observacións

---

### H.5. Os/as xogadores/as

<table>
<thead>
<tr>
<th>154 Composición dos xogadores/as</th>
<th>Estrutura de interacción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Un só xogador/a</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Un só equipo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Dous xogadores/as</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Dous equipos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Múltiples xogadores/as</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Múltiples equipos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→

<table>
<thead>
<tr>
<th>155 Relación entre xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Alianza estática</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Alianza dinámica</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →
H.6. O equilibrio de dificultade

156 Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>Brindanse ao inicio da partida</th>
<th>Especificar cales e como son → Nalgúns minixogos pódese elixir o nivel de dificultade: fácil, difícil.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Aparecen durante o transcurso do xogo</td>
<td>Especificar cales e como son →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

157 En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.

*Valoración → 0 1 2  N/A

*Xustificar:

H.7. Eventos do videoxogo

158 Mutabilidad (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 mutabilidad finita, xa que cada vez que se xoga unha partida algúns dos elementos do xogo varían de forma aleatoria.

159 Compoñente de azar

□ Si

□ Non

160 Accións do xogador/a

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xerais</th>
<th>Específicas</th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Diexéticas</td>
<td>Mover personaxe</td>
<td>Crocodilo. Mover personaxe de dereita a esquerda, procurando coller alimento adecuado.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Calcular</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Escribir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Seleccionar</td>
<td>Rinoceronte (difícil).</td>
<td>Recibese feedback positivo</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Seleccionar prendas en función do tempo atmosférico e arrastralas.</strong></td>
<td>ou negativo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>--------------------------</td>
<td>--------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Canguro. Seleccionar premendo sobre a distancia correcta.</td>
<td>Canguro salta.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Actividades cambio de fase. Seleccionar premendo sobre a imaxe correcta.</td>
<td>Recibese <em>feed back</em> positivo ou negativo.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Premer**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Premer</th>
<th>Hipopótamo. Premer de forma continuada sobre as manchas de dentes do hipopótamo.</th>
<th>As manchas desaparecen.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Pabón. Premer sobre pluma.</td>
<td>Escóitase a acción a realizar.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Abella. Premer sobre flores.</td>
<td>Recibese <em>feed back</em> (nome palabra)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Camaleón. Premer nas follas</td>
<td>Dan a volta. Se dúas son correctas quedan nese estado, en caso contrario regresan ao seu orixinal.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Arrastrar obxectos**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Arrastrar obxectos</th>
<th>Pabón. Arrastrar pluma até parte do corpo correcta</th>
<th>Recibese <em>feed back</em> da personaxe e/ou desaparece unha vida.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Mono. Arrastrar número a lugar correcto</td>
<td>Recibese <em>feed back</em> positivo ou negativo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ra. Arrastrar número a lugar correcto.</td>
<td>Escóitase locución número</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Flamengo. Arrastrar animais a siluetas correspondentes.</td>
<td>Recibese <em>feed back</em> positivo ou negativo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>León. Arrastrar obxectos até o tamaño do león correcto.</td>
<td>Recibese <em>feed back</em> positivo ou negativo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Avestruz. Arrastrar ovo.</td>
<td>Se toca 3 veces as paredes pérdese.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Coller**

**Colorear**

| 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**

48
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, locuicións... 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 (outrorgan 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

49
Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluir...

- 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 locucions positiva ou negativa (sen repercusións).
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   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   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 minixogo 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   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 comenzar o xogo:
    - Ao facer *roll over* sobre eles, escóitase a locución: *Precisas de axuda?*
    - Ao premer sobre eles, indícase como acceder a cada xogo.
  - Gollín, 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 Sí 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).

1.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Escenarios - pantallas - decorados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>170 O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>171 Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 172 Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo. |
| *Valoración → 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  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  N/A |
| *Xustificar: |

<table>
<thead>
<tr>
<th>Texto escrito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>176 Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Non atopamos ningún erro ortográfico nin de tradución.</td>
</tr>
<tr>
<td>Nro.</td>
</tr>
<tr>
<td>------</td>
</tr>
<tr>
<td>177</td>
</tr>
<tr>
<td>178</td>
</tr>
<tr>
<td>179</td>
</tr>
<tr>
<td>180</td>
</tr>
<tr>
<td>181</td>
</tr>
<tr>
<td>182</td>
</tr>
<tr>
<td>183</td>
</tr>
<tr>
<td>184</td>
</tr>
<tr>
<td>185</td>
</tr>
<tr>
<td>186</td>
</tr>
<tr>
<td>187</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Locucións**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nro.</th>
<th>Comentario</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>186</td>
<td>A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>187</td>
<td>O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: A voz da personaxe feminina Van é un poco estridente.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Son (música, efectos...)
<table>
<thead>
<tr>
<th>Páxina 188</th>
<th>Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Melloran o entendemento xa que guían nas accións realizadas, ben a través de efectos de son ou de locucións.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Páxina 189</th>
<th>Os sons de acerto e erro non son estridentes.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Os sons están moi coidados.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Páxina 190</th>
<th>A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Soamente hai música ambiente no menú, na pantalla principal.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Páxina 191</th>
<th>A calidade do son é boa.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Combinación dos aspectos audiovisuais**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Páxina 192</th>
<th>As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relacionanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Páxina 193</th>
<th>A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

**I.3. Accesibilidade**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Páxina 194</th>
<th>Que se pode configurar no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Axustar o tamaño da fonte</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Activar e desactivar subtítulos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Activar e desactivar sons, música ambiente...</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Contraste, brillo e cor do xogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Configurar teclado, joystick, rato...</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>1 Non permite configuracións</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

54
### I.4. Funcionalidade técnica xeral

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>195</td>
<td>Permite saltar os cut scenes e as presentacións ou informacions de introdución ao xogo.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar: Pódese saltar a animación inicial e final, mais non permite saltar a locución que se escoita nas actividades de mudanza de fase.</td>
</tr>
<tr>
<td>196</td>
<td>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.</td>
<td>1</td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td>197</td>
<td>Os tempos de carga son razoables.</td>
<td>0</td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td>198</td>
<td>No caso de videoxogos on line a URL e favicon son significativos.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar: Na web do proxecto mórstrase a imaxe de Komoko como favicon, polo tanto si é significativo, mais o acceder ao xogo este desaparece, mostrándose unha folía en branco.</td>
</tr>
<tr>
<td>199</td>
<td>Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.</td>
<td>1</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>200</td>
<td>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.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>201</td>
<td>Está libre de erros de programación.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar: indicar neste ítem que nas instrucións iniciais de cada xogo, ao mover o rato a personaxe deixa de falar. Este aspecto que mellorariamos, máis que erro de programación podería ser erro de deseño da interacción.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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.
En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluir...

- 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 solucionarianse 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.
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Videoxogo creado en diferentes idiomas, no que se inclúe o galego.</td>
<td>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)</td>
</tr>
<tr>
<td>Gratuito.</td>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td>Inclúe información pedagóxica xeral e consellos dirixidos a persoas adultas para un uso responsable.</td>
<td>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 maioria dos xogos ao ter que estar manexando a barra de scroll.</td>
</tr>
<tr>
<td>Obxectivos educativos adecuados ao grupo destinatario.</td>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td>Obxectivos e contidos ben integrados na estrutura do xogo.</td>
<td>A mecánica do xogo do hipopótamo é mellorable.</td>
</tr>
<tr>
<td>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.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxes principais e secundarias coidadas, de deseño claro e atractivo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Linguaxe non sexista e adecuado ao público obxectivo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Retroalimentación variada, motivante e dirixida a aumentar a autoestima.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Análise do videoxogo

**Xoga con Alfombriña**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>18 de xaneiro de 2016</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Hardware empregado</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Computador Vaio (Sony)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Modelo: SVF153A1YM</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Edición: Windows 10 Home</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• RAM utilizable: 7,90 GB</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Navegador web: Google Chrome</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>○ Versión 47.0.2526.106 m</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
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........................................................................................19
  D.12. Garantía..............................................................................................20
  D.13. Contacto..............................................................................................20
Conclusións do bloque D.............................................................................20
E) ANÁLISE DO DESENHO INSTRUTIVO..................................................21
  E.1. Obxectivos educativos.........................................................................21
  E.2. Contidos educativos...........................................................................21
  E.3. Âmbito 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 aprendizaje del/a xogador/a.............................................................................29
F.5. Tareas organizativas que implican al centro educativo, museo, fogar.................................30
Conclusões 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 fictício 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
Conclusões 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
Conclusões 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
Conclusões 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N°</th>
<th>Titulo</th>
<th>Ano ou data lanzamento</th>
<th>Colección</th>
<th>Soporte</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>001</td>
<td>Xoga con Alfombriña</td>
<td>2008</td>
<td>Contos da igualdade</td>
<td>CD</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Accesible en Web</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Descarga en Web</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Rede social</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Descarga en tenda</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Otro</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Localización do xogo: Na tenda virtual de Baía Edicións: [http://www.baiaedicions.net/galego/alfombriña.html](http://www.baiaedicions.net/galego/alfombriña.html)

Prezo: €11,54

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Implicadas/os</th>
<th>nº</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Empresa tecnolóxica</td>
<td>1</td>
<td>imaxin</td>
<td>software</td>
<td>Santiago de Compostela</td>
</tr>
<tr>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
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?

- Sí
  - 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?

- Sí
- 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.
- Dubídamos 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 incluíñse os seguintes logos:
  - 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 Xuxenil, 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 con importante contido visual.

Máis información en: http://www.baiapediciones.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

- 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 Nadarin, de Leo Leoni, para o grupo de monicreques Trompicallo.

Imaxe da pantalla de saída do CD onde se especifica os nomes concretos da autoria:
A.3. Imaxes de referencia

- Menú Xogo “Onde está?”
- 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 concluir...

- “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 disponible nalgunsas 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>015</th>
<th>Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descripción)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Material impreso</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Espazo en tenda virtual</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Conto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- Imaxe de referencia da portada e interior do conto:

![Imagens de referencia](image_url)

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>016</th>
<th>Que materiais ou informacion ás se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Materiais</td>
</tr>
</tbody>
</table>
|     | Onde?
1  | Formato
2  | Descripción                                                                                                        |
| □   | 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 concluir...

- 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.
  - Caless 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>017</th>
<th>Faise uso da clasificación PEGI?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ PEGI 3  □ PEGI 7  □ PEGI 12  □ PEGI 16  □ PEGI 18</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Linguaxe groseira  □ Drogas  □ Medo  □ Xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sexo  □ Violencia  □ En liña  □ Discriminación  □ PEGI OK</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>018</th>
<th>Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>□ Orixinal  □ Libro  □ Banda deseñada</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Película  □ Feito real  □ Outra (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

• En realidade é un conto, como xa especificamos e describimos.

C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>019</th>
<th>Especificase para que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é a súa función?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Entreter  □ Motivar  □ Adestrar  □ Experimentar  □ Reforzar aprendizaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Educar  □ Outras (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

• Explicitamente non. Simplemente se menciona na pantalla de inicio do CD que é unha adaptación do libro "Alfombriña".

C.4. Clasificación

<table>
<thead>
<tr>
<th>020</th>
<th>Indícase que tipo de recurso é?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Portada conto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que termo se emprega?</td>
</tr>
</tbody>
</table>
# C.5. Grupo destinatario

## 022 Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Centro educativos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Fogar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Museo</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

## 023 Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Local</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Provincial</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>CCAA</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Nacional</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Internacional</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

## 024 Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Na contraportada do libro</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que se determina? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Idade</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>De 2 a 6 anos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Nivel educativo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

## 025 Menciónase os coñecementos previos que se deberian ter para sacar proveito do xogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

- 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.
<table>
<thead>
<tr>
<th>C.6. Obxectivos lúdicos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>026 Explicitase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

<table>
<thead>
<tr>
<th>C.7. Regras do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>027 Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

<table>
<thead>
<tr>
<th>C.8. Retos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>028 Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- O CD está composto por 5 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 pequeñas 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.


C.9. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>029</th>
<th>Enuméranse as competencias básicas que activa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>031</th>
<th>Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.11. Relación co Currículo Oficial

<table>
<thead>
<tr>
<th>032</th>
<th>Indicase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>033</th>
<th>Especificase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cingen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>034</th>
<th>Especificase se os contidos do videoxogo se cingen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Conclusións do bloque C

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

- Nin no libro, nin dentro do CD, se aporta información específica relacionada cos obxectivos e/ou contidos tratados en cada un dos minixogos.
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035 Sen entrar no videoxogo, especificase o idioma ou idiomas que soporta?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Non</td>
<td>*Indicar número de idiomas → 1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Galego</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

036 En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Botóns (texto)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Botóns (locución)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Locucións personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Música</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Voces</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 unha 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>038</th>
<th>Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar os datos que solicita para o acceso →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

### D.4. Plataforma

<table>
<thead>
<tr>
<th>039</th>
<th>Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Consola (esp.)
- PC
- Teléfono intelixente
- Tableta
- Outra/s (esp.)

Observacións

---

### D.5. Sistema operativo

<table>
<thead>
<tr>
<th>040</th>
<th>Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>*Indicar e especificar versión.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Windows
- Linux
- MacOs
- Android
- iOS
- Outro/s (especificar)

Observacións

---

### D.6. Sistema periférico

<table>
<thead>
<tr>
<th>041</th>
<th>Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>*Indicar cales se necesitan</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Teclado
- Rato
- Joystick
- Pantalla táctil
- Outro/s (especificar)

Observacións
### D.7. Outros requisitos técnicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>042 Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Conexión á rede □ Resolución mínima da pantalla □ RAM</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Tarxeta de son □ Instalación de plugins □ Execución de arquivos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar) □ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
- Non se especifican.

### D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th>043 Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Realidade Aumentada □ Realidade Virtual □ Kinect □ Chat</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Control parental □ Redes Sociais □ Outras (especificar) □ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### D.9. Linguaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th>044 Especificase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Especificar → □ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### D.10. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th>045 O videoxogo inclúe compras integradas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) → □ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### D.11. Publicidade

<table>
<thead>
<tr>
<th>046</th>
<th>O videoxogo integra publicidade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>🟢 Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

—

### D.12. Garantía

<table>
<thead>
<tr>
<th>047</th>
<th>Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>🟢 Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

—

### D.13. Contacto

<table>
<thead>
<tr>
<th>048</th>
<th>Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>🟢 Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 concluir...

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Obxectivo</th>
<th>Adecuación</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>049</td>
<td>Adecuación: Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...).</td>
<td>0</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>050</td>
<td>Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</td>
<td>0</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>51</td>
<td>O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</td>
<td>0</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>052</td>
<td>Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
<td>0</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>053</td>
<td>Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</td>
<td>0</td>
<td>2</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Xustificar:

E.2. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Procedencia da información</th>
<th>Contido</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>054</td>
<td>O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>055</td>
<td>O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Xustificar:

1. 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica
### Estrutura e representación

057 O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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 locucions expoñendo as información conceptuais.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar: Non se mostran personaxe de outras culturas.

062 O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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 orientáse ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar: Sobre todo o xogo da pelota.

064 O contido orientáse no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:

065 O contido orientáse no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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 □ N/A

*Xustificar:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>067 Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Valoración → 0  1 □ 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 □ 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 □ 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 □ N/A

*Xustificar: Inclúense máis minixogos ou actividades de tipo conceptual.

Observacións

---

23
E.4. Retos

072 De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?

- Memorización □
- Lóxica □
- Creación □
- Construción □
- Estratexia □
- Labirintos □
- Seleción □
- 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 □
- 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 partidaalgúns 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 arrastraar.
- 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 apropriadoss para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.
Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión. *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.

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: En todos os retos os contidos tratados son diferentes.

Os retos presentanse 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

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.

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

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 ainda que non sexa superado
□ Outras (especificar)

*Xustificar →
  • No xogo de colorear non se recibe retroalimentación.
• No xogo “Onde está?”: son neutro ante erros. Recibese 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 arrasta o obxecto ao círculo correcto, ademais o obxecto volve ao seu lugar de orixe. Recibese 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...
□ Quitanse puntos, moedas, insignias...
□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
□ Apórtanse coñecementos ou incentivase 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 sí 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, activanse 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 ejemplo: 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 concluir...

- 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 demás 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 moí 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 N/A

*Xustificar: Adecuriase 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?

□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.
□ Explicase 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. Xustificase 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 → 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 → 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 → 1  2  N/A

*Xustificar:
No videoxogo ou no material complementario suxirense tarefas que deben realizarse en equipo.

*Valoración → 1 2 N/A
*Xustificar:

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 → 1 2 N/A
*Xustificar:

Pídeuse explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.

*Valoración → 1 2 N/A
*Xustificar:

Observacións

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

O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.

*Valoración → 1 2 N/A
*Xustificar:

No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.

*Valoración → 1 2 N/A
*Xustificar:

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 → 1 2 N/A
*Xustificar:

Observacións

Conclusións da análise F

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

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Natureza abstracta</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Natureza icónica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Natureza narrativa</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Estrutura de navegación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Lineal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Núcleo con radios</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sandbox</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (esp.) → Minixogos independentes</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

#### G.3. Niveis

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>O xogo consta de etapas, misións ou niveis?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar número → *Describir →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- 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
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 entedible 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

112 Número:

- Un escenario ou fondo
- Varios escenarios (especificar número) → 11 aproximadamente

Os escenarios do xogo
### 113 Localización contornas:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Interior</th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>• Salón vivenda (no xogo <em>Onde está?</em> e no de <em>A vestirse</em>).</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 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 reflecten 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
- □ Frias
- □ Claras
- □ Escuras
- □ Pastel
<table>
<thead>
<tr>
<th>119</th>
<th>En que época histórica se ambienta o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Presente</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Pasado</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Futuro</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Non reflexa ambientación</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 fosse composta por debuxos infantís.

---

**G.7. Visión do xogador/a**

<table>
<thead>
<tr>
<th>120</th>
<th>No espazo virtual do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Primeira persoa</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Terceira persoa</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Omnipresente</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

**G.8. Personaxes**

<table>
<thead>
<tr>
<th>122</th>
<th>Intégranse no videoxogo personaxes?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>123</th>
<th>No caso de integrar personaxes, de que maneira?</th>
</tr>
</thead>
</table>
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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Especie</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Persoa</td>
<td>3 (Alfombriña, nai e pai)</td>
</tr>
<tr>
<td>Animal</td>
<td>1 (formigas)</td>
</tr>
<tr>
<td>Ser fantástico</td>
<td>1 (pelota)</td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

127 Roles

<table>
<thead>
<tr>
<th>Femininos</th>
<th>Nº ref</th>
<th>Machos</th>
<th>Nº ref.</th>
<th>Asexuais</th>
<th>Nº ref.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Heroína</td>
<td></td>
<td>Heroe</td>
<td></td>
<td>Heroe</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Axudante</td>
<td></td>
<td>Axudante</td>
<td></td>
<td>Axudante</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Provedora</td>
<td></td>
<td>Provedor</td>
<td></td>
<td>Provedor</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Beneficiaria</td>
<td>2</td>
<td>Beneficiario</td>
<td>2</td>
<td>Beneficiario</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outra</td>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

128 Personaxes principais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Columna</td>
<td>Titulación</td>
</tr>
<tr>
<td>---------</td>
<td>------------</td>
</tr>
<tr>
<td>129</td>
<td>Xénero</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Feminino</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Masculino</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Asexual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non se distingue</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>130</td>
<td>Estados e necesidades especiais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe en cadeira de rodas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe sen unha extremidade</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe xorda</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe con baixa visión</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe embarazada</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe con dificultades lingüísticas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>131</td>
<td>Idade</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Infancia (0-12 anos)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Adolescencia (13-18 anos)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Mocidade (19-35 anos)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Adultez (36-65 anos)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Vellez (65 en diante)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non se distingue</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Rexistro lingüístico

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Estándar</th>
<th>□ Culto</th>
<th>□ Coloquial</th>
<th>□ Vulgar</th>
<th>□ Outro (esp.)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>N/A → Alfombriña no fala, escóitase unha voz en off (rexistro estándar)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Arquetipos

133 No videoxogo ou nos materiais complementarios describese a personalidade das principais personaxes.

*Valoración → 0 1 N/A

*Xustificar: Desribense no conto.

134 Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.

*Valoración → 0 1 N/A

*Xustificar: O nome da personaxe fai referencia a un alcume, de feito no conto explicase 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 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 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 principais do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.

*Valoración → 0 1 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 → 1 1 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 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:* As personaxes non se moven nin realizan ninguña acción.

### 142. Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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.

### 143. As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:

### G.9. Obxectos simbólicos

<p>| | | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>

**Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?**

- [ ] Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo
- [X] Manipúlanse para realizar as accións no xogo
- [ ] Proporcionan habilidade especiais ás personaxes
- [ ] Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo
- [ ] Outra (esp.)
- [ ] N/A

**Observacións**

<p>| | | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>
### G.10. Estrutura temporal

<table>
<thead>
<tr>
<th>Dimensión temporal</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Tempo interno</strong> (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)</td>
<td>□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ O tempo empregado afecta á puntuación.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Xustificar →</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (esp.) → Non se inclúe tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Tempo externo</strong> (tempo real que se emprega en xogalo)</td>
<td>□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 146 Relacións entre as dimensións temporais:

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Simétrica (xógase en tempo real)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ 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)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar →</em></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 147 Excepcións ao fluxo temporal do xogo:

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Cut-scenes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Flash back</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Flash forward</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar →</em></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Observacións

---

### Conclusións da análise G

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

- 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 Alímbriña, 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>2</td>
<td>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.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

H.2. Obxectivos do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>149</th>
<th>Tipoloxía dos obxectivos do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar → Os obxectivos e eventos de cada minixogo son os mesmos en cada partida.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Adecuación

<table>
<thead>
<tr>
<th>150</th>
<th>Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>151</th>
<th>Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

H.3. Recompensas

<table>
<thead>
<tr>
<th>152</th>
<th>Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalízalo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Obter puntos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Superar niveis</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Obter premios físicos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Obter bens virtuais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Aparecer en táboa de clasificacións</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Gardar as marcas persoais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar) → A recompensa é superar cada un dos xogos, resolvelos.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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) |
H.6. O equilibrio de dificultade

156 Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?

□ Si  □ Brindanse 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  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 periodo 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 varian de forma aleatoria.

159 Compoñente de azar

□ Si  *Especificar →
□ Non

160 Accións do xogador/a

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xerais</th>
<th>Específicas</th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Diexéticas</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mover personaxe</td>
<td>Mover pelota empregando frechas teclado.</td>
<td>Ao premer nas formigas a personaxe cambia de estado. Ao chegar á meta escóitase “Así se fai”.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Calcular</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Escribir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Seleccionar</td>
<td>Seleccionar prendas en</td>
<td>Recíbese feed back positivo</td>
</tr>
<tr>
<td>Función del tiempo atmosférico e arrastralas.</td>
<td>ou negativo (sons neutros). Se a prenda arrastrada e incorrecta vuelve ao seu lugar inicial, en caso contrario adapta a personaxe. Ao resolver a actividade escóitase “Moi ben”.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>---</td>
<td>---</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Premer</strong></td>
<td>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.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Arrastrar obxecto</strong></td>
<td>Arrastrar número indicado de formigas á caixa. Escóitase son neutro a medida que se van introducindo (non se escape o número). Escóitase <em>Ben feito</em> ao resolver a actividade.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Colle</strong></td>
<td>Arrastrar obxectos até o tamaño correcto. Escóitase “Ben feito”</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Colorear</strong></td>
<td>Premer nunha cor e logo nunha sección do debuxo. Sección coloreada na cor seleccionada.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Construir</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Outras (especificar)</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 → 1 2 N/A

*Xustificar:

162 O videoxogo adapta a interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.

*Valoración → 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**
<table>
<thead>
<tr>
<th>número de referencia</th>
<th>pregunta</th>
<th>opciones</th>
<th>justificación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>164</td>
<td>Marcadores</td>
<td>Alfanuméricos, Icónicos, N/A</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>*Justificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Cada xogo remata unha vez superado. Sería resultado de vitoria, non existe derrota.</td>
</tr>
<tr>
<td>165</td>
<td>Cómputo que aparece no marcador</td>
<td>Individual, por equipos o ambos</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Mostra o resultado total ou parcial</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Puntuación final ou definitiva da partida</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>*Justificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Conclusións da análise H**

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluir...

- **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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Que opcións ou elementos se inclúen na interface?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Menú</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Logos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Mapa xeral do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas de texto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

166 Que opcións ou elementos se inclúen na interface?

167 A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.

*Valoración → 0  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 dúvidas 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  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: reúñense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)

*Valoración → 0  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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: É moi sinxelo. Xógase con marcos formados por liñas rectas.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)
| N.º | Páxina | Texto
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>171</td>
<td>Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicovedutivas do/a xogador/a</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 espídas 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.

| 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: Utiliza fontes tipográficas fáceis de ler.

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar: O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar: O tamaño das liñas non son longas.

*Valoración → 0 1 2 N/A

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

<p>| | | | | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>192</td>
<td>As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter-relacionánanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Os sons interrelacionánanse correctamente coas accións realizadas ou acontecementos que suceden no xogo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>193</td>
<td>A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### I.3. Accesibilidade

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

### I.4. Funcionalidade técnica xeral

<p>| | | | | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>195</td>
<td>Permite saltar os <em>cut scenes</em> e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: A pantalla inicial non pode saltarse. As instrucións dos xogos tampouco, mais pódese igualmente interactuar no xogo..</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>196</td>
<td>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.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Non se inclúe a opción de gardar as partidas, nin se sinalan os xogos superados.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>197</td>
<td>Os tempos de carga son razoables.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>------------</td>
<td>---</td>
<td>---</td>
<td>---</td>
<td>-----</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

198 No caso de videoxogos on line a URL e favicon son significativos.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

199 Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>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.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

201 Está libre de erros de programación.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar: Non se atoparon erros de programación.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluir...

- Navegar polo CD e polos xogos non entraña dificultade dado o escaso número de opcións que permite, mas 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

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

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

**Silín y Ruidón**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>23 de xaneiro de 2016</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Hardware empregado</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Computador Vaio (Sony)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Modelo: SVF153A1YM</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Edición: Windows 10 Home</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• RAM utilizable: 7,90 GB</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Navegador web: Google Chrome</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Versión 47.0.2526.106 m</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

#### A.1. Videoxogo obxecto de análise

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Título</th>
<th>Ano ou data lanzamento</th>
<th>Colección</th>
<th>Soporte</th>
<th>Localización do xogo</th>
<th>Prezo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ En liña</td>
<td>□ CD</td>
<td><a href="http://www.sea-acustica.es/fileadmin/SilinRuido/SilinRuidon.html">Rede social</a></td>
<td>□ Outro</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Descarga en liña</td>
<td>□ CD</td>
<td>□ Outro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Descarga en Web</td>
<td>□ CD</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro</td>
<td>□ CD</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observações**

- 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)](https://www.facebook.com/imaxinsoftware/photos/pb.186892271366535.-2207520000.1453223209./430545647001195/?type=3&theater) xa disponible 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 ruido na Educación Primaria. Ligazón: [https://www.facebook.com/imaxinsoftware/photos/pb.186892271366535.-2207520000.1453223209./430545647001195/?type=3&theater](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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Implicadas/os</th>
<th>Nº</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Empresa tecnolóxica</td>
<td>1</td>
<td>imaxin</td>
<td>software</td>
<td>Santiago de Compostela</td>
</tr>
<tr>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Editorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Produtora audiovisual</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outras/os (especificar)</td>
<td>1</td>
<td>Sociedad Española de Acústica –SEA–</td>
<td>Sede en Madrid</td>
<td><a href="http://www.sea-acustica.es/">http://www.sea-acustica.es/</a></td>
</tr>
<tr>
<td>Asociación sen ánimo de lucro</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non figuran</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Iniciativa

- Propia
- Contratación
- Concurso público
- Subvención
- Outra
- Non figura / difícil de determinar

### No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?

- Si  *Especificar →
- Non

### 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 producto 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 autoria:
  ○ 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 Asociaciones 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
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 gratuito dispoñible na web da Sociedad Española de Acústica (SEA). Forma parte dos materiais dunha campaña escolar para a concienciación sobre o ruido.
- No videoxogo especificase 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.
### B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

#### B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrípción)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Material impreso</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Espazo en tenda virtual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Web de SEA</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Na web infórmanse dos obxectivos, campos de actuación e de como asociarse en SEA. Infórmanse 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, infórmanse do mesmo dende a pantalla inicial dentro das novas publicadas. Tamén dentro do apartado Actividades, subapartado Campaña Concienciación sobre o ruido.

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Materiais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Titorial</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Trailer</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Sinopse</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Presentación formal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Guía didáctica específica para docentes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Información xeral de carácter pedagóxico.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Información técnica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro/s</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 disponibles en la 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”
  - Videoxogo educativo "Silín 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 súa utilización.
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 Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?

□ Si □ Orixinal □ Libro □ Banda deseñada
■ Película □ Feito real □ Outra (esp.) →

□ Non

Observacións

C.3. Funcións xerais

019 Especificase 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

□ Non

Observacións
### C.5. Grupo destinatario

**022** Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
<td>*Onde? → Na web de SEA</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Centros educativos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Fogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Museo</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**023** Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Local</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Provincial</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ CCAA</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Nacional</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Internacional</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**024** Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que se determina? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Idade</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Nivel educativo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Educación Primaria</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**025** Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cales son? →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Obxectivos do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>026</td>
<td>Explicitase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? → *Resumo de cale son → Combater ao molesto Ruidón</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### C.7. Regras do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descríbese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>027</td>
<td>Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? → Dento do videoxogo (no apartado Instrucciones) *Resumo de cale son → Arrastrar os ruido ao lugar adecuado (ver observacións)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

![Instrucciones](image)

### C.8. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>028</td>
<td>Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?</td>
</tr>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? → Dentro do videoxogo (no apartado Instrucciones) *Resumo de cale son → Facer que desaparezcan os ruidos nas situacións que se presentan en cada unha das cinco pantallas do videoxogo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
C.9. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>029</th>
<th>Enuméranse as competencias básicas que activa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>030</th>
<th>Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Onde? → Dentro do videoxogo (na segunda pantalla inicial)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Desenvolver boas prácticas acústicas</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

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

C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>031</th>
<th>Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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. |
| • | 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 ruído 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 campañá 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 Especificase 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 Especificase 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 concluir...

• 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 “Sílín 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 campañá 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 campañá 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>035</th>
<th>Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>*Indicar número de idiomas → 1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Galego</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Español</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Vasco</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Catalán</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Inglés</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>036</th>
<th>En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns (texto)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns (locución)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Locucións personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- A personaxe Silín presenta o videoxogo e encárgase de facilitar os reforzos e aportar consellos.

#### D.2. Son

<table>
<thead>
<tr>
<th>037</th>
<th>Que sons integra o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Música</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Voces</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- A única voz que se escota 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 escota un son.

#### D.3. Rexistro

<table>
<thead>
<tr>
<th>038</th>
<th>Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar os datos que solicita para o acceso → Un nome ou alias</td>
</tr>
</tbody>
</table>
D.4. Plataforma

<table>
<thead>
<tr>
<th>039</th>
<th>Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Consola (esp.)</td>
<td>□ PC</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Tableta</td>
<td>□ Outra/s (esp.) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
- Na web de SEA, dentro do apartado específico sobre a Campaña, engádese a seguinte información:
  *Descarga e instalación del Video 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>040</th>
<th>Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? → Na web de SEA</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>*Indicar e especificar versión.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Windows</td>
<td>□ Linux</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro/s (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
- Como sinalamos no anterior apartado, esta información inclúese de forma xeral, mais non nun apartado específico sobre o videoxogo.

D.6. Sistema periférico

<table>
<thead>
<tr>
<th>041</th>
<th>Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>*Indicar cales se necesitan</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Teclado</td>
<td>□ Rato</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro/s (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
**D.7. Outros requisitos técnicos**

**042 Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?**

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>☐ Conexión á rede</th>
<th>☐ Resolución mínima da pantalla</th>
<th>☐ RAM</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Tarxeta de son</td>
<td>☐ Instalación de plugins</td>
<td>☐ Execución de arquivos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Outros (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
<td>☐ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- A conexión á rede precisase 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 automaticamente (en caso de que no se autoexecute 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?**

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>☐ Realidade Aumentada</th>
<th>☐ Realidade Virtual</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Kinect</td>
<td>☐ Chat</td>
<td>☐ Control parental</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Redes Sociais</td>
<td>☐ Outras (especificar)</td>
<td>☐ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

**D.9. Linguaxe de programación**

**044 Especificase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?**

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>☐ Si</th>
<th>☐ Non</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ <em>Especificar →</em></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

18
### 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 dúvidas?

| Si | Especificar → |
| Non |

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Conclusións do bloque D</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Todas as locucións pertencen á personaxe Silin, 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Integra unha gran variedade de efectos de son (preto de 30 contando co minixogo incluído ao final), mais nesta ocasión non se utilizan como feedbacks se non como elementos de xogo sobre os que tomar decisións, dado que o xogo vai sobre ruido.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non inclúe formas de contacto específicas ante dúbidas xurdidas a partir da utilización do xogo. Non inclúe compras, nin publicidade integrada.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Obxectivos educativos</th>
<th>Adecuación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A 1</td>
</tr>
<tr>
<td>*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.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*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.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: O tipo de videoxogo sería máis acorde se o que se pretendese fose simplemente identificar ruidos, mais desenvolver boas prácticas acústicas requiriría na nosa opinión un xogo de simulación.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Aínda que se precisaría da axuda docente ou dun especialista para poder sacarlle un mayor partido ao videoxogo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*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)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

E.2. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Procedencia da información</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: O límite no videoxogo entre son e ruído é demasiado difusa. O ruído son sons que molestan ou perturban, que para algumas persoas poden resultar desagradables pero para outras non tanto.</td>
</tr>
<tr>
<td>O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

21
### Valoración → 1 2 N/A

### Xustificar:

#### 056 O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.

### Valoración → 1 2 N/A

### Xustificar:

#### Estrutura e representación

#### 057 O contido organizase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.

### Valoración → 0 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 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 locucions expoñendo as información conceptuais.

### Valoración → 0 1 N/A

### Xustificar: Ao rematar cada unha das fases, empregase a personaxe Silín para transmitir informacións, normas e consellos.

![Tercera fase superada](image)

#### Promoción de valores

#### 060 Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.

### Valoración → 0 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 **

**Xustificar:** Aparecen personaxes de raza branca e negra, aínda que non moitas. As situacións baséanse nun contexto occidental, mais non se distinguen persoas chinesas, árabes, etc.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

062 O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.

**Valoración → 0**

**Xustificar:** Nas situacións refíctense acontecementos de actualidade: a xuventude ce botellón e na discoteca, condutores tensos, nenas e nenos xogando, mulleres e homes facendo as tarefas do fogar...

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

063 O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.

**Valoración → 0**

**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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

064 O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.

**Valoración → 0**

**Xustificar:**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

065 O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.

**Valoración → 0**

**Xustificar:**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

066 O contido carece de connotacións agresivas e violentas.

**Valoración → 0**

**Xustificar:**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

067 Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.

**Valoración → 0**

**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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

068 Están exentos de erros de información e conceptuais.

**Valoración → 0**

**Xustificar:** Sabemos que este xogo foi supervisado por especialistas na materia.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

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**

**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

---

23
### E.3. Ámbito de incidencia

<table>
<thead>
<tr>
<th>070</th>
<th>A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Conceptual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Procedemental ou de habilidades</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Actitudinal</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 ruidos 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>071</th>
<th>En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: Bastante ou en gran medida dada a tipoloxía de xogo.

#### Observacións

---

### E.4. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>072</th>
<th>De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Memorización □ Lóxica □ Creación □ Construcción □ Estratexia □ Labirintos □ Selección □ Quebracabezas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Habilidade □ Clasificación</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Cálculo de elementos □ Identificación □ Pregunta-resposta □ Outro/s (esp.) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar:
- Percepción dos ruidos e identificación das situacións que os xeran.
- O minixogo é un reto de habilidade.

<table>
<thead>
<tr>
<th>073</th>
<th>Os retos integran distintos niveis de dificultade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>074</th>
<th>Natureza dos retos:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Os retos pódense crear.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Os retos están predefinidos no xogo e repitense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Os retos están predefinidos no xogo e repitense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varian aleatoriamente.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → Todos os retos as accións a realizar son os mesmos en cada partida.

<table>
<thead>
<tr>
<th>075</th>
<th>Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Empreganse elementos sorpresas ou fórmulas novıosas</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...

□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto

☑ Accédate directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto. → Neste caso aos botóns de ruido

□ 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 escotalo, arrastralo até lugar correcto e premer en Ruidón para que desapareza. Ao minixogo accédate 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 ruidos molestos nas situacións en lugar de arrastralos.

077 Presentanse 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 presentanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar: Os retos presentanse 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 ruidos 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 → 1 2 N/A

*Xustificar: Poden resolverse sen consultar ningún tipo de información.

### Observacións
### E.5. Retroalimentación e axuda

<table>
<thead>
<tr>
<th>082</th>
<th>Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ante accións ou respostas correctas</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ante accións ou respostas incorrectas</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ao conseguir un obxectivo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ao superar un nivel</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ao superar un reto</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Cando se supera o xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Cando remata o xogo ainda que non sexa superado</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outras (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Ao non superar un reto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Ao non superar o xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td>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 ruido foi arrastrado ao lugar correcto ou a un incorrecto.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Ao superar un nivel, Silín aporta consellos. Mais ainda que non sexa superere o nivel pódese viñar igualmente polas diferentes pantallas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• 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%.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>083</th>
<th>Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Apórtanse puntos, moedas, insignias... → No minixogo de habilidade final</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Quitanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Apórtanse coñecementos ou incentivase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Son de acerto</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Son de erro</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Animacións de vitoria</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Animacións de derrota</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td>Locucións de ánimos (ante acertos e erros). Consellos e orientación pedagóxicas, algunas ante accións realizadas mentres se xoga pero sobre todo ao completar unha fase.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>084</th>
<th>A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración →</td>
<td>0  2  N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: A retroalimentación recibida pode ser aleatoria, é dicir ante accións correctas ou incorrectas saen consellos ou ánicos xerais, mais tamén atopamos, ainda 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.*

<table>
<thead>
<tr>
<th>085</th>
<th>Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
</table>
☐ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice alguna 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, activanse 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 conductista, 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”, premianse as accións realizadas baixo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa producese 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 conxistema 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 tradúncense en consellos e orientacións ante respuestas correctas e ao supera de nivel.

Conclusións da análise E

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

- O obxectivo xeral do videoxogo especificase con claridade considerándoo adecuado para etapa educativa á que se dirixe, a pesar do amplo rango de idade que abarca. Se ben menciónan 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 incentivase 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 refóranse en voz cada acerto ou erro.
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

F.1. Tempo

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

F.2. Control do progreso

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Descripción</th>
<th>Sí</th>
<th>No</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>088</td>
<td>O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sí</td>
<td>*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Descripción</th>
<th>Sí</th>
<th>No</th>
<th>Posibilidades de intervención no deseño instrutivo</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>089</td>
<td>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□ Selección de niveis de dificultade.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sí</td>
<td>*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Descripción</th>
<th>Sí</th>
<th>No</th>
<th>*Xustificar:</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>090</td>
<td>Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Selección de niveis de dificultade.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Selección de retos ou actividades.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Creación completa de retos ou actividades</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Descripción</th>
<th>Sí</th>
<th>No</th>
<th>*Xustificar:</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>091</td>
<td>Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explicita se aporta?</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Explicase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>---</td>
<td>---</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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? |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non se aconsellan propostas de uso.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Consideración das necesidades e opinións**

093 | No videoxogo ou materiais complementarios antecipanse as dificultades posibles da súa posta en práctica. |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

094 | Pídease explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado,educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo. |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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. |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### 096. No videoxogo ou no material complementario suxirense tarefas que deben realizarse en equipo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

### 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

### 098. Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

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

#### 099. O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

#### 100. No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

#### 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...

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

### Conclusións da análise F

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

- 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 materiais 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>102</th>
<th>Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Natureza abstracta</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Natureza icónica</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Natureza narrativa</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- O comezo do xogo inclúe elementos dramáticos ou narrativos, mais a natureza xeral é icónica, non se compón unha narración.

### G.2. Estrutura

<table>
<thead>
<tr>
<th>103</th>
<th>Estrutura de navegación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Lineal</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Núcleo con radíos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Sandbox</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (esp.) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 autoria 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 viñaxar 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>104</th>
<th>O xogo consta de etapas, misións ou niveis?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- *Especificar número → 5
  - *Describir → En realidade son as pantallas principais do videoxogo, mais dentro do xogo se lles chama fases.

<table>
<thead>
<tr>
<th>105</th>
<th>Pódese repetir os niveis as veces desexadas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si, unha vez superados</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si, aínda que non se superen</td>
</tr>
<tr>
<td>Non, teríase que comezar o videoxogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-------------------------------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra opción (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• 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.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>G.5. Trama argumental</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>107 No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Por medio de <strong>cutscenes</strong> (especificar: se só ao principio, entre fases...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mediante voces en <strong>off</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mediante textos en pantalla</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Os escenarios do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>112 Número:</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Un escenario ou fondo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Varios escenarios (especificar número) → 6 (cinco das fases e un do minixogo)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>113 Localización contornas:</th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
</table>
| □ 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 inspiranse e/ou reflictén lugares reais? (cidades, monumentos...)

□ Si *En cales?→
□ Algunhas *En cales?→
□ Non
□ Dificil determinar

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

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

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Cores que predominan:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Cálidas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Frías</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Claras</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Escuras</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pastel</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>En qué época histórica se ambienta el videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Presente</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pasado</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Futuro</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non reflexa ambientación</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observaciones
• No juego predominan una gran variedad de colores e tonalidades, siendo el azul el más emparejado (ceo, paredes de las estancias, paredes de los edificios, colores de los botones...)

G.7. Visión del jugador/a

<table>
<thead>
<tr>
<th>No espacio virtual del juego</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Primeira persoa</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Terceira persoa</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Omnipresente</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>O espacio físico (espacio real que ocupa a/a jugador/a) incorporase dentro de la dinámica del juego?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observaciones
—

G.8. Personajes

Presencia de personajes

<table>
<thead>
<tr>
<th>Integranse en el videojuego personajes?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>No caso de integrar personajes, de qué manera?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Pre-definidos (esp.) → Hai dos personajes principales: Silín e Ruidón. E sobre 125 figuras humanas o figurantes simulando realizar acciones en situaciones presentadas en fases.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

35
<table>
<thead>
<tr>
<th>124</th>
<th>Estilo gráfico</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Realista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Surrealista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abstracto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>■ Cartoon</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pixelado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Manga</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>125</th>
<th>Características da representación gráfica</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ 2D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ 3D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>126</th>
<th>Especie</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>■ Persoa</td>
<td>1 (Silín)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animal</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>■ Ser fantástico</td>
<td>1 (Ruidón)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>127</th>
<th>Roles</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Femininos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Heroina</td>
<td>□ Heroe</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Axudante</td>
<td>□ Axudante</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Antagonista</td>
<td>□ Antagonista</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Provedora</td>
<td>□ Provedor</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Beneficiaria</td>
<td>□ Beneficiario</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra</td>
<td>□ Outro</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Personaxes principais**

<table>
<thead>
<tr>
<th>128</th>
<th>Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>■ Occidentais</td>
<td>1 (Silín)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asiáticos</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Árabes</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Indios</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>129</td>
<td>Xénero</td>
<td>Nº de referencias</td>
</tr>
<tr>
<td>-----</td>
<td>--------</td>
<td>------------------</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Feminino</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Masculino</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Asexual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>130</th>
<th>Estados e necesidades especiais</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe en cadeira de rodas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe sen unha extremidade</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe xorda</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe con baixa visión</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe embarazada</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe con dificultades linguísticas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>131</th>
<th>Idade</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Infancia (0-12 anos)</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Adolescencia (13-18 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Mocidade (19-35 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Adultez (36-65 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Vellez (65 en diante)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non se distingue</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>132</th>
<th>Rexistro lingüístico</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Estándar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Culto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Coloquial</td>
</tr>
<tr>
<td>Arquetipos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
| 133 No videoxogo ou nos materiais complementarios describese a personalidade das principais personaxes. | *Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar: No videoxogo se presentan e non cómic describese sobre todo a Ruidón. |
| 134 Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades. | *Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar: 
Silín → silencio
Ruidón → ruido |
| 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 principais 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 tívésemos en conta as personaxes “figurantes” estas están deseñadas de tal maneira que todas teñen a mesma proporción, distingúese 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 Apréciase diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos. |
*Valoración → 0 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 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N°</th>
<th>Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
- Serían os botóns dos ruidos.

### G.10. Estrutura temporal

<table>
<thead>
<tr>
<th>N°</th>
<th>Tempos, relacións e excepcións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Dimensión temporal</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>145</td>
<td><strong>Tempo interno</strong> (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ O tempo empregado afecta á puntuación.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Emprégase unha dinámica de xogos por quedas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (esp.) → O videoxogo non inclúe tempo, pero si o minixogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Tempo externo</strong> (tempo real que se emprega en xogalo)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.) No minixogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida. No videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>146</td>
<td><strong>Relacións entre as dimensións temporais:</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Simétrica (xógase en tempo real)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ 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)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>147</td>
<td><strong>Excepcións ao fluxo temporal do xogo:</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Cut-scenes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Flash back</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Flash forward</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Conclusións da análise G

| En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluir...
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>- <strong>Videoxogo de estrutura lineal con ausencia de narración.</strong> 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 ruido.</td>
</tr>
<tr>
<td>- <strong>O videoxogo non permite configuracións,</strong> as personaxes ven en pre-definifas, nas que diferenciamos:</td>
</tr>
<tr>
<td>- <strong>Personaxes principais,</strong> Silín e Ruidón, un neno e unha pantasma.</td>
</tr>
<tr>
<td>- Más de 100 personaxes “figurantes”, integradas nos fondos do videoxogo en actitude activa, entre as que se atopen 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:* Están recollidas nunha pantalla específica dentro do propio videoxogo

### H.2. Obxectivos do xogo

149 Tipoloxía dos obxectivos do xogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:* Considerámolos moi sinxelos para alumnado de Terceiro de Primaria.

151 Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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.

### H.3. Recompensas

152 Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Obtén puntos → No minixogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Superar niveis</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Obtén premios físicos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Obtén bens virtuais → Podemos considerar un ben virtual o acceso ao videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Aparecer en táboa de clasificacións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gardar as marcas persoais → En teoría, xa que esta funcionalidade non é real na versión web</td>
</tr>
</tbody>
</table>

——
<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Outra (especificar)</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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 númbera de Ruidóns posibles. Rematado o tempo accédate 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>153 Natureza do conflito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Conflito de superación persoal</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Interpersoais</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Intergrupais</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Negociados</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cooperativos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

**Observacións**

### H.5. Os/as xogadores/as

<table>
<thead>
<tr>
<th>154 Composición dos xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Un só xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Un só equipo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Dous xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Dous equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Múltiples xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Múltiples equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→

<table>
<thead>
<tr>
<th>155 Relación entre xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Alianza estática</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Alianza dinámica</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### H.6. O equilibrio de dificultade

<table>
<thead>
<tr>
<th>156</th>
<th>Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>□ Brindanse ao inicio da partida *Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Aparecen durante o transcurso do xogo *Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

157 En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar:

Observacións

---

### H.7. Eventos do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>158</th>
<th>Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Finita. Afectan ao periodo correspondente a unha partida, desaparecen ao comenzar outra nova.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →

159 Compoñente de azar

□ Si *Especificar →

□ Non

160 Accións do xogador/a

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xerais</th>
<th>Específicas</th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Diexéticas</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mover personaxe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Calcular</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Escribir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Seleccionar</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Premer</td>
<td>Premer no botón de ruido unha vez arrastrado ao lugar correcto da pantalla</td>
<td>Ruidón desaparece. Nalgunhas ocasións aparece un botón laranxa no que se inclúe o volume de son</td>
</tr>
<tr>
<td>1. Arrastrar obxectos</td>
<td>Arrastrar ruido até zona da pantalla correcta</td>
<td>adecuado.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Coller</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Colorear</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Construír</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras</td>
<td>Escoitar</td>
<td>Premer nun botón de ruido</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Disparar</td>
<td>Premer sobre Ruidón co “lanzasilencio”</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Non diexèticas
□ 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 → 1 2 N/A
*Xustificar: Sempre é igual.

162 O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
*Valoración → 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:
**Marcadores**

- **Alfanuméricos**
- **Icónicos**
- **N/A**

*Xustificar →*

**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**
<table>
<thead>
<tr>
<th>Conclusións da análise H</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluir...</td>
</tr>
<tr>
<td>- Estamos ante un videoxogo monousuario/a, de regras sinxelas e obxectivos lúdicos claros, explicados dentro do propio xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>- 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>- 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>- No videoxogo as accións a realizar sempre son as mesmas.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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 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 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: reúñense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)

*Valoración → 0 1 N/A

*Xustificar: A distribución da información está moi coidada, percibimos tres niveis:

• Parte superior esquerda, informase 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 minijogo:
    ▪Jugar
    ▪Volver
  ○ Na pantalla Ranking
    ▪Inicio
1.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Escenarios - pantallas - decorados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>170</td>
<td>O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.</td>
</tr>
<tr>
<td>171</td>
<td>Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropriados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>172</td>
<td>Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>173</td>
<td>O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.</td>
</tr>
<tr>
<td>174</td>
<td>O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)</td>
</tr>
<tr>
<td>175</td>
<td>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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>176</td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Quizais non sexan moi atractivos a alumnado de 2º e 3º de Primaria.</td>
</tr>
<tr>
<td>177</td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: As ilustracións son unha elemento importante no xogo, xa que nelas se reflicten as acciones provocantes (ou non) dos ruidos a arrastrar.</td>
</tr>
<tr>
<td>178</td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Son adecuados tanto para a súa correcta observación como interacción.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Texto escrito</td>
</tr>
<tr>
<td>179</td>
<td>Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.</td>
</tr>
<tr>
<td>180</td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>181</td>
<td>A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>182</td>
<td>Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

49
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 subtitulos ou textos.

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar:

184 Os subtitulos 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”.
<table>
<thead>
<tr>
<th>189</th>
<th>Os sons de acerto e erro non son estridentes.</th>
<th>*Valoración → 0 1 2 N/A</th>
<th>*Xustificar: Infórmase dos acertos e dos erros mediante locución, non sons.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>190</td>
<td>A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: O videoxogo non integra música ambiente</td>
</tr>
<tr>
<td>191</td>
<td>A calidade do son é boa.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Combinación dos aspectos audiovisuais</td>
</tr>
<tr>
<td>192</td>
<td>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...)</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td>193</td>
<td>A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 1.3. Accesibilidade

<table>
<thead>
<tr>
<th>194</th>
<th>Que se pode configurar no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Axustar o tamaño da fonte</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Activar e desactivar subtítulos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Activar e desactivar sons, música ambiente...</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Contraste, brillo e cor do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Configurar teclado, joystick, rato...</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non permite configuracións</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### I.4. Funcionalidade técnica xeral

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>195</td>
<td>Permite saltar os <em>cut scenes</em> e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>En cada presentación ou instrución se inclúe un botón que permite saltalas.</td>
</tr>
<tr>
<td>196</td>
<td>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.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>Na versión web, que é a que estamos analizando non permite gardar as partidas. Hai que volver empezar de cero.</td>
</tr>
<tr>
<td>197</td>
<td>Os tempos de carga son razoables.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>198</td>
<td>No caso de videoxogos on line a URL e <em>favicon</em> son significativos.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>Mostrase unha folla en branco.</td>
</tr>
<tr>
<td>199</td>
<td>Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>200</td>
<td>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.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>O videoxogo ninguña. O minixogo ao ser o cursor un punto de mira semella ir máis lento, como máis pesado, entrañando certa dificultade dirixilo de foma áxil.</td>
</tr>
<tr>
<td>201</td>
<td>Está libre de erros de programación.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

En líneas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluir...

- 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**

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

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>27 de xaneiro de 2016</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Hardware empregado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Computador Toshiba</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Modelo: SATELLITE A110-180</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Edición: Windows XP</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO
   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
   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
   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
   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
   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
   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
**A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO**

### A.1. Videoxogo obxecto de análise

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>001</td>
<td>Título</td>
<td>Cunquín e o almorzo saudable</td>
</tr>
<tr>
<td>002</td>
<td>Ano ou data lanzamento</td>
<td>2008</td>
</tr>
<tr>
<td>003</td>
<td>Colección</td>
<td>Non forma parte</td>
</tr>
<tr>
<td>004</td>
<td>Soporte</td>
<td>CD</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>En liña</td>
<td>Non figura</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Accesible en Web</td>
<td>Non figura</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Descarga en Web</td>
<td>Non figura</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Rede social</td>
<td>Non figura</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Descarga en tenda</td>
<td>Non figura</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td>Non figura</td>
</tr>
<tr>
<td>005</td>
<td>Localización do xogo</td>
<td>Facilitado polo Concello de Lugo</td>
</tr>
<tr>
<td>006</td>
<td>Prezo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>€</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Pts</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gratuíto</td>
<td>Enviado por correo postal polo Concello de Lugo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra opción</td>
<td>Non figura</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 nesse ano. Máis información en: [http://cultura.galiciadigital.com/autor/lopez-noe](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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Implicadas/os</th>
<th>nº</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Concello</td>
<td>1</td>
<td>Concello de Lugo</td>
<td>Lugo</td>
<td><a href="http://lugo.gal/">http://lugo.gal/</a></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Editorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Produtora audiovisual</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-------------------</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non figuran</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 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 indicase 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 indicase mediante logos que colaboraron:  
  - **Eroski center**  
  - **Rio Calcio**  
  - **Rio frutas**  
  - **INGAPAN**  
  - **FEMP**  
  - **Colegio Oficial de Enfermería de Lugo**
A.3. Imaxes de referencia

<table>
<thead>
<tr>
<th>011</th>
<th>Menú Taboleiro xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><img src="image1" alt="Imagen del Menú" /></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><img src="image2" alt="Imagen del Taboleiro Xogo" /></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

A.4. Outros datos

<table>
<thead>
<tr>
<th>012</th>
<th>Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>013</th>
<th>Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>• 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: <a href="http://ceipmenendezpelayo.es/paginas/celebrac/almorzos.htm">http://ceipmenendezpelayo.es/paginas/celebrac/almorzos.htm</a>)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>014</th>
<th>Outra información de interese</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Conclusións do bloque A

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

• 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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descripción)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Embalaxe Porta-CD en cartón</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Material impreso</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Espazo en tenda virtual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Imaxe de referencia:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Materiais</td>
</tr>
<tr>
<td>---</td>
<td>-----------</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Titorial</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Trailer</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Sinopse</td>
</tr>
</tbody>
</table>

\(^1\) 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.
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th>equilibrada e saudable.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Presentación formal</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Guía didáctica específica para docentes</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Información xeral de carácter pedagógico.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Orientación e consellos pedagógicos para o seu uso</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Información técnica</td>
<td>Parte posterior embalaxe</td>
<td>Indicanse os requisitos mínimos.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro/s</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

**Conclusións do bloque B**

En liñas xerais respecto aos materiais e informaciós que acompañan o videoxogo podemos concluir...

- O videoxogo repartíuse 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 Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?

□ Si □ Orixinal □ Libro □ Banda deseñada
□ Película □ Feito real □ Outra (esp.) →
□ Non

Observacións

—

C.3. Funcións xerais

019 Especificase 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) →
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 Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?

| □ Si | *Onde? → |
|      | *Para cal? (especificar) |
|      | □ Centros educativos  □ Fogar  □ Museo |
|      | □ Outro (especificar) → |
| □ Non | |

023 Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?

| □ Si | *Onde? → |
|      | *Para cal? (especificar) |
|      | □ Local  □ Provincial  □ CCAA  □ Nacional  □ Internacional |
|      | □ Outro (especificar) → |
| □ Non | |

024 Especificase 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>026 Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>*Onde? → Nas instrucións do videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>*Resumo de cales son → Conseguir 3 ingredientes para almorzar: froita, leite e cereais. E tornar á casa de partida.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Non</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### C.7. Regras do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>027 Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>*Onde? → Nas instrucións do videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>*Resumo de cales son →</td>
</tr>
<tr>
<td>1. Tirar o dado</td>
</tr>
<tr>
<td>2. Activar a casa de xogo, no que ás veces hai que superar algún minixogo, avanzar e retroceder casas, comprar cousas....</td>
</tr>
<tr>
<td>3. Xogar a un minixogo; se é completado obtéñense puntos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Non**

**Observacións**

- **Opcións no taboleiro de xogo:**
  ![Taboleiro do videoxogo](image-url)

---

11
C.8. Retos

**028 Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?**

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? → Nas instrucións do videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son → Ver observacións</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 enerxia.
  - **Mantén limpia a cidade.** O parque da nosa cidade está moi sucio e non podes permitilo, pois se non non se podría pasear por el. Axuda a Cunquín a recoller o lixo que hai tirado polo chan. Recolle 15 obxectos antes de que se estogne o tempo.
  - **Catro en raia.** Xoga cos teus amigos ao famoso catro en raia. Tés unha barra de enerxia que cando se completa permiteche 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 tés 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.** Graxas a todo o que Cunquín aprendeu dos almorzos saudables, hoxe en día ten un corpo de escándalo. E para demostralo non dubita nin un anaco en colocarse sobre a pista de baile e marcare 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 incríble.

- De maneira gráfica indicase 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 Especificase 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 Especificase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?
Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagógica que acompaña o videoxogo podemos concluir...

- 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 (descripción dos minixogos que inclúen) achéganse explicadas nun apartado específico de Instrucións.
- Non se inclúen información pedagógica relacionadas cos obxectivos específicos e contidos tratados no videoxogo.
### D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

#### D.1. Idioma

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción</th>
<th>Detalles</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>035</td>
<td>Sen entrar no videoxogo, especificase o idioma ou idiomas que soporta?</td>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td>*Indicar número de idiomas → 1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Galego □ Español □ Vasco □ Catalán □ Inglés</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción</th>
<th>Detalles</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>036</td>
<td>En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?</td>
<td>□ Botóns (texto)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Botóns (locución)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Locucións personaxes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
- O idioma faise visible dentro do videoxogo principalmente nas instrucións e nas probas relacionadas coas preguntas.

#### D.2. Son

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción</th>
<th>Detalles</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>037</td>
<td>Que sons integra o videoxogo?</td>
<td>□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Música</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Voces</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción</th>
<th>Detalles</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>038</td>
<td>Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?</td>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar os datos que solicita para o acceso →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### D.4. Plataforma

<table>
<thead>
<tr>
<th>039</th>
<th>Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Consola (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>PC</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Teléfono inteliñente</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Tableta</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra/s (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
- Concretamente: *Ordenador personal*

### D.5. Sistema operativo

<table>
<thead>
<tr>
<th>040</th>
<th>Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Windows</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Linux</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>MacOs</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Android</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>iOS</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro/s (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
- Windows XP

### D.6. Sistema periférico

<table>
<thead>
<tr>
<th>041</th>
<th>Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Teclado</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Rato</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Joystick</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Pantalla táctil</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro/s (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
- Esta información achégase a través das instrucións de cada minixogo.

### D.7. Outros requisitos técnicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>042</th>
<th>Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Conexión á rede</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Resolución mínima da pantalla</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ram</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Tarxeta de son</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Instalación de plugins</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Execución de arquivos</td>
</tr>
</tbody>
</table>
D.8. Tecnologías de comunicación e interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th>043</th>
<th>Que tecnologías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Realidade Aumentada</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Realidade Virtual</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Kinect</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Chat</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Control parental</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Redes Sociais</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

D.9. Linguaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th>044</th>
<th>Especificase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si  ∗Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

D.10. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th>045</th>
<th>O videoxogo inclúe compras integradas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si  ∗Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
### D.11. Publicidade

<table>
<thead>
<tr>
<th>O videoxogo integra publicidade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Non dentro do xogo, mais como xa se resaltou mòstranse logos de empresas de alimentación na embalaxe e no adhesivo do CD.

### D.12. Garantía

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- —

### D.13. Contacto

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- —

### Conclusións do bloque D

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

- Videoxogo totalmente en galego.
- Non inclúe locucions, 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.
Bienvenido al asistente de instalación de Cunquín e o almorzo saudable.

Valora instalar Cunquín e o almorzo saudable no teu ordenador.

E crencomendable que peches dúas ou tres semanas que se estean a executar dous días de restos a instalar.

Preve Seguente para continuar, ou Cancelar para saír do instalar.
## E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

### E.1. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
<th>049 Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración →</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td>A educación para unha alimentación saudable debería comezarse na Educación Infantil, o recurso diríxese á Educación Primaria polo tanto absolutamente o principal obxectivo é adecuado.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
<th>050 Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración →</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td>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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
<th>051 O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración →</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td>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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
<th>052 Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración →</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td>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 froitas (na maioría dos xogos móstranse mazás) evitando as grazas e doces, mais isto é aplicable a toda a alimentación, non só ao almorzo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
<th>053 Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración →</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td>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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### E.2. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Procedencia da información</th>
<th>054 O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos científicamente e vixentes na actualidade.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración →</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

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 científicamente, 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 Telelunna.

<table>
<thead>
<tr>
<th>055</th>
<th>O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>056</th>
<th>O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Estrutura e representación**

<table>
<thead>
<tr>
<th>057</th>
<th>O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Os contidos estrutúranse en minixogos independents uns de outros, mais non de forma xerárquica.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>058</th>
<th>O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>059</th>
<th>O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>060</th>
<th>Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Nalgúns dos minixogos si, como por exemplo no de “Aforro enerxético”, mais non en todos, como no de “Catro en raia”</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Promoción de valores**

<table>
<thead>
<tr>
<th>061</th>
<th>O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>062</th>
<th>O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: A personaxe feminina desébese como churrisqueira. A pesar de que de forma textual resáltase que é <em>dura como unha roca</em>, en aparenca 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”: <em>A túa casa volveuse tola [...]</em> 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Incorre en sexismo lingüístico abusando do masculino xenérico.

<table>
<thead>
<tr>
<th>063</th>
<th>O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>064</th>
<th>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Integra un minixogo relacionado coa limpeza da contorna, chamado “Mantén limpa a cidade&quot;.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>065</th>
<th>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: O videoxogo pode ser xogado na súa totalidade en galego, mais o contido non se orienta para o seu uso.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>066</th>
<th>O contido carece de connotacións agresivas e violentas.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Sinalar que se emprega o termo “Disparar” no minixogo “O grasicida”, mais a acción realizase sobre obxectos (neste caso alimentos graxentos), nos sobre personaxes.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Adecuación**

<table>
<thead>
<tr>
<th>067</th>
<th>Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>068</th>
<th>Están exentos de erros de información e conceptuais.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Non detectados.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>069</th>
<th>Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### E.3. Ámbito de incidencia

<table>
<thead>
<tr>
<th>070</th>
<th>A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Conceptual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>✗ Procedemental ou de habilidades</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Actitudinal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>
- **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?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Memorización</th>
<th>Lóxica</th>
<th>Creación</th>
<th>Construción</th>
<th>Estratexia</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Labirintos</td>
<td>Seleción</td>
<td>Quebracabezas</td>
<td>Habilidade</td>
<td>Clasificación</td>
</tr>
<tr>
<td>Cálculo de elementos</td>
<td>Identificación</td>
<td>Pregunta-resposta</td>
<td>Outro/s (esp.) →</td>
<td>Percepción e ordenación letras (palabras)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 repitense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida**
- **Os retos están predefinidos no xogo e repitense 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, repetándose 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>075 Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Empreganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Accédease directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar) → Accédease automáticamente a un reto ou a outro en función da casa onde caia a personaxe.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar →</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Adecuación pedagóxica

<table>
<thead>
<tr>
<th>076 Os retos son apropriados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Para o tratamento do contido principal non, mais algúns si os consideramos apropriados para o tratamento 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>077 Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: En cada un dos retos trátanse diferentes contidos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>078 Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Aforro retos que non, como o “Labirinto”, a “Pista de Baile” o “Catro en raia”.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>079 Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: A secuencia na que se presentan e producto da aleatorioide.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Características intrínsecas

<table>
<thead>
<tr>
<th>080 Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos máoxtrase incerta.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>081 Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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:

![Imagen de videoxogo](image.png)

083 Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?

- Apórtanse puntos, moedas, insignias...
- Quitanse 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.
A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.

*Valoración → 1 2 N/A

*Xustificar:

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, activanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
- □ No xogo non se oferece ningún tipo de axudas.
- □ Outro (esp.)

*Xustificar →

Observacións

E.6. Teorías de aprendizaxe

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 prodúcuse 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 er 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 concluir...

- □ 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 frente os conceptuais e actitudinais.
• No videoxogo trátanse tamén de forma superficial contidos relacionados coa lingua, matemática,
enexia 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 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

| 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?
|     | □ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.
□ Explicase 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 anticipanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.

*Valoración → 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 → 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 → 1 2 N/A
<table>
<thead>
<tr>
<th>*Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>096</strong> No videoxogo ou no material complementario suxirense tarefas que deben realizarse en equipo.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración →[ ] 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>*Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>097</strong> 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración →[ ] 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>*Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>098</strong> Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración →[ ] 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>*Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>099</strong> O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración →[ ] 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>*Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>100</strong> No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración →[ ] 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>*Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>101</strong> 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...</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración →[ ] 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

**Conclusións da análise F**

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

- O videoxogo a pesar de non permitir gardar as partidas, adecuariase 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

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 accións no xogo. Sen embargo os retos non se relacionan totalmente coa atmosfera inicial que pretende xerar o xogo.

• Nas instrucións do videoxogo explicase a historia para xogar 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 proviente 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

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 del número que saiga en dado nos 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 Póñese repetir os niveis as veces desexadas?
- Si, unha vez superados
- Si, aínda que non se superen
- Non, teriase 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 espacio de configuración do xogo?
- Ningunha
- Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)
- Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)

Observacións
- Póñese 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 caracterísicas evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.

*Valoración → 0  1  2  N/A*
109 O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.  
*Valoración → 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Os escenarios do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>112 Número:</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Un escenario ou fondo</td>
</tr>
<tr>
<td>[✓] Varios escenarios (especificar número) → 10 aproximadamente</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Localización contornas:</th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Interior</td>
<td>Características reais, representan interiores dunha vivenda.</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>Exterior</td>
<td>Características reais:xardín labirinto, parque, pista de baile...</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>Neutro</td>
<td></td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (esp.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

114 As contornas do videoxogo inspiranse e/ou refleiten 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
- Más que escenarios serían a fondos de xogo.
- No deseño de pantallas empregase 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 indicións 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>122</th>
<th>Intégranse no videoxogo personaxes?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>123</th>
<th>No caso de integrar personaxes, de que maneira?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Pre-defineidos (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Selección avatar (esp. as opcións) → pódese elixir entre Cunquíña e Cunquín</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Creación avatar (esp. as opcións)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>124</th>
<th>Estilo gráfico</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Realista</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Surrealista → as personaxes (son cuncas personalizadas)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Abstracto</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Cartoon</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Pixelado</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Manga</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Características da representación gráfica

<table>
<thead>
<tr>
<th>125</th>
<th>2D</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>3D</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (esp.) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Especie

<table>
<thead>
<tr>
<th>126</th>
<th>N° de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Persoa</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Animal</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ser fantástico 7</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non se distingue</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Roles

<table>
<thead>
<tr>
<th>127</th>
<th>Femininos</th>
<th>Nº ref</th>
<th>Maculinos</th>
<th>Nº ref.</th>
<th>Asexuais</th>
<th>Nº ref.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Heroina</td>
<td>1 (Cunquíña)</td>
<td>Hero</td>
<td>1 (Cunquín)</td>
<td>□ Hero</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Axudante</td>
<td>□ Axudante</td>
<td>3 (Cullerín, Trinc hin e Tendeiro)</td>
<td>□ Axudante</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Antagonista</td>
<td>□ Antagonista</td>
<td>1 (Dr. Estrago)</td>
<td>□ Antagonista</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Provedora</td>
<td>□ Provedor</td>
<td>1 (Alfabetizador)</td>
<td>□ Provedor</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxes principais</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>----------------------</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>128</strong> Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</td>
<td>Nº de referencias</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Occidentais</td>
<td>□ Asiáticos</td>
<td>□ Árabes</td>
<td>□ Indios</td>
<td>□ Africanos</td>
<td>□ Xitana</td>
<td>□ Azul</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xénero</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Feminino</td>
<td>□ Masculino</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estados e necesidades especiais</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Personaxe en cadeira de rodas</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Idade</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Infancia (0-12 anos)</td>
<td>□ Adolescencia (13-18 anos)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
132 Règistro lingüístico
- Estándar
- Culto
- Coloquial
- Vulgar
- Outro (esp.)

133 Arquetipos
No videoxogo ou nos materiais complementarios describese a personalidade das principais personaxes.

*Valoración → 0   1  2  N/A

*Xustificar: Describense 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 multitud 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.
  - Cullerin 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 Alfabetizador: vive na despensa. Ten todo o necesario para que poidamos almorzar, 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 Cunquín.

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 aparenca indicando...
que é dura, mais non en que sentido.

137 Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principais 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 = Cunquiña.

• A pesar de que as personaxes son cuncas de cor ocre inclúe trazos occidentais (cor do cabelo, formas dos ollos...)

• Emprégase un rexistro lingüístico colloquial 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

38
| □ 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

### Dimensión temporal

145 **Tempos, relacións e excepcións**

| 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 quedas. |
| □ 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. |
| *Xustificar → Manéxase á personaxe nun tempo determinado coincidente cun tempo real.* |

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**
Conclusións da análise G

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

- 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 hero, 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 hero (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 realizase unha presentación das personaxes principais e secundarias, mais despois pasan desapercibidas no xogo, non se aprecia o rol para o cal foron deseñadas.
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148 As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.

* Valoración → 0  □ 2  N/A

*Xustificar: As regras expícanse 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...) Mas 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  □ 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  □ 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)
**H.5. Os/as xogadores/as**

### Estrutura de interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th>154 Composición dos xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Un só xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Un só equipo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Dous xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Dous equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Múltiples xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Múltiples equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial—*

<table>
<thead>
<tr>
<th>155 Relación entre xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Alianza estática</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Alianza dinámica</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →*

### Observacións

---

**H.6. O equilibrio de dificultade**

<table>
<thead>
<tr>
<th>156 Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Brindanse ao inicio da partida *Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Aparecen durante o transcurso do xogo *Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Valoración → 0  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 afecta á tipoloxía e número de retos a resolver, os puntos que se poden gañar ou perder e incluso ao número de quedas dispoñibles en cada partida.*
- **Non**

#### 160 Accións do xogador/a

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xerais</th>
<th>Específicas</th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Diexéticas</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Mover personaxe</strong></td>
<td>De dereita a esquerda. Tamén de arriba – abaixo – dereita e esquerda.</td>
<td>Conséguense ou réstanse puntos.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Calcular</strong></td>
<td>Operación matemáticas: premer sobre o signo correcto.</td>
<td>Conséguense ou réstanse puntos.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Escribir</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Seleccionar</strong></td>
<td>Seleccionar a resposta ou opción correcta.</td>
<td>Conséguense ou réstanse puntos.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Premer</strong></td>
<td>Premer sobre Enter para tirar dado Personaxe avanza polas casas do taboleiro, en función de onde caia activase un reto, gáñase ou pérdese un punto...</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Arrastrar obxectos</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Coller</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Colorear</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Construír</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Outras (especificar)</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

| Non diexéticas | | |
| **Pause** | | |
| **Configuración** | | |
| **Menú** | Xogar | |
| | Instruccions | |
| | Minixogos | |
| | Sair | |
### H.8. Resultados do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>163</th>
<th>Tipo de resultados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Multixogador/a con resultado de vitoria única</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Multixogador/a con resultado de derrota única</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Multixogador/a con resultados de clasificación</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outros (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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.*

---

<table>
<thead>
<tr>
<th>164</th>
<th>Marcadores</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Alfanuméricos</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Icónicos</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → Empréganse números (puntos e tempo)*

---

<table>
<thead>
<tr>
<th>165</th>
<th>Cómputo que aparece no marcador</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Individual, por equipos ou ambos</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluir...

- 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.
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 especificanse 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 cómpre ler as instrucións, xa que as teclas sobre as que premer para realizar certas accións varian 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: reúñense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)

*Valoración → 0 1 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Escenarios - pantallas - decorados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>170 O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Xustificar: No deseño do taboleiro pódese confundir o fondo coas casas. E estas coas frechas que saen en momentos puntuais.

### Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)

<table>
<thead>
<tr>
<th>N. de Xusto</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>171</td>
<td>Os medios gráficos que componen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>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”</td>
</tr>
<tr>
<td>172</td>
<td>Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>As ilustracións carecen de valor pedagóxico para a adquisición de coñecementos ou facilitar a comprensión.</td>
</tr>
<tr>
<td>173</td>
<td>O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>Si, absolutamente, non detectamos problemas a este respecto.</td>
</tr>
<tr>
<td>174</td>
<td>O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>Son moi sinxelos e non inclúen aspectos como os especificados no ítem.</td>
</tr>
<tr>
<td>175</td>
<td>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.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>Mantende uniforme tanto nas instrucións como nos interiores dos xogos, nos que se varía lixeiramente de liña gráfica mais os cambios non son excesivos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Texto escrito

<table>
<thead>
<tr>
<th>N. de Xusto</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>176</td>
<td>Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>atopamos algún erro ortográfico: instruc[ións, ga[n]as...</td>
</tr>
<tr>
<td>177</td>
<td>A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>178</td>
<td>Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>179</td>
<td>O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
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 2 N/A

*Xustificar: Empregase 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 fluida.

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 atopamos 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 sobreponen 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:

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:

188 Os elementos sonoros melloran o entendimento 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.
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.

A calidade do son é boa.

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar:

Combinación dos aspectos audiovisuais

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.

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

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

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.

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 → 1 2 N/A

*Xustificar: Non se permite gardar as partidas. Ademais para sair 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 razonables.

*Valoración → 0 2 N/A

*Xustificar: Si son razonables, mais dado a tipoloxía de xogo hai demasiados. Empreganse 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 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 precisase “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. |
### K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

#### K.1. Conclusións finais

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Videoxogo en galego.</td>
<td>• Historia e personaxes descoidados ao longo do videoxogo. Non son aproveitados.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Mecánica do xogo coidada e comprensible.</td>
<td>• A maioría dos retos integrados requiren axilidade no manexo do teclado para ser superados.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Instrución bastante completas e claras.</td>
<td>• Integra contidos aloxados dos obxectivos educativo do xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Integra retos variados.</td>
<td>• Non inclúe guía didáctica.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non se atopan erros de programación.</td>
<td>• O factor azar e aleatoriedade provocan que nunha mesma partida poidan saír os mesmos retos. E que se dubide se a meta é alcanzable.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Dende un punto de vista lúdico, integra retos desafiantes e entretidos.</td>
<td>• O videoxogo non é flexible nin adaptable.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• O videoxogo non consegue na súa totalidade o obxectivo xeral para o cal foi creado.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Data de inicio do proceso da análise
08 de febreiro de 2016

<table>
<thead>
<tr>
<th>Hardware empregado</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Computador Vaio (Sony)</td>
</tr>
<tr>
<td>• Modelo: SVF153A1YM</td>
</tr>
<tr>
<td>• Edición: Windows 10 Home</td>
</tr>
<tr>
<td>• RAM utilizable: 7,90 GB</td>
</tr>
<tr>
<td>• Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64</td>
</tr>
<tr>
<td>• Navegador web: Google Chrome</td>
</tr>
<tr>
<td>○ Versión 47.0.2526.106 m</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO
   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
   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
   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
   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
   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
   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
A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

### A.1. Videoxogo obxecto de análise

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Campo</th>
<th>Datos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>001</td>
<td>Título</td>
<td>O avó de Paulo</td>
</tr>
<tr>
<td>002</td>
<td>Ano ou data lanzamento</td>
<td>2008</td>
</tr>
<tr>
<td>003</td>
<td>Colección</td>
<td>Non figura</td>
</tr>
<tr>
<td>004</td>
<td>Soporte</td>
<td>CD</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ En liña</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Accesible en Web</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Descarga en Web</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Rede social</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Descarga en tenda</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro</td>
</tr>
<tr>
<td>005</td>
<td>Localización do xogo</td>
<td>En CD</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Cedido pola empresa compostelá imaxin</td>
</tr>
<tr>
<td>006</td>
<td>Prezo</td>
<td>€</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Pts</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Gratuito</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outra opción</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Implicadas/os</th>
<th>nº</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>007</td>
<td>Empresa tecnolóxica</td>
<td>1</td>
<td>imaxin</td>
<td>software</td>
<td>Santiago de Compostela</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td>1</td>
<td>Presidencia Secretaría Xeral de Emigración</td>
<td>Santiago de Compostela</td>
<td><a href="http://www.xunta.es/portada">http://www.xunta.es/portada</a></td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Concello
□ Museo
□ Biblioteca
□ Fundación
### 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 Ruiz
  - 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 autoria:
  - 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Portada</th>
<th>Interface</th>
</tr>
</thead>
</table>

### A.4. Outros datos

<table>
<thead>
<tr>
<th>012</th>
<th>Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>013</th>
<th>Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>014</th>
<th>Outra información de interese</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Novas publicadas na rede en relación ao acto de presentación de “O avó de Paulo”:
  - 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/2008/07/17/000312163178917083126.htm](http://www.lavozdegalicia.es/lavozdelaemigracion/2008/07/17/000312163178917083126.htm)
Conclusións do bloque A

<table>
<thead>
<tr>
<th>En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluir...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Videoxogo educativo con Depósito Legal de 2008.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Especificanse os nomes das persoas que participaron na elaboración do xogo. Entre as funcións non se menciona ningunha relacionada coa educación.</td>
</tr>
<tr>
<td>• 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

#### B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>015 Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descripción)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Embalaxe Portacedés en plástico con portada de papel a dúas caras.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Material impreso</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Espazo en tenda virtual</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>016 Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Materiais</td>
</tr>
<tr>
<td>----------</td>
</tr>
<tr>
<td>Titorial Embalaxe Papel</td>
</tr>
<tr>
<td>Trailer Embalaxe Papel</td>
</tr>
<tr>
<td>Sinopse Embalaxe Papel</td>
</tr>
<tr>
<td>Presentación formal Embalaxe Papel</td>
</tr>
<tr>
<td>Guía didáctica específica para docentes</td>
</tr>
<tr>
<td>Información xeral de carácter pedagóxico.</td>
</tr>
<tr>
<td>Orientación e consellos pedagógicos para o seu uso</td>
</tr>
<tr>
<td>Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)</td>
</tr>
<tr>
<td>Información técnica Embalaxe Papel</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 concluir...

- Distribúronse copias do videoxogo en portacedés de plástico con portada de papel a dúas caras.
  Datos:
  - Portada do xogo
  - Como executar o xogo
  - Requisitorios 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>017 Faise uso da clasificación PEGI?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si * Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ PEGI 3</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Linguaxe groseira</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sexo</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

Observacións

---

## C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>018 Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si □ Orixinal</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Película</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

Observacións

---

## C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>019 Especifícase para que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Onde? → Embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td>*Cal é a súa función?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Entreter</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Educar</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

Observacións

---

## C.4. Clasificación

<table>
<thead>
<tr>
<th>020 Indícase que tipo de recurso é?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Onde? → Embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td>*Que termo se emprega?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### C.5. Grupo destinatario

**022** Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- [ ] Centros educativos
- [ ] Foger
- [ ] Museo

Non

**023** Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- [ ] Local
- [ ] Provincial
- [ ] CCAA
- [ ] Nacional
- [ ] Internacional

Non

**024** Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Que se determina? (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- [ ] Idade
- [ ] Nivel educativo
- [ ] Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)

Non

**025** Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Cales son? →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Non

Observacións

- Defíñese como *xogo intercultural*
### C.6. Obxectivos lúdicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nív.</th>
<th>Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Si</strong> <em>Onde? → Na sinopse (móstrase na embalaxe)</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Resumo de cales son → Buscar ao avó de Paulo</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Non</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### C.7. Regras do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nív.</th>
<th>Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Si</strong> <em>Onde? → Embalaxe</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Resumo de cales son → Ver observacións</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Non</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- En concreto específicase 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 fixate 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nív.</th>
<th>Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Si</strong> <em>Onde? →</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Resumo de cales son →</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Non</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### C.9. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nív.</th>
<th>Enuméranse as competencias básicas que activa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Si</strong> <em>Onde? →</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Resumo de cales son? →</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Non</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nív.</th>
<th>Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Si</strong> <em>Onde? →</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Resumo de cales son? →</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Non</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>
C.10. **Contidos educativos**

### 031 Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Si</strong></th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Non</strong></th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>

C.11. **Relación co Currículo Oficial**

### 032 Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Si</strong></th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é? →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Non</strong></th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>

### 033 Especificase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Si</strong></th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Non</strong></th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>

### 034 Especificase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Si</strong></th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Non</strong></th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>
**Conclusións do bloque C**

<table>
<thead>
<tr>
<th>En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluir...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Nin no videoxogo nin na embalaxe se indica a quen se dirixe o videoxogo, cal é o grupo destinatario principal.</td>
</tr>
<tr>
<td>• A función e obxectivo xeral do xogo é fomentar a educación intercultural.</td>
</tr>
<tr>
<td>• O obxectivo lúdico do xogo é atopar ao avó de Paulo. Trátase dun emigrante retornado.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Emprégase o termo xogo para referirse ao recurso.</td>
</tr>
<tr>
<td>• As regras céntranse en explicar o modo de interactuar no videoxogo, mais non nos retos ou probas dos que está composto.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non se especifican os contidos tratados.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
## D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

### D.1. Idioma

<table>
<thead>
<tr>
<th>035</th>
<th>Sen entrar no videoxogo, especificase o idioma ou idiomas que soporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Onde? →

*Indicar número de idiomas → 1

- □ Galego
- □ Español
- □ Vasco
- □ Catalán
- □ Inglés

□ Outro/s (especificar) →

<table>
<thead>
<tr>
<th>036</th>
<th>En que componentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns (texto)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns (locución)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Locucións personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar) → Voces en off: narrador e Paulo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>037</th>
<th>Que sons integra o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Música</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Voces</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar) → Sons ambiente</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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
  *Onde? → Embalaxe
  *Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.

- Non

□ 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
  *Onde? → Embalaxe
  *Indicar e especificar versión.

- Non

□ 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
  *Onde? →
  *Indicar cales se necesitan

- Non

□ 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**

- Especificase que é necesario tarxeta de son, mais non de que tipo. Concretamente os requisimentos 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 Especificase 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
### D.11. Publicidade

<table>
<thead>
<tr>
<th>O videoxogo integra publicidade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

—

### D.12. Garantía

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

—

### D.13. Contacto

<table>
<thead>
<tr>
<th>Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúvidas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

—

### Conclusións do bloque D

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

- Videoxogo en galego.
- Xogo rico en locucións, con coidados sons ambiente.
- Na embalaxe informámase dos requisitos 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
<th>049</th>
<th>Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>050</td>
<td>Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Xiran en torno á sensibilización, a aceptación, a integración...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>051</td>
<td>O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>052</td>
<td>Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>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...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>053</td>
<td>Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

#### E.2. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Procedencia da información</th>
<th>054</th>
<th>O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos científicamente e vixentes na actualidade.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Trátanse tipos de culturas, linguas, dereitos humanos... E incluso o cambio climático, contidos todos eles de actualidade hoxe en dia.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>055</td>
<td>O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica
<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Páxina</th>
<th>Texto</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 056  | O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata. | *Xustificar: Menciónase o xogo do frilé, a muñeira, a inmigración galega, trátase o mundo do mar...  
*Valoración → 1 2 N/A  
*Xustificar: Estrutura e representación  
O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.  
*Valoración → 1 2 N/A  
*Xustificar: Non inclúe minixogos, nin quebracabezas. O contido non se presenta de forma xerarquizada.  
O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.  
*Valoración → 1 2 N/A  
*Xustificar: Non inclúe minixogos, nin quebracabezas. O contido non se presenta de forma xerarquizada.  |
| 057  | O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico. |  
O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.  
O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.  
*Valoración → 1 2 N/A  
*Xustificar: No videoxogo non se inclúen retos ou probas nos que demostrar a comprensión.  |
| 058  | O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais. |  
O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.  
O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.  
*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 ría ...  |
| 059  | Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo. |  
Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.  
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: Nalgunhas ocacións resultan monótonos, pesados e evident.  |
| 060  | O videoxogo recolle unha realidade pluricultural. |  
O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.  
Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.  
*Valoración → 0 1 2 N/A  
*Xustificar: É do que trata  |
| 061  | O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos. |  
O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.  
O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.  
*Valoración → 0 1 2 N/A  
*Xustificar: Está libre de prexuízos políticos, raciais, culturais e relixiosos. Centrémonos nas personaxes e nos estereotipos na cuestión 136.  |
| 062  | O videoxogo recolle unha realidade pluricultural. |  
O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.  
O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.  
*Valoración → 0 1 2 N/A  
*Xustificar: É do que trata  |
| 063  | O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua. |  
O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.  
O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.  
*Valoración → 0 1 2 N/A  
*Xustificar: É do que trata  |
| 064  | O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista. |  
O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.  
O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.  
*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. |  
O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.  
O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.  
*Valoración → 0 1 2 N/A  
*Xustificar: O videoxogo pode ser xogado na súa totalidade en galego e realizanse “guiños” para promover o seu uso.  |
066 O contido carece de connotacións agresivas e violentas.

*Valoración → 0  1  N/A

*Xustificar:

**Adeuación**

067 Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.

*Valoración → 0  1  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  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  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 locuciones (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

<table>
<thead>
<tr>
<th>070</th>
<th>A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Conceptual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Procedemental ou de habilidades</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Actitudinal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar → Algunhas das decisións que se teñen que tomar no videoxogo están baseadas nos valores.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>071</th>
<th>En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

E.4. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>072</th>
<th>De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Memorización</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Lóxica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Creación</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Construción</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Estratexia</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Labirintos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Selección</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Quebracabezas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Habilidade</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Clasificación</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Cálculo de elementos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Identificación</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Pregunta-resposta</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: Seleccionar a opción adecuada entre dúas ou três alternativas posibles. En momentos puntuais do xogo, débense seleccionar a opción desexada para proseguir coa historia. Exemplo:

![Imagen de un personaje de videoxogo]

<table>
<thead>
<tr>
<th>073</th>
<th>Os retos integran distintos niveis de dificultade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

22
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 →

Adequación pedagóxica

076 Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar: Nalgunas ocasións a situación e opcións propostas sí 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 escálege de 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 → 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 → 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 → 1 2 N/A
**E.5. Retroalimentación e axuda**

<table>
<thead>
<tr>
<th>082</th>
<th>Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Ante accións ou respostas correctas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Ante accións ou respostas incorrectas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Ao conseguir un obxectivo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Ao superar un nivel</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Ao superar un reto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Cando se supera o xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Cando remata o xogo ainda que non sexa superado</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outras (especificar) → Ao chegar a certas partes da historia ou estados do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>083</th>
<th>Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Quítanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Apórtanse coñecementos ou incentivase a afondar los contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Son de acerto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Son de erro</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Animacións de vitoria</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Animacións de derrota</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar) → Paulo (en texto e locución) indica ante accións incorrectas: <em>Non parece boa idea.</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Accéđese a novas situación e personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Recibense fragmentos da historia ou <em>cutscenes.</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Xustificar →</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### 084
A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.

*Valoración → 0 1 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 mostrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realixe 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, activanse 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 prodúcense 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 concluir...

- Estamos ante un xogo de temática actual e complexa de tratar, trátanse temas relacionados coa integración social, a interculturalidade e a inmigración / emigração.
- Os contidos son integrados no xogo por medio dunha historia, presentándose de forma expositiva.
- Promocionanse 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

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>087</td>
<td>O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*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.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### F.2. Control do progreso

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>088</td>
<td>O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sí</td>
<td>*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>089</td>
<td>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sí</td>
<td>*Especificar o rol que se suxíre (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...) →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Posibilidades de intervención no deseño instrutivo

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>090</td>
<td>Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Selección de niveis de dificultade.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Selección de retos ou actividades.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Creación completa de retos ou actividades</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>091</td>
<td>Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ 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 antecipanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.

*Valoración → □ 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 → □ 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 → □ 1 2 N/A
No videoxogo ou no material complementario suxirense tarefas que deben realizarse en equipo.

*Valoración → 1  2  N/A

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

O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.

*Valoración → 1  2  N/A

No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.

*Valoración → 1  2  N/A

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 → 1  2  N/A

Conclusións da análise F

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

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregúnta</th>
<th>Opcións</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 102 | Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo? | □ Natureza abstracta  
□ Natureza icónica  
■ Natureza narrativa  
Observacións |

#### G.2. Estrutura

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregúnta</th>
<th>Opcións</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregúnta</th>
<th>Opcións</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 104 | O xogo consta de etapas, misións ou niveis? | □ Si  
*Especificar número →  
*Describir →  
■ Non |

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregúnta</th>
<th>Opcións</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 105 | Pódese repetir os niveis as veces desexadas? | □ Si, unha vez superados  
□ Si, aínda que non se superen  
□ Non, teríase que empezar o videoxogo  
□ Outra opción (esp.)  
■ N/A  
Observacións |

30
### G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>106</th>
<th>Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Ningunha</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### G.5. Trama argumental

<table>
<thead>
<tr>
<th>107</th>
<th>No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Por medio de cutscenes →Ao comezo do xogo e dúas durante o desenlace.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
|     | □ 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: Ir descubrindo a historia forma parte do xogo, é o xogo en sí.|
| 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 sí.|
| 110 | A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida. |
|     | *Valoración → 0 1 2 N/A                                                    |
|     | *Xustificar: A historia faiuse 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 algúns 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Os escenarios do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>112 Número:</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Un escenario ou fondo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Varios escenarios (especificar número) → 15 aproximadamente</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>113 Localización contornas:</strong></th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Interior</td>
<td>Aula; Escaleiras vivenda; Salón vivenda Paulo; Tenda de alimentación; Bar; Casa do Mar.</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Exterior</td>
<td>Rúa (diante da porta da casa de Paulo); Rúa (diante da tenda de alimentación); Dárseña de autobuses x 2; Praza do pobo; Paso de peóns; Canella; Camiño entre vivendas.</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Neutro</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (esp.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>114 As contornas do videoxogo inspiranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Sí <em>En cales?→</em></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Algunhas <em>En cales?→</em></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>□ 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 ali.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>115 Dimensións:</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ 2D</td>
</tr>
<tr>
<td>□ 3D</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>116 Perspectiva:</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Cônica</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Isométrica</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>117 Estilo gráfico:</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Realista</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Surrealista</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abstracto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cartoon</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pixelado</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Manga</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>118 Cores que predominan:</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Cálidas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Frías</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### G.7. Visión do xogador/a

<table>
<thead>
<tr>
<th>120</th>
<th>No espazo virtual do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Primeira persoa</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Terceira persoa → Paulo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Omnipresente</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### G.8. Personaxes

#### Presenza de personaxes

<table>
<thead>
<tr>
<th>122</th>
<th>Intégranse no videoxogo personaxes?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>123</th>
<th>No caso de integrar personaxes, de que maneira?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Pre-definidos (esp.) → Principal: Paulo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Secundarios (con texto): Profesora, nena aula, neno árabe, nai Paulo, presentadoras TV X 2, Dr.Gómez, Tendeira, Nena da margarida, neno nado en Etiopia, 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</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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

### Estilo gráfico

- Realista
- Surrealista
- Abstracto
- Cartoon
- Pixelado
- Manga
- Outro (esp.)
- N/A

### Características da representación gráfica

- 2D
- 3D
- Outra (esp.) →

### Especie Nº de referencias

- Persoa Aprox. 29
- Animal
- Ser fantástico
- Non se distingue
- Outro (especificar)

### Roles

<table>
<thead>
<tr>
<th>Femininos</th>
<th>Nº ref</th>
<th>Maculinos</th>
<th>Nº ref.</th>
<th>Asexuais</th>
<th>Nº ref.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Heroína</td>
<td></td>
<td>Hero</td>
<td>1</td>
<td>Hero</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Axudante</td>
<td></td>
<td>Axudante</td>
<td></td>
<td>Axudante</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Provedora</td>
<td>9</td>
<td>Provedor</td>
<td>14</td>
<td>Provedor</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Beneficiaria</td>
<td></td>
<td>Beneficiario</td>
<td></td>
<td>Beneficiario</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outra</td>
<td></td>
<td>Outro Figurantes</td>
<td>5</td>
<td>Outro</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Personaxes principais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Occidentais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Asiáticos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xénero</td>
<td>Nº de referencias</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------------------------</td>
<td>-------------------</td>
</tr>
<tr>
<td>Feminino</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Masculino</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Asexual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estados e necesidades especiais</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Personaxe en cadeira de rodas</td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe sen unha extremidade</td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe xorda</td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe con baixa visión</td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe embarazada</td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe con dificultades lingüísticas</td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Idade</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Infancia (0-12 anos)</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Adolescencia (13-18 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Mocidade (19-35 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Adultez (36-65 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Vellez (65 en diante)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Rexistro lingüístico</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Estándar</td>
</tr>
</tbody>
</table>
No videoxogo ou nos materiais complementarios describese a personalidade das principais personaxes.

*Valoración → 0 1 N/A
*Xustificar: Describese a Paulo na introdución do videoxogo, a través da voz en off.

Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.

*Valoración → 1 2 N/A
*Xustificar: Suxiren a procedencia.

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.

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 aparenca 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.

Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principais do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.

*Valoración → 0 1 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:* Resaltamos nun comentario anterior as proporcións exaxeradas cintura-cadeira da nai e a moza do can, produtor más 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...)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:* Si absolutamente, atopamos desde 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:* Si, absolutamente.

142 Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:* Atopamos nalgunhas personaxes rostros riseiros ou afables cando se emprega un ton de voz seriio ou de enfado, como a persoa maior do bar.

143 As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Dimensiones temporales</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tempo interno</td>
</tr>
<tr>
<td>(tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)</td>
</tr>
<tr>
<td>Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.</td>
</tr>
<tr>
<td>O tempo empregado afecta á puntuación.</td>
</tr>
<tr>
<td>Emprégase unha dinámica de xogos por quedas.</td>
</tr>
<tr>
<td>Outros (esp.) → Non se inclúe tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>Tempo externo</td>
</tr>
<tr>
<td>(tempo real que se emprega en xogalo)</td>
</tr>
<tr>
<td>Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Relacións entre as dimensións temporais:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Dimensión única (é tempo real, non ficticio)</td>
</tr>
<tr>
<td>Simétrica (xógase en tempo real)</td>
</tr>
<tr>
<td>Assimétrica (tempo real diferente ao figurado)</td>
</tr>
<tr>
<td>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)</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar → O tempo real que pasamos xogando é diferente ao que transcorre na historia.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Excepcións ao fluxo temporal do xogo:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Cut-scenes</td>
</tr>
<tr>
<td>Flash back</td>
</tr>
<tr>
<td>Flash forward</td>
</tr>
<tr>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar → Recorrese a dúas cut-scenes durante o xogo, nos momentos nos que Paulo viaxa no autobús.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Conclusións da análise G

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

- 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.
### H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

#### H.1. Regras do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>148</th>
<th>As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: As regras incluídas no embalaxe presentanse incompletas, posto que non se indica que se debe interactuar coas personaxes e utilizar obxectos.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### H.2. Obxectivos do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>149</th>
<th>Tipoloxía dos obxectivos do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar → O obxectivo sempre é o mesmo: atopa o avó e Paulo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Adecuación**

<table>
<thead>
<tr>
<th>150</th>
<th>Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Sí, absolutamente.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>151</th>
<th>Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Os obxectivos pedagóxicos e lúdicos están ben relacionados.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

#### H.3. Recompensas

<table>
<thead>
<tr>
<th>152</th>
<th>Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Obter puntos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Superar niveis</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Obter premios físicos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Obter bens virtuais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Aparecer en táboa de clasificacións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Gardar as marcas persoais</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### H.4. Conflito do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Natureza do conflito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>153</td>
<td>Conflito de superación persoal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Interpersoais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Intergrupais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Negociados</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Cooperativos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → A dificultade por superar o xogo recae no propio xogador ou xogadora.

Observacións


### H.5. Os/as xogadores/as

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Composición dos xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>154</td>
<td>Un só xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Un só equipo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Dous xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Dous equipos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Múltiples xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Múltiples equipos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Relación entre xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>155</td>
<td>Alianza estática</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Alianza dinámica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xerais</th>
<th>Específicas</th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Diexéticas Mover personaxe</td>
<td>Premer sobre lugar determinado (indicado no xogo por medio dunhas pisadas verdes)</td>
<td>Personaxe camiña, avanza até o lugar indicado</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Calcular</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Escribir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Seleccionar</td>
<td>Seleccionar opción ante cuestión</td>
<td>Os diálogos das personaxes varían e/ou permítese (ou non) mover á personaxe.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Premer</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Arrastrar obxectos</td>
<td>Arrastrar o obxecto até o lugar correcto da situación</td>
<td>Os diálogos das personaxes varían e/ou permítese (ou non) mover á personaxe.</td>
</tr>
<tr>
<td>Opcións</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>------------------------------------------------------------------------</td>
<td>---</td>
<td>---</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Coller</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Colorear</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Construír</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non diexèticas</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pause</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Configuración</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Menú</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

161 O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.

*Valoración → 0 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 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 → Monoxogador/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

43
En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluir...

- 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.
### 1) 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 | 2 | N/A*

*Xustificar: Móstranse botóns na caixa que non serven. O botón Sair sempre debería estar no mesmo lugar.*

**168 As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.**

*Valoración → 0 | 2 | N/A*

*Xustificar: Son sinxelos e fáciles de atender.*

**169 A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúñense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)**

*Valoración → 0 | 1 | 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
    - Sair

  - **Botón Opcións:**
    - Volume
    - Velocidade
    - Velocidade dos textos
    - Efectos sonoros
    - Sair
    - Aceptar
### 1.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Escenarios - pantallas - decorados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>170</strong> O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>171</strong> Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

| **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.* |

<table>
<thead>
<tr>
<th>Texto escrito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>176</strong> Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>
**Xustificar:** Atopamos algún erro ortográfico, por exemplo V olumen, que sería Volume. Empréganse nalgúns textos dobre e incluso íples signos de admiración.

<table>
<thead>
<tr>
<th>177</th>
<th>A información é concisa, con ausencia de ambugüidade e comprensible.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>178</th>
<th>Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>179</th>
<th>O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Consideramos o tamaño adecuado, mais non a cor verde e vermella empregadas. Ademais semellan estar algo pixelados.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>180</th>
<th>O tamaño das liñas non son longas.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Son curtas, do tamaño dos bocadillos das personaxes.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>181</th>
<th>Contraste adecuado do texto sobre o fondo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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 apropriadá para unha lectura en pantalla (nos bocadillos da personaxe e nas cuestións).</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>182</th>
<th>No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Ademais todos os textos van acompañados de locuíóns.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>183</th>
<th>Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Fragmentanse segundo tamaño do bocadillo. Mais son tan curtos que o sentido non se perde.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>184</th>
<th>Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Mentres se mostran os bocadillos cos textos, non se permiten as interaccións en pantalla.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>185</th>
<th>O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: A velocidad dos textos pódese supostamente configurar, mais non detectamos cambios significativos do + ao -. Por defecto van bastante rápido, aínda que están acompañados de locuíóns.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Locuíóns**

<table>
<thead>
<tr>
<th>186</th>
<th>A nivel técnico, as locuíóns escóitanse con claridade.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>Páxina</td>
<td>Afección</td>
</tr>
<tr>
<td>--------</td>
<td>----------</td>
</tr>
<tr>
<td>187</td>
<td>O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td>188</td>
<td>Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>189</td>
<td>Os sons de acerto e erro non son estridentes.</td>
</tr>
<tr>
<td>190</td>
<td>A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>191</td>
<td>A calidade do son é boa.</td>
</tr>
<tr>
<td>192</td>
<td>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...)</td>
</tr>
<tr>
<td>193</td>
<td>A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción</th>
<th>Opción</th>
<th>Opción</th>
<th>Opción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>194</td>
<td>Que se pode configurar no videoxogo?</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Axustar o tamaño da fonte</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Activar e desactivar subtítulos</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Activar e desactivar sons, música ambiente...</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off…)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Contraste, brillo e cor do xogo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Configurar teclado, joystick, rato…</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non permite configuracións</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Valoración</th>
<th>Valoración</th>
<th>Valoración</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>195</td>
<td>Permite saltar os cut scenes e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.</td>
<td>0</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Xustificar: Pódese saltar a introdución inicial, mais non as cut scenes intermedias, nin os diálogos e informacións das personaxes.</em></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>196</td>
<td>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.</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Xustificar: Pódense gardar e recuperar até catro partidas distintas.</em></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>197</td>
<td>Os tempos de carga son razoables.</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Ás veces ralentízase a activación da personaxe.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>198</td>
<td>No caso de videoxogos on line a URL e favicon son significativos.</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>199</td>
<td>Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Os bocadillos das personaxes non se poden pasar manualmente.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>200</td>
<td>O dominio tecnolóxico que require a posta en funcionamento e o control do videoxogo non entraña dificultades, tende en conta o grupo ao que se dirixe.</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: A mecánica do xogo é sinxela, non entraña dificultades.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
## Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluir...

- 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.
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Videoxogo en galego.</td>
<td>• Non se especí fica información importante para a súa posta en práctica: non se indica a quen se dirixe, os contidos que se tratan...</td>
</tr>
<tr>
<td>• Temática actual e complexa de tratar: integración social, interculturalidade, inmigración, emigración... Promóvense valores como a amizade, a axuda, a multiculturalidade, etc.</td>
<td>• As regras céntranse en explicar o modo de interactuar no videoxogo, mais non nos retos ou probas dos que está composto.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Videoxogo de coidado deseño visual.</td>
<td>• Integra pouca opcións que impliquen a toma de decisións morais.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Intégranse variedade de personaxes de diferentes rangos de idade e características físicas.</td>
<td>• O xogo está deseñado e programado para que a personaxe principal prosiga o seu camino até tomar as decisións acertadas. É dicir as decisións non teñen repercusións. Non se experimentan consecuencias e desenlaces diferentes.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Rico en locucións, con coidados sons ambiente.</td>
<td>• Os contidos son integrados no xogo por medio dunha historia, presentándose de forma demasiado expositiva.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Infórmase na embalaxe dos requirimentos mínimos que debe ter o computador para xogar correctamente.</td>
<td>• 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Permite gardar as partidas.</td>
<td>• Non ten en conta a figura dinamizadora.</td>
</tr>
<tr>
<td>• No videoxogo non existe a presión do tempo e da puntuación.</td>
<td>• Non permite configuracións de ningún tipo.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Os eventos que se suceden en cada partida sempre son os mesmos. Tamén as accións a realizar son as mesmas.</td>
<td>• Os bocadillos das personaxes non se poden pasar manualmente, aínda que xa fosen vistos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Análise do videoxogo

O libro máxico de Moitollo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>16 de febreiro de 2016</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Hardware empregado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Computador Vaio (Sony)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Modelo: SVF153A1YM</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Edición: Windows 10 Home</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• RAM utilizable: 7,90 GB</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Navegador web: Google Chrome</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>○ Versión 47.0.2526.106 m</td>
</tr>
<tr>
<td>Índice</td>
<td>Página</td>
</tr>
<tr>
<td>----------------------------------------------------------------------</td>
<td>--------</td>
</tr>
<tr>
<td>A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>A.1. Videoxogo obxecto de análise</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>A.2. Autoría</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>A.3. Imaxes de referencia</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque A</td>
<td>8</td>
</tr>
<tr>
<td>B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque B</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>C.1. Código PEGI</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>C.2. Idea do xogo</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>C.3. Funções xerais</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>C.4. Clasificación</td>
<td>14</td>
</tr>
<tr>
<td>C.5. Grupo destinatario</td>
<td>14</td>
</tr>
<tr>
<td>C.6. Obxectivos lúdicos</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>C.7. Regras do xogo</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>C.8. Retos</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>C.9. Obxectivos educativos</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>C.10. Contidos educativos</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>C.11. Relación co Currículo Oficial</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque C</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>D.1. Idioma</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>D.2. Son</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>D.3. Rexistro</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>D.4. Plataforma</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>D.5. Sistema operativo</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>D.6. Sistema periférico</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>D.7. Outros requisitos técnicos</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>D.9. Linguaxe de programación</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>D.10. Compras</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>D.11. Publicidade</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td>D.12. Garantía</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td>D.13. Contacto</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque D</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td>E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td>E.1. Obxectivos educativos</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td>E.2. Contidos educativos</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td>E.3. Ámbito de incidencia</td>
<td>24</td>
</tr>
<tr>
<td>E.4. Retos</td>
<td>25</td>
</tr>
<tr>
<td>E.5. Retroalimentación e axuda</td>
<td>26</td>
</tr>
<tr>
<td>E.6. Teorías de aprendizaxe</td>
<td>28</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións da análise E</td>
<td>28</td>
</tr>
<tr>
<td>F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA</td>
<td>30</td>
</tr>
<tr>
<td>F.1. Tempo</td>
<td>30</td>
</tr>
<tr>
<td>F.2. Control do progreso</td>
<td>30</td>
</tr>
<tr>
<td>F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a</td>
<td>30</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

#### A.1. Videoxogo obxecto de análise

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>001</td>
<td>Título</td>
<td>O Libro Máxico de Moitollo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>002</td>
<td>Ano ou data lanzamento</td>
<td>2006</td>
<td>Non figura</td>
</tr>
<tr>
<td>003</td>
<td>Colección</td>
<td>Non forma parte</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>004</td>
<td>Soporte</td>
<td>CD</td>
<td>Especificar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>En liña</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Accesible en Web</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Descarga en Web</td>
<td>□</td>
<td>Pode descargarse dende a actual páxina da Concellería de Economía, Emprego e Industria da Xunta de Galicia. Ligazón: <a href="http://traballo.xunta.es/o-libro-maxico-de-moitollo">http://traballo.xunta.es/o-libro-maxico-de-moitollo</a></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Rede social</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Descarga en tenda</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>005</td>
<td>Localización do xogo</td>
<td>En CD</td>
<td>Cedido pola empresa compostelá imaxin</td>
</tr>
<tr>
<td>006</td>
<td>Prezo</td>
<td>€</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Pts</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gratuito</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra opción</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>007</td>
<td>Implicadas/os</td>
<td>nº</td>
<td>Nome</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Empresa tecnolóxica</td>
<td>1</td>
<td>imaxin</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td>1</td>
<td>Consellería de Traballo Dirección Xeral de Relacións Laborais</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Concello
□ Museo
□ Biblioteca
□ Fundación
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
- Asesaora 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 Ruiz e Diego Vázquez
- Estudio son: Estudio XXI

□ Non

010 No videoxogo ou no material de soporte indicase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?

□ Si *Especificar → Explicítase 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 producto 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 mójstrase na pantalla de saída do xogo:
### A.3. Imaxes de referencia

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Imaxe</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>011</td>
<td><img src="image1.png" alt="Imaxe" /></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Logotipo

Interface

**Observacións**

—

### A.4. Outros datos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Detalle</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>012</td>
<td>Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)</td>
</tr>
<tr>
<td>013</td>
<td>Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)</td>
</tr>
<tr>
<td>014</td>
<td>Outra información de interese</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- 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.


  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:


  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 sua sensibilización. Un autobus divulgativo que*
ofertará diversas actuacións de prevención de riscos laborais dun xeito chamativo. Ademais, estará preparando cunha sala de video-proxección onde se proyectará 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 proyectará 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. Ademais, 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**

<table>
<thead>
<tr>
<th>En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluir...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Videoxogo educativo con depósito legal do ano 2006</td>
</tr>
<tr>
<td>• Especificanse os perfis e nomes propios das persoas que participaron na elaboración do xogo, entre as que se inclúe unha asesora pedagóxica.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Descoñecemos o número de copias repartidas deste xogo, así como o número de usuarios e usuarias que o descargaron da páxina.</td>
</tr>
<tr>
<td>• 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
**B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO**

**B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descripción)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>015</td>
<td>- Web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Caixa Dvd 14mm negra con film para carátula e diptico interior</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Material impreso</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Espazo en tenda virtual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>- Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Materiais</th>
<th>Onde?</th>
<th>Formato</th>
<th>Descrición</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Titorial</td>
<td>Embalaxe</td>
<td>Papel</td>
<td>Resúmese como se xoga</td>
</tr>
<tr>
<td>Trailer</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Sinopse</td>
<td>Embalaxe</td>
<td>Papel</td>
<td>Ver observacións deste apartado</td>
</tr>
<tr>
<td>Presentación formal</td>
<td>Embalaxe</td>
<td>Papel</td>
<td>Inclúese unha ficha descritiva da aplicación: obxectivo, tipo de produto, título e descrición</td>
</tr>
<tr>
<td>Guía didáctica específica para docentes</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Información xeral de carácter pedagóxico.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Información técnica</td>
<td>Embalaxe</td>
<td>Papel</td>
<td>Indicanse os requirimentos do sistema.</td>
</tr>
<tr>
<td>Outro/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Na cara 3 do díptico especificase como se xoga, esta información móstrase ampliada na cara 4. É dicir, baixo un título similar explicase información complementaria en dous apartados diferentes, cando podía estar soamente nun deles.
- Imaxes do díptico

---

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.
Opinamos que a maquetación interior podería estar máis coidada: empregase 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, protecido 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 concluir...

- Distribuironse copias do videoxogo en caixas de Dvd con carátula e diptico interior. Datos:
  - Portada do xogo
  - Ficha descriptiva da aplicación
  - Requisitos 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 diptico, así como o seu contido poderían ser mellorables.
• Coidada e atractiva sinopse.
### C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

#### C.1. Código PEGI

<table>
<thead>
<tr>
<th>017</th>
<th>Faise uso da clasificación PEGI?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si * Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ PeG 3 □ PeG 7 □ PeG 12 □ PeG 16 □ PeG 18</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Linguaxe groseira □ Drogas □ Medo □ Xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sexo □ Violencia □ En liña □ Discriminación □ PeG OK</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
—

#### C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>018</th>
<th>Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si □ Orixinal □ Libro □ Banda deseñada</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Película □ Feito real □ Outra (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
—

#### C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>019</th>
<th>Especificase para que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Onde? → Embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é a súa función?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Entreter □ Motivar □ A데strar □ Experimentar □ Reforzar aprendizaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Educar □ Outras (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Fomentar a cultura preventiva como unha opción de vida.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Impulsar a utilización das novas tecnoloxías.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Informar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Divertir</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

A función educar, informar e divertir recólleense 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>020</th>
<th>Indícase que tipo de recurso é?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>![Si]</td>
<td>*Onde? → Embalaxe&lt;br&gt;*Que termo se emprega?</td>
</tr>
<tr>
<td>![□]</td>
<td>Videoxogo □ Xogo □ Xogo dixital □ Mini xogo □ Recurso lúdico</td>
</tr>
<tr>
<td>![□]</td>
<td>Outro/s (especificar) → Aplicación educativa multimedia</td>
</tr>
<tr>
<td>![□]</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>021</th>
<th>Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>![Si]</td>
<td>*Onde? → Embalaxe&lt;br&gt;*Que termo se emprega?</td>
</tr>
<tr>
<td>![□]</td>
<td>Educativo □ Conversacional □ Aventura gráfica □ Serious Games □ Estratexia</td>
</tr>
<tr>
<td>![□]</td>
<td>Outro (especificar) → xénero de ciberaventura</td>
</tr>
<tr>
<td>![□]</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- En canto ao xénero concretamente especificase: “O Libro Máxico de Moitollo” é unha aplicación multimedia interactiva concretada nun xogo conversacional [...] 
- Especificase que é un xogo conversacional: xogo de pistas baseado na interacción do protagonista con outras personaxes, situacions, 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>022</th>
<th>Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>![Si]</td>
<td>*Onde? → Embalaxe&lt;br&gt;*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>![□]</td>
<td>Centros educativos&lt;br&gt;• contexto escolar □ Fogar □ Museo</td>
</tr>
<tr>
<td>![□]</td>
<td>Outro (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td>![□]</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>023</th>
<th>Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>![□]</td>
<td>*Onde? →&lt;br&gt;*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>![□]</td>
<td>Local □ Provincial □ CCAA □ Nacional □ Internacional</td>
</tr>
<tr>
<td>![□]</td>
<td>Outro (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td>![□]</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>024</th>
<th>Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>![□]</td>
<td>*Onde? →&lt;br&gt;*Que se determina? (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
☐ 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 Explicitase 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 Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?

☐ Si

*Onde? → Embalaxe

*Resumo de cales son → Ver observacións

☐ Non

Observacións

• En concreto especificase 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?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

C.9. Obxectivos educativos

029 Enuméranse as competencias básicas que activa?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

030 Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

C.10. Contidos educativos

031 Enuméranse os contidos educativos que se tratán no videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---
### C.11. Relación con el Currículo Oficial

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Descripción</th>
<th>Sí</th>
<th>No</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>032</td>
<td>Indique la Ley del sistema educativo vigente durante la presentación del videojuego.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>033</td>
<td>Especifique si los objetivos pedagógicos del videojuego se alinean con los objetivos prescritos por la Administración Educativa.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>034</td>
<td>Especifique si los contenidos del videojuego se alinean con los contenidos prescritos por la Administración Educativa.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observaciones**

- En líneas generales respecto a la información lúdica-pedagógica que acompaña el videojuego podemos concluir...

**Conclusión del bloque C**

En líneas generales respecto a la información lúdica-pedagógica que acompaña el videojuego podemos concluir...

- Ningún videojuego ni en el embalaje se informa explícitamente de las edades del grupo destinatario principal al que se dirige, más sí se especifica que está orientado al contexto escolar.
- La función y objetivo general del juego es despertar una actitud positiva hacia la prevención de riesgos.
- El objetivo lúdico del juego es encontrar el libro donde se guardan los secretos de la agrupación de canteiros galegos Mestre Murador.
- Se utilizan diferentes términos para referirse al recurso: aplicación multimedia interactiva, ciberaventura y juego conversacional.
- Las reglas del juego se centran en explicar el modo de interactuar en el videojuego, pero no se especifican los retos o pruebas que están compuestos.
- No se especifican los objetivos específicos y contenidos tratados.
### D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

#### D.1. Idioma

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Resposta</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 035 | Sen entrar no videoxogo, especificase o idioma ou idiomas que soporta? | □ Si  
□ Non  
*Onde? →  
*Indicar número de idiomas → 1  
□ Galego  
□ Español  
□ Vasco  
□ Catalán  
□ Inglés  
□ Outro/s (especificar) → |

#### D.2. Son

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Resposta</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 037 | Que sons integra o videoxogo? | □ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)  
□ Música  
□ Voces  
□ Outros (especificar) → Sons ambiente  
□ N/A  
Observacións |

#### D.3. Rexistro

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Resposta</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 038 | Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse? | □ Si  
*Especificar os datos que solicita para o acceso → |
### D.4. Plataforma

039 **Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?**

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th><strong>Observacións</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><em>Para xogar correctamente precisas un computador cos seguintes [..]</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th><strong>Onde? → Embalaxe</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><em>Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Consola (esp.) □ PC □ Teléfono intelixente</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Tableta □ Outra/s (esp.) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.5. Sistema operativo

040 **Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?**

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th><strong>Observacións</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><em>Microsoft Windows 98/2000/Xp</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th><strong>Onde? → Embalaxe</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><em>Indicar e especificar versión.</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Windows □ Linux □ MacOs □ Android □ iOS</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.6. Sistema periférico

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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th><strong>Observacións</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><em>Non explicitamente, mais nos apartados relacionados co como xogar, fálase de rato e de escribir.</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th><strong>Onde? →</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><em>Indicar cales se necesitan</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Teclado □ Rato □ Joystick □ Pantalla táctil</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### D.7. Outros requisitos técnicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>042 Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Conexión á rede</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Tarxeta de son</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>043 Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Realidade Aumentada</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Realidade Virtual</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Kinect</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Chat</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Control parental</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Redes Sociais</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### D.9. Linguaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th>044 Especificase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### D.10. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th>045 O videoxogo inclúe compras integradas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
</tbody>
</table>

20
### D.11. Publicidade

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>046</strong></td>
<td><strong>O videoxogo integra publicidade?</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### D.12. Garantía

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>047</strong></td>
<td><strong>Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### D.13. Contacto

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>048</strong></td>
<td><strong>Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúvidas?</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### Conclusións do bloque D

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

- Videoxogo en galego.
- Xogo rico en locucións, con coidados sons ambiente.
- Na embalaxe informáse dos requisitos 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Adecuación</th>
<th><em>Valoración</em></th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>049</td>
<td><strong>Adecuación</strong></td>
<td>→ 0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Valoración</em></td>
<td>→ 0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>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 serian adecuado para calquera idade.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>050</td>
<td>Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</td>
<td>→ 0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>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...</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>051</td>
<td>O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</td>
<td>→ 0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Xustificar: Trátase dun videoxogo conversacional que xira ao redor dunha interesante historia.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>052</td>
<td>Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
<td>→ 0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Xustificar: 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.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>053</td>
<td>Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</td>
<td>→ 0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>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.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### E.2. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Procedencia da información</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>054</td>
<td>O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Xustificar: Trátanse contidos transversais mais vixentes na actualidade: prevención de riscos, tolerancia, igualdade...</td>
</tr>
<tr>
<td>055</td>
<td>O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Xustificar: trata a escola de canteiros de Poios, as adegas galegas, arte medieval galego...</td>
</tr>
<tr>
<td>056</td>
<td>O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

<sup>1</sup> 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica
Estrutura e representación

057 O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.

*Valoración → 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 dévexo demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.

*Valoración → 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 locuções expoñendo as informacións 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: Nalguns ocasións 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. Centrámonos 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 lle 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 sombrerío.

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Xustificar:** O videoxogo pode ser xogado na súa totalidade en galego e promove a cultura galega.

### Connotacións agresivas e violentas

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Xustificar:**

### Xustificar:

#### Adequación

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Xustificar:** Todas as informacións e contidos son explicados nunha linguaxe clara e comprensible.

### Exentos de erros de información e conceptuais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Xustificar:** Non se atoparon erros relacionados con estes aspectos.

### Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Xustificar:**

#### Adecuación

Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.

### Están exentos de erros de información e conceptuais.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Xustificar:**

#### Están exentos de erros de información e conceptuais.

### Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Xustificar:**

#### Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.

### E.3. Ámbito de incidencia

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Conceptual</td>
</tr>
<tr>
<td>Procedemental ou de habilidades</td>
</tr>
<tr>
<td>Actitudinal</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Xustificar:**

#### Conceptual

Conceptuais: nas informacións contidas nos diálogos ou monólogos das personaxes.

#### Procedemental

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

Actitudinal: na toma de decisión ante cuestións relacionadas con normas e valores.

### En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Xustificar:**

#### En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?

Observacións

---

---

---

---
### E.4. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>072</th>
<th>De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><img src="" alt="Table" /></td>
<td>□ Memorización □ Lóxica □ Creación □ Construción □ Estratexia □ Labirintos □ Selección □ Quebracabezas □ Habilidade □ Clasificación □ Cálculo de elementos □ Identificación □ Pregunta-resposta □ Outro/s (esp.) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar:*

- Seleccionar a opción adecuada entre dúas ou tres alternativas posibles. Exemplo:

  ![Image](attachment:image.png)

  - 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>073</th>
<th>Os retos integran distintos niveis de dificultade?</th>
</tr>
</thead>
</table>
| ![](attachment:image.png) | □ Si *Especificar →
□ Non |

<table>
<thead>
<tr>
<th>074</th>
<th>Natureza dos retos:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><img src="" alt="Table" /></td>
<td>□ Os retos pódense elixir ou seleccionar. □ Os retos pódense crear. □ Os retos están predefinidos no xogo e repitense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida □ Os retos están predefinidos no xogo e repitense cada vez que se xoga unha partida, maisalgúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente. □ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → As opcións sempre aparecen nas mesmas personaxes e os obxectos sempre no mesmo lugar.*
<table>
<thead>
<tr>
<th>075</th>
<th>Tratamiento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☑ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Adecuación pedagóxica</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>076</td>
<td>Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: As decisións tomadas teñen escasa repercusión no xogo. Tamén hai obxectos que se collen e que logo non son necesarios utilizar.</td>
</tr>
<tr>
<td>077</td>
<td>Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Preséntanse varias situacións relacionadas coa hixiene postural.</td>
</tr>
<tr>
<td>078</td>
<td>Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: As situacións reflicten contextos reais nos que se realizan tarefas diarias (cocinhar, facer as camas, transportar a compra...) e laborais (carga/descarga)</td>
</tr>
<tr>
<td>079</td>
<td>Os retos presentanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Non percibimos variacións respecto ao nivel de dificultade.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Características intrínsecas</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>080</td>
<td>Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos mástrase incerta.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Móstrase incerta no sentido de non saber ben que obxecto é necesario para resolver determinadas situacións, mais non polas cuestións formuladas.</td>
</tr>
<tr>
<td>081</td>
<td>Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Observacións</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

E.5. Retroalimentación e axuda

| 082 | Que accíòns 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.

| **Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?** |
| □ Apórtanse puntos, moedas, insignias... |
| □ Quitanse puntos, moedas, insignias... |
| □ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo |
| □ Apórtanse coñecementos ou incentivase 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.*

Accé dese a novas situación e personaxes.
Recíbense fragmentos da historia ou cutscenes.

* **Xustificar →** O videoxogo estruturase en fases, cada vez que se supera unha móstrase unha pequena animación ou secuencia simulando o desprazamento realizado polas personaxes.
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.

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.
- [x] 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, activanse 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

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).
- [x] 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 frente 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 concluir...

- 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

O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.

*Valoración → 0 1 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

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

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

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

Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?

□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.
| □ Explicase 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 antecípanse 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
<table>
<thead>
<tr>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>096</strong> No videoxogo ou no material complementario suxirese tarefas que deben realizarse en equipo.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 1 1 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>097</strong> 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 1 1 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>098</strong> Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 1 1 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>F.5. Tarefas organitzativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>099</strong> O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 1 1 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>100</strong> No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 1 1 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>101</strong> O videoxogo inclúe funcionalidades ou suxire estratexias organitzativas que vinculan ao conxunto do equipo docente dun centro, con outros centros, do centro coa comunidade, da familia coa comunidade...</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 1 1 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>

Conclusións da análise F

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

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción 1</th>
<th>Opción 2</th>
<th>Opción 3</th>
<th>Opción 4</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>102</td>
<td>Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?</td>
<td>□ Natureza abstracta</td>
<td>□ Natureza icónica</td>
<td>□ Natureza narrativa</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

#### G.2. Estrutura

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción 1</th>
<th>Opción 2</th>
<th>Opción 3</th>
<th>Opción 4</th>
<th>Opción 5</th>
<th>Opción 6</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>103</td>
<td>Estrutura de navegación</td>
<td>□ Lineal</td>
<td>□ Núcleo con radios</td>
<td>□ Sandbox</td>
<td>□ Outra (esp.)</td>
<td></td>
<td></td>
<td><strong>Fundamentalmente lineal, xa que practicamente se segue un camiño prefixado para resolver o xogo. Ofrécese poucas opcións para a explorar o mundo ficticio.</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### G.3. Niveis

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción 1</th>
<th>Opción 2</th>
<th>Opción 3</th>
<th>Opción 4</th>
<th>Opción 5</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>104</td>
<td>O xogo consta de etapas, misións ou niveis?</td>
<td>□ Si</td>
<td><em>Especificar número → 4</em></td>
<td>□ Non</td>
<td>□ Outra opción (esp.)</td>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción 1</th>
<th>Opción 2</th>
<th>Opción 3</th>
<th>Opción 4</th>
<th>Opción 5</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>105</td>
<td>Pódese repetir os niveis as veces desexadas?</td>
<td>□ Si, unha vez superados</td>
<td>□ Si, aínda que non se superen</td>
<td>□ Non, teríase que comenzar o videoxogo</td>
<td>□ Outra opción (esp.)</td>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>106 Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Ningunha</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### G.5. Trama argumental

<table>
<thead>
<tr>
<th>107 No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Por medio de <em>cutscenes</em> →Ao comezo do xogo realizase unha presentación e as fases únense por medio de pequenas secuencias.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mediante voces en <em>off</em> →Diálogos entre personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mediante textos en pantalla</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.*

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar: Ir descubrindo a historia forma parte do xogo, é o xogo en si.*

<table>
<thead>
<tr>
<th>108 O videoxogo envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: A historia faise aburrida nalgúns diálogos entre personaxes, sobre todo nos que aportan excesiva información.*

<table>
<thead>
<tr>
<th>109 A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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

<table>
<thead>
<tr>
<th>112 Os escenarios do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Número:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

34
□ Un escenario o fondo

□ Varios escenarios (especificar número) → 24 aprox. (Ver observacións)

<table>
<thead>
<tr>
<th>113 Localización contornas:</th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Interior</td>
<td>Características reais: cocina casa Antía, escalerás 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.</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>Exterior</td>
<td>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...)</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>Neutro</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outros (esp.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflecten 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 ali.

<table>
<thead>
<tr>
<th>115 Dimensións:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>2D</td>
</tr>
<tr>
<td>3D</td>
</tr>
<tr>
<td>Outra (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>116 Perspectiva:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Cónica</td>
</tr>
<tr>
<td>Isométrica</td>
</tr>
<tr>
<td>Outra (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>117 Estilo gráfico:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Realista</td>
</tr>
<tr>
<td>Surrealista</td>
</tr>
<tr>
<td>Abstracto</td>
</tr>
<tr>
<td>Cartoon</td>
</tr>
<tr>
<td>Pixelado</td>
</tr>
<tr>
<td>Manga</td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>118 Cores que predominan:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Cálidas</td>
</tr>
<tr>
<td>Frias</td>
</tr>
<tr>
<td>Claras</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Presenza de personaxes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>122</td>
</tr>
<tr>
<td>Intégranse no videoxogo personaxes?</td>
</tr>
<tr>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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)
### Estilo gráfico

- □ Realista
- □ Surrealista
- □ Abstracto
- ■ Cartoon
- □ Pixelado
- □ Manga
- □ Outro (esp.)
- □ N/A

### Características da representación gráfica

- ■ 2D
- □ 3D
- □ Outra (esp.) →

### Especie Nº de referencias

<table>
<thead>
<tr>
<th>Especie</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Persoa</td>
<td>42 aprox.</td>
</tr>
<tr>
<td>Animal (figurante)</td>
<td>1 can</td>
</tr>
<tr>
<td>Ser fantástico</td>
<td>1 Moitollo</td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Roles → Personaxes principais e secundarias

<table>
<thead>
<tr>
<th>Femininos</th>
<th>Nº ref</th>
<th>Maculinos</th>
<th>Nº ref.</th>
<th>Asexuais</th>
<th>Nº ref.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Heroína</td>
<td>1 (Antía)</td>
<td>Hroe</td>
<td>1 (Moitollo)</td>
<td>Heroe</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Axudante</td>
<td></td>
<td>Axudante</td>
<td>1 (Moitollo)</td>
<td>Axudante</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
<td>Antagonista</td>
<td>1 (Sr.traxe)</td>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Provedora</td>
<td>9 (secund.)</td>
<td>Provedor</td>
<td>21 (secund.)</td>
<td>Provedor</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Beneficiaria</td>
<td></td>
<td>Beneficiario</td>
<td></td>
<td>Beneficiario</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outra</td>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Personaxes principais

### Trazos / Procedencia / Etnia / Cor

<table>
<thead>
<tr>
<th>Etnia</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Occidentais</td>
<td>1 (Antía)</td>
</tr>
<tr>
<td>Asiáticos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Árabes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Indios</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Africanos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xitana</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>129</td>
<td>Xénero</td>
</tr>
<tr>
<td>-----</td>
<td>--------</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Feminino</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Masculino</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Asexual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non se distingue</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>130</th>
<th>Estados e necesidades especiais</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe en cadeira de rodas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe sen unha extremidade</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe xorda</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe con baixa visión</td>
<td>Moitollo durante o xogo non ten visión, fáltalle o ollo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe embarazada</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe con dificultades lingüísticas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>131</th>
<th>Idade</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Infancia (0-12 anos)</td>
<td>1 (Antía)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Adolescencia (13-18 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Mocidade (19-35 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Adultez (36-65 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Vellez (65 en diante)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non se distingue</td>
<td>1 (Moitollo)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>132</th>
<th>Rexistro lingüístico</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Estándar</td>
<td>Moitollo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Culto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Coloquial</td>
<td>Antía</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Vulgar</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A →</td>
<td>Arquetipos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>--------</td>
<td>------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>133</strong></td>
<td>No videoxogo ou nos materiais complementarios describese a personalidade das principais personaxes.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>🍎 🍎 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Describese mellor a Moitollo. A personalidade e vida de Antía imos descubrindoa ao longo do xogo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>134</strong></td>
<td>Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>🍎 🍎 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: O de Moitollo si (ser cun enorme ollo de características fantásticas). En canto Antía sabemos que é de procedencia galega.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>135</strong></td>
<td>O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>🍎 🍎 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Sí, Antía (personaxe feminina) é a protagonista. As personaxes secundarias femininas desempeñan o mesmo papel que os masculinos = aportan información.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>136</strong></td>
<td>As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>🍎 🍎 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*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. Algunas das personaxes secundarias femininas adquiren roles de importancia: médica, enóloga... Tamén podemos escotar 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.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>137</strong></td>
<td>Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principais do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>🍎 🍎 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Sí, 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:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Ti debes ser unha tonta completa.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Chámase Xaime, é guapo e rubio.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Ti pensas que somos parvos.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Ti non ves que son un vello e estou acabado.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Hai maiores que son uns porcos, logo falan dos nenos.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Nin que por estirar a man a unha papeleira fose a quedar alguén manco.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Non ten moito misterio nenña.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>138</strong></td>
<td>As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>🍎 🍎 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Sí, tanto o das personaxes principais como os das secundarias.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>139</strong></td>
<td>Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>🍎 🍎 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Xustificar:</strong> Atopamos sobre todo a personaxes masculinas de diferentes complexións.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>---</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>140</td>
<td>As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Valoración →</strong></td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Xustificar:</strong> Si absolutamente, atopamos dende personaxes con traxe de faena até personaxes en roupa de deporte, todas adecuadas ás accións que desempeñan.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>141</td>
<td>O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Valoración →</strong></td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Xustificar:</strong> Sobre todo a pose. A animación das personaxes, que sonen ser partes dos rostro como a boca e/ou os ollos, un brazo ou perna, resulta en ocasións demasiado repetitivo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>142</td>
<td>Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Valoración →</strong></td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Xustificar:</strong> Sobre todo a pose. A animación das personaxes, que sonen ser partes dos rostro como a boca e/ou os ollos, un brazo ou perna, resulta en ocasións demasiado repetitivo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>143</td>
<td>As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Valoración →</strong></td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Xustificar:</strong> Sobre todo a pose. A animación das personaxes, que sonen ser partes dos rostro como a boca e/ou os ollos, un brazo ou perna, resulta en ocasións demasiado repetitivo.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**G.9. Obxectos simbólicos**

<table>
<thead>
<tr>
<th>144</th>
<th>Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☑ Manipúlanse para realizar as accións no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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**

<table>
<thead>
<tr>
<th>145</th>
<th>Dimensión temporal</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tempo interno</td>
<td>☑ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Relacións entre as dimensións temporais:</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>--------------------------------------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Simétrica (xógase en tempo real)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ 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)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → O tempo real que pasamos xogando é diferente ao que transcorre na historia.*

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Excepcións ao fluxo temporal do xogo:</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Cut-scenes</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Flash back</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Flash forward</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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**

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>En liñas xerais respecto ao mundo de ficción do videoxogo, podemos concluir...</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• 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 conseguido para que Moitollo recupere o seu ollo e para que a casa familiar de Antía, que está en proceso de reconstrución, non se derrube.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Estamos ante un videoxogo en 2D no que se integran bastantes personaxes, máis masculinas que femininas, pero onde os roles non seguen valores tradicionais.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Todas as personaxes, salvo dúas figurantes, teñen trazos occidentais.</td>
</tr>
<tr>
<td>• No videoxogo non existe a presión do tempo e da puntuacións.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148 As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.

*Valoración → 0  2  N/A

*Xustificar: Dentro do xogo non se especifican as regras. As regras incluídas no embalaxe presentanse 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.

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  2  N/A

*Xustificar: Os obxectivos pedagóxicos e lúdicos están ben relacionados, fálase 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
<table>
<thead>
<tr>
<th>Outra (especificar) → Ver/escoitar as cutscenes. A recompensa é chegar ao final da historia.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### H.4. Conflito do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>153</th>
<th>Natureza do conflito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>Conflito de superación persoal</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Interpersoaís</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Intergrupais</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Negociados</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Cooperativos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → A dificultade por superar o xogo recae no propio xogador ou xogadora.*

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>

### H.5. Os/as xogadores/as

#### Estrutura de interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th>154</th>
<th>Composición dos xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>Un só xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Un só equipo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Dous xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Dous equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Múltiples xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Múltiples equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→*

<table>
<thead>
<tr>
<th>155</th>
<th>Relación entre xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Alianza estática</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Alianza dinámica</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →*

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>
### H.6. O equilibrio de dificultade

<table>
<thead>
<tr>
<th>156</th>
<th>Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>□ Bríndanse ao inicio da partida *Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Aparecen durante o transcurso do xogo *Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>157</th>
<th>En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Consideramos o videoxogo demasiado fácil. No videoxogo teñen que tomarse poucas decisións, a maioría sen repercusións e non relacionadas coa comprensión dos contidos.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### H.7. Eventos do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>158</th>
<th>Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar → As partidas sempre son iguais.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>159</th>
<th>Compoñente de azar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>160</th>
<th>Accións do xogador/a</th>
</tr>
</thead>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xerais</th>
<th>Específicas</th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Diexéticas</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Mover personaxe</td>
<td>Premer sobre lugar determinado (indicado no xogo por medio dunhas pisadas verdes)</td>
<td>Personaxe camiña, avanza até o lugar indicado</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Calcular</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Escribir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Seleccionar</td>
<td>Seleccionar opción ante cuestión</td>
<td>Os diálogos das personaxes varían e/ou permite mover á personaxe.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Premer</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Arrastrar obxectos</td>
<td>Arrastrar o obxecto até o lugar correcto da situación</td>
<td>Os diálogos das personaxes varían e/ou permite mover á personaxe.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Coller</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Colorear</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Construir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Non diexéticas

□ Pause

□ Configuración

□ Partidas

□ Opciones

□ Menú

□ Outra (especificar)

161 O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.

*Valoración → 0  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  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 → Monoxogador/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

45
Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluir...

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- 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)

167 A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.

*Valoración → 0  2  N/A

*Xustificar: É sinxela e intuitiva.

168 As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.

*Valoración → 0  2  N/A

*Xustificar: Son sinxelos e fáciles de atender.

169 A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúñense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)

*Valoración → 0  1  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 caixa para os obxectos e os botóns de Partidas e Opcións:
  - Botón Partidas:
    - Cargar
    - Gardar
    - Aceptar
    - Sair
  - Botón Opcións:
    - Volume
    - Velocidade
    - Velocidade dos textos
    - Efectos sonoros
    - Sair
    - 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

170 O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.

*Valoración → 0  1  N/A
### 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 N/A

*Xustificar:

172 Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.

*Valoración → 0 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 N/A

*Xustificar:

174 O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)

*Valoración → 0 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 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 2 N/A

*Xustificar: Atopamos algún erro ortográfico na interface, por exemplo V olumen, que sería Volume; Velocidade de textos, sería Velocidade.

177 A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.

*Valoración → 0 1 N/A

*Xustificar:

178 Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.

*Valoración → 0 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 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 N/A
181 **Contraste adecuado do texto sobre o fondo.**

*Valoración → 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 fáláil, 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 locucions) 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: Os bocadillos das personaxes non se poden pasar manualmente.

199 Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.

*Valoración → 0  1  2  N/A

*Xustificar: Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.

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 explicase 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 concluir...

- 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.
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Videoxogo en galego.</td>
<td>• Os contidos intégranse demasiado forzados na estrutura de xogo, provocando diálogos pesados.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Personaxes principais e secundarias coidadas, non demasiado estereotipadas.</td>
<td>• As regras céntranse en explicar o modo de interactuar no videoxogo, mais non nos retos ou probas dos que está composto.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Infórmasese na embalaxe dos requisitos mínimos que debe ter o computador para xogar correctamente.</td>
<td>• 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Permite gardar as partidas.</td>
<td>• Non ten en conta a figura dinamizadora e a posibilidade de adaptacións, por exemplo integrar escenarios, opcións de decisións, preguntas...</td>
</tr>
<tr>
<td>• No videoxogo non existe a presión do tempo e da puntuación.</td>
<td>• Os bocadillos das personaxes non se poden pasar manualmente, aínda que xa fosen vistos.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Linguaxe non sexista e adecuado ao público obxectivo.</td>
<td>• Presenta diversos erros que afectan tanto á programación, como ao deseño e guión (ver conclusións da análise I.)</td>
</tr>
<tr>
<td>• A historia de fondo que guía o xogo é acertada a nivel pedagóxico-lúdico.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Análise do videoxogo

CLMNTK the game

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>29 de xaneiro de 2016</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Hardware empregado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Computador Vaio (Sony)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Modelo: SVF153A1YM</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Edición: Windows 10 Home</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• RAM utilizable: 7,90 GB</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Navegador web: Google Chrome</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>◦ Versión 47.0.2526.106 m</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

#### A.1. Videoxogo obxecto de análise

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>001</td>
<td>Título</td>
<td>CLMNTK the game version 2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>002</td>
<td>Ano ou data lanzamento</td>
<td>2009</td>
<td>Non figura</td>
</tr>
<tr>
<td>003</td>
<td>Colección</td>
<td>Forma parte dos materiais didácticos do Proxecto de Educación Ambiental Climántica.</td>
<td>Non forma parte</td>
</tr>
<tr>
<td>004</td>
<td>Soporte</td>
<td>□ CD</td>
<td>□ En liña</td>
</tr>
<tr>
<td>005</td>
<td>Localización do xogo</td>
<td>En liña, na seguinte ligazón: <a href="http://xogo.climantica.org/">http://xogo.climantica.org/</a></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>006</td>
<td>Prezo</td>
<td>□ €</td>
<td>□ Pts</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**


#### A.2. Autoría

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Implicadas/os</th>
<th>nº</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Empresa tecnolóxica</td>
<td>1</td>
<td>imaxin</td>
<td>software</td>
<td>Santiago de Compostela</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Editorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Produtora audiovisual</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
| **Outras/os (especificar)** | **1** | **Climántica**  
Proyecto de Educación Ambiental  
Santiago de Compostela  
http://www.climantica.org/ |  |

| Non figuran |  |  |

| Iniciativa |  |  |
| Propia |  |  |
| **Contratación** |  |  |
| Concurso público |  |  |
| Subvención |  |  |
| Outra |  |  |
| Non figura / difícil de determinar |  |  |

### 008 Non figuran

| Iniciativa |  |  |
| Non |  |  |

### 009 No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?

- **Sí** → Especificar
- **Non**

### 010 No videoxogo ou no material de soporte indica se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?

- **Sí** → 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:**
  - Xunta de Galicia: [http://www.xunta.es/portada](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 autoria:**
  - **Climántica** é un proxecto de Educación Ambiental en rede que xeorde 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 relacionándose co cambio climático.
  - **Está dirixido á cidadania 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 cidadania que presentan en congresos e editan na web.**
  - **Outra vía**

○ imaxín|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

A.4. Outros datos

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


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:

Conclusións do bloque A

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

- CLMNTK é un videoxogo gratuito 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 especificase que foi desenvolvido por Proxecto Climántica. Na pantalla de presentación do xogo mósranse 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 (segundo 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.</th>
<th>Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descripción)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>015</td>
<td>Web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Disponible en tres idiomas: galego, español e inglés. Conta cos seguintes apartados:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Xogar: accédese ao xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Demo: móstrase un titorial do xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Para profes: presentase o xogo e na versión en galego pódese acceder a unha guía didáctica.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Embalaxe

□ Material impreso

□ Espazo en tenda virtual

□ Outro (especificar)

Observacións

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.</th>
<th>Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>016</td>
<td>Titorial</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Minisite</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Video</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Captura en vídeo dunha partida simulada.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Dentro do videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Pasa-pantallas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Describense as pantallas e botóns que forman o videoxogo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Materiais</th>
<th>Onde?¹</th>
<th>Formato²</th>
<th>Descrición</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Trailer</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sinopse</td>
<td>Na guía didáctica</td>
<td>PDF para descargar</td>
<td>Ver observacións</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Presentación formal</td>
<td>Minisite</td>
<td>Pantalla</td>
<td>Menciónanse de forma xeral os obxectivos pedagóxicos, lúdicos e destinatarios/as.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Guía didáctica específica para docentes</td>
<td>Minisite</td>
<td>PDF para descargar</td>
<td>Estruturada nos seguintes apartados:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>• Formulación educativa</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>• Que se esconde no xogo?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>• Proposta de dinámicas na aula</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>• Webgrafía e bibliografía</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>• Anexos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Información xeral de carácter pedagóxico.</td>
<td>Na guía didáctica</td>
<td>PDF para descargar</td>
<td>Ver observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso</th>
<th>Na guía didáctica</th>
<th>PDF para descargar</th>
<th>Ver observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)</td>
<td>Na guía didáctica</td>
<td>PDF para descargar</td>
<td>Ver observacións</td>
</tr>
<tr>
<td>Información técnica</td>
<td>Na guía didáctica</td>
<td>PDF para descargar</td>
<td>Ver observacións</td>
</tr>
<tr>
<td>Outro/s → Solución</td>
<td>Na guía didáctica</td>
<td>PDF para descargar</td>
<td>Ver observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- A guía didáctica de CLMNTK soamente está disponible 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 praticamente 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, introducindote 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 informaciones que acompañan o videoxogo podemos concluir...

- 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.
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

<table>
<thead>
<tr>
<th>017</th>
<th>Faise uso da clasificación PEGI?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si * Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ PEGI 3 □ PEGI 7 □ PEGI 12 □ PEGI 16 □ PEGI 18</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Linguaxe groseira □ Drogas □ Medo □ Xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sexo □ Violencia □ En liña □ Discriminación □ PEGI OK</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

Observacións

—

C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>018</th>
<th>Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si □ Orixinal □ Libro □ Banda deseñada</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Película □ Feito real □ Outra (esp.) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

Observacións

—

C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>019</th>
<th>Especificase para que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Na guía didáctica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Na minisite (apartado Para profes)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é a súa función?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Entreter □ Motivar □ Adestrar □ Experimentar □ Reforzar aprendizaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Educar □ Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Formar e sensibilizar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Concienciar</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ 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 defíñese o videoxogo como unha ferramenta pedagóxica interdisciplinar, que pretende constituirse nun recurso de apoio para traballar, xunto co alumnado, a enerxía, a planificación urbanística, así como outras temáticas de caráter ambiental e social.

11
### C.4. Clasificación

#### 020 Indícase que tipo de recurso é?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Na guía didáctica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Na minisite (apartado Para profes)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Non</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>

#### 021 Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Guía didáctica</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Que termo se emprega?

- [ ] Educativo
- [ ] Conversacional
- [ ] Aventura gráfica
- [ ] Serious Game
- [ ] Estratexia

- [ ] Outro (especificar) → Simulación estratéxica

<table>
<thead>
<tr>
<th>Non</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>

#### 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?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Na guía didáctica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Na minisite (apartado Para profes)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Para cal? (especificar)

- [ ] Centros educativos
- [ ] Fogar
- [ ] Museo

- [ ] Outro (especificar)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Non</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>

#### 023 Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Para cal? (especificar)

- [ ] Local
- [ ] Provincial
- [ ] CCAA
- [ ] Nacional
- [ ] Internacional

- [ ] Outro (especificar) →

<table>
<thead>
<tr>
<th>Non</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>

#### 024 Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Non</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>

12
<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>- Na guía didáctica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Na minisite (apartado Para profes)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Que se determina? (especificar)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Idade</th>
<th>Nivel educativo</th>
<th>Características especiais</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>3º de Educación Primaria</td>
<td>(autismo, xordeira, cegueira...)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| Non | Outro (especificar) → |

025 Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Cales son? →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 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 Explicitase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>- Na guía didáctica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Na minisite (apartado Para profes)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Resumo de cales son → Crear e xestionar un territorio sustentable.

| Non | Observacións |

C.7. Regras do xogo

027 Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>- Na guía didáctica, mediante texto e imaxes.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Na minisite (apartado Demo), mediante vídeo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Dentro do videoxogo (titorial)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Resumo de cales son → Ver observacións

| Non | Observacións |

- O xogo está dividido en dúas partes:
  - Zona de rexistro: onde a/o usuaria/o escoñe território, 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 cumplindo 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?

| Sí | *Onde? → | *Resumo de caleos 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 transcurre o xogo e o progresivo aumento da poboación. |

| Non |

- Observacións

### C.9. Obxectivos educativos

029 Enuméranse as competencias básicas que activa?

| Sí | *Onde? → Guía didáctica |

| *Resumo de caleos 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?

| Sí | *Onde? → Guía didáctica |

| *Resumo de caleos 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 medioambiental 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Non</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>

C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>031 Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</th>
<th>*Onde? → Guía didáctica</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 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 con el Currículo Oficial

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Indicación</th>
<th>Detalle</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **032** | Indica a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo. | □ Si  
*Onde? →  
*Cal é? →  
□ Non |

| **033** | Especifica se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cínguen 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** | Especifica se os contidos do videoxogo se cínguen 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 concluir...

- 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 concreción da relación do videoxogo co currículo oficial.
- Na guía didáctica realizase 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>035</th>
<th>Sen entrar no videoxogo, especificase o idioma ou idiomas que soporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Na guía didáctica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Minisite</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Indicar número de idiomas → 1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Galego</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Español</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Vasco</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Catalán</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Inglés</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>036</th>
<th>En que componentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns (texto)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns (locución)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Locucións personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- A guía didáctica non está actualizada, especificase 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>037</th>
<th>Que sons integra o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Música</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Voces</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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?                  |
### D.4. Plataforma

**039** Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>
| Si | *Especificar os datos que solicita para o acceso →
  - **Usuario**
  - **Contrasinal** |
| □ Non |   |

**Observacións**

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.**

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Consola (esp.)</td>
<td>PC</td>
</tr>
<tr>
<td>Tablet</td>
<td>Outra/s (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.5. Sistema operativo

**040** Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>
| Si | *Especificar os datos que solicita para o acceso →
  - **Guia didáctica**
  - **Indicar e especificar versión.** |
| □ Non |   |

**Indicar e especificar versión.**

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Windows</td>
<td>Linux</td>
</tr>
<tr>
<td>MacOS</td>
<td>Android</td>
</tr>
<tr>
<td>iOS</td>
<td>Outro/s (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Onde? → Guía didáctica**

**Outro/s (especificar) → Xogo web online**

**Observacións**

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.6. Sistema periférico

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

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>
| Si | *Onde? → Na guía didáctica
  - **Indicar cales se necesitan** |
| □ Non |   |

<table>
<thead>
<tr>
<th>Teclado</th>
<th>Rato</th>
<th>Joystick</th>
<th>Pantalla táctil</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Outro/s (especificar)**

**Observacións**

- **Textualmente especificase:** *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

<table>
<thead>
<tr>
<th>042</th>
<th>Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Conexión á rede</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Tarxeta de son</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
- O xogo ten unhas dimensión de ancho e alto, medidas en píxeles, de 800 x 600.

### D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th>043</th>
<th>Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Realidade Aumentada</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Realidade Virtual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Kinect</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Chat</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Control parental</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Redes Sociais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### D.9. Linguaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th>044</th>
<th>Especificase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### D.10. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th>045</th>
<th>O videoxogo inclúe compras integradas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
### D.11. Publicidade

<table>
<thead>
<tr>
<th>046</th>
<th>O videoxogo integra publicidade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

—

### D.12. Garantía

<table>
<thead>
<tr>
<th>047</th>
<th>Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

—

### D.13. Contacto

<table>
<thead>
<tr>
<th>048</th>
<th>Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Especificar → Na guía didáctica indícase que se conta coa axuda do equipo Climántica.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

* Para a aplicación do xogo dispense dos seguintes recursos:
  - 2. O manual, os cartóns do xogo e a proposta de sesiós 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 concluir...

- Na guía didáctica especificanse 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Descripción</th>
<th>Adecuación</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>049</td>
<td>Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</td>
<td></td>
<td>0 1  N/A</td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>050</td>
<td>Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</td>
<td></td>
<td>0 1  N/A</td>
<td>*Xustificar: A maioría dos obxectivos están relacionados co fomento de accións cara ao cambio climático. <em>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).</em></td>
</tr>
<tr>
<td>051</td>
<td>O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</td>
<td></td>
<td>0 1  N/A</td>
<td><em>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 decisiones 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.</em></td>
</tr>
<tr>
<td>052</td>
<td>Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
<td></td>
<td>0 1  2 N/A</td>
<td>Non polo propio xogo en si, precisase a axuda do profesorado ou a figura dun dinamizador/a. Mais isto resáltese na guía didáctica que acompaña o xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>053</td>
<td>Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</td>
<td></td>
<td>0 1  N/A</td>
<td><em>Xustificar: Dado o tipo de xogo, cada acción realizada, outorga un coñecemento das posibles consecuencias ao observar os efectos das intervencións.</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### E.2. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Procedencia da información</th>
<th>Valoración</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>054</td>
<td>O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos científicamente e vixentes na actualidade.</td>
<td>0 = Non, en modo algún</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

*1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica*
### Estrutura e representación

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nív.</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>055</td>
<td>0</td>
<td>O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</td>
</tr>
<tr>
<td>056</td>
<td>2</td>
<td>O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.</td>
</tr>
<tr>
<td>057</td>
<td>2</td>
<td>O contido organizase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.</td>
</tr>
<tr>
<td>058</td>
<td>1</td>
<td>O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándola a un reto específico.</td>
</tr>
<tr>
<td>059</td>
<td>1</td>
<td>O contido préséntase dunha forma expositiva, préséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: Na guía didáctica expone:
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.

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.

*Xustificar: Inclúe contidos e obxectivos a cumprir durante o xogo, relacionados coa vida no campo (técnicas de cultivo) e na costa, sobre as relaciones sociais que se poden establecer nos mercados, a vida en comunidade, etc.

*Xustificar: Inclúense información de recursos que se poden producir con materiais primas frecuentes nunha contorna galega.

*Xustificar: O contido organizase a través dunha serie de obxectivos a cumprir nun determinado período de tempo simulado.

*Xustificar: A comprensión, en forma de estratexia, débese aplicar ao longo do xogo para poder chegar ao final do mesmo.

*Xustificar: Preséntanse contidos nas fichas das compras que se poden facer, nas información de Climi e implicitamente nas mensaxes de reforzo.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Nro.</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>060</td>
<td>Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.</td>
<td>2</td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td>061</td>
<td>O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar: Non se especifican as características dos habitantes que se achegan ao territorio.</td>
</tr>
<tr>
<td>062</td>
<td>O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>063</td>
<td>O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.</td>
<td>2</td>
<td>*Xustificar: É o obxectivo xeral do xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>064</td>
<td>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>065</td>
<td>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.</td>
<td>2</td>
<td>*Xustificar: O xogo está en galego, mais non foi deseñado especificamente para fomentar o seu uso.</td>
</tr>
<tr>
<td>066</td>
<td>O contido carece de connotacións agresivas e violentas.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>067</td>
<td>Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo</td>
<td>0</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
destinatario principal do videoxogo.

*Valoración → 0   1 □ 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 □ 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 □ N/A

*Xustificar: Tanto os fondos e territorios do xogo, como as vivendas, compras... foron creados baixo deseño didáctico.

CASTRO DA LAMA
Territorio costeiro, con zonas abertas ao mar aberta e praias de arena fina cara a río. Ten un monte de árbores fortísimas (arbutos, bieiroes, freires, faias) e laderas de pouco pendente por onde baixa ao río.
- Extensión: 5.86 Km².
- Población máxima: 15.000 persoas.
- Clima inicial: Temperatura onda de 13ºC. Precipitacións abundantes e fortes ventos.
- Adequadado para a pesca e o merguiño. A agricultura, a ganadería e o turismo poden ser actividades complementarias.

Vivenda A
As paredes e o telar da casa están construídos con pedra de la cuita da rúa e os sos telas foron de barro cocido. D'adorar de abrir os categorías como almacén ou adega e o acceso á vivenda, no primeiro andar, realizan o vino da rúa. Para a calefactoría conta cunha caldeira de biomasa.

Observacións

- Toda a dinámica e a estrutura do xogo foi deseñada para manter paralelismos cos asentamentos humanos e o desenvolvemento sustentable (xestión económbica, 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
Procedimental ou de habilidades

*Xustificar →
Conceptuais: a través das informacións das ficha e de Climi.
Procedimental 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 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 □ Non

074 Natureza dos retos:

□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.
□ Os retos pódense crear.
□ Os retos están predefinidos no xogo e repitense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida
□ Os retos están predefinidos no xogo e repitense 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.

□ Empréганse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas
□ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...
□ Presentación por parte de personaxes previo ao reto
□ Accédense 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 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 disponibles 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 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 →

<table>
<thead>
<tr>
<th>083</th>
<th>Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Apórtanse puntos, moedas, insignias... → Nos minixogos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Quítanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Apórtanse coñecementos ou incentivase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Son de acerto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Son de erro</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Animacións de vitoria</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Animacións de derrota</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>084</th>
<th>A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>085</th>
<th>Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A axuda é indirecta.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Durante o xogo non se ofrecen axudas, activanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
- No xogo recibese tres tipos de mensaxes de carácter textual ao longo do desenvolvemento do xogo: mensaxes de obxectivos, mensaxes de alerta e mensaxes de reforzá.
  - Mensaxes de obxectivos. Aparecen previa activación dos bloques de obxectivos, da pantalla de obxectivos. Nestas mensaxes faixe 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 construcción ou relación de construccions; ante a aparición dalgúnha problemática no territorio; queixas da poboación, avisos dos estados dos indicadores...

◦ Mensaxes de reforzo: Son mensaxes de aprobación en relación ás construccions 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 construccions 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 producése 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 concluir...
• 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 construcción 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.
## F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

### F.1. Tempo

<table>
<thead>
<tr>
<th>087</th>
<th>O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Observacións</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### F.2. Control do progreso

<table>
<thead>
<tr>
<th>088</th>
<th>O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Sí</td>
<td>*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td><strong>Observacións</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Rol</th>
<th>089</th>
<th>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Sí</td>
<td>*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.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td><strong>Observacións</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>—</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Posibilidades de intervención no deseño instrutivo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>090</th>
<th>Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Selección de niveis de dificultade.</td>
<td>☐ Selección de retos ou actividades.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Creación completa de retos ou actividades.</td>
<td>☐ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non se brindan opcións para configurar o xogo.</td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo**

| 091 | Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura |

31
<table>
<thead>
<tr>
<th>Propostas de uso</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>092</td>
</tr>
<tr>
<td>093</td>
</tr>
<tr>
<td>094</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Valoración → 0 2 N/A
*Xustificar: De algunha maneira nos consellos para o seu uso na aula, facilitados na guía didáctica.

*Valoración → 0 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**

<table>
<thead>
<tr>
<th>095</th>
<th>No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>096</th>
<th>No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*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.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>097</th>
<th>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.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>098</th>
<th>Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>099</th>
<th>O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Suixire agrupamentos flexibles na aula, expresado isto na guía didáctica.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>100</th>
<th>No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>101</th>
<th>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...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Suixire actividades relacionadas coa comunidade ou contorna inmediata, mais na guía didáctica.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

—
Conclusións da análise F

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

- **Videoxogo específicamente 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 niveles 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.**
## G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

### G.1. Natureza do mundo do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>102</th>
<th>Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Natureza abstracta</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Natureza icónica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>■ Natureza narrativa</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### G.2. Estrutura

<table>
<thead>
<tr>
<th>103</th>
<th>Estrutura de navegación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>■ Lineal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Núcleo con radíos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sandbox</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### G.3. Niveis

<table>
<thead>
<tr>
<th>104</th>
<th>O videoxogo consta de etapas, misións ou niveis?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>■ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Especificar número → 5</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Describir → Os obxectivos ou misións estrutúranse en torno a 5 etapas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>105</th>
<th>Pódese repetir os niveis as veces desexadas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si, unha vez superados</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si, aínda que non se superen</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>■ Non, teriáse que comezar o videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra opción (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- Exemplo de pantalla de obxectivos:
### G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Ningunha</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...) → Selección de escenario</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Pódese seleccionar o territorio natural a urbanizar e xestionar. O territorio é en realidade o menú de todas as accións, da súa escolha 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 cultural (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 desempeñaba a publicidade nos actos de consumo.

### G.5. Trama argumental

<table>
<thead>
<tr>
<th>No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Por medio de cutscenes (especificar: se só ao principio, entre fases...)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.

*Valoración → 0  1  2  N/A

*Xustificar: Adquirese o rol de líder para asentar e satisfacer as necesidades básicas dunha poboación que marcha dunha cidade contaminada.

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.

A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegria, misterio, etc.) Non é aburrida.

*Valoración → 0  1  2  N/A

*Xustificar:

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:

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número:</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Un escenario ou fondo → Por partida</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Varios escenarios (especificar número)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Localización contornas:</th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Interior</td>
<td>Características reais: territorio natural.</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Neutro</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outros (esp.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### As contornas do videoxogo inspíranse e/ou refleñen lugares reais? (cidades, monumentos...)

- Si *En cales?→ Contornas naturais de Galicia, os tres territorios.
- Algunhas *En cales?→ |
- Non |
- Difícil determinar |

#### Dimensións:

- 2D |
- 3D |
- Outra (esp.) → |

#### Perspectiva:

- Côrnic |
- Isométrica |
- Outra (esp.) |

#### Estilo gráfico:

- Realista |
- Surrealista |
- Abstracto |
- Cartoon |
- Pixelado |
- Manga |
- Outro (esp.) |

#### Cores que predominan:

- Cálidas |
- Frías |
- Claras |
- Escuras |
En que época histórica se ambienta el videojuego?

- Presente
- Pasado
- Futuro
- No reflexa ambientación

Observaciones

- 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

- No espazo virtual do xogo
  - Primeira persoa
  - Terceira persoa
  - Omnipresente
  - Outra (especificar)

- O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?
  - Si
  - Non

Observacións

G.8. Personaxes

- Intégranse no videoxogo personaxes?
  - Si
  - Non

- 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

- Estilo gráfico
<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Realista</th>
<th>□ Surrealista</th>
<th>□ Abstracto</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ] Cartoon</td>
<td>□ Pixelado</td>
<td>□ Manga</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>125 Características da representación gráfica</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ 2D</td>
</tr>
<tr>
<td>□ 3D</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>126 Especie</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Persoa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Animal</td>
<td>1 (pingüín)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ser fantástico</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>127 Roles</th>
<th>Femininos</th>
<th>Nº ref</th>
<th>Maculinos</th>
<th>Nº ref.</th>
<th>Asexuais</th>
<th>Nº ref.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Heroína</td>
<td>□ Heroe</td>
<td></td>
<td>□ Heroe</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Axudante</td>
<td>□ Axudante</td>
<td>1</td>
<td>□ Axudante</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Antagonista</td>
<td>□ Antagonista</td>
<td></td>
<td>□ Antagonista</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Provedora</td>
<td>□ Provedor</td>
<td></td>
<td>□ Provedor</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Beneficiaria</td>
<td>□ Beneficiario</td>
<td></td>
<td>□ Beneficiario</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra</td>
<td>□ Outro</td>
<td></td>
<td>□ Outro</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Personaxes principais**

<table>
<thead>
<tr>
<th>128 Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Occidentais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asiáticos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Árabes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Indios</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Africanos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Xitana</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xénero</td>
<td>Nº de referencias</td>
</tr>
<tr>
<td>-------------------------------</td>
<td>-------------------</td>
</tr>
<tr>
<td>Feminino</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Masculino</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Asexual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estados e necesidades especiais</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Personaxe en cadeira de rodas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe sen unha extremidade</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe xorda</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe con baixa visión</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe embarazada</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe con dificultades lingüísticas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Idade</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Infancia (0-12 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Adolescencia (13-18 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Mocidade (19-35 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Adultez (36-65 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Vellez (65 en diante)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Rexistro lingüístico</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Estándar</td>
</tr>
<tr>
<td>Culto</td>
</tr>
<tr>
<td>Arquetipos</td>
</tr>
<tr>
<td>---</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>133</strong> No videoxogo ou nos materiais complementarios descíbese a personalidade das principais personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración →</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>134</strong> Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración →</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: <strong>Climí, diminutivo de Climántica</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>135</strong> O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración →</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>136</strong> As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración →</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>137</strong> Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración →</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: <strong>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.</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>138</strong> As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración →</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>139</strong> Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración →</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>140</strong> As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración →</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>141</strong> O movemento das personaxes e/ou pose adecúaase ás accións que realizan.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración →</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: <strong>Ver observacións</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>142</strong> Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración →</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: <strong>Ver observacións</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>
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**

145 Dimensión temporal

Tempos, relacións e excepcións
### 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.*

### Excepcións ao fluxo temporal do xogo:

- **Cut-scenes**
- **Flash back**
- **Flash forward**
- **Outra (especificar)**
- **N/A**

*Xustificar →*

### Conclusións da análise G

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

- 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 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)
**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**

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**

---

*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.6. O equilibrio de dificultade

<table>
<thead>
<tr>
<th>156</th>
<th>Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si □ Brindanse ao inicio da partida *Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Aparecen durante o transcurso do xogo *Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>157</th>
<th>En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Superar o xogo é bastante complicado.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Observacións

---

### H.7. Eventos do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>158</th>
<th>Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>159</th>
<th>Compoñente de azar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>160</th>
<th>Accións do xogador/a</th>
</tr>
</thead>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xerais</th>
<th>Específicas</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Diexéticas</td>
<td>□ Mover personaxe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Calcular</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Escribir</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Seleccionar Premer sobre as tarxetas das compras</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Premer</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Arrastrar obxectos</td>
</tr>
</tbody>
</table>
161 O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.
*Valoración → 0  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  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 vitória ou de derrota)
- Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitória ou derrota)
- Multixogador/a con resultado de vitória única
Gañase 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 concluir...

- Estamos ante un videoxogo monousuario/a, de obxectivos lúdicos xerais claros pero os específicos
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 modificadora nos indicadores de emisión de CO2, de consumo de auga e de producción 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.
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 □ 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.
<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>168</td>
<td>As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em> →</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar</em>: Son fáciles de entender máis non destacan pola súa orixinalidade.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>169</td>
<td>A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúñense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em> →</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar</em>: Dada a gran cantidade de información que se inclúe no xogo, consideramos está correctamente estruturada e ordenada.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Observacións

—

#### I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

**Escenarios - pantallas - decorados**

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>170</td>
<td>O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropriad para o grupo destinatario.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em> →</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar</em>: Non é atractivo, mais tampouco destaca por ser claro.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)**

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>171</td>
<td>Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropriados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em> →</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar</em>: Considerámolos non atractivos para alumnado de 3º de Primaria. Custa distinguir que é unha zapatilla de deportes na terceira imaxe:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

![Como vas desprázarases polo territoriño?](image)

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>172</td>
<td>Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em> →</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar</em>: Todas as construcións e elementos do xogo foron desenñadas seguindo orientacións didácticas, apoian ou axudan a comprender a información textual.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>173</td>
<td>O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em> →</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar</em>: As construcións nas fichas das compras son bastante pequenas.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>174</td>
<td>O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em> →</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar</em>: Consideramos que un videoxogo destas características onde o tempo é primordial, podería reflectirse gráficamente a ambientación sobre o territorio.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
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  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  N/A
*Xustificar: Non se atoparon

177 A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.

*Valoración → 0  1  N/A
*Xustificar: Restúmese á perfección contidos ou descrición complexas en poucos caracteres.

178 Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.

*Valoración → 0  1  N/A
*Xustificar:

179 O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.

*Valoración → 0  1  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  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  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:

![Vivenda C](image)

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  N/A
<table>
<thead>
<tr>
<th>*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.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>183</td>
</tr>
<tr>
<td>Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Os textos adeúndanse ao espazo que teñen as caixas onde se integran. Nas informións de Climi fragmentanse en función do contido.</td>
</tr>
<tr>
<td>184</td>
</tr>
<tr>
<td>Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td>185</td>
</tr>
<tr>
<td>O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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...) |

**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 |
A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.

*Valoración → 0  1  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.

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 informaróns de introdución ao xogo.

*Valoración → 0  1  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 sí.

197 Os tempos de carga son razonables.

*Valoración → 0  1  N/A
*Xustificar:
198 No caso de videoxogos on line a URL e favicon son significativos.

*Valoración → 1 2 N/A

*Xustificar: Móstrase unha folha 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 concluir...

- 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

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Forma parte dun gran proxecto de Educación Ambiental que conta con máis recursos dirixidos tanto ao alumnado como ao profesorado.</td>
<td>• 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Videoxogo gratuíto ao que se pode xogar en galego.</td>
<td>• O deseño da interface é mellorable, en relación a abrir e pechar as xanelas, á non visualización completa do territorio... Debería ser máis intuitiva.</td>
</tr>
<tr>
<td>• 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 sacarle maior partido didáctico.</td>
<td>• O deseño gráfico non destaca polo seu atractivo.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Tratamento de gran cantidade de contidos ambientais ben integrados na contorna do xogo.</td>
<td>• Non permite configuracións de ningún tipo.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Sitúa o foco da aprendizaxe na toma de decisións, onde todas as decisións tomadas polo xogador/as teñen repercusións no territorio a xestionar.</td>
<td>• As accións xerais a realizar en cada territorio sempre son as mesmas.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non necesita instalación previa, só é preciso un computador con acceso á Internet.</td>
<td>• O tamaño das informacións e das fichas debería poder aumentarse, dado que o tamaño da tipografía considérase baixo.</td>
</tr>
<tr>
<td>• A estrutura e dinámica do xogo mantén paralelismos cos asentamentos humanos e o desenvolvemento sustentable (progreso social, xestión económica e protección ao medio ambiente).</td>
<td>• Non se pode saír e gardar o estado do xogo nas pantallas previas á chegada ao territorio.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Os obxectivos educativos son adecuados e integrados coherentemente cos obxectivos do videoxogo.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Análise do videoxogo

Imaxíname 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Título</th>
<th>Página</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>A)</td>
<td>IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>A.1. Videoxogo obxecto de análise</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>A.2. Autoría</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>A.3. Imaxes de referencia</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Conclusións do bloque A</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>B)</td>
<td>MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Conclusións do bloque B</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>C)</td>
<td>INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>C.1. Código PEGI</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>C.2. Idea do xogo</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>C.3. Funcións xerais</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>C.4. Clasificación</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>C.5. Grupo destinatario</td>
<td>14</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>C.6. Obxectivos lúdicos</td>
<td>14</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>C.7. Regras do xogo</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>C.8. Retos</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>C.9. Obxectivos educativos</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>C.10. Contidos educativos</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>C.11. Relación co Currículo Oficial</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Conclusións do bloque C</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>D)</td>
<td>CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>D.1. Idioma</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>D.2. Son</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>D.3. Rexisto</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>D.4. Plataforma</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>D.5. Sistema operativo</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>D.6. Sistema periférico</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>D.7. Outros requisitos técnicos</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>D.9. Linguaxe de programación</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>D.10. Compras</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>D.11. Publicidade</td>
<td>22</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>D.12. Garantía</td>
<td>23</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>D.13. Contacto</td>
<td>23</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Conclusións do bloque D</td>
<td>23</td>
</tr>
<tr>
<td>E)</td>
<td>ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO</td>
<td>24</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>E.1. Obxectivos educativos</td>
<td>24</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>E.2. Contidos educativos</td>
<td>25</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>E.3. Ámbito de incidencia</td>
<td>28</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>E.4. Retos</td>
<td>28</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>E.5. Retroalimentación e axuda</td>
<td>29</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>E.6. Teorias de aprendizaxe</td>
<td>31</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Conclusións da análise E</td>
<td>31</td>
</tr>
<tr>
<td>F)</td>
<td>ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA</td>
<td>33</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>F.1. Tempo</td>
<td>33</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>F.2. Control do progreso</td>
<td>33</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a</td>
<td>33</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>001</td>
<td>Título</td>
<td>Imaxínate o Salnés</td>
</tr>
<tr>
<td>002</td>
<td>Ano ou data lanzamento</td>
<td>2007</td>
</tr>
<tr>
<td>003</td>
<td>Colección</td>
<td>Non forma parte</td>
</tr>
<tr>
<td>004</td>
<td>Soporte</td>
<td>CD</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Especificar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>En liña</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Accesible en Web</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Descarga en Web</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Rede social</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Descarga en tenda</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>005</td>
<td>Localización do xogo</td>
<td>Conseguido para esta análise nas oficinas de imaxín</td>
</tr>
<tr>
<td>006</td>
<td>Prezo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>€</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Pts</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Gratuíto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra opción</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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:
Información tomada da páxina: http://www.osalnes.com/adl/ap/mancomunidade/?t=submenu&id=3

- Atopamos indicios pola rede de quizais tamén puido estar dispoñíbel 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nº</th>
<th>Implicadas/os</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>007</td>
<td>Empresa tecnolóxica</td>
<td>1</td>
<td>Intaxina Novas Tecnoloxías S.L.</td>
<td>O Grove (Pontevedra)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td>9</td>
<td>Mancomunidade do Salnés: Vilagarcía de Arousa, Vilanova de Arousa, A Illa de Arousa, Cambados, Meaño, Meis, Ribadumia, Sanxenxo e O Grove</td>
<td>Cambados</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Museo
- Biblioteca
- Fundación
- Editorial
- Produtora audiovisual
- Persoa/s física/s
- Outras/os (especificar)
- Non figuran

<table>
<thead>
<tr>
<th>008</th>
<th>Iniciativa</th>
</tr>
</thead>
</table>
□ Propia
□ Contratación
□ Concurso público
□ Subvención
□ Outra
□ Non figura / dificil 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:

Na seguinte ligazón obtemos máis información sobre este proxecto: http://www.osalnes.com/adl/ap/mancomunidade/?t=submenu&id=3
- 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**

- Sobre a autoria:
  - 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 fórmonse ampliando as súas atribucións a vez que se ian 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>011</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>011</th>
<th>Menú xeral</th>
</tr>
</thead>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>011</th>
<th>Menú xogos</th>
</tr>
</thead>
</table>

A.4. Outros datos

<table>
<thead>
<tr>
<th>012</th>
<th>Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>EGANET é unha asociación empresarial que aglutina a empresas e profesionais galegos do sector de internet e as novas tecnoloxías</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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.

Outra información de interese

- Explicación do CD no Proxecto Red-cultura:
  UNIDAD DIDÁCTICA INTERACTIVA “Imaxínate 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 Príncipe 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 características.
  - 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 concluir...

- O xogo obxecta 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 producción do material foi Imaxina Novas Tecnoloxias S.L.
- Editáronse un total de 40.000 copias, repartidas de forma gratuita.
### B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

#### B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>015 Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td>Portacedés en cartón. Inclúe o título, imaxes de referencia, idiomas, web de O Salnés e logos do Proxecto Red-Cultura</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Material impreso</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Espazo en tenda virtual</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Imaxes embalaxe:

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>016 Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Materiais</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Titorial</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Trailer</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sinopse</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Presentación formal</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Guía didáctica específica para docentes</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Información xeral de carácter pedagóxico.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Materiais Museos</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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.
<table>
<thead>
<tr>
<th>didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)</th>
<th>estática: fotografía e texto</th>
<th>comarca do Salnés, clasificados por temáticas: Mar e Ríos; Mundo Rural; Revolución Industria, Historia e Personaxes Ilustres</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Extras</td>
<td>Dentro do CD</td>
<td>Curtas de animación</td>
</tr>
<tr>
<td>Descubre o Salnés</td>
<td>Dentro do CD</td>
<td>Curtas de animación</td>
</tr>
<tr>
<td>Imaxinate o Salnés</td>
<td>Dentro do CD</td>
<td>Curta de animación ou debuxos animados por capítulos</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Información técnica
□ Outro/s

Observacións

- Imaxes:

  ![Museo](image1)
  ![Extras](image2)
  ![Descubre O Salnés](image3)
  ![Imaxinate O Salnés](image4)

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluir...
• 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.
## C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

### C.1. Código PEGI

<table>
<thead>
<tr>
<th>017</th>
<th>Faise uso da clasificación PEGI?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ PEGI 3</td>
<td>☐ PEGI 7</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ PEGI 12</td>
<td>☐ PEGI 16</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ PEGI 18</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Linguaxe groseira</td>
<td>☐ Drogas</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Medo</td>
<td>☐ Xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Sexo</td>
<td>☐ Violencia</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ En liña</td>
<td>☐ Discriminación</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ PEGI OK</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

**Observacións**

---

### C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>018</th>
<th>Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>☐ Orixinal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Libro</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Banda deseñada</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Película</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Feito real</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Outra (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>019</th>
<th>Especificase para que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

12
<table>
<thead>
<tr>
<th>*Cal é a súa función?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Entreté                     □ Motivar                  □ Adestrar      □ Experimentar □ Reforzarl aprendizaxes</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Educar                     □ Outras (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Non

Observacións

- Dentro do CD nin na embalaxe se especifica a súa funcionalidade.

C.4. Clasificación

<table>
<thead>
<tr>
<th>020</th>
<th>Indícase que tipo de recurso é?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>✅</td>
<td>*Onde? → Apartado CD</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que termo se emprega?</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Videogame</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Xogo dígital</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Mini xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Recurso lúdico</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro/s (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Non

<table>
<thead>
<tr>
<th>021</th>
<th>Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>✅</td>
<td>*Onde?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que termo se emprega?</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Educativo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Conversacional</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Aventura gráfica</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Serious Game</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Estratexia</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Non

Observacións

• Dentro do CD nin na embalaxe se especifica a súa funcionalidade.
### C.5. Grupo destinatario

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Si</th>
<th>No</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>022</td>
<td>Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Centros educativos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Fogar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Museo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Si</th>
<th>No</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>023</td>
<td>Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Local</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Provincial</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ CCAA</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Nacional</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Internacional</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Si</th>
<th>No</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>024</td>
<td>Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>*Que se determina? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Idade</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Nivel educativo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Si</th>
<th>No</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>026</td>
<td>Explicitase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Nas pantallas de presentación de cada xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Xogo 1. Xogo de plataformas. Percorrer os diferentes municipios do Salnés até atopar ao dragón Nes.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Xogo 2. Quebracabezas. Coñecer os lugares máis destacados do Salnés.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Xogo 3. Memory. Conseguir a máxima puntuación emparellando cartas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
C.7. Regras do xogo

027 Describese 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**

  ![Atrapa a Nes](image1)

  ◦ **Xogo 2. Puzzle Salnés**

  ![Puzzle Salnés](image2)
• No xogo das parellas, apórtase información sobre o lugar ou construcción:
### C.8. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>028</th>
<th>Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? → Pantalla explicativa de cada xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son → Ver observacións do apartado anterior</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**


<table>
<thead>
<tr>
<th>029</th>
<th>Enuméranse as competencias básicas que activa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Soamente no xogo 2 indicase que é para coñecer os lugares máis destacados do Salnés.

<table>
<thead>
<tr>
<th>030</th>
<th>Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

<table>
<thead>
<tr>
<th>031</th>
<th>Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

<table>
<thead>
<tr>
<th>032</th>
<th>Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>033</th>
<th>Especifícase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Conclusións do bloque C

En liñas xerais respecto á información lúdica-pedagóxica que acompaña o videoxogo podemos concluir:

- 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 adianteamos 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, percóbrense 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 inspiranse na obra de Valle-Inclán “La cabeza del dragón”.
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035 Sen entrar no videoxogo, especificase o idioma ou idiomas que soporta?

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →&lt;br&gt;• Embalaxe</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Indicar número de idiomas → 1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Galego</td>
<td>Español</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

036 En que componentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Botóns (texto)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Botóns (locución)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...) → Apartado museos.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Locucións personaxes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (especificar) → Locución apartados, mais ao premer sobre eles, non ao facer roll over.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>037</th>
<th>Que sons integra o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>✅</td>
<td>Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
</tr>
<tr>
<td>✅</td>
<td>Música</td>
</tr>
<tr>
<td>✅</td>
<td>Voces</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

### D.3. Rexistro

<table>
<thead>
<tr>
<th>038</th>
<th>Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Especificar os datos que solicita para o acceso*

Observacións

---

### D.4. Plataforma

<table>
<thead>
<tr>
<th>039</th>
<th>Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Onde? →

*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.

- Consola (esp.)
- PC
- Teléfono intelixente
- Tableta
- Outra/s (esp.) →

Observacións

---

### D.5. Sistema operativo

<table>
<thead>
<tr>
<th>040</th>
<th>Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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. Tecnologías de comunicación e interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Que tecnologías para la comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Realidade Aumentada</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Realidade Virtual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Kinect</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Chat</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Control parental</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Redes Sociais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

### D.9. Linguaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Especificase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- Programado en Flash

---

### D.10. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>O videoxogo inclúe compras integradas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

### D.11. Publicidade

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>O videoxogo integra publicidade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---
D.12. Garantía

<table>
<thead>
<tr>
<th>047</th>
<th>Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
—

D.13. Contacto

<table>
<thead>
<tr>
<th>048</th>
<th>Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
—

Conclusións do bloque D

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

- Na embalaxe especificanse 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 DISEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>
| 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

*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 → 1 2 N/A

*Xustificar: Trátase d'un 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 características 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 localizacions. 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>054</td>
<td>O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos científicamente e vixentes na actualidade.</td>
<td>0 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: O contido mostrase principalmente nos fondos, xa que reflicten contornas galegas vixentes na actualidade.</td>
</tr>
<tr>
<td>055</td>
<td>O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>*Xustificar: Inclúe referencia á Santa Compañía, de festas populares como a do Albariño, a da Auga en Vilagarcía...</td>
</tr>
<tr>
<td>056</td>
<td>O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.</td>
<td>0 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Inclúense de forma gráfica alimentos e bebidas relacionados co gastronomía galega.</td>
</tr>
<tr>
<td>057</td>
<td>O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: A pesar de que o xogo se estrutura en fases, o contido é tratado por igual en cada unha delas.</td>
</tr>
<tr>
<td>058</td>
<td>O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoaa a un reto específico.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Non se demostra a comprensión.</td>
</tr>
<tr>
<td>059</td>
<td>O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións exponendo as información conceptualis.</td>
<td>0 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Preséntase a través de ilustracións. En texto soamente se mostra o nome dos municipios, mais soamente se a fase foi superada.</td>
</tr>
<tr>
<td>060</td>
<td>Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-----</td>
<td>---------------------------------------------------------------</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Bastante ou en gran medida a través dos fondos tendo en conta o xénero de videoxogo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Promoción de valores

<table>
<thead>
<tr>
<th>061</th>
<th>O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Recolle fundamentalmente a cultura galega.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>062</th>
<th>O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: No videoxogo hai que facer desaparecer aos romanos, árabes e viquingos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>063</th>
<th>O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>064</th>
<th>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>065</th>
<th>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: O xogo tamén está disponível en galego, mais non foi deseñado especificamente para fomentar o seu uso.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>066</th>
<th>O contido carece de connotacións agresivas e violentas.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: No xogo hai que combater co dragón e eliminar a outras personaxes para poder avanzar.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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 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 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 N/A

*Xustificar: A través dos escenarios e do mapa é onde se integran fundamentalmente os contidos.
### E.3. Ámbito de incidencia

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>E.3. Ámbito de incidencia</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>070 A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Conceptual</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Procedamental ou de habilidades</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Actitudinal</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar → No videoxogo pone a proba as habilidades psicomotrices como a precisión no control das teclas do computador e a rapidez.</td>
</tr>
<tr>
<td>071 En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### E.4. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>E.4. Retos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>072 De que tipoloxia son os retos que forman o videoxogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Memorización</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Labirintos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cálculo de elementos</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>O videoxogo non está formados por retos, mais sí 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. Supérase o xogo segundo as habilidades psicomotrices que teñamos no control das teclas do computador.</td>
</tr>
<tr>
<td>073 Os retos integran distintos niveis de dificultade?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>074 Natureza dos retos:</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Os retos pódense crear.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Os retos están predefinidos no xogo e repitense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Os retos están predefinidos no xogo e repitense cada vez que se xoga unha partida, mais alguns dos elementos que os integran varian aleatoriamente.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar → En cada partida o reto é o mesmo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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
- Accédense directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.
- Outros (especificar) →

Xustificar → Accé dese ao premer no botón de xogar, tanto ao comezo dos xogos como en cada unha das etapas ou niveis nos que se estrutura.

Adequación pedagóxica

Os retos son apropiados para o tratamiento dos contidos educativos integrados no videoxogo.

*Valoración → 1 2 N/A
*Xustificar: Como adiantamos, póñense a proba as habilidades psicomotrices e non a comprensión ou tratamento de contidos.

Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.

*Valoración → 1 2 N/A
*Xustificar: Preséntanse diferentes fondos asociados a un mesmo municipio, mais non son retos.

Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.

*Valoración → 1 2 N/A
*Xustificar: Os fondos son próximos, mais no o reto (videoxogo) nin as accións que se teñen que realizar nel.

Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.

*Valoración → 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

Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.

*Valoración → 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.

Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.

*Valoración → 1 2 N/A
*Xustificar: Resólvese en función da práctica que se teña con xogos de similares características.

Observacións

E.5. Retroalimentación e axuda

Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?
<table>
<thead>
<tr>
<th>Ante acciós ou respostas correctas</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Ante acciós ou respostas incorrectas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao conseguir un objectivo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao superar un nivel</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao superar un reto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cando se supera o xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →

<table>
<thead>
<tr>
<th>083 Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Quitanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Apórtanse coñecements ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Son de acerto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Son de erro</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animacións de vitoria</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animacións de derrota</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar) → Ao supera os niveis móstrase en pantalla un texto desafiante ou dando os parabéns.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →

- Os son de erro 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 fácomeos 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...

<table>
<thead>
<tr>
<th>084 A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Imaxe final dunha fase, unha vez derrotado o dragón.
*Xustificar: É relevante á natureza do xogo, xa que se “avisa” dos puntos que se van conseguido, cando se perde unha vida...

Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?

☐ A axuda mástrase 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, activanse 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:

![Imagen de puntuacións](image-url)

E.6. Teorías de aprendizaxe

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 producée 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 tratamiento dos obxectivos educativos, culturais e de promoción que se pretenden acudar, 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...

• Requirese 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 recibese fundamentalmente a partir de efectos de son e dos cambios no cadro de puntuación.

• Xogo lineal e condutista.
### F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

#### F.1. Tempo

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>087</strong></td>
<td>O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Valoración</strong> → 0</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 requirese paciencia, tempo e dedicación para conseguir a destreza suficiente para superalo.

**Observacións**

#### F.2. Control do progreso

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>088</strong></td>
<td>O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

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

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>089</strong></td>
<td>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Posibilidades de intervención no deseño instrutivo**

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>090</strong></td>
<td>Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Selección de niveis de dificultade.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Selección de retos ou actividades.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Creación completa de retos ou actividades</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Xustificar →**

**Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo**

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>091</strong></td>
<td>Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

33
| **Explicase 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...

* **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.** |

Non se aconsellan propostas de uso.

* **Outra (especificar)**

* **Xustificar →**

### Consideración das necesidades e opinións

| **093** No videoxogo ou materiais complementarios antecípanse 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**

---

34
### **F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...**

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th><em>Xustificar:</em></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>099</td>
<td>O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.</td>
<td>1</td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td>100</td>
<td>No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.</td>
<td>1</td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td>101</td>
<td>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...</td>
<td>1</td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

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

- **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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Natureza abstracta</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Natureza icónica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Natureza narrativa</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

#### G.2. Estrutura

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Estrutura de navegación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Lineal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Núcleo con radios</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sandbox</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

#### G.3. Niveis

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>O xogo consta de etapas, misións ou niveis?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar número → 9</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Pódese repetir os niveis as veces desexadas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si, unha vez superados</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si, aínda que non se superen</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non, teríase que comezar o videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra opción (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
### G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>106</td>
<td>Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?</td>
<td>□ Ningunha</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

### G.5. Trama argumental

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>107</td>
<td>No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?</td>
<td>□ Por medio de <strong>cutscenes</strong> (especificar: se só ao principio, entre fases...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Mediante voces en <strong>off</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Mediante textos en pantalla → nos cambios de fase e na animación final unha vez superado o xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Valoración</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>108</td>
<td>O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.</td>
<td>0</td>
<td>—</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Percorrer os diferentes municipios do Salnés derrotando ao dragón para rescatar á princesa.</td>
<td></td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Valoración</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>2</td>
<td>O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>—</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
<td></td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Valoración</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>110</td>
<td>A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegria, mistério, etc.) Non é aburrida.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>—</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Valoración</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>111</td>
<td>A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.</td>
<td>2  N/A</td>
<td>—</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---
### G.6. A estrutura espacial do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Os escenarios do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>112 Número:</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Un escenario ou fondo →</td>
</tr>
<tr>
<td>113 Localización contornas:</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Interior</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Neutro</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>114 As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si *En cales?→ Todos os fondos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Fase 1: Cambados.</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Torre de Sadumiño e Igrexa de Santa Mariña Dozo.</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Arco-ponte e pazo de Fefiñáns.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Fase 2: Illa de Arousa</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Paseo marítimo e parque Natural de Carreirón.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Fase 3: O Grove</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Visión submarina da Ría de Arousa</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Porto do Grove, Monumento ao mariscador.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Fase 4: Sanxenxo</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Praia de Silgar</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Fase 5: Meaño</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Hórreo</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Pazo de Lis</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Fase 6:</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Campo de golf.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Fase 7: Ribadumia</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Val do Salnés</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Fase 8: Vilagarcía</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Convento de Vista Alegre</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Paseo marítimo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Fase 9: Vilanova</td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Busto de Valle-Inclán</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Algunhas *En cales?→</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Difícil determinar</td>
</tr>
<tr>
<td>115 Dimensións:</td>
</tr>
<tr>
<td>□ 2D</td>
</tr>
<tr>
<td>□ 3D</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td>116 Perspectiva:</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cônica</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Isométrica</td>
</tr>
<tr>
<td>N°</td>
</tr>
<tr>
<td>-----</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N°</th>
<th>Cores que predominan:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Cálidas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>[ ] Frías</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>[ ] Claras</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Escuras</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Pastel</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N°</th>
<th>En qué época histórica se ambienta el videojuego?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Presente</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Pasado</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Futuro</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ No reflexa ambientación</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observaciones**

- Imágenes de muestra de cada una de las fases tomadas mientras jugamos:
  - **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: Meñón

○ 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>120</th>
<th>No espazo virtual do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Primeira persoa</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Terceira persoa</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Omnipresente</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>121</th>
<th>O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Especificar →

Observacións
### G.8. Personaxes

**Presenza de personaxes**

<table>
<thead>
<tr>
<th>122</th>
<th>Intégranse no videoxogo personaxes?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>123</th>
<th>No caso de integrar personaxes, de que maneira?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Pre-definidos (esp.) → Xogo en terceira persoa, na que en función da fase se actúa como príncipe ou como trasno.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Selección avatar (esp. as opcións)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Creación avatar (esp. as opcións)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>124</th>
<th>Estilo gráfico</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Realista</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Surrealista</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Abstracto</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Cartoon</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Pixelado</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Manga</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>125</th>
<th>Características da representación gráfica</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>2D</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>3D</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>126</th>
<th>Especie</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Persoa</td>
<td>2 principais (príncipe e princesa)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Animal</td>
<td>13 Aprox. Tipos de inimigos: paxaro x 2, gaivotas, galos, centolos, polbo, peixes globo, pirañas, luras xigantes, ourizo, cabaliños de mar, avesa,</td>
</tr>
<tr>
<td>Ser fantástico</td>
<td>2 principais (dragón e trasno)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>---------------</td>
<td>--------------------------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (especificar)</td>
<td>1 Tipo de inimigo: algas eléctricas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Roles

<table>
<thead>
<tr>
<th>Femininos</th>
<th>Nº ref</th>
<th>Maculinos</th>
<th>Nº ref.</th>
<th>Asexuais</th>
<th>Nº ref.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Heroína</td>
<td></td>
<td>□ Heroe</td>
<td>2 (trasno e principie)</td>
<td></td>
<td>□ Hero</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Axudante</td>
<td></td>
<td>□ Axudante</td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Axudante</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Antagonista</td>
<td></td>
<td>□ Antagonista</td>
<td>1 (dragón Nes)</td>
<td></td>
<td>□ Antagonista</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Provedora</td>
<td></td>
<td>□ Provedor</td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Provedor</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Beneficiaria</td>
<td>1 (princesa Bela)</td>
<td>□ Beneficiario</td>
<td></td>
<td>□ Beneficiario</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra</td>
<td>Inimigos: 2 tipos aprox. (muller vendima, ciclista muller)</td>
<td>□ Outro</td>
<td>Inimigos: 9</td>
<td>□ Outro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Personaxes principais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Occidentais</td>
<td>2 (príncipe Verdemar e princesa)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asiáticos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Árabes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Indios</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Africanos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Xitana</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Azul</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Amarelo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Verde</td>
<td>1 (Trasno Sal)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Laranxa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Rosa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp) → Vermello</td>
<td>1 (Dragón Nes)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xénero</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Feminino</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Masculino</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>130</td>
<td>Estados e necesidades especiais</td>
</tr>
<tr>
<td>-----</td>
<td>--------------------------------</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Personaxe en cadeira de rodas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Personaxe sen unha extremidade</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Personaxe xorda</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Personaxe con baixa visión</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Personaxe embarazada</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Personaxe con dificultades lingúísticas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>131</th>
<th>Idade</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Infancia (0-12 anos)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Adolescencia (13-18 anos)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Mocidade (19-35 anos)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Adultez (36-65 anos)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Vellez (65 en diante)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non se distingue</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>132</th>
<th>Rexistro lingüístico</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Estándar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Culto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Coloquial</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Vulgar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>133</th>
<th>Arquetipos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>No videoxogo ou nos materiais complementarios describese a personalidade das principais personaxes.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Valoración → 0  2  N/A

*Xustificar: No CD, previo ao conto, móstranse en imaxe as personaxes principais, indícase o seu nome e un calificativo. Ver observacións.

<table>
<thead>
<tr>
<th>134</th>
<th>Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>
O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar: A personaxe principal é a beneficiaria. E como observamos hai moitos máis inimigos homes que mulleres.

As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar: Princesa loira e bonita que precisa ser rescatada.

Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principais do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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.

As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar: Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar: Si nas personaxes inimigas, aínda que tenden ás delgadas e atléticas.

As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar: O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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
- ...

Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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

145 Dimensión temporal

□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.
□ O tempo empregado afecta á puntuación.
□ Emprégase unha dinámica de xogos por quedas.
□ Outros (esp.)
□ N/A

*Xustificar → Non inclúe tempo

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)
Conclusións da análise G

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

| • 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.  |
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Regras do xogo

148 As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.
*Valoración → 0 □ 1 □ 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

Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Obter puntos <em>(vidas)</em></td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Superar niveis</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Obter premios físicos</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Obter bens virtuais</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Aparecer en táboa de clasificacións</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Gardar as marcas persoais</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Outra (especificar) → Visualizar a animación final ao ser rescatada a princesa.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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.

![Imaxe de captura dun momento da animación final do videoxogo](attachment:image.png)

### H.4. Conflito do xogo

Natureza do conflito

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Conflito de superación persoal</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Interpersoais</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Intergrupais</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Negociados</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Cooperativos</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → A dificultade por superar o videoxogo recae no propio xogador ou xogadora.*

**Observacións**


### H.5. Os/as xogadores/as

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estrutura de interacción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Composición dos xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Un só xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Un só equipo</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Dous xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Dous equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Múltiples xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Múltiples equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial</em> →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Relación entre xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ] Alianza estática</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Alianza dinámica</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] N/A</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar</em> →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### H.6. O equilibrio de dificultade

<table>
<thead>
<tr>
<th>Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ] Si</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Bríndanse ao inicio da partida</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Aparecen durante o transcurso do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Especificar cales e como son</em> →</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><em>Valoración</em> → 0  [ ] 2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar: Superar o xogo é bastante complicado.</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### H.7. Eventos do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Mutabilidad (campos que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ] Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Infinita. Poden quedar de maneira permanente.</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>N/A</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Xerais</strong></th>
<th><strong>Específicas</strong></th>
<th><strong>Estado do xogo</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Diexéticas</td>
<td>Mover personaxe</td>
<td>Premer nas teclas esquerda, dereita, arriba, abaixo. A personaxe móvese segundo dirección, salta, agóchase.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Calcular</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Escribir</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Seleccionar</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Premer</strong></td>
<td>Premer na tecla espaciadora.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Arrastrar obxectos</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Coller</strong></td>
<td>Coller alimentos e bebidas. Súmanse puntos. En función da puntuación obtida súmase unha vida no marcador.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Colorear</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Construír</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Outras</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Non diexéticas**

| **Pause** |
| **Configuración** |
| **Menú** |
| **Outra (especificar)** → |

### 161 O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.

*Valoración* → 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* → 1 2 N/A

*Xustificar:*

**Observacións**

- **Pause**: ao premer na tecla P do computador.
- **Menú**:
  - Xogos
  - Principal.
### H.8. Resultados do xogo

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>163</td>
<td>Tipo de resultados</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Multixogador/a con resultado de vitoria única</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Multixogador/a con resultado de derrota única</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Multixogador/a con resultados de clasificación</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outros (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Diferenciamos tres finais:**

- Perder fase
- Superar fase
- Superar videoxogo

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>164</td>
<td>Marcadores</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Alfanuméricos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Icónicos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>165</td>
<td>Cómputo que aparece no marcador</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Individual, por equipos ou ambos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Mostra o resultado total ou parcial</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Puntuación final ou definitiva da partida</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluir...

- 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.
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 □ 2 □ N/A

*Xustificar: Non resulta complicada de utilizar dado o seu carácter explicativo (os botóns 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 o botón leva á panatta de lista de inimigos e non a de xogo.

168 As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.

*Valoración → 0 □ 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: reúñense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)

*Valoración → 0 □ 1 □ 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 emergente 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 emergente 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Escenarios - pantallas - decorados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>170 O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropriada para o grupo destinatario.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Non para nenas e nenos menores de 7-8 anos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>171 Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropriados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Non para nenas e nenos menores de 7-8 anos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 172 Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo. |
| *Valoración → 0 1 N/A |
| *Xustificar: |
| • Os fondos recrean os municipio |
| • Algunhas das personaxes a historia e cultura galega |
| • Os obxectos simbólicos a gastronomía. |

<p>| 173 O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta. |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 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: Emprégame 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 maiúsculas 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:
<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Comentario</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>182</td>
<td>No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a</td>
<td>0 1 2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>183</td>
<td>Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>184</td>
<td>Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>185</td>
<td>O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>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.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Locucións</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>186</td>
<td>A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>187</td>
<td>O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Son (música, efectos...)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>188</td>
<td>Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Cando perdemos unha vida, conseguimos puntuacións, alcanzamos ao dragón, facemos desaparecer a unha galiña, lanzamos maxia...</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>189</td>
<td>Os sons de acerto e erro non son estridentes.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non son estridentes.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>190</td>
<td>A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Música tipo tecno-dance</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>191</td>
<td>A calidade do son é boa.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Combinación dos aspectos audiovisuais</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>192</td>
<td>As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
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 → Permite 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 sair e gardar o estado do xogo.

197 Os tempos de carga son razonables.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:

198 No caso de videoxogos online a URL e favicon son significativos.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:

199 Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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 phase. Este erro, ou axuda sen explicar que ofrece o xogo, posibilita en gran medida poder chegar á final, en caso contrario seria 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.
- Empreganse 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 contraria resultarianos moi complicado.
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Baseado no contexto galego, xa que nel se representan lugares característicos das comarcas do Salnés.</td>
<td>• 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...</td>
</tr>
<tr>
<td>• Inclúe instrucións</td>
<td>• Non se inclúe información pedagóxica relacionada co xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Na embalaxe especificanse os idiomas.</td>
<td>• Emprégase o esquema de “príncipe ten que salvar a princesa”.</td>
</tr>
<tr>
<td>• A pesar de que o videoxogo non sería o máis adecuado para o tratamiento dos obxectivos educativos, culturais e de promoción que se pretenden acadar, si se chega ao final do videoxogo pódese conseguiralguns deles; saber que municipios forman a Mancomunidade do Salnés; percibir elementos característicos destes municipios: paisaxe, construcións...</td>
<td>• 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”.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Os fondos, as personaxes e a interface en xeral é agradable e atractiva.</td>
<td>• Requírese unha boa precisión do control das teclas do computador para superar o xogo, non relacionados coa comprensión dos contidos.</td>
</tr>
<tr>
<td>• É entretido.</td>
<td>• Xogo demasiado lineal e condutista.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Debería coidarse máis os signos de puntuación e admiración.</td>
<td>• Non permite configuracións de ningún tipo.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Os textos empregan unha linguaxe en masculino.</td>
<td>• Non permite gardar o estado das partidas.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Análise do videoxogo

#### Lepi e o misterio do diario

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>11 de março de 2016</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Hardware empregado</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Computador Vaio (Sony)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Modelo: SVF153A1YM</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Edición: Windows 10 Home</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- RAM utilizable: 7,90 GB</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Navegador web: Google Chrome</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>- Versión 47.0.2526.106 m</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Índice</td>
<td>Página</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------------------------------------------------------------------</td>
<td>--------</td>
</tr>
<tr>
<td>A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>1. Videoxogo obxecto de análise</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>2. Autoría</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>3. Imaxes de referencia</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque A</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO</td>
<td>8</td>
</tr>
<tr>
<td>1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo</td>
<td>8</td>
</tr>
<tr>
<td>2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo</td>
<td>8</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque B</td>
<td>9</td>
</tr>
<tr>
<td>C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>1. Código PEGI</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>2. Idea do xogo</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>3. Función xerais</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>4. Clasificación</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>5. Grupo destinatario</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>6. Obxectivos lúdicos</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>7. Regras do xogo</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>8. Retos</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>9. Obxectivos educativos</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>10. Contidos educativos</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>11. Relación co Currículo Oficial</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque C</td>
<td>14</td>
</tr>
<tr>
<td>D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>1. Idioma</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>2. Son</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>3. Rexistro</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>4. Plataforma</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>5. Sistema operativo</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>6. Sistema periférico</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>7. Outros requisitos técnicos</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>8. Tecnoloxías de comunicación e interacción</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>9. Linguaxe de programación</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>10. Compras</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>11. Publicidade</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>12. Garantía</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>13. Contacto</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque D</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>1. Obxectivos educativos</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>2. Contidos educativos</td>
<td>20</td>
</tr>
<tr>
<td>3. Ámbito de incidencia</td>
<td>24</td>
</tr>
<tr>
<td>4. Retos</td>
<td>25</td>
</tr>
<tr>
<td>5. Retroalimentación e axuda</td>
<td>27</td>
</tr>
<tr>
<td>6. Teorías de aprendizaxe</td>
<td>28</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións da análise E</td>
<td>29</td>
</tr>
<tr>
<td>F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA</td>
<td>30</td>
</tr>
<tr>
<td>1. Tempo</td>
<td>30</td>
</tr>
<tr>
<td>2. Control do progreso</td>
<td>30</td>
</tr>
<tr>
<td>3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a</td>
<td>30</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

#### A.1. Videoxogo obxecto de análise

<p>| | | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>001</td>
<td>Título</td>
<td>Lepi e o misterio do diario</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>002</td>
<td>Ano ou data lanzamento</td>
<td>2005</td>
<td>□ Non figura</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>003</td>
<td>Colección</td>
<td></td>
<td>□ Non forma parte</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>004</td>
<td>Soporte</td>
<td>□ CD</td>
<td>□ En liña</td>
<td>□ Accesible en Web</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Descarga en Web</td>
<td>□ Rede social</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Descarga en tenda</td>
<td>□ Outro</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro</td>
<td>DVD</td>
</tr>
<tr>
<td>005</td>
<td>Localización do xogo</td>
<td>Conseguido para esta análise na Biblioteca do Milladoiro (Ames)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>006</td>
<td>Prezo</td>
<td>□ €</td>
<td>□ Pts</td>
<td>□ Gratuito</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outra opción</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<p>| | | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>007</td>
<td>Implicadas/os</td>
<td>nº</td>
<td>Nome</td>
<td>Localidade</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Empresa tecnolóxica</td>
<td>1</td>
<td>imaxin</td>
<td>software</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Xunta de Galicia</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Concello</td>
<td>1</td>
<td>Concello de Ames Concellaría de Educación</td>
<td>Bertamiráns</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Biblioteca</td>
<td>1</td>
<td>Biblioteca de Ames: • Biblioteca de Bertamiráns • Biblioteca do Milladoiro</td>
<td>Bertamiráns e Milladoiro</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Editorial</td>
<td>Produtora audiovisual</td>
<td>Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
<td>-----------------------</td>
<td>------------------</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td></td>
<td>Produtora audiovisual Compañía agrogandeira 1 Feiraco Ames <a href="http://feiraco.es/">http://feiraco.es/</a></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td></td>
<td>Non figuran</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Iniciativa**

- □ Propia
- □ Contratación
- □ Concurso público
- □ Subvención
- □ Outra
- □ Non figura / difícil de determinar

**008 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

**009 No videoxogo ou no material de soporte indicarse 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?idproyecto=58
A.3. Imaxes de referencia

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 de 2005. Este DVD repartíuse como agasallo de Nado entre as escollidas aldeas de todo o concello.

Obxectivo
A Concelaría de Educación do Concello de Ames busca novos materiais para a súa campaña de Nadal, co fin de fomentar os hábitos de lectura e axudar os xentilhos ás bibliotecas do concello. Unha das características requiridas a este xogo é que fose algo máis innovador que os libros tradicionais no ano anterior.

Solução adoptada
En primer lugar debemos decidir o formato máis adecuado para esta campaña. Propugnamos o formato DVD por ser o máis usado e ao mesmo tempo eliminando a necesidade de posuír un computador. Unha vez programado este punto, traballamos na perspectiva de solución para os obxectivos fixados.

A fatores prematuros, deseñamos que este é un concello de xente nova, onde unha gran parte da poboación vive en dúas núcleos, Miliñón e Betanzos, e que ademais non son orixinarios de Ames.

Incluímos un novo obxectivo: dar a calcores a histórias e o propio concello, tanto coas historias de tradición oral como coas historias pola web. De aquí nace Sir Horgan Boderix, un xilógrafo de historia que en sa viaxe polo concello de Ames escreve un diario aparicente.

Sinopse do xogo
Cós así, Lepi, a mascota da biblioteca de Ames, e os seus compañeiros Sazarena e Penafiel, emprenderán unha maratóna dourada para descubrir os segredos dun vello diario e que teñan mazas varias. Durante días semánas visitarán o Concello de Ames e as súas aldeas, oíndo contar historias maravillosas e descubrindo cartas de últimos festeiros. Tarea que percurre a calcores xurdúntes da súa habilidade e os libros da biblioteca. Ao final atoparán que Ames teñen un grande tesouro para L. Calera...? Os Bañal non sábavan contar...
Conclusións do bloque A

In liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluir...

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• “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 das bibliotecas do Milladoiro e de Bertamiráns.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Descoñecemos o número de copias repartidas.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Infórmase das persoas que participaron na creación do DVD.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Neste proxecto colaborou a compañía agrogandeira Feiraco.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Na páxina web de imaxin</td>
<td>software obtemos información relevante que non se engade nas pantallas do xogo e que consideramos de especial utilidade.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

**B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo**

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Embalaxe Caixa Dvd 14mm negra e plastificada con film para carátula</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Material impreso</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Espazo en tenda virtual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Imaxes embalaxe:

- Non inclúe diptico interior.

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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Titorial</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Trailer</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sinopse Embalaxe Papel</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Materiais</th>
<th>Onde?</th>
<th>Formato</th>
<th>Descrición</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Trailer</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Presentación formal</th>
<th>Embalaxe</th>
<th>Papel</th>
<th>Especificase os principais destinatarios, finalidade, tipo de material...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Guía didáctica específica para docentes</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Información xeral de carácter pedagóxico.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Información técnica</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- A sinopse e a presentación especificanse 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 Cándocia 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 explica 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.

Conclusións do bloque B

En liñas xerais respecto aos materiais e informacions que acompañan o videoxogo podemos concluir...

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código PEGI</th>
<th>PEGI 3</th>
<th>PEGI 7</th>
<th>PEGI 12</th>
<th>PEGI 16</th>
<th>PEGI 18</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Lingüaxe groseira</td>
<td>Drogas</td>
<td>Medo</td>
<td>Xogo</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Sexo</td>
<td>Violencia</td>
<td>En liña</td>
<td>Discriminación</td>
<td>PEGI OK</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Idea do xogo</th>
<th>Orixinal</th>
<th>Libro</th>
<th>Banda deseñada</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Película</td>
<td>Feito real</td>
<td>Outra (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

Observacións

- A personaxe principal Lepi, era antes da creación do videoxogo a mascota da biblioteca de Ames.

#### C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Funcións xerais</th>
<th>Onde? → Na embalaxe</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Cal é a súa función?</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Otras (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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>020 Indícase que tipo de recurso é?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Si</strong> *Onde? → Apartado CD</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que termo se emprega?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Videoxogo □ Xogo □ Xogo dixital □ Mini xogo □ Recurso lúdico</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• DVD interactivo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Non</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>021 Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Onde?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que termo se emprega?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Educativo □ Conversacional □ Aventura gráfica □ Serious Game □ Estratexia</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Non</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
- Na páxina web de imaxin|software define como xogo interactivo en formato DVD.

### C.5. Grupo destinatario

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>022 Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Si</strong> *Onde? → Na embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Centros educativos □ Fogar □ Museo □ Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Non</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>023 Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Si</strong> *Onde? → Na embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Local Concello de Ames □ Provincial □ CCAA □ Nacional □ Internacional</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Non</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>024 Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Si</strong> *Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que se determina? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Idade □ Nivel educativo □ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>□ Non</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-------</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

025 Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Cales son? →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Non</th>
</tr>
</thead>
</table>

Observacións

• En canto ao ámbito de aplicación, sinalar que na carta incluída na embalaxe citase 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 anaqueño moi divertido lendo. Dicidelle 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>C.6. Obxectivos lúdicos</th>
</tr>
</thead>
</table>

026 Explicitase o obxectivo ou obxectivos finais do xogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

• Embalaxe
• No DVD dentro do xogo, na presentación inicial da historia

• Reconstruír o diario:
  • Refacer a viaxe de Mr. Bookson
  • Desvelar os segredos do seu diario

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Non</th>
</tr>
</thead>
</table>

Observacións

<table>
<thead>
<tr>
<th>C.7. Regras do xogo</th>
</tr>
</thead>
</table>

027 Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Non</th>
</tr>
</thead>
</table>

Observacións

<table>
<thead>
<tr>
<th>C.8. Retos</th>
</tr>
</thead>
</table>

028 Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?

| □ Si | *Onde? → |

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Non</th>
</tr>
</thead>
</table>
### C.9. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th><strong>029</strong> Enuméranse as competencias básicas que activa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th><strong>030</strong> Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>

### C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th><strong>031</strong> Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>

### C.11. Relación co Currículo Oficial

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th><strong>032</strong> Indicase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th><strong>033</strong> Especificase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Conclusións do bloque C

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

- “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

<table>
<thead>
<tr>
<th>035</th>
<th>Sen entrar no videoxogo, especificase o idioma ou idiomas que soporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Indicar número de idiomas →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Galego</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Español</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Vasco</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Catalán</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Inglés</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>036</th>
<th>En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns (texto)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns (locución)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos escritos (instrucciones, narración, axudas...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos locutados (instrucciones, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Locuciones personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

##### Observacións

---

#### D.2. Son

<table>
<thead>
<tr>
<th>037</th>
<th>Que sons integra o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Música</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Voces</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

##### Observacións

---

#### D.3. Rexistro

<table>
<thead>
<tr>
<th>038</th>
<th>Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar os datos que solicita para o acceso</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

##### 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
### D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 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 |             |

### D.9. Linguaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 044   | Especificase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo? | □ Si  
□ Non |             |

### D.10. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 045   | O videoxogo inclúe compras integradas? | □ Si  
□ Non |             |
### D.11. Publicidade

**046** O videoxogo integra publicidade?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) → Publicidade da empresa Feiraco: a través de imaxes, locución que presenta os seus produtos e actividade asociada.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Observacións

![Imagen de publicidad]

### D.12. Garantía

**047** Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Observacións

### D.13. Contacto

**048** Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

18
<table>
<thead>
<tr>
<th>Non</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| • Infórmase na embalaxe da páxina do Concello, consta: [www.concellodeames.org](http://www.concellodeames.org)  
Na actualidade é [www.concellodeames.gal](http://www.concellodeames.gal) |

## Conclusións do bloque D

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

| • Na embalaxe non se especifican os idiomas.  
| • Non se inclúen requisimentos técnicos.  
| • O DVD foi deseñado para introducirlo 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: mótase a presenza da marca Feiraco nalgún exercicio e imaxes. |
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Adecuación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>049</td>
<td>Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: A idade do grupo destinatario non está definida, mais “Lepi e o misterio do diario” adecuarianse a nenas e nenos maiores de 6-7 anos.</td>
</tr>
<tr>
<td>050</td>
<td>Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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 explicitas á empresa Feiraco e as referencias en canto ao sistema de catalogación rachan en certa medida a coherencia entre os obxectivos.</td>
</tr>
<tr>
<td>051</td>
<td>O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Trátase dunha aplicación de preguntas e respostas, enlazadas por unha historia. Conclúese a aventura indistintamente ao contestado nas preguntas.</td>
</tr>
<tr>
<td>052</td>
<td>Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: De forma parcial óptense información sobre lugares emblemáticos do Concello e dalgunhas actividades realizadas nas bibliotecas.</td>
</tr>
<tr>
<td>053</td>
<td>Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente co guión da historia, mais non coas accións que se teñen que realizar na aplicación.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

E.2. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Procedencia da información</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>054</td>
<td>O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: O contido pertence sobre todo a un ámbito de saber cultural.</td>
</tr>
<tr>
<td>055</td>
<td>O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Inclúe referencias ás meigas, ao Camiño de Santiago, literatura...</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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  | 2  | N/A |
*Xustificar: Inclúense imaxes e preguntas relacionadas coa contorna, lugares e construcións do Concello. |

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estrutura e representación</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 057 | O contido organizábase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.  
*Valoración → 0  | 2  | N/A |
*Xustificar: O contido organizábase a través de preguntas, mais non xerarquizadas. |

| 058 | O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoala a un reto específico.  
*Valoración → 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 locucíons expoñendo as información conceptuals.  
*Valoración → 0  | 1  | N/A |
*Xustificar: Preséntase a través das preguntas e locucíons. |
<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Contenido</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>060</td>
<td>Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Os contidos educativos están ben integrados na historia, mais resaltan por transmitirse dunha forma demasiado expositiva.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td><strong>Promoción de valores</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>061</td>
<td>O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>062</td>
<td>O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturalis ou relixiosos.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Faise referencia demasiado explícita á relixión católica, adquirindo demasiado protagonismo o cura do Conceixo, calificando a unha muller de “medio meiga”, caracterizada na ilustración cunha longa nariz e verruga. <em>O cura comentoulle que unha muller que traballa na cooperativa leiteira Feiraco sabe moito de historias, algúns din que é medio meiga.</em></td>
</tr>
<tr>
<td>063</td>
<td>O contido orientase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>064</td>
<td>O contido orientase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>065</td>
<td>O contido orientase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: O xogo tamén está disponible en galego, mais non foi deseñado especificamente para fomentar o seu uso.</td>
</tr>
<tr>
<td>066</td>
<td>O contido carece de connotacións agresivas e violentas.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>067</td>
<td>Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Os contidos transmitidos adecúanse ao grupo destinatario, por ser ademais cidadáns e cidadáns do lugar onde transcorre a historia.</td>
</tr>
<tr>
<td>068</td>
<td>Están exentos de erros de información e conceptuais.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Non foron detectados. Mais compro 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 antigá escola de Agrón.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

22
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)

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  N/A

*Xustificar: Os escenarios recrean de forma 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 carácter informativo, mais que un videoxogo onde se teñan que tomar decisions.
<table>
<thead>
<tr>
<th>071</th>
<th>En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### E.4. Retos

#### 072 De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Memorización</th>
<th>□ Lóxica</th>
<th>□ Creación</th>
<th>□ Construcción</th>
<th>□ Estratexia</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Labirintos</td>
<td>□ Selección</td>
<td>□ Quebracabezas</td>
<td>□ Habilidade</td>
<td>□ Clasificación</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cálculo de elementos</td>
<td>□ Identificación</td>
<td>□ Pregunta-resposta</td>
<td>□ Outro/s (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 novísimas |
| □ Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe... |
| □ Presentación por parte de personaxes previo ao reto |
| □ Accédeses 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 → 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 → 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 → 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:

Debeñaría 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 ainda que non sexa superado

☐ Outras (especificar) →

*Xustificar →

<table>
<thead>
<tr>
<th>083</th>
<th>Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Apórtanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Quitanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo</td>
</tr>
</tbody>
</table>

☐ Apórtanse coñecementos ou incentivase 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, recibese feedback en función da opción seleccionada, apórtanse contidos ou informacionxas axustados á resposta.

<table>
<thead>
<tr>
<th>084</th>
<th>A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.</th>
</tr>
</thead>
</table>
|     | *Valoración → 0    2 N/A  *

*Xustificar: É relevante á natureza dos contidos, nalgunx dos casos. Por exemplo, ante a pregunta:

Se prememos na opción incorrecta “Filomena Fraga”, explicanos de forma resumida quen é esta persoa á vez que se informa da opción correcta.

28
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, activanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
- No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
- Outro (esp.)

Observacións

E.6. Teorías de aprendizaxe

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 prodúcense 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 concluir...

- “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, destacanse 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>087</th>
<th>O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  🟢  1  🟠  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Visualizar e tomar decisións na aplicación leva menos dunha hora, ademais debido ao formato, pódese avanzar e retroceder.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### F.2. Control do progreso

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

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

#### Rol

<table>
<thead>
<tr>
<th>089</th>
<th>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ 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...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Posibilidades de intervención no deseño instrutivo

<table>
<thead>
<tr>
<th>090</th>
<th>Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Selección de niveis de dificultade.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Selección de retos ou actividades.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Creación completa de retos ou actividades</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>091</th>
<th>Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

| □ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais... |
| □ 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 → 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 → 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 → 1 2 N/A
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar...

099 O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.

*Valoración → 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 → 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 → 1 2 N/A

*Xustificar:

Observacións

—

Conclusións da análise F

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

- 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
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  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  N/A

*Xustificar: Si ao principio, mais a medida que avanza a narración tórnase repetitiva.

110 A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegria, misterio, etc.) Non é aburrida.

*Valoración → 0  1  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  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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Os escenarios do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>112 Número:</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Un escenario ou fondo →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Varios escenarios (especificar número) → 15 aprox. (Contando fotografías reais)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Localización contornas</th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Interior</td>
<td>Características reais: interior biblioteca (en diferentes</td>
<td>5</td>
</tr>
</tbody>
</table>
As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflícten 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
    - ...

- **Non**
- **Difícil determinar**

Dimensións:

- **2D**
- **3D**
- **Outra (esp.)** →

Perspectiva:

- **Cónica**
- **Isométrica**
- **Outra (esp.)**

Estilo gráfico:

- **Realista**
- **Surrealista**
- **Abstracto**
- **Cartoon**
- **Pixelado**
- **Manga**
- **Outro (esp.)**

Cores que predominan:

- **Cálidas**
- **Frias**
- **Claras**
- **Escuras**
- **Pastel**
- **Outra (esp.)**

En que época histórica se ambienta o videoxogo?
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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Presenza de personaxes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>122</strong> Intégranse no videoxogo personaxes?</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Si</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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


<table>
<thead>
<tr>
<th>Femininos</th>
<th>Nº ref</th>
<th>Maculinos</th>
<th>Nº ref.</th>
<th>Asexuais</th>
<th>Nº ref.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Heroína</td>
<td></td>
<td>□ Heroe</td>
<td></td>
<td>□ Heroe</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Axudante</td>
<td>1</td>
<td>☑ Axudante</td>
<td>1</td>
<td>☑ Axudante</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Antagonista</td>
<td></td>
<td>□ Antagonista</td>
<td></td>
<td>□ Antagonista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Provedora</td>
<td></td>
<td>□ Provedor</td>
<td>1</td>
<td>□ Provedor</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Beneficiaria</td>
<td></td>
<td>□ Beneficiario</td>
<td></td>
<td>□ Beneficiario</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra</td>
<td></td>
<td>□ Outro</td>
<td></td>
<td>□ Outro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Personaxes principais**

128 | Trazos / Procedencia / Etnia / Cor | Nº de referencias |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑ Occidentais</td>
<td>1 (Mr. Bookson)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asiáticos</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Árabes</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Indios</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Africanos</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Xitana</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Azul</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Amarelo</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Verde</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Laranxa</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Rosa</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Outro (esp) → Gris (Ver observacións)</td>
<td>3</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

129 | Xénero | Nº de referencias |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑ Feminino</td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Masculino</td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Asexual</td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

130 | Estados e necesidades especiais |  |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Personaxe en cadeira de rodas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe sen unha extremidade</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe xorda</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe con baixa visión</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Arquetipos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>---</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### No videoxogo ou nos materiais complementarios descíbese a personalidade das principais personaxes.

**Valoración → 0  2  N/A**

**Xustificar:** Sitúanse as personaxes en contexto, máis non se describen personalidades, gustos, roles...

### Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.

**Valoración → 0  2  N/A**

**Xustificar:** Non exactamente, máis 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 grosou. Peixiño, é a personaxe máis pequena e estreita. En canto a Lepi, descoñecemos a que pode deberse a orixe do nome.

### O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.

**Valoración → 0  2  N/A**

**Xustificar:** As personaxes actúan como axudantes ou guías na historia.

### As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Nro.</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Justificación</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 137  | Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principais do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo. | 0 1 N/A    | *Valoración → 0 1 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.           | 0 1 N/A    | *Valoración → 0 1 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...)  | 0 1 N/A    | *Valoración → 0 1 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. | 0 1 2 N/A  | *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.         | 0 1 2 N/A  | *Valoración → 0 1 2 N/A  
*Xustificar: A personaxe Mr. Bookson mostrase estáticas e nos insectos simplemente se aprecia un suxil movimento para diferenciar cal é a que fala.  |
| 142  | Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos. | 0 1 2 N/A  | *Valoración → 0 1 2 N/A  
*Xustificar: Aprécianse diferentes estados nas voces dos insectos (de neutro a alegria), mais non nos rostros.                                                                 |
| 143  | As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.             | 0 1 2 N/A  | *Valoración → 0 1 2 N/A  
*Xustificar: Na aplicación intégranse catro voces: voz masculina e off e a dos tres insectos, as cales non varián moito de estado.                                                                                                   |

**Observacións**

- No estilo gráfico seleccionamos a parte da opción carton a surrealista,dado o carácter personalizado dos tres insectos.
- Parécemos difícil de determinar o sexo de Lepi, xa que nos textos fálsese 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

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

Observacións

G.10. Estrutura temporal

<table>
<thead>
<tr>
<th>145 Dimensión temporal</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ O tempo empregado afecta á puntuación.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Empregase unha dinámica de xogos por quedas.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar → Non inclúe tempo</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 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. |

<table>
<thead>
<tr>
<th>146 Relacións entre as dimensións temporais:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Simétrica (xógase en tempo real)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ 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)</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 147 Excepcións ao fluxo temporal do xogo: |
Conclusións da análise G

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

- 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 decisións 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. Apréciase 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>148</th>
<th>As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Non inclúe.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observación:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

H.2. Obxectivos do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>149</th>
<th>Tipoloxía dos obxectivos do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar → O obxectivo é chegar ao final da historia, mais sempre se chega con éxito.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Adecuación

<table>
<thead>
<tr>
<th>150</th>
<th>Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

H.3. Recompensas

<table>
<thead>
<tr>
<th>152</th>
<th>Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Obter puntos</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Superar niveis</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Obter premios físicos</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Obter bens virtuais</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Aparecer en táboa de clasificacións</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Gardar as marcas persoais</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outra (especificar) → Visualizar ou coñecer o final da historia.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

44
### H.4. Conflito do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>153</th>
<th>Natureza do conflito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Conflito de superación persoal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Interpersuais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Intergrupais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Negociados</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Cooperativos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar → Chegar ao final da historia recae no propio xogador ou xogadora.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### H.5. Os/as xogadores/as

**Estrutura de interacción**

<table>
<thead>
<tr>
<th>154</th>
<th>Composición dos xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Un só xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Un só equipo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Dous xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Dous equipos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Múltiples xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Múltiples equipos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>155</th>
<th>Relación entre xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Alianza estática</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Alianza dinámica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
### H.6. O equilibrio de dificultade

<table>
<thead>
<tr>
<th>156</th>
<th>Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si □ Brindanse ao inicio da partida *Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Aparecen durante o transcurso do xogo *Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

157 En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.

*Valoración → 1 2 N/A

*Xustificar: É absolutamente fácil, non entraña dificultades.

**Observacións**

---

### H.7. Eventos do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>158</th>
<th>Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →

<table>
<thead>
<tr>
<th>159</th>
<th>Compoñente de azar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>160</th>
<th>Accións do xogador/a</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Xerais**

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Diexéticas</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mover personaxe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Calcular</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Escribir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Premer</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Arrastrar obxectos</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Colle</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Colorear</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Construir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Seleccionar</td>
<td>Seleccionar resposta ante pregunta</td>
<td>Pásase de pantalla.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Non diexéticas**

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Pause</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Configuración</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>---</td>
<td>---</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Menú</td>
<td>□ Outra (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>161</strong> O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: As situacións sempre son as mesmas.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>162</strong> O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Nalgunhas preguntas, en función da opción seleccionada a locución e fondo inmediato varía.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### H.8. Resultados do xogo

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>163</strong> Tipo de resultados</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Multixogador/a con resultado de vitoria única</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Multixogador/a con resultado de derrota única</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Multixogador/a con resultados de clasificación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar) →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar → O resultado sempre é de vitoria, non hai derrota.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>164</strong> Marcadores</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Alfanuméricos</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Icónicos</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>165</strong> Cómputo que aparece no marcador</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Individual, por equipos ou ambos</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mostra o resultado total ou parcial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Puntuación final ou definitiva da partida</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---
Conclusións da análise H

<table>
<thead>
<tr>
<th>En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluir...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• 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...)</td>
</tr>
<tr>
<td>• A acción a realizar é sempre a mesma, premer sobre a resposta considerada como correcta. Non afectan ao desenlace e final.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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  ☑  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  ☑  2  N/A

*Xustificar: Emprégase o mesmo botóns para realizar diferentes acciós, 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
1.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Escenarios - pantallas - decorados</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>170 O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.</td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>171 Os medios gráficos que componen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a</td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 172 Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo. | *Valoración → 0 | 1 | N/A |
|  | *Xustificar: |  |

| 173 O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta. | *Valoración → 0 | 1 | N/A |
|  | *Xustificar: |  |

| 174 O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...) | *Valoración → 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 | N/A |
|  | *Xustificar: Mantense uniforme nas tomas de decisións. |  |

<table>
<thead>
<tr>
<th>Texto escrito</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>176 Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.</td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Non foron detectadas.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<p>| 177 A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible. | *Valoración → 0 | 1 | N/A |
|  | *Xustificar: |  |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>Nro.</th>
<th>Comentario</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>178</td>
<td>Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Emprégase unha tipo Segoe Print con algunhas ligaduras entre letras. Atractiva e de lectura fácil, mais depende da experiencia da usuario/a.</td>
</tr>
<tr>
<td>179</td>
<td>O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>180</td>
<td>O tamaño das liñas non son longas.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>181</td>
<td>Contraste adecuado do texto sobre o fondo.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Principalmente tipografía branca sobre subpantalla negra con transparencia ao 50% aprox.</td>
</tr>
<tr>
<td>182</td>
<td>No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>183</td>
<td>Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Extrémase as respostas ás preguntas.</td>
</tr>
<tr>
<td>184</td>
<td>Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>185</td>
<td>O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>186</td>
<td>A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>187</td>
<td>O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>188</td>
<td>Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Locucións**

- **Son (música, efectos...)**

**51**
### 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: Locucions 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)

*Valoración →

Observacións

---

52
## I.4. Funcionalidade técnica xeral

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>195</td>
<td>Permite saltar os <em>cut scenes</em> e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A&lt;br&gt;*Xustificar: Ao ser un DVD pódese avanzar, mais non se inclúe esta opción específica na aplicación.</td>
</tr>
<tr>
<td>196</td>
<td>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.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A&lt;br&gt;*Xustificar: Comézase dende o principio</td>
</tr>
<tr>
<td>197</td>
<td>Os tempos de carga son razonables.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A&lt;br&gt;*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>198</td>
<td>No caso de videoxogos on line a URL e <em>favicon</em> son significativos.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A&lt;br&gt;*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>199</td>
<td>Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A&lt;br&gt;*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>200</td>
<td>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.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A&lt;br&gt;*Xustificar: Tendo en conta ao ano de lanzamento do xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>201</td>
<td>Está libre de erros de programación.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A&lt;br&gt;*Xustificar: Non foron detectados</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Observacións

**Conclusións da análise I**

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluir...

- 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

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Está en galego.</td>
<td>• Indicanse en certa medida os obxectivos lúdicos, mais non se informa do tipo de probas ou actividades a realizar.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Contextualizado na contorna das/os destinatarias/os principais: o Concello de Ames (A Coruña)</td>
<td>• Na embalaxe non se especifican os idiomas.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Infórmase das persoas que participaron na creación do DVD.</td>
<td>• Non se inclúen requirimentos técnicos.</td>
</tr>
<tr>
<td>• 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.</td>
<td>• Non inclúe compras, mais si publicidade: móstrase a presenza da marca Feiraco nalgún exercicio e imaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td>• De fácil integración ou utilización tanto na aula como no fogar.</td>
<td>• 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Promove a realización dunha actividade externa á aplicación, na que se implican infantes e persoas maiores.</td>
<td>• Non se ten en conta o rol do profesorado, titores, educadores e educadoras...</td>
</tr>
<tr>
<td>• Nas súas pantallas interválanse fondos reais con ilustracións.</td>
<td>• Non permite configuracións de ningún tipo.</td>
</tr>
<tr>
<td>• As personaxes son de diferentes complexións e de cor de rosto.</td>
<td>• 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...)</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non foron detectados erros de programación.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Análise do videoxogo

Imos de viaxe

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>17 de marzo de 2016</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Hardware empregado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Computador Vaio (Sony)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Modelo: SVF153A1YM</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Edición: Windows 10 Home</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• RAM utilizable: 7,90 GB</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Navegador web: Google Chrome</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>◯ Versión 47.0.2526.106 m</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

#### A.1. Videoxogo obxecto de análise

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Título</th>
<th>Imos de viaxe</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>002</td>
<td>Ano ou data lanzamento</td>
<td>2014</td>
<td>□ Non figura</td>
</tr>
<tr>
<td>003</td>
<td>Colección</td>
<td>Forma parte dos materiais didácticos do Proxecto “We are European Citizens”, incluído dentro do programa Jean Monnet: &quot;Learning EU at school&quot;</td>
<td>□ Non forma parte</td>
</tr>
<tr>
<td>004</td>
<td>Soporte</td>
<td>□ CD</td>
<td>□ En liña</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ No portal educativo ABALAR e na páxina do proxecto.</td>
</tr>
<tr>
<td>005</td>
<td>Localización do xogo</td>
<td>En liña, nas seguintes ligazóns:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Portal educativo ABALAR: <a href="https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/espazo/repositorio/cont/imos-de-viaxe">https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/espazo/repositorio/cont/imos-de-viaxe</a></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>006</td>
<td>Prezo</td>
<td>□ €</td>
<td>□ Pts</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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](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”.

---

*Oli Ferrando, Diseño e ilustración*
### A.2. Autoría

<table>
<thead>
<tr>
<th>Implicadas/os</th>
<th>nº</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Empresa tecnolóxica</td>
<td>1</td>
<td>Interacción</td>
<td>Vigo (Pontevedra)</td>
<td><a href="http://www.interacci%C3%B3n.es/manager.php">http://www.interacción.es/manager.php</a></td>
</tr>
<tr>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Editorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Produtora audiovisual</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outras/os (especificar)</td>
<td>1</td>
<td>Universidade de Vigo</td>
<td>Vigo</td>
<td><a href="https://www.uvigo.gal/">https://www.uvigo.gal/</a></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Non figurán

### 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?

- Sí


O nome das persoas que participaron na creación do xogo mostranse 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?

□ Sí

*Especificar → Na páxina do proxecto especificase o seguinte:

**Gustariamos** hacer énfase no alto grao de interdisciplinaridade 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 acomápárase 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 da Mesa do Claustro da Universidade de Vigo, dende 2010.**

□ Non

**Observacións**

- Pantalla previa ao xogo:

  ![Pantalla previa ao xogo](image)

  **AVISO LEGAL**

### A.3. Imaxes de referencia

<table>
<thead>
<tr>
<th>Pantalla de inicio</th>
<th>Momento xogo</th>
</tr>
</thead>
</table>

#### Observacións

---

### A.4. Outros datos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.°</th>
<th>Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>012</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.°</th>
<th>Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>013</td>
<td>• No repositorio de contido educativos Abalar, o recurso foi visto 1837 veces.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.°</th>
<th>Outra información de interese</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>014</td>
<td>• Artigo sobre o xogo:</td>
</tr>
</tbody>
</table>
<pre><code>|     |     ◦  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). |
</code></pre>
<p>|     | • O xogo foi testeado por alumnado de 6º de Primaria, seguindo os créditos de saída do xogo.                        |</p>
En líneas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluir...

- *Imos de viaxe* é un xogo gratuito dispoñíbel no espazo Abalar. Trátase dun dos recurso didácticos realizados no marco do proxecto "We are European Citizen" 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 testado.
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015 Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Web do proxecto</th>
<th>Apartados:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>• Acerca do proxecto:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>◦ metas e obxectivos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>◦ carácter innovador</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>◦ impacto do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Membros</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Actividades e materiais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>◦ historial de actividades</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>◦ calendario</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>◦ plan de traballos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Produtos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Difusión do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Contacto</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ 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:

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?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Materiais</th>
<th>Onde?¹</th>
<th>Formato²</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Titorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Trailer</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Sinopse</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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.
<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Presentación formal</th>
<th>EspazoAbalar</th>
<th>Texto en pantalla</th>
<th>Ver observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Páxina do Proxecto</td>
<td>Texto en pantalla</td>
<td>Videoxogo para alumnos de primaria Videoxogo con formato cómic sobre a UE deseñado para alumnos de educación primaria.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Guía didáctica específica para docentes

□ Información xeral de carácter pedagógico.

□ Orientación e consellos pedagógicos para o seu uso

□ 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:

![Imagen de videoxogo](image.png)

- Dentro do videoxogo non se integra ningunha descripción 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:
Conclusións do bloque B

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

| • O videoxogo intégrase dentro do apartado “Produtos” da web do proxecto “We are European Citizens”. Acompañanse 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. |
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

<table>
<thead>
<tr>
<th>017</th>
<th>Faise uso da clasificación PEGI?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Si</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ PEGI 3</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Linguaxe groseira</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sexo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Non</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>018</th>
<th>Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Si</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Orixinal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Película</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Non</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>019</th>
<th>Especificase para que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Si</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• No espazo Abalar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é a súa función?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Entretén</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Educar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Non</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

  • **Ten o obxectivo de coñecer os aspectos básicos do funcionamento da Unión Europea.**

C.4. Clasificación

<table>
<thead>
<tr>
<th>020</th>
<th>Indícase que tipo de recurso é?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Si</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Na pátima do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• No espazo Abalar</td>
</tr>
</tbody>
</table>

12
*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 Especificarse para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?

□ Si  *Onde? →

• Na paxina do proxecto
• No espazo Abalar

*Para cal? (especificar)

[□ Centros educativos] □ Fogar □ Museo  
□ Outro (especificar)

□ Non

023 Especificarse para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?

□ Si  *Onde? → Na paxina do proxecto

*Para cal? (especificar)

□ Local □ Provincial □ CCAA
□ Galicia □ Nacional □ Internacional  
□ Outro (especificar) →
Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?

**Sí**

*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

Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?

□ Sí

*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

Explicitase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?

□ Sí

*Onde? →
*Resumo de cales son →

□ Non

Observacións

---

C.7. Regras do xogo

Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?

□ Sí

*Onde? →
*Resumo de cales son →

□ Non
### C.8. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Resumo</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>028</td>
<td>Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.9. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Resumo</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>029</td>
<td>Enuméranse as competencias básicas que activa?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? → Páxina do proxecto</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? → competencias linguísticas</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>030</td>
<td>Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 linguísticas do alumnado, o que tamén contribuí se ao carácter interdisciplinar deste proxecto.*

### C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Resumo</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>031</td>
<td>Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
C.11. Relación con el Currículo Oficial

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm. Pregunta</th>
<th>Descripción</th>
<th>Opciones</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>032</td>
<td>Indica se la Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.</td>
<td>Si: *Onde? →; Cal é? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Non</td>
</tr>
<tr>
<td>033</td>
<td>Especifica se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cínguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?</td>
<td>Si: *Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>034</td>
<td>Especifica se os contidos do videoxogo se cínguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?</td>
<td>Si: *Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

Conclusións do bloque C

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

- Xogo que ten como obxectivo dar a coñecer os aspectos básicos do funcionamento da Unión Europea.
- Na páxina do proxecto indicase de forma xeral que o videoxogo dirixese 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opciones</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>035</td>
<td>Sen entrar no videoxogo, especificase o idioma ou idiomas que soporta?</td>
<td>Si, Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td>*Indicar número de idiomas → 1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Na páxina do proxecto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Galego</td>
<td>Español</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opciones</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>036</td>
<td>En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?</td>
<td>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)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
<td>Dentro do videoxogo pódese seleccionar o idioma:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.2. Son

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opciones</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>037</td>
<td>Que sons integra o videoxogo?</td>
<td>Efectos de son (onomatopeas, aplausos...), Música, Voces, Outros (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-----</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Os textos non están locutados. Non integra voz en off.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Soamente percibimos un efecto de son nun situación: ao recoller unhas moedas.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.3. Rexistro

<table>
<thead>
<tr>
<th>038 Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.4. Plataforma

<table>
<thead>
<tr>
<th>039 Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Consola (esp.)</th>
<th>PC</th>
<th>Teléfono intelixente</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tableta</th>
<th>Outra/s (esp.)</th>
<th>Multiplataforma</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>040 Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### D.6. Sistema periférico

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>041 Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? → Dentro do videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>*Indicar cales se necesitan</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Teclado</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Rato</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Joystick</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Pantalla táctil</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro/s (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Pantalla do videoxogo na que se especifican os controis do xogo:

![Image of controls](image.png)

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>042 Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Conexión á rede</td>
<td>□ Resolución mínima da pantalla □ RAM</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Tarxeta de son</td>
<td>□ Instalación de plugins □ Execución de arquivos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar)</td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Non se puido descargar o xogo, fixose a presente análise na versión enliña.
D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th>043 Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Realidade Aumentada</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Realidade Virtual</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Kinect</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Chat</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Control parental</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Redes Sociais</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

D.9. Linguaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th>044 Especificase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si  *Especificar → GameMaker: Studio</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 no espazo Abalar indícase que foi creado con GameMaker: Studio
### D.10. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th><strong>045</strong> O videoxogo inclúe compras integradas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.11. Publicidade

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th><strong>046</strong> O videoxogo integra publicidade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.12. Garantía

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th><strong>047</strong> Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.13. Contacto

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th><strong>048</strong> Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúvidas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar → Na páxina do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>• Aínda que non se especifica que se resolvan temas relacionados co videoxogo, móstranse nomes propios das persoas do proxecto:</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Conclusións do bloque D

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

- Dentro do videoxogo pódese seleccionar o idioma: galego, español ou inglés.
- No repositorio Abalar e na páxina do proyectó indicase 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 proyectó non coinciden.
- Inclúese na páxina do proyectó unha persoa e enderezo para o contacto.
### E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

#### E.1. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
<th>049</th>
<th>Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración → 0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar: Céntranse en dar a coñecer os aspectos básicos do funcionamento da Unión Europea.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración → 0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar: Realizouse unha especie de aventura gráfica, considérase unha boa decisión dada a tipoloxía dos contidos.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración → 0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 nomease 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración → 0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Os obxectivos pedagóxicos intégranse coerentemente cos obxectivos do xogo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

1 = 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Procedencia da información</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>054 O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos científicamente e vixentes na actualidade.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estrutura e representación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>057 O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: O contido organizase a través de obxectivos lúdicos, mais non xerarquizados.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 058 O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoo a un reto específico. |
| *Valoración → 0 1 2 N/A |
| *Xustificar: |

<p>| 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. |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>060</td>
<td>Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.</td>
<td>0</td>
<td>*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...</td>
</tr>
<tr>
<td>061</td>
<td>O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</td>
<td>0</td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td>062</td>
<td>O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuals, culturais ou relixiosos.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar: Pódese seleccionar a personaxe principal: nena ou neno.</td>
</tr>
<tr>
<td>063</td>
<td>O contido oríntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar: Conciencia de xenerosidade, xa que a historia do xogo céntrase en organizar unha viaxe ao avó da protagonista polo seu aniversario.</td>
</tr>
<tr>
<td>064</td>
<td>O contido oríntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>065</td>
<td>O contido oríntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar: O xogo está en galego, mais non foi deseñado específicamente para fomentar o seu uso.</td>
</tr>
<tr>
<td>066</td>
<td>O contido carece de connotacións agresivas e violentas.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>067</td>
<td>Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.</td>
<td>0</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Valoración

<table>
<thead>
<tr>
<th><em>Valoración</em> → 0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Xustificar:** Para superar o xogo non se requiren habilidades complexas nin coñecementos específicos.

<table>
<thead>
<tr>
<th>068</th>
<th>Están exentos de erros de información e conceptuais.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><em>Valoración</em> → 0</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Xustificar:** Non foron detectados.

<table>
<thead>
<tr>
<th>069</th>
<th>Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><em>Valoración</em> → 0</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 previa a personaxe.

---

### E.3. Ámbito de incidencia

<table>
<thead>
<tr>
<th>070</th>
<th>A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
</table>

- Conceptual
- Procedemental ou de habilidades
- Actitudinal

**Xustificar →**

- Conceptuais: a través das informacions dos obxectos e diálogos.
- Procedemental ou de habilidade: sobre todo no quebracabezas, no seguimento dos obxectivos e movemento polos escenarios.

<table>
<thead>
<tr>
<th>071</th>
<th>En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><em>Valoración</em> → 0</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Xustificar:** Predomina o conceptual.

### Observacións
### E.4. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>072</th>
<th>De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Memorización</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Labirintos</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Cálculo de elementos</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: Tomamos como retos neste videoxogo a consecución de cada obxectivo lúdico e as dúas probas que integra: coller moedas e quebracabezas.*

<table>
<thead>
<tr>
<th>073</th>
<th>Os retos integran distintos niveles de dificultade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>074</th>
<th>Natureza dos retos:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Os retos pódense elixir ou seleccionar.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Os retos pódense crear.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →

<table>
<thead>
<tr>
<th>075</th>
<th>Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Empréganse elementos surpresas ou fórmulas novísimas</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Presentación por parte de personaxes previo ao reto</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Accédese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Outros (especificar) → Actívanse automáticamente na interface. Hai que premer sobre un caderno para verificálos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →

27
<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Comentarios</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>076</strong></td>
<td>Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Os retos céntranse en desprazarse polos escenarios para ir obtendo información, bótanse en falta un maior número de quebracabézas, probas ou actividades que impliquen habilidades, comprensión, avaliación...</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>077</strong></td>
<td>Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Sobre todo o contido relacionado coa moeda €</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>078</strong></td>
<td>Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Non dende un punto de vista didáctico mais si lúdico, como por exemplo coñecer mellor as persoas que nos rodean, gustos, preferencias...</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>079</strong></td>
<td>Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Non apreciamos un aumento de nivel de dificultade a medida que se avanza no videoxogo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Características intrínsecas**

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Comentarios</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>080</strong></td>
<td>Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Non implican desafio.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>081</strong></td>
<td>Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Consultando o caderno.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
### E.5. Retroalimentación e axuda

<table>
<thead>
<tr>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>082</td>
<td>Que accións ou acontecements suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ante accións ou respostas correctas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ante accións ou respostas incorrectas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao conseguir un obxectivo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao superar un nivel</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao superar un reto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cando se supera o xogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar) →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Justificar → Neste xogo cada obxectivo é un reto. Ao ir superando cada un deles, activase 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... |
| □ Quitanse 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) |

*Justificar →

| 084 | A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos. |
|      | *Valoración → 0 2 N/A |

*Justificar: 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, activanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non. |
| □ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas. |
| □ Outro (esp.) |

*Justificar →

---

29
E.6. Teorías de aprendizaxe

Observacións

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 prodúcense 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 concluir...

• 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 recomendábase para 6º curso de Primaria. En Abalar recomendábase o videoxogo para 5º Curso Educación Primaria.

• O obxectivo educativo xeral cúmprese de forma parcial. Considérase que os contidos transmitense 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 transversais como a educación para a saúde.

• Os retos están predefinidos no xogo e repetíense 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>087</th>
<th>O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: O xogo é de curta duración pero ademais inclúe unha opción para gardar o avance da partida.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**


### F.2. Control do progreso

<table>
<thead>
<tr>
<th>088</th>
<th>O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sí *Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**


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

#### Rol

<table>
<thead>
<tr>
<th>089</th>
<th>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sí *Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Posibilidades de intervención no desexo instructivo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>090</th>
<th>Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Selección de niveis de dificultade.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Selección de retos ou actividades.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Creación completa de retos ou actividades</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>091</th>
<th>Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explícase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →*

<table>
<thead>
<tr>
<th>Propostas de uso</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>092 Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtenidos no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se aconsellan propostas de uso.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →*

<table>
<thead>
<tr>
<th>Consideración das necesidades e opinións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>093 No videoxogo ou materiais complementarios antecipanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
*Valoración → 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 → 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.


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 → 1 2 N/A

*Xustificar:

096 No videoxogo ou no material complementario suxírense tarefas que deben realizarse en equipo.

*Valoración → 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 → 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 → 1 2 N/A

*Xustificar:

Observacións

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

099 O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.

*Valoración → 1 2 N/A

*Xustificar:
No videoxogo inclúense tarefas de interacción communicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.

*Valoración → 0 1 2 N/A
*Xustificar:

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 concluir...

• 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>102 Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Natureza abstracta</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Natureza icónica</td>
</tr>
<tr>
<td>■ Natureza narrativa</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### G.2. Estrutura

<table>
<thead>
<tr>
<th>103 Estrutura de navegación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>■ Lineal</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Núcleo con radíos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sandbox</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### G.3. Niveis

<table>
<thead>
<tr>
<th>104 O xogo consta de etapas, misións ou niveis?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Especificar número →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Describir →</td>
</tr>
<tr>
<td>■ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>105 Pódesse repetir os niveis as veces desexadas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si, unha vez superados</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si, aínda que non se superen</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non, teríase que comezar o videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra opción (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>■ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

106 Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Ningunha</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)</td>
<td>Selección de avatar: nena ou neno</td>
</tr>
<tr>
<td>Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Pantalla de selección de avatar:

![Pantalla de selección de avatar](image)

### G.5. Trama argumental

107 No caso de incluir trama argumental, como se representa a historia contextual?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Por medio de cutscenes (especificar: se só ao principio, entre fases...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Mediante voces en off</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Mediante textos en pantalla</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outras (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

108 O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Xustificar:**

109 O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Xustificar:**

111 A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>
*Valoración → 0  ☐ 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 fruto dun erro de programación.

Observacións

---

G.6. A estrutura espacial do videoxogo

**Os escenarios do xogo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Un escenario ou fondo</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Varios escenarios (especificar número) → 5</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Localización contornas:</th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Interior</td>
<td>Características reais: salón, faiado, tenda e biblioteca.</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>Exterior</td>
<td>Características reais: rúa (praza)</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Neutro</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Outros (esp.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si *En cales? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Algunhas *En cales? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Difícil determinar</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Dimensións:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ 2D</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ 3D</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Outra (esp.) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Perspectiva:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Cônica</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Isométrica</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Outra (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estilo gráfico:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Realista</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Surrealista</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Abstracto</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Cartoon</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Pixelado</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Manga</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Outro (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

37
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
- Non

Observacións

---

G.8. Personaxes

<table>
<thead>
<tr>
<th>Presenza de personaxes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>122 Intégranse no videoxogo personaxes?</td>
</tr>
<tr>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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)
<table>
<thead>
<tr>
<th>124 Estilo gráfico</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Realista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Surrealista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abstracto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cartoon</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pixelado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Manga</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>125 Características da representación gráfica</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ 2D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ 3D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>126 Especie</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Persoa</td>
<td>9 (contando avatares)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animal</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ser fantástico</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>127 Roles</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Femininos</td>
<td>Nº ref</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Heroína</td>
<td>1 (avatar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Axudante</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Antagonista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Provedora</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Beneficiaria</td>
<td>1 (avó)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Masculinos</td>
<td>Nº ref</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Heroe</td>
<td>1 (avatar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Axudante</td>
<td>3</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Antagonista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Provedor</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Beneficiario</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

| Asexuais | Nº ref |  |
| □ Heroe |  |  |
| □ Axudante |  |  |
| □ Antagonista |  |  |
| □ Provedor |  |  |
| □ Beneficiario |  |  |
| □ Outro |  |  |
| □ N/A |  |  |

<table>
<thead>
<tr>
<th>Personaxes principais</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>128 Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</td>
<td>Nº de referencias</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Occidentais</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asiáticos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Árabes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Indios</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>--------</td>
<td>---</td>
</tr>
<tr>
<td>Africanos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xitana</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Azul</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Amarelo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Verde</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Laranxa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Rosa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xénero</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Feminino</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Masculino</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Asexual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estados e necesidades especiais</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Personaxe en cadeira de rodas</td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe sen unha extremidade</td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe xorda</td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe con baixa visión</td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe embarazada</td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe con dificultades lingüísticas</td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Idade</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Infancia (0-12 anos)</td>
<td>2 (avatares)</td>
</tr>
<tr>
<td>Adolescencia (13-18 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Mocidade (19-35 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Adultez (36-65 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Vellez (65 en diante)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>132</td>
<td>Rexistro lingüístico</td>
</tr>
<tr>
<td>-----</td>
<td>---------------------</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Estándar</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Culto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Coloquial</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Vulgar</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Arquetipos**

133 No videoxogo ou nos materiais complementarios describese 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 → 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 → 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 principais 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.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

### 141 O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.

**Xustificar:** Soamente se move o avatar, as restantes personaxes presentanse estáticas (simplemente se realiza un pequeno efecto de animación na boca)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

### 142 Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.

**Xustificar:** Non varían

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

### 143 As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.

**Xustificar:**

**Observacións**

- Imaxe das personaxes secundarias:

  ![Imaxe das personaxes secundarias](image.png)

  - Avó
  - Avoa
  - Tendeiro
  - Irmá Paula
  - Mestra
  - 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Dimensión temporal</th>
<th>Tempos, relacións e excepcións</th>
</tr>
</thead>
</table>
| Tempo interno (tempo que transcurre 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 quedadas.  
□ 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.  
□ N/A  
*Xustificar → |

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 concluir...

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N</th>
<th>As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Valoración</strong></td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
<td>Non se inclúen, mais son inequívocas</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### H.2. Obxectivos do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>N</th>
<th>Tipoloxía dos obxectivos do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
<td>O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Adecuación

<table>
<thead>
<tr>
<th>N</th>
<th>Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Valoración</strong></td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N</th>
<th></th>
<th>Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Valoración</strong></td>
<td>0</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
<td>Precisaría aumentar os retos tipo quebracabezas ou variar un pouco a mecánica.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### H.3. Recompensas

<table>
<thead>
<tr>
<th>N</th>
<th>Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Obter puntos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Superar niveis</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Obter premios físicos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Obter bens virtuais</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Aparecer en táboa de clasificacións</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Gardar as marcas persoais</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (especificar) → Visualizar ou coñecer o final da historia.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
**H.4. Conflito do xogo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>153 Natureza do conflito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ] Conflito de superación persoal</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Interpersuais</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Intergrupais</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Negociados</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Cooperativos</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → A dificultade por superar o videoxogo recae no propio xogador ou xogadora.*

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**H.5. Os/as xogadores/as**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estrutura de interacción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>154 Composición dos xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Un só xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Un só equipo</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Dous xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Dous equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Múltiples xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Múltiples equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial—*

<table>
<thead>
<tr>
<th>155 Relación entre xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ] Alianza estática</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Alianza dinámica</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar —*

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### H.6. O equilibrio de dificultade

**156 Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?**

| □ Si | □ Brindanse 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 → 1 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**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xerais</th>
<th>Especificas</th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Mover personaxe</td>
<td>Premer sobre as teclas de dirección do teclado ou premer nun lugar determinado do escenario</td>
<td>Personaxe diríxese ao punto indicado</td>
</tr>
<tr>
<td>Calcular</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Escribir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Seleccionar</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Premer</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Arrastrar obxectos</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Coller</td>
<td>Premer sobre obxecto resaltado ou na tecla espazo</td>
<td>Obxecto pasa a formar parte da mochila ou caixa de obxectos do avatar para obter máis información</td>
</tr>
<tr>
<td>Colorear</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Construir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non diexéticas</td>
<td>□ Outras</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>---------------</td>
<td>----------</td>
<td>---</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pause</td>
<td>□ Configuración</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Menú</td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td>→</td>
</tr>
</tbody>
</table>

161 O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.

*Valoración → 1 2 N/A

*Xustificar:

162 O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.

*Valoración → 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**

- □ Alfániméricos
- □ 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**

---

48
### Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluir...

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Xogo monousuario/a.</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>A recompensa que se obtén é visualizar ou coñecer o final da historia.</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Non inclúe regras ou instrucións.</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Precisaría aumentar os retos tipo quebracabezas ou variar un pouco a mecánica.</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Non inclúe niveis de dificultade. Superar o xogo non entraña dificultades.</strong></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

<table>
<thead>
<tr>
<th>166 Que opcións ou elementos se inclúen na interface?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Menú</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Botóns</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Logos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mapa xeral do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Caixas de texto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.

*Valoración → 0   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 desprégase 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.
As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáceis de entender.  
*Valoración → 0 1 2 N/A  
*Xustificar: Son fáceis de entender máis non destacan pola súa orixinalidade, agás o de configuración ou opcións, os demais son botóns textuais.  

A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúñense 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 1.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

#### Escenarios - pantallas - decorados

**170** O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropriada 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, apropriados 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 → 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 sítios.

**173** O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.  
*Valoración → 0 1 2 N/A
<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>174</td>
<td><em>Xustificar:</em> As sombras están coidadas, as proporcións...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>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.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>175</td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>176</td>
<td><em>Xustificar:</em> Atopamos algún erro de puntuación, como o seguinte:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>177</td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>178</td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>179</td>
<td><em>Xustificar:</em> Consideramos que os textos dos libro poderían ser de maior tamaño ou incluír un pdf para a súa descarga.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>O tamaño das liñas non son longas.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>180</td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Contraste adecuado do texto sobre o fondo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>181</td>
<td><em>Xustificar:</em> Nos diálogos: letras brancas sobre fondo azul claro.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>182</td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>183</td>
<td>Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.</td>
</tr>
<tr>
<td>------</td>
<td>---------------------------------------------------------------------------------</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Os textos adecúanse ao espazo que teñen as caixas onde se integran.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>184</th>
<th>Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobreponen sobre elementos cos que se pode interactuar.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>185</th>
<th>O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Inclúen un botón para pasar as viñetas cando se considere necesario, sen presión de tempo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Locucións**

<table>
<thead>
<tr>
<th>186</th>
<th>A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>187</th>
<th>O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Son (música, efectos...)**

<table>
<thead>
<tr>
<th>188</th>
<th>Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Inclúe soamente banda sonora e un efecto de son nun momento puntual e ao facer <em>roll over</em> sobre os botóns, sobre os obxectos activos..., non cada vez que se colle un obxecto ou se cumpre un obxectivo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>189</th>
<th>Os sons de acerto e erro non son estridentes.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>190</th>
<th>A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: É demasiado relaxada.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>191</th>
<th>A calidade do son é boa.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Combinación dos aspectos audiovisuais**

<table>
<thead>
<tr>
<th>192</th>
<th>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...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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 nalgunas pantallas, mais non cando se producen interacción ou mentres dialogan as personaxes.

197 Os tempos de carga son razonables.

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar:

198 No caso de videoxogos on line a URL e favicon son significativos.

*Valoración → 1 2 N/A

*Xustificar: Móstrase unha folla en branco.

199 Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.

---
Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluír...

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Nas primeiras partidas pode custar entender e manexar a caixa de obxectos. Sucedo o mesmo co quebra-cabezas, no que non se mostran todas as pezas e o arrastre das mesmas pode tornarse complicado.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>O mapa situariámolo na parte inferior da pantalla xunto cos outros obxectos. Mudaríamos a forma de mostrarse e de interactuar cos obxectos da mochila.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Detectado algún erro de puntuación.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>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.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Un aspecto valorado como positivo é que inclúe un botón para pasar as viñetas cando se considere necesario, sen presión de tempo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>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.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Pódese gardar o estado da partida e saír do xogo nalgunhas pantallas, mais non cando se producen interacción ou mentres dialogan as personaxes.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Foron detectados pequenos erros de guión ou de programación.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Pode ser xogado en galego.</td>
<td>• A información contida do libro podería estar disponible en PDF para a súa descarga.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Disponible no Espazo Abalar.</td>
<td>• Escaso número de quebracabezas. E o xogador/a ten que tomar poucas decisións.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Acertado fío argumental.</td>
<td>• Descóidase a Educación para a Saúde.</td>
</tr>
<tr>
<td>• De coidado aspecto estético.</td>
<td>• Detectado algún erro de programación.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Permite gardar as partidas.</td>
<td>• Demasiado guiado.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Integra un botón para poder saltar as viñetas ou diálogos das personaxes.</td>
<td>• Desequilibrio entre os contidos (algúns complexos dadas as idades destinatarias) e o aspecto lúdico (fácil de superar).</td>
</tr>
<tr>
<td>• Avoa e avó prakticamente libre de estereotipos asociados á vellez.</td>
<td>• Mover á personaxe pode chegar a resultar aburrido.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Carencia de personaxes multiculturais.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Análise do videoxogo

#### Europa unha aventura

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>23 de marzo de 2016</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Hardware empregado</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Computador Vaio (Sony)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Modelo: SVF153A1YM</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Edición: Windows 10 Home</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• RAM utilizable: 7,90 GB</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Navegador web: Google Chrome</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>○ Versión 47.0.2526.106 m</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO
   A.1. Videoxogo obxecto de análise
   A.2. Autoría
   A.3. Imaxes de referencia
   Conclusións do bloque A

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO
   B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo
   B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo
   Conclusións do bloque B

C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA
   C.1. Código PEGI
   C.2. Idea do xogo
   C.3. Funcións xerais
   C.4. Clasificación
   C.5. Grupo destinatario
   C.6. Obxectivos lúdicos
   C.7. Regras do xogo
   C.8. Retos
   C.9. Obxectivos educativos
   C.10. Contidos educativos
   C.11. Relación co Currículo Oficial
   Conclusións do bloque C

D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS
   D.1. Idioma
   D.2. Son
   D.3. Rexistro
   D.4. Plataforma
   D.5. Sistema operativo
   D.6. Sistema periférico
   D.7. Outros requisitos técnicos
   D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción
   D.9. Linguaxe de programación
   D.10. Compras
   D.11. Publicidade
   D.12. Garantía
   D.13. Contacto
   Conclusións do bloque D

E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO
   E.1. Obxectivos educativos
   E.2. Contidos educativos
   E.3. Ámbito de incidencia
   E.4. Retos
   E.5. Retroalimentación e axuda
   E.6. Teorías de aprendizaxe
   Conclusións da análise E

F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA
   F.1. Tempo
   F.2. Control do progreso
   F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a
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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Título</th>
<th>Europa unha aventura</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>002</td>
<td>Ano ou data lanzamento</td>
<td>2014</td>
</tr>
<tr>
<td>003</td>
<td>Colección</td>
<td>Forma parte dos materiais didácticos do Proxecto “We are European Citizens”, incluído dentro do programa Jean Monnet: &quot;Learning EU at school&quot;</td>
</tr>
<tr>
<td>004</td>
<td>Soporte</td>
<td>□ CD</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ En liña</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Accesible en Web</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Descarga en Web</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Rede social</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Descarga en tenda</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Especificar</td>
</tr>
<tr>
<td>005</td>
<td>Localización do xogo</td>
<td>En liña, nas seguintes ligazóns:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Páxina do proxecto “We are European Citizens” <a href="http://www.oliferrando.es/citizens/gal/products.php">http://www.oliferrando.es/citizens/gal/products.php</a></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>• Portal educativo ABALAR: <a href="https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/espazo/repositorio/cont/europa-unha-aventura">https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/espazo/repositorio/cont/europa-unha-aventura</a></td>
</tr>
<tr>
<td>006</td>
<td>Prezo</td>
<td>□ €</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Pts</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Gratuíto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outra opción</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 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”: SÍ, AÚN EN REFORMAS
### A.2. Autoría

<table>
<thead>
<tr>
<th>Implicadas/os</th>
<th>nº</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Empresa tecnolóxica</td>
<td>1</td>
<td>Interacción</td>
<td>Vigo</td>
<td><a href="http://www.interacci%C3%B3n.es/">http://www.interacción.es/</a></td>
</tr>
<tr>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Editorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Produtora audiovisual</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outras/os (especificar)</td>
<td>1</td>
<td>Universidade de Vigo</td>
<td>Vigo</td>
<td><a href="https://www.uvigo.gal/">https://www.uvigo.gal/</a></td>
</tr>
<tr>
<td>Non figuran</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Iniciativa

- Propia
- Contratación
- Concurso público
- Subvención
- Outra → Financiado co apoio da Comisión Europea
- Non figura / difícil de determinar

#### 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 mástranse de forma dinámica ao finalizar o mesmo. Son os seguintes:

  - Coordinación xeral do proxecto:
    - Prof. Doutor Luis Domínguez
  - Producción executiva:
    - Beatriz Legerén
  - Dirección do proxecto:
    - Adrián Santasmarinas
  - Xestión do proxecto:
    - Laura Franco
  - Idea inicial:
    - Beatriz Legerén
    - Laura Franco
    - Iria Carballo
    - Elisa Paz
O xogo non inclúe un botón específico de créditos na p醙ina do proxecto "We are european citizens" (http://www.oliferrando.es/citizens/gal/index.php) informa 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 acompaña da seguinte información:

- Avaliadora experta do VI e VII Programas Marco da Unión Europea (FP6 e FP7). Área de “e-Inclusion”.

Comprobamos que non todas as persoas do proxecto colaboraron na creación do videoxogo e viceversa.

<table>
<thead>
<tr>
<th>010</th>
<th>No videoxogo ou no material de soporte indicase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td>*Especificar → Na p醙ina do proxecto especificase: 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</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 6  | |
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:

![Pantalla mostrada previa ao xogo](image)

- Ao finalizar o xogo, despois dos créditos, móstranse en pantalla, de un en un, os seguintes logos:

![Logos](image)

Podendo comprobar a inclusión dunha empresa privada no proxecto: Interacción. 

A.3. Imaxes de referencia

![Pantalla de inicio](image)

Pantalla de inicio

![Momento do xogo](image)

Momento do xogo

Observacións

—
### A.4. Outros datos

<table>
<thead>
<tr>
<th>012</th>
<th>Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>013</th>
<th>Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>• No repositorio de contido educativos Abalar, o recurso foi visto 1948 veces.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>014</th>
<th>Outra información de interese</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>• Artigo sobre o xogo:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>▪ <strong>La difusión de los videojuegos se ha realizado por dos medios:</strong> a) <strong>dos cursos de formación presenciales con apoyo de plataforma e-learning, para docentes de Primaria y Secundaria:</strong> b) <strong>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).</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• O xogo foi testado por alumnado de 3ª da ESO e de 1º de Bacharelato, seguindo os créditos de saída do xogo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

![Traduccion do xogo](traduccion.png)  
**María Tenorio**  
**SECRETARIA DO PROXECTO**  
**Eva Garea**  
**TESTING DO XOGO**  
CPR Filles de María Inmaculada (3ª ESO)  
CPR Labor (3ª ESO)  
CPR Montecastelo (1º Bach.)  
IES Alexandre Bóveda (1º Bach.)

### Conclusións do bloque A

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

- Europa unha aventura é un xogo gratuíto disponible 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 indicase que participaron especialistas en educación.
- Destacar que nos créditos dos xogo menciónanse os centros educativos onde foi testead. 

---

8
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>015 Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descripción)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Material impreso</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Espazo en tenda virtual</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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.

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>016 Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Materiais</td>
</tr>
<tr>
<td>--------------------------------------------------</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Titorial</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Trailer</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sinopse</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Presentación formal</th>
<th>EspazoAbalar</th>
<th>Texto en pantalla</th>
<th>Ver observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Páxina do Proxecto</td>
<td>Texto en pantalla</td>
<td>Videoxogo para alumnos de secundaria Videoxogo con formato cómic sobre a UE para alumnos de educación secundaria.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 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:

  ![Imagen](https://via.placeholder.com/150)

  **1º Curso Educación Secundaria - Ciencias Sociais**

  **Tipo de Recursos:** Actividades Interactivas
  **Plataforma:** Multiplataforma
  **Idioma:** Galego
  **Licenza:** Creative Commons BY-NC-ND
  **Autor:** Proecto de Universidade de Vigo para a UE

  Xogo en HTML5 do proxecto "We are european citizens" dentro do programa Jean Monnet. "Learning EU at school". Ten o obxectivo de coñecer os aspectos básicos do funcionamento da Unión Europea.

- 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:
Conclusións do bloque B

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

- 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.
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

<table>
<thead>
<tr>
<th>017</th>
<th>Faise uso da clasificación PEGI?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si * Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ PEGI 3 □ PEGI 7 □ PEGI 12 □ PEGI 16 □ PEGI 18</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Linguaxe groseira □ Drogas □ Medo □ Xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sexo □ Violencia □ En liña □ Discriminación □ PEGI OK</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>018</th>
<th>Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si □ Orixinal □ Libro □ Banda deseñada</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Película □ Feito real □ Outra (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>019</th>
<th>Especificase para que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• No espazo Abalar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é a súa función?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Entretén □ Motivar □ Adestrar □ Experimentar □ Reforzar aprendizaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Educar □ Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Coñecer</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Ten o obxectivo de coñecer os aspectos básicos do funcionamento da Unión Europea.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.4. Clasificación

<table>
<thead>
<tr>
<th>020</th>
<th>Indícase que tipo de recurso é?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Na páxina do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• No espazo Abalar</td>
</tr>
</tbody>
</table>

12
C.5. Grupo destinatario

022 Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Na páxina do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>No espazo Abalar</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Para cal? (especificar) →

<table>
<thead>
<tr>
<th>Centros educativos</th>
<th>Fagar</th>
<th>Museo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Non

023 Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? → Na páxina do proxecto</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Para cal? (especificar) →

<table>
<thead>
<tr>
<th>Local</th>
<th>Provincial</th>
<th>CCAA Galicia</th>
<th>Nacional</th>
<th>Internacional</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>024</td>
<td>Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-----</td>
<td>----------------------------------------------------------</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Na páxina do proxecto</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• No espazo Abalar</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Que se determina? (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Idade</td>
<td>□ Nivel educativo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Educación Secundaria</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• 1º curso de Educación Secundaria.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar) →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>025</th>
<th>Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>026</th>
<th>Explicitase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

C.7. Regras do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>027</th>
<th>Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### C.8. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>028</th>
<th>Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? → Páxina do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.9. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>029</th>
<th>Enuméranse as competencias básicas que activa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? → Páxina do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>030</th>
<th>Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- 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 proyectu.

### C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>031</th>
<th>Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

## C.11. Relación co Currículo Oficial

### 032 Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 033 Especificase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 034 Especificase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Observacións

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

- **Xogo que ten como obxectivo dar a coñecer os aspectos básicos do funcionamento da Unión Europea.**
- Na páxina do proxecto indicase de forma xeral que o videoxogo dirixese 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?

<table>
<thead>
<tr>
<th>035</th>
<th>Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Na páxina do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Indicar número de idiomas → 1</td>
</tr>
<tr>
<td>Si</td>
<td>Galego</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

036 En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?

<table>
<thead>
<tr>
<th>036</th>
<th>En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns (texto)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns (locución)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Locucións personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

• Dentro do videoxogo pódese seleccionar o idioma:

D.2. Son

037 Que sons integra o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>037</th>
<th>Que sons integra o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Música</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Voces</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

17
□ N/A

Observacións

• Os textos non están locutados. Non integra voz en off
• Percibense 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>038</th>
<th>Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar os datos que solicita para o acceso →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

### D.4. Plataforma

<table>
<thead>
<tr>
<th>039</th>
<th>Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Consola (esp.)</td>
<td>□ PC</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Tableta</td>
<td>□ Teléfono intelixente</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra/s (esp.)</td>
<td>→ Multiplataforma</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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? |
### D.6. Sistema periférico

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

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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?

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Conexión á rede</strong></td>
<td><strong>Resolución mínima da pantalla</strong></td>
<td><strong>RAM</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Tarxeta de son</strong></td>
<td><strong>Instalación de plugins</strong></td>
<td><strong>Execución de arquivos</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Outros (especificar)</strong></td>
<td></td>
<td><strong>N/A</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Para poder descargalo ou xogalo en liña. Mais descargado deusos problemas, non puidemos probalo, fixemos a nosa análise coa versión en liña:
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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Si</th>
<th>No</th>
<th>Observaciones</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>045</td>
<td>O videoxogo incluye compras integradas?</td>
<td>□</td>
<td></td>
<td>*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.11. Publicidade

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Si</th>
<th>No</th>
<th>Observaciones</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>046</td>
<td>O videoxogo integra publicidade?</td>
<td>□</td>
<td></td>
<td>*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.12. Garantía

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Si</th>
<th>No</th>
<th>Observaciones</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>047</td>
<td>Incluye garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?</td>
<td>□</td>
<td></td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.13. Contacto

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Si</th>
<th>No</th>
<th>Observaciones</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>048</td>
<td>Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúvidas?</td>
<td>□</td>
<td></td>
<td>*Especificar → Na pàxina do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- 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 concluir...

- Dentro do videoxogo pódese seleccionar o idioma: galego, español ou inglés.
- No repositorio Abalar e na pátima do proxecto indícase que o videoxogo é multiplataforma, polo que podería ser xogado en tabletas eteléfonos intelixentes, por exemplo. Nas proubas 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 pátima do proxecto non coinciden.
- Inclúese na pátima do proxecto unha persoa e enderezo para o contacto.
### E) ANÁLISE DO DISEÑO INSTRUTIVO

#### E.1. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N. P.</th>
<th>Obxectivo</th>
<th>Adecuación</th>
<th>Valoración</th>
<th>Justificación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>049</td>
<td>Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</td>
<td>*</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td>050</td>
<td>Os obxectivos educativos son coherentes entre sí.</td>
<td>*</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Justificar: Todo o videoxogo xira en torno ao obxectivo principal.</td>
</tr>
<tr>
<td>051</td>
<td>O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</td>
<td>*</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Dados os obxectivos considérase como máis idóneo unha aventura gráfica ou un xogo conversacional multiusuario/a.</td>
</tr>
<tr>
<td>052</td>
<td>Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
<td>*</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: O xogo pode ser finalizado sen atender aos obxectivos e contidos educativos.</td>
</tr>
<tr>
<td>053</td>
<td>Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</td>
<td>*</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Justificar: 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Observacións

—

#### E.2. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N. P.</th>
<th>Procedencia da información</th>
<th>Valoración</th>
<th>Justificación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>054</td>
<td>O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos científicamente e vixentes na actualidade.</td>
<td>*</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica
<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>055</td>
<td>O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</td>
<td>1</td>
<td>Xustificar: O 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 quedaria desfasada ou habería que actualizala con adhesión de novos países.</td>
</tr>
<tr>
<td>056</td>
<td>O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.</td>
<td>1</td>
<td>Xustificar: O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.</td>
</tr>
<tr>
<td>057</td>
<td>O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.</td>
<td>2</td>
<td>Estrutura e representación: O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.</td>
</tr>
<tr>
<td>058</td>
<td>O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.</td>
<td>2</td>
<td>Promoción de valores: O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucions expoñendo as información conceptuais.</td>
</tr>
<tr>
<td>059</td>
<td>O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucions expoñendo as información conceptuais.</td>
<td>3</td>
<td>Xustificar: Promoción de valores: O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.</td>
</tr>
<tr>
<td>060</td>
<td>Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.</td>
<td>2</td>
<td>*Xustificar: Promoción de valores: O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</td>
</tr>
<tr>
<td>061</td>
<td>O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</td>
<td>1</td>
<td>*Xustificar: *Xustificar: Promoción de valores: O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
</tr>
<tr>
<td>062</td>
<td>O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
<td>3</td>
<td>*Xustificar: Promoción de valores: O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
</tr>
<tr>
<td>063</td>
<td>O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.</td>
<td>2</td>
<td>*Xustificar: Promoción de valores: O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
</tr>
<tr>
<td>064</td>
<td>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.</td>
<td>1</td>
<td>*Xustificar: Promoción de valores: O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
</tr>
<tr>
<td>065</td>
<td>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.</td>
<td>1</td>
<td>*Xustificar: Promoción de valores: O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### E.3. Ámbito de incidencia

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Conceptual:</td>
<td>a través das informacións textuais en pantalla.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### E.4. Retos

<p>| | | | | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>
| Memorización | Lóxica | Creación | Construcción | Estratexia | Labirintos | Selección

De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?
<table>
<thead>
<tr>
<th>Nós</th>
<th>Cálculo de elementos</th>
<th>Identificación</th>
<th>Pregunta-resposta</th>
<th>Outro/s (esp.)</th>
<th>Xustificar: Non aplica, posto que non se considera que o xogo integre retos. Ver observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>073</td>
<td>Os retos integran distintos niveis de dificultade?</td>
<td>Si</td>
<td>Xustificar →</td>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>074</td>
<td>Natureza dos retos:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>075</td>
<td>Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.</td>
<td>Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas</td>
<td>Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...</td>
<td>Presentación por parte de personaxes previo ao reto</td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>076</td>
<td>Os retos son apropriados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.</td>
<td>Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas</td>
<td>Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...</td>
<td>Presentación por parte de personaxes previo ao reto</td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>077</td>
<td>Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>078</td>
<td>Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>079</td>
<td>Os retos presentanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>080</td>
<td>Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Adecuación pedagóxica

- Non para a idade á que se dirixe o xogo. Como xa se especificou non se considera a existencia de retos como tal.

- Os retos presentanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo. 
  - Non se percibe dificultade para poder superar o xogo.

### Características intrínsecas

- Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.
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 determinada 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 opcións para editar este recurso son mínimas.

### E.5. Retroalimentación e axuda

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración →</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**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:** Poderianse resolver sen consultar ningún tipo de información.

#### E.5.1. 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 →**

#### E.5.2. Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?

- Apórtanse puntos, moedas, insignias...
- Quitanse 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) → Conséguense imaxes para o fotocómic e recibense contidos textuais.
A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.

*Valoración → 1  2  N/A

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, activanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
□ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
□ Outro (esp.)

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 producíase 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)

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

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>087</td>
<td>O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.</td>
<td>0</td>
<td>O xogo é de curta duración pero ademais inclúe unha opción para gardar a partida.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

#### F.2. Control do progreso

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Si</th>
<th>No</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>088</td>
<td>O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?</td>
<td>*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Rol</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>089</td>
<td>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>Xustificar (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Posibilidades de intervención no deseño instrutivo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>090</td>
<td>Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>091</td>
<td>Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.

□ Explicase 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 tratamiento dos contidos do videoxogo.
Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustificase o por que da selección que se leuva 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**

<table>
<thead>
<tr>
<th>092</th>
<th>Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non se aconsellan propostas de uso.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
|     | *Xustificar →

**Consideración das necesidades e opinións**

<table>
<thead>
<tr>
<th>093</th>
<th>No videoxogo ou materiais complementarios anticipanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>094</td>
<td>Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado, educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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.
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 pescauda noutros materiais.

*Valoración → 1 1 2 N/A
*Xustificar:

096 No videoxogo ou no material complementario suxirense tarefas que deben realizarse en equipo.

*Valoración → 1 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 → 1 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 → 1 1 2 N/A
*Xustificar:

Observacións

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

099 O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.

*Valoración → 1 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 → 1 1 2 N/A
<table>
<thead>
<tr>
<th>Xustificar:</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>101</td>
<td>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...</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Valoración → 1  2  N/A*

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>102</th>
<th>Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Natureza abstracta</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Natureza icónica</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Natureza narrativa</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### G.2. Estrutura

<table>
<thead>
<tr>
<th>103</th>
<th>Estrutura de navegación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Lineal</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Núcleo con radios</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Sandbox</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### G.3. Niveis

<table>
<thead>
<tr>
<th>104</th>
<th>O xogo consta de etapas, misións ou niveis?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Especificar número →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Describir →</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>105</th>
<th>Pódese repetir os niveis as veces desexadas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si, unha vez superados</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si, ainda que non se superen</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non, teríase que empezar o videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra opción (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

34
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.
O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.

*Valoración → 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 referenciais 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 establecemos contacto con Christoffer.

A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegria, misterio, etc.) Non é aburrida.

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar:

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.
Mas non axuda a coñecer o funcionamento básico da Unión Europea.

En canto a 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 consegúese 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,
### G.6. A estrutura espacial do videoxogo

#### Os escenarios do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número:</th>
<th>112</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Un escenario ou fondo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Varios escenarios (especificar número) → 15</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Localización contornas:</th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Interior</td>
<td>Características reais: estudio, interior estación ferrocarril (tren de Luxemburgo)</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>Exterior</td>
<td>Características e lugares reais (ver seguinte punto)</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>Neutro</td>
<td>Pantalla computador</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (esp.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>As contornas do videoxogo inspiranse e/ou refleiten lugares reais? (cidades, monumentos...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *En cales?→  *En cales?→</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Algunhas *En cales?→</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Difícil determinar</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Dimensións:

| □ 2D |
| □ 3D |
| □ Outra (esp.) → |

#### Perspectiva:
<table>
<thead>
<tr>
<th>117 Estilo gráfico:</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Cónica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Isométrica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Realista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Surrealista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abstracto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cartoon</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pixelado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Manga</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>118 Cores que predominan:</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Cálidas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Frias</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Claras</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Escuras</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pastel</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>119 En que época histórica se ambienta o videoxogo?</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Presente</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pasado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Futuro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non reflexa ambientación</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observaciones
- Emprégase sobre todo a cor azul en diferentes tonalidades.

G.7. Visión do xogador/a

<table>
<thead>
<tr>
<th>120 No espazo virtual do xogo</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Primeira persoa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Terceira persoa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Omnipresente</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>121 O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorporábase dentro da dinámica do xogo?</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Especificar →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
---
### G.8. Personaxes

#### Presenza de personaxes

<table>
<thead>
<tr>
<th>122</th>
<th>Intégranse no videoxogo personaxes?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>123</th>
<th>No caso de integrar personaxes, de que maneira?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Pre-definidos (esp.) → Daniela, Christoffer, Hans e Victoria.</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Selección avatar (esp. as opcións)</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Creación avatar (esp. as opcións)</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ]</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Estilo gráfico

- [ ] Realista
- [ ] Surrealista
- [ ] Abstracto
- [ ] Cartoon
- [ ] Pixelado
- [ ] Manga
- [ ] Outro (esp.)
- [ ] N/A

#### Características da representación gráfica

- [ ] 2D
- [ ] 3D
- [ ] Outra (esp.) →
- [ ] N/A

#### Especie Nº de referencias

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Persoa</td>
<td>4</td>
<td>Animal</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Animal</td>
<td></td>
<td>Ser fantástico</td>
<td>Non se distingue</td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
<td>Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Roles

<table>
<thead>
<tr>
<th>Femininos</th>
<th>Nº ref</th>
<th>Maculinos</th>
<th>Nº ref.</th>
<th>Asexuais</th>
<th>Nº ref.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Heroína</td>
<td></td>
<td>Hero</td>
<td></td>
<td>Hero</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Axudante</td>
<td>2</td>
<td>Axudante</td>
<td>2</td>
<td>Axudante</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxes principais</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-----------------------</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</strong></td>
<td><strong>Nº de referencias</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Occidentais</td>
<td>4</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asiáticos</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Árabes</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Indios</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Africanos</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Xitana</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Azul</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Amarelo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Verde</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Laranxa</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Rosa</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp) →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Xénero</strong></th>
<th><strong>Nº de referencias</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Feminino</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Masculino</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asexual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

| **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.) | |

40
<table>
<thead>
<tr>
<th>ID</th>
<th>Arqueitos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>133</td>
<td>No videoxogo ou nos materiais complementarios desribe a personalidade das principais personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td>134</td>
<td>Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.</td>
</tr>
<tr>
<td>135</td>
<td>O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.</td>
</tr>
<tr>
<td>136</td>
<td>As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.</td>
</tr>
<tr>
<td>137</td>
<td>Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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  2  N/A
*Xustificar: As personaxes semellan ter máis de 18 anos.

139 Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, gosa...)
*Valoración → 0  2  N/A
*Xustificar: Complexións delgada e atlética.
As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.

*Valoración → 0 1 2 N/A
*Xustificar:

O movemento das personaxes e/ou pose adecuáse 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.

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.

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
### G.9. Obxectos simbólicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>144 Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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.

![Imaxe de libros e desenho de Roma](image)

### G.10. Estrutura temporal

<table>
<thead>
<tr>
<th>145 Dimensión temporal</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tempo interno (tempo que transcurre dentro do mundo ficticio do xogo)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ O tempo empregado afecta á puntuación.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Outros (esp.) → O xogo ten un tempo “ficticio” máximo para completarse.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar → As accións a realizar no xogo consumen tempo, polo que hai facer as xustas para non esgotar todo o dispoñible</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 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. |

**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 →

**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 concluir...

- 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 referencia 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 conséguese 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>148</th>
<th>As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 [ ] 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Inclúense unha simple anotación no apartado “Configuración” do xogo, mais percíbese de forma clara logo de familiarizarnos coa interface.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### H.2. Obxectivos do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>149</th>
<th>Tipoloxía dos obxectivos do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ] Absolutos (teñen unha condición de vitória invariable)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Relativos (teñen unhas condicións de vitória que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar → O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>150</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 [ ] 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: O obxectivo do xogo podéria 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>151</th>
<th>Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 [ ] 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Seríen 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.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### H.3. Recompensas

<table>
<thead>
<tr>
<th>152</th>
<th>Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Obter puntos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Superar niveis</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Obter premios físicos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Obter bens virtuais</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

47
<table>
<thead>
<tr>
<th>Aparecer en táboa de clasificacións</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Gardar as marcas persoais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar → Conseguir imaxes e libros</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estrutura de interacción</th>
</tr>
</thead>
</table>

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 → 1 2 N/A

*Xustificar: Superar o xogo é moi doado, tendo en conta as idades destinatarias.

Observacións

H.7. Eventos do videoxogo

158 Mutabilidad (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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xerais</th>
<th>Específicas</th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Diexéticas</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mover personaxe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Calcular</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Escribir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Seleccionar</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Premer</td>
<td>Premer sobre a cámara de fotos</td>
<td>O fondo pasa a incorporarse ao álbum do xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Premer no mapa sobre a cidade ou lugar a visitar</td>
<td>Móstranse as pantallas e personaxes relacionadas co lugar en cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Arrastrar obxectos</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Coler</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
□ 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 → 1 2 N/A

*Xustificar:

162 O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.

*Valoración → 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 concluir...

• 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuestas</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>166</td>
<td>Que opcións ou elementos se inclúen na interface?</td>
<td>□ 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)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>167</td>
<td>A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>168</td>
<td>As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.</td>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
<td></td>
<td>*Xustificar: Son fáciles de entender máis non destacan pola súa orixinalidade, agás o de configuración ou opcións, os demais son botóns textuais.</td>
</tr>
<tr>
<td>169</td>
<td>A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúñense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)</td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
Imaxes xerais da interface nas “visitas”:

Superior

Inferior

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>170</td>
<td>O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.</td>
<td>0 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Escenarios - pantallas - decorados
**Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>171</td>
<td>Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropriados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>Ao non ter locucions, consideramos que as personaxes mellorarían se non movesen a boca continuamente. As ilustración poden resultar infantís.</td>
</tr>
<tr>
<td>172</td>
<td>Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>Os fondos representan lugares reais.</td>
</tr>
<tr>
<td>173</td>
<td>O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>*Xustificar: Os fondos representan lugares reais.</td>
</tr>
<tr>
<td>174</td>
<td>O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>As sombras están coidadas e a catedral de Santiago móstrase con choiva! mais curioso que non o Hostal e a Cidade da Cultura.</td>
</tr>
<tr>
<td>175</td>
<td>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.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>*Xustificar: Non foron detectadas</td>
</tr>
<tr>
<td>176</td>
<td>Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>As sombras están coidadas e a catedral de Santiago móstrase con choiva! mais curioso que non o Hostal e a Cidade da Cultura.</td>
</tr>
<tr>
<td>177</td>
<td>A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>*Xustificar: Non foron detectadas</td>
</tr>
<tr>
<td>178</td>
<td>Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.</td>
</tr>
<tr>
<td>179</td>
<td>O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>Consideramos que os textos dos libro poderían ser de maior tamaño ou incluír un pdf para a súa descarga.</td>
</tr>
<tr>
<td>180</td>
<td>O tamaño das liñas non son longas.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>O tamaño das liñas non son longas.</td>
</tr>
<tr>
<td>N.º</td>
<td>Comentario</td>
<td>Valoración</td>
<td>Xustificar</td>
</tr>
<tr>
<td>------</td>
<td>----------------------------------------------------------------------------</td>
<td>--------------</td>
<td>---------------------------------------------------------------------------</td>
</tr>
<tr>
<td>181</td>
<td>Contraste adecuado do texto sobre o fondo.</td>
<td>0 2 N/A</td>
<td>Nos diálogos: letras brancas sobre fondo azul claro.</td>
</tr>
<tr>
<td>182</td>
<td>No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha lingua clara e precisa, adecuada ao xogador/a</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>Nos diálogos: letras brancas sobre fondo azul claro.</td>
</tr>
<tr>
<td>183</td>
<td>Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.</td>
<td>0 2 N/A</td>
<td>Os textos adecúanse ao espazo que teñen as caixas onde se integran.</td>
</tr>
<tr>
<td>184</td>
<td>Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>Nos diálogos: letras brancas sobre fondo azul claro.</td>
</tr>
<tr>
<td>185</td>
<td>O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>Inclúen un botón para pasar as viñetas cando se considere necesario, sen presión de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td>186</td>
<td>A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>Inclúen un botón para pasar as viñetas cando se considere necesario, sen presión de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td>187</td>
<td>O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>Inclúen un botón para pasar as viñetas cando se considere necesario, sen presión de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td>188</td>
<td>Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>Inclúen un botón para pasar as viñetas cando se considere necesario, sen presión de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td>189</td>
<td>Os sons de acerto e erro non son estridentes.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>Inclúen un botón para pasar as viñetas cando se considere necesario, sen presión de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td>190</td>
<td>A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>Inclúen un botón para pasar as viñetas cando se considere necesario, sen presión de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td>191</td>
<td>A calidade do son é boa.</td>
<td></td>
<td>Inclúen un botón para pasar as viñetas cando se considere necesario, sen presión de tempo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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...)

A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.

Saliéntase dentro dos obxectos que se collen e nos diálogos.

**I.3. Accesibilidade**

Que se pode configurar no videoxogo?

- [ ] Axustar o tamaño da fonte
- [ ] Activar e desactivar subtítulos
- [x] 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 → Xogar en pantalla completa*
### I.4. Funcionalidade técnica xeral

<p>| | | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>195</td>
<td>A. Funcionalidade técnica xeral</td>
<td>Permite saltar os <strong>cut scenes</strong> e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.</td>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
<td><em>Xustificar: A presentación é moi breve, mais non permite ser saltada.</em></td>
</tr>
<tr>
<td>196</td>
<td></td>
<td>Aínda que non se conclúa o videoxogo, pódese saír del, gravar a situación actual ou os resultados obtidos, e é posible aceder posteriormente ao momento no que se abandonou a execución.</td>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
<td><em>Xustificar: Pódese gardar o estado da partida e saír do xogo nalgúnsas pantallas, mais non cando se producen interacción ou mentres dialogan as personaxes.</em></td>
</tr>
<tr>
<td>197</td>
<td></td>
<td>Os tempos de carga son razonables.</td>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td>198</td>
<td></td>
<td>No caso de videoxogos on line a <strong>URL</strong> e <strong>favicon</strong> son significativos.</td>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
<td><em>Xustificar: Móstrase unha folla en branco.</em></td>
</tr>
<tr>
<td>199</td>
<td></td>
<td>Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.</td>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td>200</td>
<td></td>
<td>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.</td>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td>201</td>
<td></td>
<td>Está libre de erros de programación.</td>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
<td><em>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.</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluir...

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Deseño gráfico coidado e limpo, mais quizais simple e pouco atractivo á vista da idade destinataria. As ilustracións poden resultarlleis infantís.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non ten locucións, mais as personaxes moven a boca continuamente.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Os fondos axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión e transmiten información relevante.</td>
</tr>
<tr>
<td>• 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 presentase con choiva.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non foron detectados erros ortográficos.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Consideramos que os textos dos libro poderían ser de maior tamaño ou incluír un PDF para a súa descarga.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Emprégase o masculino xenérico para referirse ao xogador ou xogadora.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Xurdiron nas diversas probas pequenas incidencias relacionadas co guión e/ou programación.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Pódese gardar o estado da partida e saír do xogo nalgúnhas pantallas, mais non cando se producen interacción ou mentres dialogan as personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Os textos poden pasarse manualmente.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Pode ser xogado en galego.</td>
<td>Non se brindan opcións para intervir no no espazo de configuración do xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>Disponible no Espazo Abalar.</td>
<td>Atópanse erros de guión e/ou programación.</td>
</tr>
<tr>
<td>Permite gravar a partida, mais</td>
<td>A diversidade de culturas europeas non se mostra representada.</td>
</tr>
<tr>
<td>dependendo do momento no que se sitúe</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>o xogo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Os textos poden pasarse manualmente.</td>
<td>Superar o xogo é moi doado, tendo en conta as idades destinatarias.</td>
</tr>
<tr>
<td>Os fondos axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión e transmiten información relevante.</td>
<td>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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| Melloraría se incluíse locuciones, aumentase o nivel de dificultade, inclúise quebracabezas ou permitise realizar máis accións, mellorase o editor, etc. | |
### Análise do videoxogo

#### O segredo de Teba

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>03 de marzo de 2016</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Hardware empregado</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Computador HP</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Edición: Windows XP</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• RAM utilizable: 2 GB</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Tipo de sistema: Sistema operativo de 32 bits</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Índice

**A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO**
- 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**
- 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**
- 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**
- 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**
- 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**
- 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
F.5. Tarefas organizativas que implican ao centro educativo, museo, fogar
Conclusións da análise F

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN
G.1. Natureza do mundo do xogo
G.2. Estrutura
G.3. Niveis
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo
G.5. Trama argumental
G.6. A estrutura espacial do videoxogo
G.7. Visión do xogador/a
G.8. Personaxes
G.9. Obxectos simbólicos
G.10. Estrutura temporal
Conclusións da análise G

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS
H.1. Regras do xogo
H.2. Obxectivos do xogo
H.3. Recompensas
H.4. Conflito do xogo
H.5. Os/as xogadores/as
H.6. O equilibrio de dificultade
H.7. Eventos do videoxogo
H.8. Resultados do xogo
Conclusións da análise H

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE
I.1. Interface gráfica
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais
I.3. Accesibilidade
I.4. Funcionalidade técnica xeral
Conclusións da análise I

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO
K.1. Conclusións finais

3
A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

A.1. Videoxogo obxecto de análise

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>N.º</th>
<th>Información</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>001</td>
<td></td>
<td>Título O segredo de Teba</td>
</tr>
<tr>
<td>002</td>
<td></td>
<td>Ano ou data lanzamento 2005</td>
</tr>
<tr>
<td>003</td>
<td></td>
<td>Colección Non forma parte</td>
</tr>
<tr>
<td>004</td>
<td></td>
<td>Soporte CD</td>
</tr>
<tr>
<td>006</td>
<td></td>
<td>Prezo €</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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/e-novas/novas/060426A.htm

A.2. Autoría

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>N.º</th>
<th>Información</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>007</td>
<td></td>
<td>Empresa tecnolóxica imaxin</td>
</tr>
<tr>
<td>008</td>
<td></td>
<td>Xunta de Galicia Consellería de Asuntos Sociais, Emprego e Relacións Laborais. Dirección Xeral de Relacións Laborais.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Enderezo web

http://www.imaxin.c om/
http://www.xunta.es/portada
<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Preguntas</th>
<th>Opcción Si</th>
<th>Opcción No</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>008</td>
<td><strong>Iniciativa</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Editorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Produtora audiovisual</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outras/os (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non figuran</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>009</td>
<td>**No videoxogo ou no material de soporte inclúese créditos cos nomes propios das persoas que</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>participaron na elaboración do recurso?</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar → Ao finalizar o videoxogo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>010</td>
<td>**No videoxogo ou no material de soporte indicase se participaron na súa creación un equipo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>pedagóxico ou especialistas en educación?</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar → Inclúese a función de “Asesoría pedagóxica”</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Observacións</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
A.3. Imaxes de referencia

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Introdución ao videoxogo

**Introdución ao videoxogo**

**Momento do videoxogo**

A.4. Outros datos

<table>
<thead>
<tr>
<th>012</th>
<th>Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>013</th>
<th>Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>014</th>
<th>Outra información de interese</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Conclusións do bloque A

<table>
<thead>
<tr>
<th>En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluir...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Videoxogo gratuíto disponible na actualidade dentro da Rede de Bibliotecas de Galicia e que estivo disponible en liña na páxina da Xunta de Galicia.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Inclúe depósito legal con data de 2005.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Os logos da empresa desenvolvedora e institución contratante móstranse na caixa do CD, ao comezo do xogo e nos créditos do mesmo (pantalla final).</td>
</tr>
<tr>
<td>• Na súa creación coutouse cunha persoa especialista en educación.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

#### B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm. 015</th>
<th>Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descripción)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Web do proxecto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Embalaxe</td>
<td>Caixa Dvd 14mm branca con film para carátula</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Material impreso</td>
<td>Triptico</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Espazo en tenda virtual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Observacións

- Imagen de la cubierta y el DVD del videoxogo "O Segredo de Teba".

---

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm. 016</th>
<th>Que materiais ou informaciñons se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Materiais</td>
<td>Onde?¹</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
<td>--------</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

¹ Onde: indica el lugar donde se encuentran los materiales.
² Formato: indica el formato en el que se encuentran los materiales.
<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Titorial</strong></th>
<th><strong>Tríptico</strong></th>
<th><strong>Papel</strong></th>
<th><strong>Ver imaxe en observacións</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Trailer</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Sinopse</strong></td>
<td><strong>Carátula</strong></td>
<td><strong>Papel</strong></td>
<td><strong>Ver observacións</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Presentación formal</strong></td>
<td><strong>Tríptico</strong></td>
<td><strong>Papel</strong></td>
<td><strong>Ver imaxe en observacións</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Guía didáctica específica para docentes</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Información xeral de carácter pedagóxico.</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Información técnica</strong></td>
<td><strong>Tríptico</strong></td>
<td><strong>Papel</strong></td>
<td><strong>Ver imaxe en observacións</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Outro/s</strong></td>
<td><strong>Introdución á aventura</strong></td>
<td><strong>Comezo do videoxogo</strong></td>
<td><strong>Animación con locuções</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>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.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 Lucía 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 gade parte dun grande tesouro: “O anel da moura Teba”. Agora começa 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 [...]
## Conclusións do bloque B

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

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>•</strong> Deseño coidado e atractivo da embalaxe que complementa o videoxogo (tendo en conta a data de lanzamento).</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>•</strong> Na embalaxe inclúese información formal sobre o videoxogo (obxectivos, grupo destinatario/a principal, valores que son tratados...), unha ficha descriptiva, información técnica e instrucións de uso.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

C.1. Código PEGI

<table>
<thead>
<tr>
<th>N°</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opciones</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>017</td>
<td>Faise uso da clasificación PEGI?</td>
<td>□ Si</td>
<td>* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ PEGI 3 □ PEGI 7 □ PEGI 12 □ PEGI 16 □ PEGI 18</td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Linguaxe groseira □ Drogas □ Medo □ Xogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Sexo □ Violencia □ En liña □ Discriminación □ PEGI OK</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>N°</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opciones</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>018</td>
<td>Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?</td>
<td>□ Si □ Orixinal □ Libro □ Banda deseñada</td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Película □ Feito real □ Outra (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>N°</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opciones</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>019</td>
<td>Especificase para que se creou o videoxogo?</td>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ No triptico</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Cal é a súa función?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Entretén □ Motivar □ Adestrar □ Experimentar □ Reforzar aprendizaxes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Educar □ Outras (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Coñecer □ Aprender □ Informar □ Divertir</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

[... ] 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 da alumnado-usuarios/as.

C.4. Clasificación

020 Indícase que tipo de recurso é?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si *Onde? → No tríptico</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Que termo se emprega?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Videoxogo ☑ Xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Xogo digital □ Mini xogo □ Recurso lúdico</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Outro/s (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>• material multimedia</td>
</tr>
<tr>
<td>• aplicación multimedia interactiva</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

021 Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si *Onde? → No tríptico</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Que termo se emprega?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Educativo ☑ Conversacional</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Aventura gráfica □ Serious Game □ Estratexia</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Outro (especificar) → xénero de ciberaventura</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

Observacións

- No tríptico define-se o que é un xogo conversacional: *xogo de pistas baseado na interacción do protagonista con outras personaxes, situaciones, 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 Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si *Onde? → No tríptico (non de forma explícita)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Centros educativos</td>
</tr>
<tr>
<td>Menciónase alumnado e poboación escolar</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Fogar □ Museo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

023 Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si *Onde? → Triptico</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Local □ Provincial □ CCAA</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Nacional □ Internacional</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non
<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**024 Específicense a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? → <a href="#">Carátula e tríptico</a></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que se determina? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Idade → 8 a 16 anos</td>
<td>□ Nivel educativo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**025 Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cales son? →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 Explicitase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? → <a href="#">No tríptico e durante o videoxogo</a></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son → <a href="#">Resolver un misterioso acontecemento</a></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? → <a href="#">No tríptico</a></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Como dar ou usar un obxecto da mochila</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Como moverse entre localidades a través do mapa</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Como moverse dentro das pantallas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• ...</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>028</td>
<td>Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de calas son →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

### C.9. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>029</td>
<td>Enuméranse as competencias básicas que activa?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de calas son? →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>030</td>
<td>Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de calas son? →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- No tríptico enuméranse as grandes finalidade ou obxectivos xerais, relacionados coa prevención de riscos.

### C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>031</td>
<td>Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>No tríptico, enumerados de forma xeral.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de calas son? →</td>
<td>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 usuario/a. 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.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
### C.11. Relación co Currículo Oficial

<table>
<thead>
<tr>
<th>N°</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Sí</th>
<th>No</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>032</td>
<td>Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é? →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>033</td>
<td>Especificase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cínguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapas →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Área/s →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>034</td>
<td>Especificase se os contidos do videoxogo se cínguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapas →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Área/s →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

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

- 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
- [x] Non

*Onde? →
*Indicar número de idiomas → 1

- [ ] Galego
- [ ] Español
- [ ] Vasco
- [ ] Catalán
- [ ] Inglés

- [ ] Outro/s (especificar) →

036 En que compostes 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 →
### D.4. Plataforma

039 Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
<td>Onde? → Triptico e carátula</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>□ No</strong></td>
<td></td>
<td>Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Consola (esp.)</td>
<td>□ PC</td>
<td>□ Teléfono intelixente</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Tableta</td>
<td>□ Outra/s (esp.) →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observación

- 

### D.5. Sistema operativo

040 Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
<td>Onde? → Embalaxe</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>□ No</strong></td>
<td></td>
<td>Indicar e especificar versión.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Windows</td>
<td>□ Linux</td>
<td>□ MacOs</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Android</td>
<td>□ iOS</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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?

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
<td>Onde? → No tríptico, non de forma explicita, mais menciónase o rato nos textos referídos ao como se xoga.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>□ No</strong></td>
<td></td>
<td>Indicar cales se necesitan</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Teclado</td>
<td>□ Rato</td>
<td>□ Joystick</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pantalla táctil</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro/s (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
### D.7. Outros requisitos técnicos

**042 Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?**

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Conexión á rede</th>
<th>□ Resolución mínima da pantalla</th>
<th>□ RAM</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Tarxeta de son</td>
<td>□ Instalación de plugins</td>
<td>□ Execución de arquivos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar) → Lector de CD-ROM</td>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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?**

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Realidade Aumentada</th>
<th>□ Realidade Virtual</th>
<th>□ Kinect</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Chat</td>
<td>□ Control parental</td>
<td>□ Redes Sociais</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar)</td>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### D.9. Linguaxe de programación

**044 Especificase 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, | □ Non |

---
D.11. Publicidade

<table>
<thead>
<tr>
<th>046</th>
<th>O videoxogo integra publicidade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

D.12. Garantía

<table>
<thead>
<tr>
<th>047</th>
<th>Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

D.13. Contacto

<table>
<thead>
<tr>
<th>048</th>
<th>Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúvidas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

Conclusións do bloque D

En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluir:

- Videoxogo en galego.
- Inclúe locucións, música e efectos sonoros.
- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
<th>049</th>
<th>Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Valoración</strong></td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
<td>O videoxogo convida a comezar a coñecer como previr riscos no traballo e a evitar as situaçíons de risco.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>050</th>
<th>Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Valoración</strong></td>
<td>0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
<td>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...</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>051</th>
<th>O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Valoración</strong></td>
<td>0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
<td>Trátase dun videoxogo conversacional que xira ao redor dunha interesante historia.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>052</th>
<th>Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Valoración</strong></td>
<td>0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
<td>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 obtienen información ou sobre as que hai que tomar algunha decisión.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>053</th>
<th>Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Valoración</strong></td>
<td>0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
<td>Os obxectivos pedagóxicos intégranse na propia historia, pero sobre todo a través dos diálogos mantidos entre as personaxes, resultando ás veces pesados e repetitivos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

#### E.2. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Procedencia da información</th>
<th>054</th>
<th>O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Valoración</strong></td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
<td>Trátanse contidos transversais mais vixentes na actualidade: prevención de riscos, saúde, igualdade...</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>055</th>
<th>O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Valoración</strong></td>
<td>1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

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 → 1  2   N/A

*Xustificar: Estrutura e representación

057 O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.

*Valoración → 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 locucíons 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 (segundo 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
</table>
| 061    | O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.                                             | 0     |                                                                                               | *
|        |                                                                                               | 1      |                                                                                               | *
|        |                                                                                               | 2      |                                                                                               | *
|        |                                                                                               | N/A    |                                                                                               | *
| 062    | O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.        | 0     |                                                                                               | *
|        |                                                                                               | 1      |                                                                                               | *
|        |                                                                                               | 2      |                                                                                               | *
|        |                                                                                               | N/A    |                                                                                               | *
|        | *Xustificar: No videoxogo inclúense personaxes que representan a igrexa católica, en concreto dous curas. Podemos escotar a personaxe que vacila, en actitude de estar pensando, a un deles logo de escotar unha historia: *A min estos 3 minutos parecérontme 300 anos.* |          |                                                                                                                                                                                                                     |
| 063    | O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.            | 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 reflícten o valor da solidariedade e do cumprimento dos dereitos humanos. |          |                                                                                                                                                                                                                     |
064 O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.

*Valoración → 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  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  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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>067 Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Os contidos, tal e como están tratados, mostramesn adecuados a idades superiores aos 10 anos ou incluso 12, mais non aos 8.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 068 Están exentos de erros de información e conceptuais. |
| *Valoración → 0 | 1 | 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 | 2 | N/A |
**E.3. Ámbito de incidencia**

<table>
<thead>
<tr>
<th>070</th>
<th>A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Conceptual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Procedemental ou de habilidades</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Actitudinal</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → |
- Conceptuais: nas informacionés 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>071</th>
<th>En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: A proporción é coherente mais na nosa opinión non están cohesionados.

**E.4. Retos**

<table>
<thead>
<tr>
<th>072</th>
<th>De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Memorización □ Lóxica □ Creación □ Construcción □ Estratexia</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Labirintos □ Selección □ Quebracabezas □ Habilidade □ Clasificación</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Cálculo de elementos □ Identificación □ Pregunta-resposta □ Outro/s (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 atopámmonos con tres actividades de arrastre (identificar símbolos ou sinais)
<table>
<thead>
<tr>
<th>073</th>
<th>Os retos integran distintos niveles de dificultade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Si [Especificar →]</td>
</tr>
<tr>
<td>☒</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>074</th>
<th>Natureza dos retos:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Os retos pódense elixir ou seleccionar.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Os retos pódense crear.</td>
</tr>
<tr>
<td>☒</td>
<td>Os retos están predefinidos no xogo e repítense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Os retos están predefinidos no xogo e repítense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
*Xustificar → |

<table>
<thead>
<tr>
<th>075</th>
<th>Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Empréganse elementos sorpresas ou fórmulas novidosas</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...</td>
</tr>
<tr>
<td>☒</td>
<td>Presentación por parte de personaxes previo ao reto</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Accédesese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outros (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>
*Xustificar → |

### Adecuación pedagóxica

<table>
<thead>
<tr>
<th>076</th>
<th>Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>2</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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.
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.

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.

Os retos presentanse 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

Os retos son desafiante. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obténlos 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.

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 más razonable (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

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 nível
- 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 acciones o respuestas incorrectas = Arrastrar un dos obxectos da “mochila” a un lugar non correcto.

<table>
<thead>
<tr>
<th>083 Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Apórtanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Quitanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Apórtanse coñecementos ou incentivase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Son de acerto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Son de erro</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animacións de vitoria</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animacións de derrota</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 non correcta, apórtanse contidos educativos ou pistas para avanzar na historia.
- Ante accións correctas, fases superadas, accédesed 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  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, activanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
- No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
**E.6. Teorías de aprendizaxe**

<table>
<thead>
<tr>
<th>086 Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ O videoxogo ten un marcado carácter lineal e conduistico, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: gañar puntos) ante accións automáticas.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ 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).</td>
</tr>
<tr>
<td>□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Conclusións da análise E**

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

- 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

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>087</td>
<td>O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 □ 1 □ N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Inclúe opción para gardar a partida. Mais xogar ao xogo completo pode levar unha media de 7 horas.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### F.2. Control do progreso

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>088</td>
<td>O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>089</td>
<td>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Posibilidades de intervención no deseño instrutivo</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>090</td>
<td>Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Selección de niveis de dificultade.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Selección de retos ou actividades.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Creación completa de retos ou actividades</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>091</td>
<td>Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Explicase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ 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
*Justificar:

<table>
<thead>
<tr>
<th>096</th>
<th>No videoxogo ou no material complementario suxirense tarefas que deben realizarse en equipo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Justificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>097</th>
<th>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.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Justificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>098</th>
<th>Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Justificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>099</th>
<th>O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Justificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>100</th>
<th>No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Justificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>101</th>
<th>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...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Justificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

**Conclusións da análise F**

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

- 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
- [x] Natureza narrativa

**Observacións**

- —

### G.2. Estrutura

103 Estrutura de navegación

- [x] Lineal
- [ ] Núcleo con radios
- [ ] Sandbox
- [ ] Outra (esp.) →

**Observacións**

- • Fundamentalmente lineal, xa que prácticamente se segue un camiño prefixado para resolver o xogo. Ofrécese poucas opcións para a explorar o mundo fictício.

### G.3. Niveis

104 O xogo consta de etapas, misións ou niveis?

- [x] 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
- [x] Non, teríase que comezar o videoxogo
- [ ] Outra opción (esp.)
- [ ] N/A

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>106</th>
<th>Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Ningunha</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

**G.5. Trama argumental**

<table>
<thead>
<tr>
<th>107</th>
<th>No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Por medio de <em>cutscenes</em> (especificar: se só ao principio, entre fases...) → Ao comezo do xogo sitúamos na aventura, na historia.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Mediante voces en <em>off</em> → Diálogos entre as personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Mediante textos en pantalla → Textos das tomas de decisións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>108</th>
<th>O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>109</th>
<th>O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Ir descubrindo a historia forma parte do xogo, é o xogo en si.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>110</th>
<th>A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegría, misterio, etc.) Non é aburrida.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: A historia faise aburrida nalgúns diálogos entre personaxes, sobre todo nos que aportan excesiva información.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.

*Valoración → 0 1 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Os escenarios do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>112 Número:</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Un escenario ou fondo</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Varios escenarios (especificar número) → 28</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Localización contornas:</th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Interior</td>
<td>Características reais: faiado casa, corredor casa, cocina casa, ferraxería, consulta centro médico, cuarto formativo centro médico, autoescola, entrada laboratorio instituto, interior laboratorio, porta de emergencia instituto, aula instituto, biblioteca mosteiro, despacho Sr. Penabade, tenda de disfraces, interior edificio con can.</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>Exterior</td>
<td>Características reais: balcon casa, entrada casa, rua, praza de Galicia, entrada instituto, Chaián, mosteiro Armenteira, bodegas x 4 fondos diferentes, estrada con atasco, edificio con can</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Neutro</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Outros (esp.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

114 As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)

| Sí | *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:

<p>| Cóñica | |
| Isométrica | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>117</th>
<th>Estilo gráfico:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Realista</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Surrealista</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Abstracto</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Cartoon</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Pixelado</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Manga</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>118</th>
<th>Cores que predominan:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Cálidas</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Frías</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Claras</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Escuras</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Pastel</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>119</th>
<th>En qué época histórica se ambienta o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Presente</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Pasado</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Futuro</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non reflexa ambientación</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observaciones**

- Capturas de pantalla dalgúns lugares reais reflectados no videoxogo.
- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>120</th>
<th>No espazo virtual do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Primeira persoa</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Terceira persoa</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Omnipresente</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>121</th>
<th>O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### G.8. Personaxes

#### Presenza de personaxes

<table>
<thead>
<tr>
<th>122</th>
<th>Intégranse no videoxogo personaxes?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>123</th>
<th>No caso de integrar personaxes, de que maneira?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Pre- definidos (esp.) → 2 arqueólogos, bandido, Lucia, 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 policia, home coche, dependente tenda de disfraces, home tatuaxes, señor maior, druida. Sen contar figurantes e tendo en conta ás personaxes que se mostran na introdución inicial, hai un total de 34 personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Selección avatar (esp. as opcións)</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Creación avatar (esp. as opcións)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### 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
- Persoa: 34
- Animal: 2 (loro e can)
- Ser fantástico
- Non se distingue
- Outro (especificar)
- N/A

### 127 Roles

<table>
<thead>
<tr>
<th>Femininos</th>
<th>Nº ref</th>
<th>Maculinos</th>
<th>Nº ref.</th>
<th>Asexuais</th>
<th>Nº ref.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Heroina</td>
<td>1</td>
<td>Hero</td>
<td></td>
<td>Heroine</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Axudante</td>
<td></td>
<td>Axudante</td>
<td></td>
<td>Axudante</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
<td>Antagonista</td>
<td>1</td>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Provedora</td>
<td>7</td>
<td>Provedor</td>
<td>24</td>
<td>Provedor</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Beneficiaria</td>
<td>1 (druida Teba)</td>
<td>Beneficiario</td>
<td>24</td>
<td>Beneficiario</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outra</td>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Personaxes principais**

### 128 Trazos / Procedencia / Etnia / Cor
- Occidentais: 1
- Asiáticos
- Árabes

---

**38**
<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Xénero</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>129</td>
<td>Feminino</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Masculino</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Asexual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>130</td>
<td>Personaxe en cadeira de rodas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe sen unha extremidade</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe xorda</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe con baixa visión</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe embarazada</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Personaxe con dificultades linguísticas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>131</td>
<td>Infancia (0-12 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Adolescencia (13-18 anos)</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Mocidade (19-35 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Adultez (36-65 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Vellez (65 en diante)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
132 Rexistro lingüístico

□ Estándar
□ Culto
□ Coloquial
□ Vulgar
□ Outro (esp.)
□ N/A

Arquetipos

133 No videoxogo ou nos materiais complementarios describese a personalidade das principais personaxes.

*Valoración → 0 2 N/A

*Xustificar: Vanse descubrindo ao longo do xogo.

134 Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.

*Valoración → 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 → 1 2 N/A

*Xustificar:

137 Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principais 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 animícios nos rostros, nos xestos ou nos movementos.

*Valoración → 0  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  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 xeníllos), os peóns teñen un físico máis descoñecido 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**

<table>
<thead>
<tr>
<th>145</th>
<th>Dimensión temporal</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)</td>
<td>□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ O tempo empregado afecta á puntuación.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Emprégase unha dinámica de xogos por quedas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 concluir...

- 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 reproduciendo 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>148</th>
<th>As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### H.2. Obxectivos do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>149</th>
<th>Tipoloxía dos obxectivos do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑ Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar → O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Adecuación

<table>
<thead>
<tr>
<th>150</th>
<th>Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>151</th>
<th>Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### H.3. Recompensas

<table>
<thead>
<tr>
<th>152</th>
<th>Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑ Obter puntos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Superar niveis</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Obter premios físicos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Obter bens virtuais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Aparecer en táboa de clasificacións</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Gardar as marcas persoais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Outra (especificar) → Chegar ao final da historia</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### H.4. Conflito do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>153 Natureza do conflito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Conflito de superación persoal</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Interpersoais</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Intergrupais</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Negociados</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cooperativos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → A dificultade por superar o videoxogo recae no propio xogador ou xogadora.*

### H.5. Os/as xogadores/as

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estrutura de interacción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>154 Composición dos xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Un só xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Un só equipo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Dous xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Dous equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Múltiples xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Múltiples equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→*
H.6. O equilibrio de dificultade

156 Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?

□ Sí
□ Brindanse 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 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

□ Sí *Especificar →

□ Non

160 Accións do xogador/a

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xerais</th>
<th>Específicas</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Diexéticas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Mover personaxe</td>
<td>Personaxe camiña, avanza até o lugar indicado</td>
</tr>
<tr>
<td>Premer sobre lugar determinado (indicado no xogo por medio dunhas pisadas verdes)</td>
<td>Personaxe camiña, avanza até o lugar indicado</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Calcular

□ Escribir

□ Seleccionar

□ Premer

□ Arrastrar obxectos

Arrastrar o obxecto até o lugar correcto da situación Os diálogos das personaxes varían e/ou permite mover á personaxe.

Arrastrar sinais a lugar correcto e premer no botón Tórnase á escena de xogo. A personaxe indica se a
161 O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.

*Valoración → 0  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  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.

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
Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluir...

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opcións</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>166</td>
<td>Que opcións ou elementos se inclúen na interface?</td>
<td>Menú</td>
<td>0</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Botóns</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Logos</td>
<td>0</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Mapa xeral do xogo</td>
<td>1</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Caixas de texto</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Outros (especificar) → Caixa de obxectos</td>
<td>0</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>167</td>
<td>A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>168</td>
<td>As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáceis de entender.</td>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar: Son textuais, fáceis de entender, mais non destacan pola súa orixinalidade.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>169</td>
<td>A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúnense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)</td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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
Re-aprovéitious 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Escenarios - pantallas - decorados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>170 O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Tendo en conta o ano da súa creación.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>171 Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 172 Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo. |
| *Valoración → 0 1 N/A |
| *Xustificar: |

| 173 O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta. |
| *Valoración → 0 1 N/A |
| *Xustificar: |

| 174 O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...) |
| *Valoración → 0 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 N/A |
| *Xustificar: |

<table>
<thead>
<tr>
<th>Texto escrito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>176 Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>N°</td>
</tr>
<tr>
<td>----</td>
</tr>
<tr>
<td>177</td>
</tr>
<tr>
<td>178</td>
</tr>
<tr>
<td>179</td>
</tr>
<tr>
<td>180</td>
</tr>
<tr>
<td>181</td>
</tr>
<tr>
<td>182</td>
</tr>
<tr>
<td>183</td>
</tr>
<tr>
<td>184</td>
</tr>
<tr>
<td>185</td>
</tr>
<tr>
<td>186</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### 187. O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Son (música, efectos...)**

### 188. Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 189. Os sons de acerto e erro non son estridentes.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 190. A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 191. A calidade do son é boa.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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...)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 193. A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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...

<table>
<thead>
<tr>
<th>Non permite configuracións</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
</table>
### I.4. Funcionalidade técnica xeral

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Comentario</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>195</td>
<td>Permite saltar os <em>cut scenes</em> e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>196</td>
<td>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.</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>197</td>
<td>Os tempos de carga son razoables.</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>198</td>
<td>No caso de videoxogos on line a URL e <em>favicon</em> son significativos.</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>199</td>
<td>Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>200</td>
<td>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.</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>201</td>
<td>Está libre de erros de programación.</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
Conclusións da análise I

<table>
<thead>
<tr>
<th>En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluir...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Videoxogo intuitivo e de fácil manexo.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Coidados aspectos audiovisuais: ilustración, sons, locucións...</td>
</tr>
<tr>
<td>• 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Videoxogo en galego.</td>
<td>• Mecánica lenta. Require paciencia para ser superado, podendo resultar aburrido.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Videoxogo gratuito, na actualidade dispónible na Rede de Bibliotecas de Galicia.</td>
<td>• Os textos dalgunhas personaxes repitense na mesma partida cando se acude a eles máis dunha vez.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Inclúe créditos.</td>
<td>• 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Deseño coidado e atractivo da embalaxe que complementa o videoxogo (tendo en conta a data de lanzamento).</td>
<td>• Non se percibe unha estrutura de dificultade xerarquizada.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Coidados aspectos audiovisuais: ilustración, sons, locucións... (tendo en conta a data de lanzamento).</td>
<td>• Funcionalidade técnica mellorable: a personaxe camiña moi lenta, alguns dos obxectos a arrastrar non son detectados á primeira, os eventos que se suceden sempre son os mesmos...</td>
</tr>
<tr>
<td>• 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</td>
<td>• 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• No videoxogo reproducense situacións cotiás e acordes cos seus obxectivos educativos.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• No deseño instrutivo atópanse contidos pertencentes a diferentes áreas transversais.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• O videoxogo permite gardar as partidas.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• A historia transcorre e recrea lugares de Galicia.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Coidado deseño das personaxes, nos que se procurou a non reproducción de estereotipos sexistas.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
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 ..............................................................................................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 .........................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
Conclusiões 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
Conclusiões 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
Conclusiões 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
Conclusiões 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nº</th>
<th>Título</th>
<th>Ano ou data lanzamento</th>
<th>Colección</th>
<th>Soporte</th>
<th>Prezo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>001</td>
<td>Sex Invaders e os preservativos defensivos</td>
<td>2013</td>
<td>Non figura</td>
<td>Non forma parte</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Soporte:
- **CD**
- □ En liña
- □ Accesible en Web
- □ Descarga en Web
- □ Rede social Facebook
- □ Descarga en tenda
- □ Outro

#### Localización do xogo:
O videoxogo estivo dispoñible na rede social Facebook nesta ligazón: [https://www.facebook.com/sexinvaders/app/449197271864084/](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/](https://sex-invaders.byglue.me/).

#### Observacións:
- A data de lanzamento especificase 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/](https://sex-invaders.byglue.me/). Extracto da mensaxe de Jaime Conde (da empresa Quattro) enviada vía LinkedIn 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nº</th>
<th>Implicadas/os</th>
<th>n°</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>007</td>
<td>□ Empresa tecnolóxica</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td>1</td>
<td>Concellería de Sanidade</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>---</td>
<td>---</td>
<td>---</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Editorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Produtora audiovisual</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>1</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non figuran</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>008 Iniciativa</th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Propia</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Contratación</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Concurso público</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Subvención</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non figura / difícil de determinar</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>009</th>
<th>No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>010</th>
<th>No videoxogo ou no material de soporte indícase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

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 MexiOnseTuits (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 partiron, 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, informánse 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](https://www.youtube.com/watch?v=5jTWAfA14aw)

<table>
<thead>
<tr>
<th>014</th>
<th>Outra información de interese</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Conclusións do bloque A**

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

- 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.
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

015 Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Recurso</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Web do proxecto</td>
<td>Xa non está disponible. A ligazón era a seguinte: <a href="https://sex-invaders.com/">https://sex-invaders.com/</a></td>
</tr>
<tr>
<td>Embalaxe</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Material impreso</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Espazo en tenda virtual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (especificar)</td>
<td>Páxina no Facebook.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Materiais</th>
<th>Onde?¹</th>
<th>Formato²</th>
<th>Descrición</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Titorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Trailer</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Sinopse</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Presentación formal</td>
<td>Nas bases legais do concurso</td>
<td>Pantalla estática</td>
<td>Nas bases legais indicanse:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>- Entidade organizadora</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>- Participantes, ámbito territorial e duración</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>- Obxecto da promoción</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>- Mecánica da promoción</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>- Finalización da promoción</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>- Premios</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 (videos, 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 concluir...

- A información contida no videoxogo relacionase 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>017 Faise uso da clasificación PEGI?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si * Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ PEGI 3 □ PEGI 7 □ PEGI 12 □ PEGI 16 □ PEGI 18</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Linguaxe groseira □ Drogas □ Medo □ Xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sexo □ Violencia □ En liña □ Discriminación □ PEGI OK</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
—

C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>018 Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si □ Orixinal □ Libro □ Banda deseñada</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Película □ Feito real □ Outra (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
—

C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>019 Especificase para que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>▪ Nas bases legais</td>
</tr>
<tr>
<td>*Cal é a súa función?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Entreter □ Motivar □ Adestrar □ Experimentar □ Reforzar aprendizaxes</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Educar □ Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>▪ Difundir</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Opción</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>20</td>
<td><strong>Indícase que tipo de recurso é?</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Si</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? → Nas bases legais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que termo se emprega?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Videoxogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Xogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Xogo dixital</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Mini xogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Recurso lúdico</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Non</strong></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Opción</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>21</td>
<td><strong>Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Si</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que termo se emprega?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Educativo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Conversacional</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Aventura gráfica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Serious Game</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Estratexia</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Non</strong></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### C.5. Grupo destinatario

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Opción</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>22</td>
<td><strong>Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Si</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Centros educativos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Foger</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Museo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Non</strong></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Opción</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>23</td>
<td><strong>Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Si</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? → Nas bases legais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Local</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Provincial</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ CCAA Galicia</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Nacional</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Internacional</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Non</strong></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Opción</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>24</td>
<td><strong>Especifícase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Si</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? → Nas bases legais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que se determina? (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Idade</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Maiores de 14 anos.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Nivel educativo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Non</strong></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
□ 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 Explicitase 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 Describese 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. Sifilis
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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Sí</th>
<th>Non</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>028</td>
<td>Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? → Nas bases legais</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son → mover a nave e disparar ás ITS</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.9. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Sí</th>
<th>Non</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>029</td>
<td>Enuméranse as competencias básicas que activa?</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>030</td>
<td>Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Sí</th>
<th>Non</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>031</td>
<td>Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Sí</th>
<th>Non</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>032</td>
<td>Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é? →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
033 Especificase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Non</th>
</tr>
</thead>
</table>

034 Especificase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Non</th>
</tr>
</thead>
</table>

Observacións

Conclusións do bloque C

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

- 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?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
<th>□ Non</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Indicar número de idiomas → 1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Galego</td>
<td>□ Español</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>039</th>
<th>Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Non</td>
<td>*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Consola (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>PC</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Teléfono intelixente</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Tableta</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Outra/s (esp.) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observación

—

### D.5. Sistema operativo

<table>
<thead>
<tr>
<th>040</th>
<th>Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Non</td>
<td>*Indicar e especificar versión.</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Windows</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Linux</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>MacOs</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Android</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>iOS</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Outro/s (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

—

### D.6. Sistema periférico

<table>
<thead>
<tr>
<th>041</th>
<th>Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑</td>
<td>*Onde? → <strong>Nas bases legais</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>*Indicar cales se necesitan</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Teclado</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Rato</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Joystick</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Pantalla táctil</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Outro/s (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Question</th>
<th>Options</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?</td>
<td>□ Conexión á rede □ Resolución mínima da pantalla □ RAM</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Tarxeta de son □ Instalación de plugins □ Execución de arquivos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar) □ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th>Question</th>
<th>Options</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?</td>
<td>□ Realidade Aumentada □ Realidade Virtual □ Kinect</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Chat □ Control parental □ Redes Sociais □ Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.9. Linguaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th>Question</th>
<th>Options</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Especificase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?</td>
<td>□ Si *Especificar → □ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.10. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th>Question</th>
<th>Options</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>O videoxogo inclúe compras integradas?</td>
<td>□ Si *Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) → □ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### D.11. Publicidade

<table>
<thead>
<tr>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
<th>Observaciones</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>O videoxogo integra publicidade?</td>
<td>□ Sí</td>
<td>*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.12. Garantía

<table>
<thead>
<tr>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
<th>Observaciones</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?</td>
<td>□ Sí</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.13. Contacto

<table>
<thead>
<tr>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
<th>Observaciones</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúvidas?</td>
<td>□ Sí</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- 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.

### Conclusións do bloque D

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

- 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 DISEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>049</td>
<td>Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*</td>
<td>Os obxectivos xerais do xogo son:</td>
</tr>
<tr>
<td>*</td>
<td>• Difundir información obxectiva sobre as infeccións de transmisión sexual e os medios para previlas</td>
</tr>
<tr>
<td>*</td>
<td>• Fomentar hábitos e estilos de vida saudables entre a poboación galega. Polo tanto moi adecuados á idade destinataria.</td>
</tr>
<tr>
<td>050</td>
<td>Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>051</td>
<td>O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>É acorde a idade destinataria, mais non adecuado na súa totalidade para a consecución dos obxectivos especificados.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td>052</td>
<td>Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>En parte pode cumprirse o relacionado coa difusión das ETS</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>053</td>
<td>Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td>Non sentido de “evitar”, “loitar” ou “matar” enfermidades de transmisión sexual.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

E.2. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Procedencia da información</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>054</td>
<td>O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos científicamente e vixentes na actualidade.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td>Céntrase na saúde humana</td>
</tr>
<tr>
<td>055</td>
<td>O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

1  0 = Non, en modo algún  | 1 = Bastante, en gran medida  | 2 = Si, absolutamente  | N/A = Non aplica
<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>056</td>
<td>O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>057</td>
<td>O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.</td>
<td>2 N/A</td>
<td>Xustificar: O contido organízase a través de niveis, mais son tratados ao comezo do mesmo.</td>
</tr>
<tr>
<td>058</td>
<td>O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.</td>
<td>2 N/A</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>059</td>
<td>O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locuções expoñendo as información conceptuais.</td>
<td>2 N/A</td>
<td>Xustificar: Preséntanse a partir de textos e preguntas (unha por nivel)</td>
</tr>
<tr>
<td>060</td>
<td>Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.</td>
<td>2 N/A</td>
<td>Xustificar: É un acerto que ao contestar ben a pregunta inicial se obteña un protector de nave (preservativo) que actúa como vida.</td>
</tr>
<tr>
<td>061</td>
<td>O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</td>
<td>2 N/A</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>062</td>
<td>O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
<td>2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Promoción de valores**

- **061** O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.
  - Valoración → 2 N/A
  - Xustificar:
### Xustificar:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>O contido orientase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Xustificar:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>O contido orientase ao desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Xustificar:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>O contido orientase ao desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Xustificar:** O xogo está en galego, mais non foi deseñado especificamente para fomentar o seu uso.

### Xustificar:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>O contido carece de connotacións agresivas e violentas.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Xustificar:** No videoxogo, aínda que en clave de humor, hai que disparar para destruír aos inimigos, virus ou infeccións de transmisión sexual.

### Adecuación:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Xustificar:**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Están exentos de erros de información e conceptuais.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 → 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 | □ Procedental 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 → 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 repitense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida |

| □ Os retos están predefinídos no xogo e repitense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varian aleatoriamente. |

| □ Outra (especificar) |
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 específica previa ao nivel. Accédesese ao premer no botón Xogar.

### Adecuación pedagóxica

076 Os retos son apropriados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.

*Valoración → 1 2 N/A

*Xustificar:

077 Presentación diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.

*Valoración → 0 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 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 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 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.

Queen retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?

- Apórtanse puntos, moedas, insignias... → Puntos
- Quitanse 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 →
A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración →</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar: Relevante á natureza do xogo.*

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, activanse nun espazo da interface sendo decisión do xogador/a consultalas ou non.
- □ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.
- □ Outro (esp.)

**Observacións**

---

### E.6. Teorías de aprendizaxe

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 bajo 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 concluir...

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>087</th>
<th>O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: O xogo é de curta duración.</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Valoración → 0 1 N/A**

#### F.2. Control do progreso

<table>
<thead>
<tr>
<th>088</th>
<th>O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>089</th>
<th>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ 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...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Posibilidades de intervención no deseño instrutivo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>090</th>
<th>Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Selección de niveis de dificultade.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Selección de retos ou actividades.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Creación completa de retos ou actividades</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>091</th>
<th>Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Explicase ou xustificase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.</td>
</tr>
<tr>
<td>Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-----------------------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamiento dos contidos do videoxogo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustificase o por que da selección que se levou a cabo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 → 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 → 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 → 1  2  N/A

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

099 O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.

*Valoración → 1  2  N/A

*Xustificar:

Observacións

100 No videoxogo inclúese tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.

*Valoración → 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 → 1  2  N/A

*Xustificar:

Observacións

Conclusións da análise F

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

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>102</th>
<th>Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Natureza abstracta</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Natureza icónica</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Natureza narrativa</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### G.2. Estrutura

<table>
<thead>
<tr>
<th>103</th>
<th>Estrutura de navegación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Lineal</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Núcleo con radíos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Sandbox</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### G.3. Niveis

<table>
<thead>
<tr>
<th>104</th>
<th>O xogo consta de etapas, misións ou niveis?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si *Especificar número → 9</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Describir → Disparar aos inimigos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
<tr>
<td>105</td>
<td>Pódese repetir os niveis as veces desexadas?</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si, unha vez superados</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si, aínda que non se superen</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non, teríase que comezar o videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra opción (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>106</th>
<th>Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ningunha</td>
</tr>
</tbody>
</table>
G.5. Trama argumental

107 No caso de incluir 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, alegria, 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Os escenarios do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Número:</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>- Un escenario ou fondo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Varios escenarios (especificar número) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Localización contornas:</th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Interior</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Exteriores</td>
<td>Galaxia</td>
<td>1</td>
</tr>
</tbody>
</table>
As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflictén lugares reais? (cidades, monumentos...)
- Si *En cales?→
- Algunhas *En cales?→
- Non

Dimensións:
- 2D
- 3D
- Outra (esp.) →

Perspectiva:
- Cónica
- Isométrica
- Outra (esp.)

Estilo gráfico:
- Realista
- Surrealista
- Abstracto
- Cartoon
- Pixelado
- Manga
- Outro (esp.)

Cores que predominan:
- Cálidas
- Frias
- Claras
- Escuras
- Pastel
- Outra (esp.)

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>120</th>
<th>No espazo virtual do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Primeira persoa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Terceira persoa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Omnipresente</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>121</th>
<th>O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### G.8. Personaxes

<table>
<thead>
<tr>
<th>122</th>
<th>Intégranse no videoxogo personaxes?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>123</th>
<th>No caso de integrar personaxes, de que maneira?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Pre-definidos (esp.) → extraterrestre en nave e inimigos (bacterias, virus, enfermidades...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Selección avatar (esp. as opcións)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Creación avatar (esp. as opcións)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>124</th>
<th>Estilo gráfico</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Realista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Surrealista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abstracto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cartoon</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pixelado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Manga</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>125</th>
<th>Características da representación gráfica</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ 2D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ 3D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>126</td>
<td>Especie</td>
</tr>
<tr>
<td>-----</td>
<td>---------</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Persoa</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Animal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ser fantástico</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non se distingue</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (especificar) → Bacterias, virus, enfermidades...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>127</th>
<th>Roles</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Femininos</td>
</tr>
<tr>
<td>Heroína</td>
<td>□ Heroe</td>
</tr>
<tr>
<td>Axudante</td>
<td>□ Axudante</td>
</tr>
<tr>
<td>Antagonista</td>
<td>□ Antagonista</td>
</tr>
<tr>
<td>Provedora</td>
<td>□ Provedor</td>
</tr>
<tr>
<td>Beneficiaria</td>
<td>□ Beneficiario</td>
</tr>
<tr>
<td>Outra</td>
<td>□ Outro</td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Personaxes principais

<table>
<thead>
<tr>
<th>128</th>
<th>Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Occidentais</td>
<td>□</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Asiáticos</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Árabes</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Indios</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Africanos</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xitana</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Azul</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Amarelo</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Verde</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Laranxa</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Rosa</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp) →</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>129</th>
<th>Xénero</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Feminino</td>
<td>□</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Arquetipos</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>133</strong> No videoxogo ou nos materiais complementarios describese a personalidade das principais personaxes.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar: Describense os inimigos ao comezo de cada nivel.</em></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>134</td>
<td>Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades. *Valoración → 0  1  2 N/A *Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>135</td>
<td>O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante. *Valoración → 0  1  2 N/A *Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>136</td>
<td>As personaxes non reproducen estereotipos sexistas. *Valoración → 0  1  2 N/A *Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>137</td>
<td>Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principais do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo. *Valoración → 0  1  2 N/A *Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>138</td>
<td>As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes. *Valoración → 0  1  2 N/A *Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>139</td>
<td>Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...) *Valoración → 0  1  2 N/A *Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>140</td>
<td>As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo. *Valoración → 0  1  2 N/A *Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>141</td>
<td>O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan. *Valoración → 0  1  2 N/A *Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>142</td>
<td>Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos. *Valoración → 0  1  2 N/A *Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>143</td>
<td>As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados. *Valoración → 0  1  2 N/A *Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
•  Imaxe da personaxe principal:

G.9. Obxectos simbólicos

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

G.10. Estrutura temporal

<table>
<thead>
<tr>
<th>145 Dimensión temporal</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Tempos, relacións e excepcións</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cada nivel, prova ou partida teñen un tempo asignado para completarse.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ O tempo empregado afecta á puntuación.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Emprégame unha dinámica de xogos por quedas.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar → O tempo non se mostra en pantalla.</em></td>
</tr>
<tr>
<td>Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>146 Relacións entre as dimensións temporais:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Simétrica (xógase en tempo real)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ 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)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Conclusións da análise G

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

- Videoxogo de estrutura lineal e en terceira persoa.
- Ponmos 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.
### H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

#### H.1. Regras do xogo

148 As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.

<table>
<thead>
<tr>
<th><em>Valoración</em></th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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

150 Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.

<table>
<thead>
<tr>
<th><em>Valoración</em></th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:

151 Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.

<table>
<thead>
<tr>
<th><em>Valoración</em></th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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)
**Observacións**

- **Obter premios físicos:**

  ![Imaxe de premios físicos](image1)

- **Compartir o resultado e aparecer no Ranking**

  ![Imaxe de compartición de resultado](image2)

### H.4. Conflicto do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>153</th>
<th>Natureza do conflito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Conflito de superación persoal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Interpersoais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Intergrupais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Negociados</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Cooperativos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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.

### H.5. Os/as xogadores/as

<table>
<thead>
<tr>
<th>154</th>
<th>Composición dos xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
</table>

**Estrutura de interacción**
### H.6. Equilibrio de dificultad

<table>
<thead>
<tr>
<th>156</th>
<th>Existen mecanismos para modular la dificultad del juego?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>□ Brindanse ao inicio da partida *Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Aparecen durante o transcurso do xogo *Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

H.7. Eventos do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>158</th>
<th>Mutabilidad (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Xustificar →**
<table>
<thead>
<tr>
<th>159 Compoñente de azar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>160 Accións do xogador/a</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xerais</td>
</tr>
<tr>
<td>Diexéticas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Calcular</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Escribir</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Seleccionar</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Premer</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Arrastrar obxectos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Coller</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Colorear</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Construir</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras</td>
</tr>
<tr>
<td>Non diexéticas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Configuración</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Menú</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>161 O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>162 O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

Acción nos diexéticas:

Ao premer en pause preséntase as seguintes opcións:
### H.8. Resultados do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Área</th>
<th>Descripción</th>
<th>Opción</th>
<th>Nota</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>163</td>
<td>Tipo de resultados</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Multixogador/a con resultado de vitoria única</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Multixogador/a con resultado de derrota única</td>
<td></td>
<td>☐</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Multixogador/a con resultados de clasificación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Outros (especificar) →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>164</td>
<td>Marcadores</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Alfanuméricos</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Icónicos</td>
<td></td>
<td>☐</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>165</td>
<td>Cómputo que aparece no marcador</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Individual, por equipos ou ambos</td>
<td></td>
<td>☐</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Mostra o resultado total ou parcial</td>
<td></td>
<td>☐</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Puntuación final ou definitiva da partida</td>
<td></td>
<td>☐</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → Ao rematar cada un dos niveis pódese observar a puntuación obtida. Tamén se mostraban nunha pantalla específica as melores 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 concluir...

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>•</strong> Videoxogo - concurso con obxectivos lúdicos claros, adecuado á idade destinataria mais non para a consecución dos obxectivos pedagóxicos (o xogo en sí)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>•</strong> 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.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>•</strong> As accións a realizar sempre son as mesmas en todos os niveis.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

<table>
<thead>
<tr>
<th>166</th>
<th>Que opcións ou elementos se inclúen na interface?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Menú</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☑ Botóns</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Logos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Mapa xeral do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas de texto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☑ Outros (especificar) → Número e nome do nivel, puntuación, vidas...</td>
</tr>
</tbody>
</table>

167 A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.

*Valoración → 0 1 2 N/A

*Xustificar: Algúns elementos da interface:

![Imagen de la interface](image.png)

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: reúñense 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Escenarios - pantallas - decorados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>170 O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropriada para o grupo destinatario.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>171 Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropriados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>172</td>
</tr>
<tr>
<td>-----</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>173</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>174</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>175</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>176</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>177</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>178</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>179</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>180</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>181</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>182</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>183</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Texto escrito**

Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**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.

**Xustificar:**

185 O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.

**Xustificar:**

186 A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.

**Xustificar:**

187 O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.

**Xustificar:**

188 Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.

**Xustificar:**

189 Os sons de acerto e erro non son estridentes.

**Xustificar:**

190 A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.

**Xustificar:**

191 A calidade do son é boa.

**Xustificar:**

192 As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relaciónan-se correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)

**Xustificar:**

193 A información chave saliántase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.

Locucións

Son (música, efectos...)

Combinación dos aspectos audiovisuais
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 axencia de 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
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 | N/A |

Está libre de erros de programación.

| Valoración | 0 | 1 | N/A |

Non foron detectados erros de programación.

Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluir...

- 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.1. Conclusões finais

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Forma parte dunha campaña para prevenir as infeccións de transmisión sexual promovida pola Consellería de Sanidade da Xunta de Galicia e que se mantén no tempo.</td>
<td>• Necesario estar rexistrada/o no Facebook para poder xogar (cando estaba activo).</td>
</tr>
<tr>
<td>• Dentro das bases do concurso inclúese información relacionada coa mecánica e funcionalidade do xogo, así como destinatarias/os e obxectivo principal.</td>
<td>• Os retos a superar son iguais, varían en canto tipo de inimigo, velocidade e movemento dos mesmos.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Xogo en galego, mais as bases están en español.</td>
<td>• 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Videoxogo de deseño atractivo.</td>
<td>• Videoxogo no que se premia o posuír habilidades motrices e no que os contidos mñistranse de forma textual e concisa.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Efectos de son e música coidados e acordes á tipoloxía de xogo.</td>
<td>• Videoxogo de estrutura lineal, con obxectivos lúdicos claros, adecuado á idade destinataria mais non apropiado para a consecución dos obxectivos pedagóxicos que se formulan.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Permite desactivar o son e integra a función Pause.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Non foron detectados erros de programación.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
## Análise do videoxogo

### El medallón de la Fortuna

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>15 de abril de 2016</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Hardware empregado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Computador HP</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Edición: Windows XP</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• RAM utilizable: 2 GB</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Tipo de sistema: Sistema operativo de 32 bits</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO
   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
   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
   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
   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
   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
   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 fictício 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N°</th>
<th>Título</th>
<th>Ano ou data lanzamento</th>
<th>Colección</th>
<th>Soporte</th>
<th>Localización do xogo</th>
<th>Prezo</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>001</td>
<td>El medallón de la Fortuna. Descubre con Mateo cómo evitar riesgos.</td>
<td>2004</td>
<td>Non figura</td>
<td>Non forma parte</td>
<td>Para esta análise deixounos unha copia do xogo a empresa imaxin</td>
<td>software.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Implicadas/os</th>
<th>nº</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Empresa tecnolóxica</td>
<td>1</td>
<td>imaxin</td>
<td>software</td>
<td>Santiago de Compostela</td>
</tr>
<tr>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Conceixo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Biblioteca</td>
<td>□ Fundación</td>
<td>□ Editorial</td>
<td>□ Produtora audiovisual</td>
<td>□ Persoa/s física/s</td>
</tr>
<tr>
<td>----------------------</td>
<td>----------------------</td>
<td>----------------------</td>
<td>-------------------------</td>
<td>---------------------</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Outras/os (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non figuran</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

Introdución ao videoxogo

Momento do videoxogo

Observacións

A.4. Outros datos

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

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

Outra información de interese

Conclusións do bloque A

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

- 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”) pénanse 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”.
### B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

#### B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descrición)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>015</td>
<td>Web do proxecto: Non dispoñible</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Embalaxe: Caixa Dvd 14mm branca con film para carátula</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Material impreso: Triptico (non dispoñible para esta análise)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Espazo en tenda virtual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Materiais</th>
<th>Onde?</th>
<th>Formato</th>
<th>Descrición</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Titorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Trailer</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Sinopse</td>
<td>Carátula</td>
<td>Papel</td>
<td>Ver observacións</td>
</tr>
<tr>
<td>Presentación formal</td>
<td>Triptico</td>
<td>Papel</td>
<td>Non disponible</td>
</tr>
<tr>
<td>Guía didáctica específica para docentes</td>
<td>CD</td>
<td>PDF</td>
<td>Introducción Aspetos xerais da aplicación Análise dos contidos Análise de valores Outros aspectos Contidos Páxina web complementaria Guía de recursos de interesse</td>
</tr>
<tr>
<td>Información xeral de carácter pedagóxico.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Información técnica</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro/s</td>
<td>Introdución á aventura</td>
<td>Comezo do videoxogo</td>
<td>Animação con locucións</td>
</tr>
<tr>
<td>Dicionario</td>
<td>CD</td>
<td>PDF</td>
<td>Glosario de termos sobre prevención.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código PEGI</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>PEGI 3</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>PEGI 7</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>PEGI 12</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>PEGI 16</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>PEGI 18</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Linguaxe groseira</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Drogas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Medo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Sexo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Violencia</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>En liña</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Discriminación</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>PEGI OK</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Linguaxe groseira</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Drogas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Medo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Sexo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Violencia</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>En liña</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Discriminación</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>PEGI OK</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Orixinal</th>
<th>Libro</th>
<th>Banda deseñada</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Película</td>
<td>Feito real</td>
<td>Outra (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Entreter</th>
<th>Motivar</th>
<th>Adestrar</th>
<th>Experimentar</th>
<th>Reforzar aprendizaxes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Educar</td>
<td>Outras (especificar)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Fomentar</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### C.4. Clasificación

<table>
<thead>
<tr>
<th>Onde?</th>
<th>Na guía didáctica e na carátula</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Que termo se emprega?</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

*[Ten como obxectivo o fomento da educación en prevención.]*
<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>021</td>
<td>Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?</td>
</tr>
<tr>
<td>022</td>
<td>Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>023</td>
<td>Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>024</td>
<td>Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>025</td>
<td>Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.5. Grupo destinatario

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>022</td>
<td>Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>023</td>
<td>Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>024</td>
<td>Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>025</td>
<td>Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?</td>
</tr>
</tbody>
</table>
A siguiente 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. |
| Non |

*Resumo de cales son → Resolve un misterioso acontecemento*

### C.7. Regras do xogo

027 Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?

| Si | *Onde? → |
| Non |

*Resumo de cales són →*

### C.8. Retos

028 Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?

| Si | *Onde? → |
| Non |

*Resumo de cales son →*

### C.9. Obxectivos educativos

029 Enuméranse as competencias básicas que activa?

| Si | *Onde? → |
| Non |
### C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>031</th>
<th>Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? → Na guía didáctica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.11. Relación co Currículo Oficial

<table>
<thead>
<tr>
<th>032</th>
<th>Indicase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>033</td>
<td>Especificase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?</td>
</tr>
<tr>
<td>-----</td>
<td>--------------------------------------------------------------------------------------------------</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>034</th>
<th>Especificase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

**Conclusións do bloque C**

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

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>035</th>
<th>Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Onde? →

*Indicar número de idiomas → 1

- □ Galego
- ■ Español
- □ Vasco
- □ Catalán
- □ Inglés

| □   | Outro/s (especificar) → |

#### D.2. Son

<table>
<thead>
<tr>
<th>037</th>
<th>Que sons integra o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
</tr>
<tr>
<td>■</td>
<td>Música</td>
</tr>
<tr>
<td>■</td>
<td>Voces</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| ■   | Outros (especificar) → Sons ambiente |

| □   | N/A |

Observacións

- Os botóns mostranse en español
- No videoxogo existen dúas tipoloxías de caixas de texto:
  - Texto das personaxes, mostranse 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.3. Rexistro

<table>
<thead>
<tr>
<th>038</th>
<th>Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Especificar os datos que solicita para o acceso →
### D.4. Plataforma

<table>
<thead>
<tr>
<th>039</th>
<th>Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? → Embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Consola (esp.) □ PC □ Teléfono intelixente</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Tableta □ Outra/s (esp.) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observación
- 

### D.5. Sistema operativo

<table>
<thead>
<tr>
<th>040</th>
<th>Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? → Embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>*Indicar e especificar versión.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Windows □ Linux □ MacOs □ Android □ iOS</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>041</th>
<th>Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>*Indicar cales se necesitan</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Teclado □ Rato □ Joystick □ Pantalla táctil</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
- Mais quizais no tríptico si se inclúa.
### D.7. Outros requisitos técnicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>042</th>
<th>Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Conexión á rede</td>
<td>☐ Resolución mínima da pantalla</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Tarxeta de son</td>
<td>☐ Instalación de plugins</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Outros (especificar) →</td>
<td>☐ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- 

### D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th>043</th>
<th>Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Realidade Aumentada</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Realidade Virtual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Kinect</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Chat</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Control parental</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Redes Sociais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Outras (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- 

### D.9. Linguaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th>044</th>
<th>Especificase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- 

### D.10. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th>045</th>
<th>O videoxogo inclúe compras integradas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- 

18
### D.11. Publicidade

<table>
<thead>
<tr>
<th>046</th>
<th>O videoxogo integra publicidade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Non</td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.12. Garantía

<table>
<thead>
<tr>
<th>047</th>
<th>Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Non</td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.13. Contacto

<table>
<thead>
<tr>
<th>048</th>
<th>Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúbidas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Non</td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Conclusións do bloque D

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

- Videoxogo en español.
- Inclúe locucións, música e efectos sonoros.
- Non inclúe formas de contacto especificas para axudar durante a aplicación do xogo.
- Non inclúe compras, nin publicidade integrada.
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Obxectivos educativos</th>
<th>Adecuación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>049 Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: O videoxogo convida a comezar a coñecer como previr riscos no traballo e a evitar as situaciôns de risco.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>050 Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*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...</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>051 O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Trátase dun videoxogo conversacional que xira ao redor dunha interesante historia.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>052 Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>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 obtienen información ou sobre as que hai que tomar algunha decisión.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>053 Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*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.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 → 1 2 N/A |
| *Xustificar:                                                                                   |            |

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica
<table>
<thead>
<tr>
<th>Nro.</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>056</td>
<td>O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Estrutura e representación</td>
</tr>
<tr>
<td>057</td>
<td>O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: O contido non se presenta de forma xerarquizada.</td>
</tr>
<tr>
<td>058</td>
<td>O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar: Inclúense algunha actividade de relacionar e compro 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>059</td>
<td>O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Sobre todo a través da propia protagonista e da personaxe nai.</td>
</tr>
<tr>
<td>060</td>
<td>Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.</td>
<td>0 1</td>
<td>*Xustificar: Sobre todo os relacionados coa igualdade (profesións, sexo e fútbol...), mais non tanto os interculturais (segundo o especificado no tríptico). Os referidos á prevención de riscos, son tratados de forma demasiado expositiva.</td>
</tr>
<tr>
<td>061</td>
<td>O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>062</td>
<td>O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
<td>0</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>------------</td>
<td>---</td>
<td>---</td>
<td>---</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: No videoxogo inclúense personaxes que representan a igrexa católica, en concreto dous curas. Podemos escotar a personaxe que vacila, en actitude de estar pensando, a un deles logo de escotar unha historia: <em>A min estes 3 minutos parecéronme 300 anos.</em></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

063 O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>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.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

064 O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>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.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

065 O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar: O videoxogo está en español</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

066 O contido carece de connotacións agresivas e violentas.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>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.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Adecuación

067 Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

068 Están exentos de erros de información e conceptuais.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar: O CD reportou problemas, polo que non se puido cumprir coa análise.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

069 Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar: Sobre todo relacionados con contidos transversais e de coñecemento da historia e cultura galega.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

22
### E.3. Ámbito de incidencia

<table>
<thead>
<tr>
<th>070</th>
<th>A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Conceptual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Procedemental ou de habilidades</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Actitudinal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Conceptuais: nas informacións contidas nos diálogos ou monólogos das personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Procedemental: no videoxogo trabállanse as habilidades analíticas: débese avaliar as situacións que van sucedendo identificando que fai falta ou que hai facer para avanzar.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Actitudinal: na toma de decisión ante cuestións relacionadas con normas e valores.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>071</th>
<th>En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: A proporción é coherente mais na nosa opinión non están cohesionados.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### E.4. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>072</th>
<th>De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Memorización</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Lóxica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Creación</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Construcción</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Estratexia</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Labirintos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Selección</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Quebraçabezas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Habilidade</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Clasificación</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Cálculo de elementos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Identificación</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Pregunta-resposta</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Identificar que elementos da pantalla son necesarios coller e en que momentos son necesarios utilizar para resolver as situacións.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Seleccionar a resposta adecuada para avanzar máis rápido no xogo. Xa que en caso contrario escóitase unha locución de explicación ou non permite avanzar.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Ao longo do videoxogo atópanse tres actividades de arrastre .</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>073</th>
<th>Os retos integran distintos niveis de dificultade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>074</th>
<th>Natureza dos retos:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Os retos pódense elixir ou seleccionar.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Os retos pódense crear.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Os retos están predefinidos no xogo e repitense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Os retos están predefinidos no xogo e repitense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 075 | Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos. |

23
□ Empréganse elementos surpresas 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 →

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación pedagóxica</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>076</strong> Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td>*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 parece interesante o reto relacionado coa entrada da protagonista no laboratorio, na que ten que xogar ás palabras encaixadas con un neno. A través deste xogo trátanse contidos relacionados coa prevención de incendios.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| **077** Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión. |
| *Valoración → 0 | 1 | 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 | 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. |

<table>
<thead>
<tr>
<th>Características intrínsecas</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>080</strong> Os retos son desafiante. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
<tr>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| **081** Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios. |
| *Valoración → 0 | 2 | N/A |
| *Xustificar: As cuestións acaban auto-resolvéndose (salvo as actividades de arrastre) aínda que non se elixe a opción máis razoable (que tamén resulta ser a máis evident). Mais hai que prestar atención aos diálogos para identificar que elementos/obxectos fan falta para avanzar na historia. |

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>
### E.5. Retroalimentación e axuda

<table>
<thead>
<tr>
<th>082</th>
<th>Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>* Ante accións ou respostas correctas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>* Ante accións ou respostas incorrectas</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ao conseguir un obxectivo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ao superar un nivel</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ao superar un reto</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Cando se supera o xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Cando remata o xogo ainda que non sexa superado</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outras (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>083</th>
<th>Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Apórtanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Quitanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Apórtanse coñecementos ou incentivase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Son de acerto</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Son de erro</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Animacións de vitoria</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Animacións de derrota</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outros (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Accédense 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 non correcta, apórtanse contidos educativos ou pistas para avanzar na historia.
- Ante accións correctas, fases superadas, accédense 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).

<table>
<thead>
<tr>
<th>084</th>
<th>A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar:

<table>
<thead>
<tr>
<th>085</th>
<th>Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>A axuda móstrase en pantalla ainda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A</td>
</tr>
</tbody>
</table>
axuda é indirecta.

□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, activanse 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>086</th>
<th>Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>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 producise tras a consecución dun obxectivo educativo).</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer frente aplicando os aspectos a aprender.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outras (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

### Conclusións da análise E

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

- 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.
## ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

### F.1. Tempo

<table>
<thead>
<tr>
<th>087</th>
<th>O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Inclúe opción para gardar a partida. Mais xogar ao xogo completo pode levar unha media de 7 horas.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### F.2. Control do progreso

<table>
<thead>
<tr>
<th>088</th>
<th>O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>089</th>
<th>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Posibilidades de intervención no desexo instructivo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>090</th>
<th>Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Selección de niveis de dificultade.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Selección de retos ou actividades.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Creación completa de retos ou actividades</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se brindan opcións para configurar o xogo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>091</th>
<th>Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicase ou xustificase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamiento dos contidos do videoxogo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

| □ 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 anticipanse as dificultades posibles da súa posta en práctica. |

| *Valoración → | 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 → | 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. |

<p>| *Valoración → | 1 | 2 | N/A |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>096</td>
<td>No videoxogo ou no material complementario suxirense tarefas que deben realizarse en equipo.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>097</td>
<td>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.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>098</td>
<td>Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Xustificar:**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>099</td>
<td>O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.</td>
<td>1 1 2 N/A</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>100</td>
<td>No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.</td>
<td>1 1 2 N/A</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>101</td>
<td>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...</td>
<td>1 1 2 N/A</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>099</td>
<td>O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.</td>
<td>1 1 2 N/A</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>100</td>
<td>No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.</td>
<td>1 1 2 N/A</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>101</td>
<td>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...</td>
<td>1 1 2 N/A</td>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

**Conclusións da análise F**

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

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Pergunta</th>
<th>Opções</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **102** | Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo? | □ Natureza abstracta  
□ Natureza icónica  
□ Natureza narrativa  
Observacións |

#### G.2. Estrutura

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Pergunta</th>
<th>Opções</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **103** | Estrutura de navegación | □ Lineal  
□ Núcleo con radios  
□ Sandbox  
□ Outra (esp.) → |

*Observacións:  
• Fundamentalmente lineal, xa que prácticamente se segue un camiño prefixado para resolver o xogo. Ofécese poucas opcións para a explorar o mundo ficticio.*

#### G.3. Niveis

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Pergunta</th>
<th>Opções</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **104** | O xogo consta de etapas, misiones ou niveles? | □ Si  
□ Non  
□ Si, unha vez superados  
□ Si, aínda que non se superen  
□ Non, teríase que comezar o videoxogo |

*Observacións:  
□ Describir → Cada fase superada implica un avance na historia e acceder a novos lugares.*

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Pergunta</th>
<th>Opções</th>
</tr>
</thead>
</table>
| **105** | Pódese repetir os niveles as veces desexadas? | □ Si, unha vez superados  
□ Non, teríase que comezar o videoxogo  
□ Outra opción (esp.)  
□ N/A |

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Pergunta</th>
<th>Opções</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>106</strong></td>
<td>Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?</td>
<td>Ainda faltan opciones para completar...</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### G.5. Trama argumental

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>107</td>
<td>No caso de incluir trama argumental, como se representa a historia contextual?</td>
<td>Por medio de <em>cutscenes</em> (especificar: se só ao principio, entre fases...) → Ao comezo do xogo sitúanases na aventura, na historia.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>108</td>
<td>O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.</td>
<td><em>Valoración → 0   1   2   N/A</em></td>
<td><em>Xustificar:</em> Ir descubrindo a historia forma parte do xogo, é o xogo en si.</td>
</tr>
<tr>
<td>109</td>
<td>O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.</td>
<td><em>Valoración → 0   1   2   N/A</em></td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
</tr>
<tr>
<td>110</td>
<td>A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegria, misterio, etc.) Non é aburrida.</td>
<td><em>Valoración → 0   1   2   N/A</em></td>
<td><em>Xustificar: A historia faise aburrida nalgúns diálogos entre personaxes, sobre todo nos que aportan excesiva información.</em></td>
</tr>
<tr>
<td>111</td>
<td>A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.</td>
<td><em>Valoración → 0   1   2   N/A</em></td>
<td><em>Xustificar: É en gran medida a través da trama argumental onde se tratan os contidos, onde se “enmascaran” os obxectivos.</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

### G.6. A estrutura espacial do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>112</td>
<td>Número:</td>
<td>Un escenario ou fondo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Varios escenarios (especificar número) → 28</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
113 | Localización contornas: | Especificar características (reais, fantásticas...) | Nº |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Interior</td>
<td>Características reais: faiado casa, corredor casa, cocíña casa, ferraxería, consulta centro médico, cuarto formativo centro médico, autoescola, entrada laboratorio instituto, interior laboratorio, porta de emergencia instituto, aula instituto, biblioteca mosteiro, despacho Sr. Penabade, tenda de disfraces, interior edificio con can.</td>
<td>15</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Exterior</td>
<td>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</td>
<td>13</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Neutro
□ Outros (esp.)

114 | As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflictren lugares reais? (cidades, monumentos...) |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*En cales?→</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Algunhas</td>
<td>*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” intuíese que se mostrarian lugares da Rioxa.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Difícil determinar</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

115 | Dimensións: |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ 2D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ 3D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.)→</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

116 | Perspectiva: |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Cónica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Isométrica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

117 | Estilo gráfico: |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Realista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Surrealista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abstracto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cartoon</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pixelado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Manga</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

118 | Cores que predominan: |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Cálidas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Frías</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Claras</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Escuras</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Pastel</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outra (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 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) |

**Observacións**

---

#### G.8. Personaxes

**Presenza de personaxes**

### 122 Intégranse no videoxogo personaxes?

| Si |
| Non |

**Observacións**

---

### 123 No caso de integrar personaxes, de que maneira?

<p>| 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, druida. 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) |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>124 Estilo gráfico</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Realista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Surrealista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abstracto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cartoon</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pixelado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Manga</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>125 Características da representación gráfica</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ 2D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ 3D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>126 Especie</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Persoa</td>
<td>34</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animal</td>
<td>2 (loro e can)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ser fantástico</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>127 Roles</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Femininos</td>
<td>Nº ref</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Heroína</td>
<td>Heroe</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Axudante</td>
<td>Axudante</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Antagonista</td>
<td>Antagonista</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Provedora</td>
<td>Provedor</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Beneficiaria</td>
<td>1 (druida Teba)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra</td>
<td>Outro</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Personaxes principais

<table>
<thead>
<tr>
<th>128 Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Occidentais</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asiáticos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Árabes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xénero</td>
<td>Nº de referencias</td>
</tr>
<tr>
<td>------------------------</td>
<td>-------------------</td>
</tr>
<tr>
<td>Feminino</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Masculino</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asexual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estados e necesidades especiais</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Personaxe en cadeira de rodas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe sen unha extremidade</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe xorda</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe con baixa visión</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe embarazada</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe con dificultades lingüísticas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Idade</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Infancia (0-12 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Adolescencia (13-18 anos)</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mocidade (19-35 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Adultez (36-65 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Vellez (65 en diante)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Arquetipos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>132 Rexistro lingüístico</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Estándar</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Coloquial</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☑ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Arquetipos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>133 No videoxogo ou nos materiais complementarios describese a personalidade das principais personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 [ ] 1 [ ] 2 [ ] N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Vanse descubrindo ao longo do xogo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Arquetipos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>134 Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 [ ] 1 [ ] 2 [ ] N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Son nomes comúns.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Arquetipos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>135 O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 [ ] 1 [ ] 2 [ ] N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*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</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Arquetipos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>136 As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 [ ] 1 [ ] 2 [ ] N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Arquetipos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>137 Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principais do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 [ ] 1 [ ] 2 [ ] N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Arquetipos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>138 As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 [ ] 1 [ ] 2 [ ] N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Arquetipos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>139 Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 [ ] 1 [ ] 2 [ ] N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Arquetipos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>140 As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 [ ] 1 [ ] 2 [ ] N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Arquetipos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>141 O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 [ ] 1 [ ] 2 [ ] N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.

*Valoración → 0   2   N/A

*Xustificar: As animacións dos rostros son demasiado sinxelas.

As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.

*Valoración → 0   1   N/A

*Xustificar: Neste caso avaliamos as locuicións.

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 xeonllas), os peóns teñen un físico máis descoñido que as personaxes que exercen outras profesións consideradas de maior rango, todas as personaxes maiores levan bastón, etc.

G.9. Obxectos simbólicos

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tempos, relacións e excepcións</th>
</tr>
</thead>
</table>

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 quedas. |
| □ 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. |
Relacións entre as dimensións temporais:

- Dimensión única (é tempo real, non ficticio)
- Simétrica (xógase en tempo real)
- Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)
- Proyectada (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 →

Excepcións ao fluxo temporal do xogo:

- Cut-scenes
- Flash back
- Flash forward
- Outra (especificar)

*Xustificar →

Observacións

Conclusións da análise G

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

- Videoxogo conversacional estruturado en catro fases, en cada unha delas adquirimos o rol de Mateo, quen ten que descubrir o misterio do medallón, para ello debe axudar ás personaxes que se suceden ao longa da historia, tomar decisión e recuperar o prezado anel roubado.
- Ensíanza 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. Intuíese 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  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  N/A

*Xustificar:

151 Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.

*Valoración → 0  1  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
### H.4. Conflito do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>153</th>
<th>Natureza do conflito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Conflito de superación persoal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Interpersoais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Intergrupais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Negociados</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Cooperativos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → A dificultade por superar o videoxogo recae no propio xogador ou xogadora.*

### H.5. Os/as xogadores/as

<table>
<thead>
<tr>
<th>154</th>
<th>Composición dos xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Un só xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Un só equipo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Dous xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Dous equipos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Múltiples xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Múltiples equipos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial→

<table>
<thead>
<tr>
<th>155</th>
<th>Relación entre xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Alianza estática</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Alianza dinámica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →

Observacións

---
### H.6. O equilibrio de dificultade

<table>
<thead>
<tr>
<th>156</th>
<th>Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Brindase ao inicio da partida</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Aparecen durante o transcurso do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?

□ Brindase ao inicio da partida
□ Aparecen durante o transcurso do xogo
□ Non

En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.

*Valoración → 0  ||  2  N/A

*Xustificar: Dado para a mocidade maior de 14 anos.

Observacións

---

### H.7. Eventos do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>158</th>
<th>Mutabilidad (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ 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 →

<table>
<thead>
<tr>
<th>159</th>
<th>Compoñente de azar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Sí
□ Non

### Accións do xogador/a

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xerais</th>
<th>Específicas</th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Mover personaxe</td>
<td>Premer sobre lugar determinado (indicado no xogo por medio dunhas pisadas verdes)</td>
<td>Personaxe camiña, avanza até o lugar indicado</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Calcular</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Escribir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Seleccionar</td>
<td>Seleccionar opción ante cuestión</td>
<td>Os diálogos das personaxes varían e/ou permite mover á personaxe.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Premer</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Arrastrar obxectos</td>
<td>Arrastrar obxecto até o lugar correcto da situación</td>
<td>Os diálogos das personaxes varían e/ou permite mover á personaxe.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Arrastrar sinais a lugar correcto e premer no botón</td>
<td>Tórnase á escena de xogo. A personaxe indica se a</td>
</tr>
</tbody>
</table>
“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 □ 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 □ 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 vitória ou de derrota)
□ Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitória ou derrota)
□ Multixogador/a con resultado de vitória 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 vitória 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
Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluir...

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>166</th>
<th>Que opcións ou elementos se inclúen na interface?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Menú</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Botóns</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Logos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mapa xeral do xogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Caixas de texto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar) → Caixa de obxectos</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

167 | A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo. |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

168 | As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender. |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Son textuais, fáciles de entender, mais non destacan pola súa orixinalidade.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

169 | A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúñense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares) |
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Na parte inferior inclúese 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

<p>| 170 | O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario. |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>Nro.</th>
<th>Texto</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>171</td>
<td>Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropriados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>Tendo en conta o ano da súa creación.</td>
</tr>
<tr>
<td>172</td>
<td>Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>173</td>
<td>O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>174</td>
<td>O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)</td>
<td>0 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>175</td>
<td>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.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>176</td>
<td>Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>Non foron detectados</td>
</tr>
<tr>
<td>177</td>
<td>A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>178</td>
<td>Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.</td>
<td>0 2 N/A</td>
<td>Mais obsérvanse un poco pixeladas</td>
</tr>
<tr>
<td>179</td>
<td>O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>180</td>
<td>O tamaño das liñas non son longas.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>181</td>
<td>Contraste adecuado do texto sobre o fondo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>------------</td>
<td>---</td>
<td>---</td>
<td>---</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Xustificar:** Mais prescindiríamos 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:**

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:**

**Son (música, efectos...)**

**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

<table>
<thead>
<tr>
<th>I.3. Accesibilidade</th>
</tr>
</thead>
</table>

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...

| 194 | Non permite configuracións |

- □ Outros (especificar) →

Xustificar →

Observacións

- 

<table>
<thead>
<tr>
<th>I.4. Funcionalidade técnica xeral</th>
</tr>
</thead>
</table>

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.

| 195 | |

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:

| 196 | |

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.

| 197 | |

No caso de videoxogos on line a URL e favicon son significativos.

*Valoración → 0  1  2  N/A

| 198 | |
*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  □  N/A

*Xustificar:

201 Está libre de erros de programación.

*Valoración → 0  □  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 liña 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

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Inclúe créditos.</td>
<td>• Mecánica lenta. Require paciencia para ser superado, podendo resultar aburrido.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Deseño coidado e atractivo da embalaxe que complementa o videoxogo (tendo en conta a data de lanzamento).</td>
<td>• Os textos dalgunhas personaxes repitense na mesma partida cando se acude a eles máis dunha vez.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Coidados aspectos audiovisuais: ilustración, sons, locucións... (tendo en conta a data de lanzamento).</td>
<td>• Acertadamente, trátanse os contidos educativos a través de metáforas ou situacions que acontecen no xogo, mais nas informacións ou diálogos das personaxes móstranse de forma explicita, demasiado extensa e directa.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Inclúe guía didáctica no que se especifica o modelo educativo dende o que se elaborou a aplicación, coa especificación dos obxectivos e dos contidos.</td>
<td>• Non se percibe unha estrutura de dificultade xerarquizada.</td>
</tr>
<tr>
<td>• No videoxogo reproducense situacions cotiáis e acordes cos seus obxectivos educativos.</td>
<td>• 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...</td>
</tr>
<tr>
<td>• No deseño instrutivo atópanse contidos pertencentes a diferentes áreas transversais.</td>
<td>• 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- 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**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>10 de abril de 2017</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Hardware empregado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Computador Vaio (Sony)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Modelo: SVF153A1YM</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Edición: Windows 10 Home</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• RAM utilizable: 7,90 GB</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Navegador web: Google Chrome</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>○ Versión 57.0.2987.133</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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
### A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

#### A.1. Videoxogo obxecto de análise

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>001</td>
<td>Título</td>
<td>Os Sostibles. Aforrando enerxía</td>
</tr>
<tr>
<td>002</td>
<td>Ano ou data lanzamento</td>
<td>2008 □ Non figura</td>
</tr>
<tr>
<td>003</td>
<td>Colección</td>
<td>Forma parte dos xogos da saga “Aventura de la Sostenibilidad” □ Non forma parte</td>
</tr>
<tr>
<td>004</td>
<td>Soporte</td>
<td>CD □ En liña □ Accesible en Web □ Descarga en Web □ Rede social □ Descarga en tenda □ Outro</td>
</tr>
<tr>
<td>005</td>
<td>Localización do xogo</td>
<td>O xogo foi facilitado por unha amizade para a presente análise</td>
</tr>
<tr>
<td>006</td>
<td>Prezo</td>
<td>□ € □ Pts □ Gratuíto □ Outra opción</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- Sábese do ano de creación polo Depósito Legal que figura na marxe inferior da embalaxe.
- 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 conseguiu.
A.2. Autoría

<table>
<thead>
<tr>
<th>Implicadas/os</th>
<th>nº</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td>1</td>
<td>Concellería de Innovación e Industria</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Editorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Produtora audiovisual</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outras/os (especificar)</td>
<td>1</td>
<td>Inega (Instituto enerxético de Galicia)</td>
<td>Santiago de Compostela</td>
<td><a href="http://www.inega.gal">http://www.inega.gal</a></td>
</tr>
<tr>
<td>Non figuran</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

008 Iniciativa

□ Propia
009 No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que
aparticiparon 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
citanse Os Sostibles. A ligazón á página web que inclúen é: [https://jugalia.es/](https://jugalia.es/) trátase na
actualidade dunha tenda en liña*

Cal foi a tarefa de MIP Soluciones en Tecnologia?
- 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
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]

A.3. Imaxes de referencia

011

![Introducción ao videoxogo](image1)

![Momento do videoxogo](image2)

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 gratuito distribuídos varios exemplares por centros educativos e bibliotecas municipais galegas.
- Os logos das institucións promotoras mostranse na parte dianteira e superior da embalaxe, o das empresas tecnolóxicas na parte inferior de atrás. Tamén ao começo 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descripción)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Web do proxecto</td>
<td>Descoñécese se houbo</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Embalaxe</td>
<td>Caixa CD Slim con papel e bandexa negra.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Material impreso</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Espazo en tenda virtual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Materiais</th>
<th>Onde?</th>
<th>Formato</th>
<th>Descrición</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Titorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tráiler</td>
<td>Ao comezo do xogo</td>
<td>Audiovisual</td>
<td>Introdución á aventura. Ver observacións</td>
</tr>
<tr>
<td>Sinopse</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Presentación formal</td>
<td>Carátula</td>
<td>Papel</td>
<td>Ver observacións</td>
</tr>
<tr>
<td>Guía didáctica específica para docentes</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Información xeral de carácter pedagóxico</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Información técnica</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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 alguns habitantes (conéctese como os sostibles) tentaron parar a situación mais que ninguén lle feito 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 explicase 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 más a miúdo en lugar do automóbil, son algunhas medidas que inciden de maneira importante no aforro da enerxía. Desde o INEGA animámovos 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 liñás 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.
### C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

#### C.1. Código PEGI

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>017</td>
<td>¿Fais uso da clasificación PEGI?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ PEGI 3 □ PEGI 7 □ PEGI 12 □ PEGI 16 □ PEGI 18</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Linguaxe groseira □ Drogas □ Medo □ Xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sexo □ Violencia □ En liña □ Discriminación □ PEGI OK</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| Non  | Observacións                                                            |

#### C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>018</td>
<td>¿Especifícase se o videoxogo está baseado noutro medio?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si □ Orixinal □ Libro □ Banda deseñada</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Película □ Feito real □ Outra (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| Non  | Observacións                                                            |

#### C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>019</td>
<td>¿Especifícase para que se creou o videoxogo?</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>020</td>
<td>¿Indícase que tipo de recurso é?</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| Si    | *Onde? → Na carátula                                                     |
|       | *Que termo se emprega?                                                  |

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>021</td>
<td>Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?</td>
<td>☐ Si *Onde? → *Que termo se emprega? *Educativo ☐ □ Conversacional ☐ □ Aventura gráfica ☐ □ Serious Game □ Estratexia ☐ □ Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>022</td>
<td>Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?</td>
<td>☐ Si *Onde? → *Para cal? (especificar) *Centros educativos ☐ □ Fogar ☐ □ Museo ☐ □ Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>023</td>
<td>Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?</td>
<td>☐ Si *Onde? → *Para cal? (especificar) *Local ☐ □ Provincial ☐ □ CCAA ☐ □ Nacional ☐ □ Internacional ☐ □ Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>024</td>
<td>Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?</td>
<td>☐ Si *Onde? → *Que se determina? (especificar) *Idade → □ Nivel educativo ☐ □ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...) ☐ □ Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>025</td>
<td>Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?</td>
<td>☐ Si *Onde? → *Cales son? → ☐ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.5. Grupo destinatario
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 dispónible 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. Disponible en: http://www.inega.gal/novas/novas/2008/octubre/noticia_0016.html

C.6. Obxectivos lúdicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Explicítase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>026</td>
<td>Si *Onde? → No tráiler</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son → Aprender a ser sostibles para que no planeta Terra non suceda o mesmo que no planeta da personaxe.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>-</td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.7. Regras do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>027</td>
<td>□ Si *Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>-</td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.8. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>028</td>
<td>Si *Onde? → O xogo está formado por diferentes retos ou actividades, expízcanse antes do comezo de cada unha delas. É dicir hai que ir superando cada reto ou minixo no para coñecer ou saber que hai que facer no seguinte.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son → Inclúense aquí os textos de cada unha delas, importante para analízar a linguaxe utilizada, redacción, a quen se diríxen, tipoloxía das actividades, ...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>o 1. Surfeando as lámpadas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Neste xogo debes colless lámpadas de baixo consumo como estas [imaxe]</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Esquiva o resto dos obxectos, se os tocas perderás unha vida. Só podes cometer 2 fallos, ao terceiro deberás empezar de novo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Utiliza os cursores para movente co patinete solar.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Usa a barra espazadora para agacharte, iso axudarache a esquivar os obxectos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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. Esquivoos, 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. Ísaas para te proteixer 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 déixas sobre o camión que pasa pola parte de abaxo.
Para collelas, só tes que clica co rato, e verás como 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 electrónicos que vexas.
Para apagar os aparatos, móvete coas teclas de dirección e colócate sobre as luces vermellas.
Despois usa a barra espaciadora para apagalas.
Neste xogo tamén hai Infogabes. Se fas as cousas ben, aprenderás. Esquivoos, 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 espaciadora 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 distinguíos 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 colher unha letra A. Despois, volve clicar para soltala sobre os electrodomésticos que non teñan etiqueta A.
As etiquetas se móvense, ten moito cuidado 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 convertanse 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 fista 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, convertanse 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? →
### C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>031</th>
<th>Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.11. Relación co Currículo Oficial

<table>
<thead>
<tr>
<th>032</th>
<th>Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cal é? →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>033</th>
<th>Especificase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>034</th>
<th>Especificase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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).
D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

D.1. Idioma

035 Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Si</th>
<th>Non</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Indicar número de idiomas → 1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>[ ] Galego</td>
<td>[ ] Español</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>[ ] Outro/s (especificar) →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

![Image of the registration interface](image)

---

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

☐ Tableta  ☐ Teléfono intelixente

☐ 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
D.6. Sistema periférico

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

- Si
- Non

□ Teclado  □ Rato  □ Joystick  □ Pantalla táctil
□ Otro/s (especificar)

Observacións

- O teclado utilízase principalmente dentro dos xogos e o rato para moverse entre os botóns, seleccionar opcións...

*Onde? →
### D.7. Outros requisitos técnicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>042 Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Conexión á rede</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Tarxeta de son</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar) → Tarxeta de video...</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Ver requisitos mínimos na unidade D.5.

### D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th>043 Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Realidade Aumentada</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Realidade Virtual</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Kinect</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Chat</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Control parental</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Redes Sociais</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### D.9. Linguaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th>044 Especificase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### D.10. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th>045 O videoxogo inclúe compras integradas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si *Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
### D.11. Publicidade

046 O videoxogo integra publicidade?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

### D.12. Garantía

047 Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

### D.13. Contacto

048 Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúvidas?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 concluir...

- Videoxogo en galego.
- Inclúe locucións, música e efectos sonoros.
- Programado para Windows 2000/XP e Mac Os X 10.12
- Na carátula inclúe o enderezo e correo das empresas creadoras do xogo, xunto aos seus logos. Mais non se explíca 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>049</strong> Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
</tr>
<tr>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>050</strong> Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Os obxectivos xiran en torno ao aforro enerxético no fogar.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>051</strong> O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
</tr>
<tr>
<td>*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 apropriados.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>052</strong> Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
</tr>
<tr>
<td>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, ...</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>053</strong> Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0 1 2 N/A</em></td>
</tr>
<tr>
<td>*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</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 científicamente 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
<table>
<thead>
<tr>
<th>Numero</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>056</td>
<td>O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.</td>
<td>3</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>057</td>
<td>O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.</td>
<td>0</td>
<td>Organízase a través de minixogos pero de forma lineal, sen opción desección</td>
</tr>
<tr>
<td>058</td>
<td>O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.</td>
<td>3</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>059</td>
<td>O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucions expoñendo as información conceptuais.</td>
<td>0</td>
<td>Nos “Videoconsellos”, nos reforzos ao ser superado o xogo e nos cuestionarios.</td>
</tr>
<tr>
<td>060</td>
<td>Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.</td>
<td>3</td>
<td>Os contidos son tratados de forma demasiado expositiva. E nalgúns retos prima demasiado o posuír habilidades motrices.</td>
</tr>
<tr>
<td>061</td>
<td>O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</td>
<td>3</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>062</td>
<td>O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
<td>3</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>063</td>
<td>O contido oriente a desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.</td>
<td>3</td>
<td>De axuda: axudar aos denominados infogabes a ser sostibles; axudar ao planeta; ...</td>
</tr>
<tr>
<td>064</td>
<td>O contido oriente no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.</td>
<td>3</td>
<td>A baixo nivel, soamente se tratan pequenas accións que deberían ser realizadas nos fogares para aforrar enerxía</td>
</tr>
<tr>
<td>065</td>
<td>O contido oriente no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.</td>
<td>3</td>
<td>Está en galego mais non orientado para o seu uso.</td>
</tr>
<tr>
<td>066</td>
<td>O contido carece de connotacións agresivas e violentas.</td>
<td>3</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
**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  I  2  N/A*

*Xustificar*: Non tanto en relación a habilidades, a gran maioría dos actos que refuxa para trasladar á realidade requieren da acción dun adulto. Por exemplo: illar as ventás, mudar os electrodomésticos, ... Neste caso utilizase 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  I  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  I  2  N/A*

*Xustificar*: O único a forma das bombillas de baixo consumo, algunhas cores das etiquetas enxerticas, ...

Observacións

---

**E.3. Ámbito de incidencia**

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

II Conceptual

II 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>071 En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Predominan con diferencia os conceptuais.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Observacións

---

### E.4. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>072 De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Memorización</td>
</tr>
<tr>
<td>Labirintos</td>
</tr>
<tr>
<td>Cálculo de elementos</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar:

- Hai un reto de memorización.
- 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 póla cinta transportadora “de golpe” a cal vai tamén máis rápido e coincidindo cando o camión da pantalla, resultando complicado poder superarlos.
  - Xogo 5: Habilidade, atención
  - Xogo 6: Atención
  - Xogo 7: Memorización, rapidez
  - Xogo 8: Habilidade, atención
  - Xogo 9: Habilidade, atención, rapidez

<table>
<thead>
<tr>
<th>073 Os retos integran distintos niveis de dificultade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>074 Natureza dos retos:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Os retos pódense elixir ou seleccionar.</td>
</tr>
<tr>
<td>Os retos pódense crear.</td>
</tr>
<tr>
<td>Os retos están predefinidos no xogo e repitense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida</td>
</tr>
<tr>
<td>Os retos están predefinidos no xogo e repitense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varían aleatoriamente.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
□ 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 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 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 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 → 1 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 → 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 → 1 2 N/A

*Xustificar: Resólvense con habilidade, rapidez e atención, principalmente. Os cuestionarios poden ser resoltos “ao azar”
E.5. Retroalimentación e axuda

<table>
<thead>
<tr>
<th>082</th>
<th>Que accións ou acontecements suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ante accións ou respostas correctas</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ante accións ou respostas incorrectas</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ao conseguir un obxectivo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ao superar un nivel</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ao superar un reto</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Cando se supera o xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Cando remata o xogo ainda que non sexa superado</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Son der acerto ou erro ante accións ou respostas correctas/incorrectas dentro do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Apórtanse puntos e un texto de reforzo ao superar cada un dos xogos.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Diploma ao superar o xogo</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>083</th>
<th>Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Apórtanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Quitanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Apórtanse coñecementos ou incentivase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Son de acerto</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Son de erro</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Animacións de vitoria</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Animacións de derrota</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Accé dese a un diploma ao supera o xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>• Diploma que se obtén ao superar todo o videoxogo:</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Exemplo de texto de reforzo con contidos ao superar cada un dos minixogos:

A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.

*Valoración → 0 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.

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, activanse 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 nalgunas instrucións previas a cada minixogo, a modo de trucos. Mais están relacionadas co funcionamento. Exemplo:
### E.6. Teorías de aprendizaxe

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>086</td>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ 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).</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ 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.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Conclusións da análise E

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

- Os contidos son tratados xeralmente de forma textual ou mediante as locucións previas aos retos.
- Videoxogo lineal e de marcado carácter condutista: aportanse 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>087</th>
<th>O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Valoración → 0   1   N/A

*Xustificar: Inclúe opción para gardar a partida.

Observacións

---

#### F.2. Control do progreso

<table>
<thead>
<tr>
<th>088</th>
<th>O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?</th>
</tr>
</thead>
</table>

□ 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>089</th>
<th>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</th>
</tr>
</thead>
</table>

□ 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**

<table>
<thead>
<tr>
<th>090</th>
<th>Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</th>
</tr>
</thead>
</table>

□ 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**

<table>
<thead>
<tr>
<th>091</th>
<th>Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?</th>
</tr>
</thead>
</table>

□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.

□ Explicase 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 → 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 → 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 → 1 2 N/A

*Xustificar:
<table>
<thead>
<tr>
<th>096</th>
<th>No videoxogo ou no material complementario suxirense tarefas que deben realizarse en equipo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>097</th>
<th>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.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>098</th>
<th>Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>099</th>
<th>O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>100</th>
<th>No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>101</th>
<th>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...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

**Conclusións da análise F**

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

- 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.)
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

<table>
<thead>
<tr>
<th>106</th>
<th>Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Ningunha</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Combinatoria (selección avatar, escenarios, xogadores...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Construtiva (construción personaxes, escenarios, obxectos...)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

### G.5. Trama argumental

<table>
<thead>
<tr>
<th>107</th>
<th>No caso de incluír trama argumental, como se representa a historia contextual?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Por medio de cutscenes (especificar: se só ao principio, entre fases...) → Son consellos da personaxe</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Mediante voces en off →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Mediante textos en pantalla →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Outras (especificar) → Tráiler, ao iniciar o xogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>108</th>
<th>O videoxogo prové unha historia entendible para as características evolutivas do grupo destinatario do videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: O videoxogo comeza moi forte, creando expectativas que logo en certa medida non se cumpren.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>109</th>
<th>O videoxogo incita a coñecer e ir descubrindo a historia.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: A historia rómpese tras o tráiler. Logo van aparecendo os retos sen apenas relación directa coa historia inicial.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>110</th>
<th>A historia envolve emocionalmente (xerando intriga, alegria, misterio, etc.) Non é aburrida.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 1  2  N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: O tráiler xera intriga, mais pérdese ao comezar o xogo.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>111</th>
<th>A trama argumental é coherente coa estratexia educativa do videoxogo, axuda á consecución dos obxectivos pedagóxicos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: En certa medida a través dos videoconsellos.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Os escenarios do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número:</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Un escenario ou fondo</td>
<td>□ Varios escenarios (especificar número) → 9 (dous deles repitense)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Localización contornas:</th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Interior</td>
<td>Interior vivenda, características reais.</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Exterior</td>
<td>Cea e edificios</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Neutro</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (esp.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>As contornas do videoxogo inspíranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*En cales?→</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Algunhas</td>
<td>*En cales?→</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Difícil determinar</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Dimensións:</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ 2D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ 3D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Perspectiva:</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Cónica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Isométrica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estilo gráfico:</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Realista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Surrealista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abstracto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cartoon</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pixelado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Manga</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Cores que predominan:</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Cálidas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Frías</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Claras</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
En qué época histórica se ambienta el videojuego?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Seleccionado</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Presente</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>Pasado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Futuro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>No reflexa ambientación</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observaciones

- Capturas de pantalla de algunos fondos

G.7. Visión del jugador/a

No espacio virtual del juego

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Seleccionado</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Primeira persoa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Terceira persoa</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>Omnipresente</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

O espacio físico (espacio real que ocupa el/a jugador/a) incorpórase dentro de la dinámica del juego?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Seleccionado</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observaciones

G.8. Personajes

Presencia de personajes

Intégranse en el videojuego personajes?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Seleccionado</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>✓</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
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

Estilo gráfico

- Realista
- Surrealista
- Abstracto
- Cartoon
- Pixelado
- Manga
- Outro (esp.)
- N/A

Características da representación gráfica

- 2D
- 3D
- Outra (esp.) →
- N/A

Especie

<table>
<thead>
<tr>
<th>Especie</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Persoa</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>Animal</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Ser fantástico</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Roles

<table>
<thead>
<tr>
<th>Femininos</th>
<th>Nº ref</th>
<th>Maculinos</th>
<th>Nº ref.</th>
<th>Asexuais</th>
<th>Nº ref.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Heroína</td>
<td></td>
<td>Heroe</td>
<td></td>
<td>Heroe</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Axudante</td>
<td></td>
<td>Axudante</td>
<td></td>
<td>Axudante</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
<td>Antagonista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Provedora</td>
<td></td>
<td>Provedor</td>
<td></td>
<td>Provedor</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Beneficiaria</td>
<td>1 (nena)</td>
<td>Beneficiario</td>
<td>1 (neno)</td>
<td>Beneficiario</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outra</td>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td></td>
<td>Outro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Personaxes principais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Occidentais</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asiáticos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Árabes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Indios</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Africanos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Xitana</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Azul</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Amarelo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Verde</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Laranxa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Rosa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xénero</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Feminino</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Masculino</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asexual</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estados e necesidades especiais</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Personaxe en cadeira de rodas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe sen unha extremidade</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe xorda</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe con baixa visión</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe embarazada</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe con dificultades lingüísticas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Idade</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Infancia (0-12 anos)</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Adolescencia (13-18 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mocidade (19-35 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Adultez (36-65 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Vellez (65 en diante)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

132 **Rexistro lingüístico**

- □ Estándar
- □ Culto
- □ Coloquial
- □ Vulgar
- □ Outro (esp.)
- □ N/A

**Arquetipos**

133 No videoxogo ou nos materiais complementarios describese a personalidade das principais personaxes.

*Valoración → 0 □ 2 □ N/A

*Xustificar: No tráiler describense 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 reflexen 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 ▫ N/A

*Xustificar:*

141 O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.

*Valoración → 0 1 ▫ 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 ▫ N/A

*Xustificar: No tráiler e cando se supera ou falla un xogo. Isto refleñítese 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 ▫ N/A

*Xustificar: No tráiler e nos videoconsellos

Observacións

- Imaxes da personaxe principal e dos beneficiariós/as das accións (nena e neno que reflicten aos seres humanos. Curioso que se estean em pixama e que non teñan boca):

- Algúns estados do planeta Terra: hucha na que se introducen os puntos que se van
conseguido acto seguido de superar un reto o minixo. Non durante o xogo.

- Consideramos que non se reproducen estereotipos de ningún tipo.

G.9. Obxectos simbólicos

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

Observacións

G.10. Estrutura temporal

<table>
<thead>
<tr>
<th>145 Dimensión temporal</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ O tempo empregado afecta á puntuación.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → Dependendo dos minixo, algúns teñen tempo asignado outros non (por exemplo, o primeiro “Surfeando as lámpadas”, ten un tempo asignado, mas pódese perder ainda 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 aportase 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)
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Simétrica (xógase en tempo real)</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Proyectada (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)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Excepcións ao fluxo temporal do xogo:

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Cut-scenes</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Flash back</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Flash forward</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Observacións —

### Conclusións da análise G

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

- 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 fio 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>148</th>
<th>As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar:

Observacións

- Aquí ténemos que referir ás regras como as instrucións que se mostran previamente a cada minixogo.

Exemplo:

![Captura de Pantalla](image.png)

#### H.2. Obxectivos do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>149</th>
<th>Tipoloxía dos obxectivos do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Absolutos (teñen unha condición de vitoria invariable)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Relativos (teñen unhas condicións de vitoria que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida

Adecuación

<table>
<thead>
<tr>
<th>150</th>
<th>Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: Concluír todo o videoxogo require bastante rapidez e coordinación nalgunsas das probas. Mais o obxectivo xeral, si é adecuado.

<table>
<thead>
<tr>
<th>151</th>
<th>Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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
### H.3. Recompensas

<table>
<thead>
<tr>
<th>Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ] Obter puntos</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Superar niveis</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Obter premios fisicos</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Obter bens virtuais</td>
</tr>
<tr>
<td>[ ] Aparecer en táboa de clasificacions</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Gardar as marcas persoais</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →

- Ao finalizar cada proba obténense puntos.
- Superar unha proba implica pasar á seguinte.
- Ao concluir o videoxogo conséguese un diploma virtual.
- Ao concluir o videoxogo mástrase a puntuación total obtida nunha táboa de clasificación (partidas xogadas con nomes de usuarios/as diferentes).

![Ranking](image)

### H.4. Conflito do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Natureza do conflito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>[ ] Conflito de superación persoal</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Interpersoais</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Intergroupais</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Negociados</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cooperativos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### H.5. Os/as xogadores/as

**Estrutura de interacción**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Composición dos xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Un só xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>Un só equipo</td>
</tr>
<tr>
<td>Dous xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>Dous equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>Múltiples xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>Múltiples equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial*

<table>
<thead>
<tr>
<th>Relación entre xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Alianza estática</td>
</tr>
<tr>
<td>Alianza dinámica</td>
</tr>
<tr>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar*

**Observacións**

---

### H.6. O equilibrio de dificultade

<table>
<thead>
<tr>
<th>Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>Brindanse ao inicio da partida <em>Especificar cales e como son</em></td>
</tr>
<tr>
<td>Aparecen durante o transcurso do xogo <em>Especificar cales e como son</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

| Non |

<table>
<thead>
<tr>
<th>En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  2  N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: Superar o xogo pode resultar complicado a nenos e nenas con pouca coordinación olloman ou experiencia co teclado.*

**Observacións**

---

*Xustificar → A dificultade por superar o videoxogo recae no propio xogador ou xogadora.*

**Observacións**

---
### H.7. Eventos do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>158 Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao empezar outra nova.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.</td>
</tr>
<tr>
<td>N/A ✗*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>159 Compoñente de azar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si    *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>160 Accións do xogador/a</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
161 O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.

*Valoración → 0 | 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 | 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 diexétics:

![Imaxe](image.png)

H.8. Resultados do xogo

163 Tipo de resultados

- Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitória ou de derrota)
- Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitória ou derrota)
- Multixogador/a con resultado de vitória única
- Multixogador/a con resultado de derrota única
- Multixogador/a con resultados de clasificación
- Outros (especificar) →

*Xustificar →
  • O resultado é de vitória se son superados todos os retos. Outorgándose unha puntuación fina. Por reto hai resultado de vitória ou de derrota

164 Marcadores

- Alfanuméricos
- Icónicos
- N/A

*Xustificar →
### Cómputo que aparece no marcador

- Individual, por equipos o 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 concluir...

- 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   □ N/A

*Xustificar:  

168 As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.

*Valoración → 0   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: reúñense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)

*Valoración → 0   1   □ N/A

*Xustificar:

Observacións

1.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Escenarios - pantallas - decorados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>170 O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración</td>
</tr>
<tr>
<td>---</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)

<table>
<thead>
<tr>
<th>171</th>
<th>Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoveolutivas do/a xogador/a</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td>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, ....</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>172</th>
<th>Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td>As animacións previas aos xogos</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>173</th>
<th>O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>174</th>
<th>O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td>No tráiler</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>175</th>
<th>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.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Texto escrito

<table>
<thead>
<tr>
<th>176</th>
<th>Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Valoración</td>
<td>0</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td>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”.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

![Imaxe do videoxogo](attachment:image_url)
<table>
<thead>
<tr>
<th>177</th>
<th>A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>178</td>
<td>Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Aínda que emprega demasiadas tipografías diferentes, algúns demasiado anchos, pero lense ben.</td>
</tr>
<tr>
<td>179</td>
<td>O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>180</td>
<td>O tamaño das liñas non son longas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>181</td>
<td>Contraste adecuado do texto sobre o fondo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Mais prescindiríamos da cor vermella nalgúns dos textos. Nos cuestionarios hai demasiadas cores. O fondo de todo o xogo é demasiado escuro...</td>
</tr>
<tr>
<td>182</td>
<td>No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Realízase en certa medida mediante animacións con locución.</td>
</tr>
<tr>
<td>183</td>
<td>Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Sí, nas instrucións.</td>
</tr>
<tr>
<td>184</td>
<td>Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen</td>
</tr>
</tbody>
</table>
sobre elementos con que se puede interactuar.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

Xustificar:

185 O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

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 periodo de tempo páse ao cuestionario, no cal tamén ao seleccionar unha opción directamente páse á seguinte pregunta. Non deixando tempo para o repaso ou nova lectura.

Locucións

186 A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

Xustificar:

187 O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

Xustificar: Son (música, efectos...)

188 Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

Xustificar:

189 Os sons de acerto e erro non son estridentes.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

Xustificar:

190 A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

Xustificar:

191 A calidade do son é boa.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

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 sincronizadas coa imaxe e o son...)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

Xustificar:

193 A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

Xustificar:
Observacións

- Empregase 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:

197 Os tempos de carga son razoables.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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  2  N/A  
| Xustificar: Nalgúns 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  2  N/A  
| Xustificar: O dominio tecnolóxico nalgúns xogos sí 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 concluir...

- **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

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• O tráiler do videoxogo, pola súa calidade en canto guión e imaxe.</td>
<td>• 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• O carácter atractivo da personaxe principal, libre de estereotipos.</td>
<td>• 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Os videoconsellos: animacións das personaxes con explicacións teóricas, ás que se pode aceder dentro do xogo en calquera momento.</td>
<td>• Ao quitar os son, debería eliminarse tamén a voz da personaxe nas animacións, e non só a musica e os efectos.</td>
</tr>
<tr>
<td>• A axudas en xogo, instrucións dos xogos ás que se pode acceder en calquera momento.</td>
<td>• Nos xogos pónense máis a proba as habilidades motrices co teclado que a comprensións dos contidos.</td>
</tr>
<tr>
<td>• As instrucións en si, as cales integran texto e imaxes, con consellos, claras, resaltando aspectos relevantes e con información visual en canto manexo.</td>
<td>• Todas as pantallas deberían ter un botón ou frecha de continuar, algumas pasan automaticamente sen dar tempo de ler todo o contido.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non se atopan erros de programación.</td>
<td>• Os contidos preséntanse de forma expositiva, no se ten quer demostrar a comprensión aplicándola sobre retos.</td>
</tr>
<tr>
<td>• É intuitivo e con interface clara e simple.</td>
<td>• Non se pode configurar, nin personalizar, nin adaptar. Non ten en conta a accesibilidade.</td>
</tr>
<tr>
<td>• 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.</td>
<td>• 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...</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Análise do videoxogo

O Preguentoiro

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
   A.1. Videoxogo obxecto de análise.................................4
   A.2. Autoría.................................................................6
   A.3. Imaxes de referencia..............................................7
   Conclusións do bloque A.............................................7

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO
   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
   C.1. Código PEGI..........................................................11
   C.2. Idea do xogo..........................................................11
   C.3. Funcións xerais......................................................11
   C.4. Classificación.......................................................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
   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
   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
   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

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>001</strong></td>
<td><strong>Título</strong></td>
<td><strong>O Preguntoiro</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>002</strong></td>
<td><strong>Ano ou data lanzamento</strong></td>
<td><strong>2007</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>003</strong></td>
<td><strong>Colección</strong></td>
<td><strong>Non forma parte</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>004</strong></td>
<td><strong>Soporte</strong></td>
<td><strong>CD</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><strong>En liña</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><strong>Accesible en Web</strong> <a href="http://www.edu.xunta.es/preguntoiro/">http://www.edu.xunta.es/preguntoiro/</a> (Directamente)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><strong>Descarga en Web</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><strong>Rede social</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><strong>Descarga en tenda</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><strong>Outro</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>005</strong></td>
<td><strong>Localización do xogo</strong></td>
<td><strong>Na indicada páxina web</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>006</strong></td>
<td><strong>Prezo</strong></td>
<td><strong>€</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><strong>Pts</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><strong>Gratuito</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td><strong>Outra opción</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**


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 diponíble en: [http://www.liru.biz/cv/cv_investigador.pdf](http://www.liru.biz/cv/cv_investigador.pdf)

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 disponible dende https://www.edu.xunta.es/xogos/
### A.2. Autoría

<table>
<thead>
<tr>
<th>Implicadas/os</th>
<th>nº</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td>1</td>
<td>Consellería de Educación e Ordenación Universitaria Dirección Xeral de Política Lingüística</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Editorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Produtora audiovisual</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outras/os (especificar)</td>
<td>Grupo de investigación</td>
<td>1</td>
<td>SING (Depto. de Informática da Universidade de Vigo)</td>
<td>Vigo</td>
</tr>
<tr>
<td>Non figuran</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 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 incluíuse créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?

| Si | | | |

*Especificar →*
□ Non

010 No videoxogo ou no material de soporte indicase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?

□ Si *Especificar →

□ Non

Observacións

- Sábase 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 indicase 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluir...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Xogo dixital gratuito disponible en web</td>
</tr>
<tr>
<td>• Desenvolvido polo grupo de investigación universitaria SING</td>
</tr>
<tr>
<td>• 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>015 Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descripción)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Material impreso</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Espazo en tenda virtual</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- Créditos desta web ou espazo en liña:

![Credito de imagen](image_url)

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>016 Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?</th>
</tr>
</thead>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Materiais</th>
<th>Onde?¹</th>
<th>Formato²</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Titorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Tráiler</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sinopse</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Presentación formal</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Guía didáctica específica para docentes</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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.
<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Información xeral de carácter pedagóxico.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Información técnica</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Simplemente se indica que para xogar é necesario ter instalado o reprodutor de Flash ou Shockwave</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Outro/s</th>
</tr>
</thead>
</table>

**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?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Ña resposta</th>
<th>Que etiquetas se inclúen?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ PEGI 3</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ PEGI 7</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ PEGI 12</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ PEGI 16</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ PEGI 18</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Linguaxe groseira</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Drogas</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Medo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sexo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Violencia</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ En liña</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Discriminación</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>□ PEGI OK</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

#### C.2. Idea do xogo

018 Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Ña resposta</th>
<th>Orixinal</th>
<th>Libro</th>
<th>Banda deseñada</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Película</td>
<td>□ Feito real</td>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

---

#### C.3. Funcións xerais

019 Especificase para que se creou o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Ña resposta</th>
<th>Onde? → Na introdución ao xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Cal é a súa función?</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Entreter □ Motivar □ Adestrar □ Experimentar □ Reforzar aprendizaxes

□ Educar □ Outras (especificar) → Divertir

□ Non

Observacións
## C.4. Clasificación

<table>
<thead>
<tr>
<th>020</th>
<th>Indícase que tipo de recurso é?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
<td>*Onde? → Na web</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Que termo se emprega?</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Videoxogo</td>
<td>□ Xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro/s (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Non</strong></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>021</th>
<th>Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Que termo se emprega?</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Educativo</td>
<td>□ Conversacional</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Non</strong></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

## C.5. Grupo destinatario

<table>
<thead>
<tr>
<th>022</th>
<th>Especifícase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Para cal? (especificar)</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Centros educativos</td>
<td>□ Fogar</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Non</strong></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>023</th>
<th>Especifícase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Para cal? (especificar)</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Local</td>
<td>□ Provincial</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Non</strong></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>024</th>
<th>Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Si</strong></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Que se determina? (especificar)</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Idade →</td>
<td>□ Nivel educativo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Non</strong></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### C.6. Obxectivos lúdicos

#### 026. Explicitase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- **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 acéga de forma textual a personaxe:

![Imagen de dos personaxes descritas](image.png)

### C.7. Regras do xogo

#### 027. Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- **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 |

- **Non**
C.9. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Sí</th>
<th>No</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>029</td>
<td>Enuméranse as competencias básicas que activa?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td>Sí</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Sí</th>
<th>No</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>030</td>
<td>Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretendan conseguir usando o videoxogo?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td>Sí</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Sí</th>
<th>No</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>031</td>
<td>Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td>Sí</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- **Observacións**

- Pódense seleccionar as categorías para as preguntas:
  - Xeografía
  - Lingua
  - Refrán
  - Bioloxía
  - Arte
  - Etnografía
  - Historia
  - Literatura
  - Todas
C.11. Relación co Currículo Oficial

<table>
<thead>
<tr>
<th>Pregunta</th>
<th>Sí</th>
<th>No</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>032 Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.</td>
<td>Onde? →</td>
<td>Cal é? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 033 Especificase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cínguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa? |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| □ Si *Onde? →                                                                                                                       |
| *Etapa/s →                                                                                                                          |
| *Ciclo/s →                                                                                                                          |
| *Curso/s →                                                                                                                           |
| *Área/s →                                                                                                                            |
| □ Non                                                                                                                               |

| 034 Especificase se os contidos do videoxogo se cínguen 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 concluir...

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>035</th>
<th>Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>*Indicar número de idiomas → 1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Galego</td>
<td>□ Español</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>036</th>
<th>En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Botóns (texto)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Botóns (locución)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Locucións personaxes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar) →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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.2. Son

<table>
<thead>
<tr>
<th>037</th>
<th>Que sons integra o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Música</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Voces</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>038</th>
<th>Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar os datos que solicita para o acceso →</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Nas diversas probas realizadas con este xogo, non se conseguiu superar unha puntuación determinada que posibilitase saber como incluír os dados na táboa de clasificación.

### D.4. Plataforma

039 Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
<th>Non</th>
</tr>
</thead>
</table>
|*Onde? →*  
*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.* |
| □ Consola (esp.) | □ PC |
| □ Tablet | □ Outra/s (esp.) → |

Observación

---

### D.5. Sistema operativo

040 Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
<th>Non</th>
</tr>
</thead>
</table>
|*Onde? →*  
*Indicar e especificar versión.* |
| □ Windows | □ Linux |
| □ MacOs | □ Android |
| □ iOS |
| □ Outro/s (especificar) → |

Observación

---

### D.6. Sistema periférico

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Si</th>
<th>Non</th>
</tr>
</thead>
</table>
|*Onde? →*  
*Indicar cales se necesitan* |
| □ Teclado | □ Rato |
| □ Joystick | □ Pantalla táctil |
| □ Outro/s (especificar) |

Observación

---
### D.7. Outros requisitos técnicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>402</th>
<th>Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Conexión á rede</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Tarxeta de son</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (especificar) → Reproductor de Flash ou Shockwave</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

### D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th>403</th>
<th>Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Realidade Aumentada</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Realidade Virtual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Kinect</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Chat</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Control parental</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Redes Sociais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

### D.9. Linguaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th>404</th>
<th>Especificase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

### D.10. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th>405</th>
<th>O videoxogo inclúe compras integradas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Si *Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
**D.11. Publicidade**

<table>
<thead>
<tr>
<th>046</th>
<th>O videoxogo integra publicidade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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:

![Imagen de un videoxogo mostrando publicidad](image_url)

**D.12. Garantía**

<table>
<thead>
<tr>
<th>047</th>
<th>Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

**D.13. Contacto**

<table>
<thead>
<tr>
<th>048</th>
<th>Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúvidas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑ Si</td>
<td>*Especificar → Ao comezo do xogo, na presentación da personaxe, infórmase de que ante dúvidas o consultas dirixirse á paxina de internet. Sábese desta paxina ao acceder aos créditos, non se informa no momento da introdución a cal se refiren.</td>
</tr>
<tr>
<td>☐ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Observacións

- Na actualidade a ligazón para o contacto remite erro:

Conclusións do bloque D

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

- Xogo dixital en galego.
- Inclúe música e efectos sonoros.
- Incluía un servizo ante problemas ou dúvidas sobre o xogo.
- Non inclúe compras.
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Obxectivos educativos</th>
<th>Adecuación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>049 Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar: Descoñécese o grupo destinatarios ao que se dirixe, mais valórase que tería que ser dirixido a persoas maiores de 12 anos.</td>
</tr>
<tr>
<td>050 Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar: No xogo trátase de responder a preguntas relacionadas con Galicia de diferentes tipos, xeografía, lingua, refráns, arte, …</td>
</tr>
<tr>
<td>051 O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td>052 Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar: As preguntas poden ser contestadas ao chou, sen ler, ás sortes.</td>
</tr>
<tr>
<td>053 Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar: Si, ao ter en conta o xénero do xogo e as súas dinámicas.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

E.2. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Contidos educativos</th>
<th>Procedencia da información</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>054 O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos científicamente e vixentes na actualidade.</td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td>055 O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar: A través principalmente da categoría de refráns.</td>
</tr>
<tr>
<td>056 O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

### Xustificar:

#### Estrutura e representación

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>057</td>
<td>O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Non aplica dado o xénero de xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>058</td>
<td>O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo d'bese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Non aplica dado o xénero de xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>059</td>
<td>O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Non aplica dado o xénero de xogo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>060</td>
<td>Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Non aplica dado o xénero de xogo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Promoción de valores

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>061</td>
<td>O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>062</td>
<td>O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>063</td>
<td>O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>064</td>
<td>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>065</td>
<td>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Dado que as preguntas xiran ao redor de Galicia</td>
</tr>
<tr>
<td>066</td>
<td>O contido carece de connotacións agresivas e violentas.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Dado o xénero de xogo, deberíase ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>067 Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Descoñécese o grupo destinatarios ao que se dirixe</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 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 dúvidas, 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 |
| Construcción |
| Estratexia |
| Labirintos |
| Selección |
| Quebracabezas |
| Habilidade |
| Clasificación |
| Cálculo de elementos |
| Identificación |
| Pregunta-resposta |
| Outro/s (esp.) → |

23
### 073 Os retos integran distintos niveles de dificultade?

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Sí</th>
<th>Non</th>
<th>*Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Especificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 074 Natureza dos retos:

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Sí</th>
<th>Non</th>
<th>*Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 075 Tratamento. Recursos e estratexias para a presentación dos retos.

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Sí</th>
<th>Non</th>
<th>*Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Ao seleccionar as opcións que se desexen e ao premer sobre a resposta considerada como correcta.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Adecuación pedagóxica

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Valoración → 0 1 2 N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 076 Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Valoración → 0 1 2 N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 077 Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Valoración → 0 1 2 N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 078 Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Valoración → 0 1 2 N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 079 Os retos presentanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Valoración → 0 1 2 N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Características intrínsecas
Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración →</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*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.

Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración →</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:

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...
- Quitanse 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 →
<table>
<thead>
<tr>
<th>084</th>
<th>A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  □  2   N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: É relevante á natureza do xogo en canto puntos obtidos: superación de marca persoal ou</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>anuncio de gañador/a en caso de xogar en grupo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>085</th>
<th>Como se mostra ou é a axuda que se ofrece no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ A axuda móstrase en pantalla aínda que non se solicite ou se realice algunha acción. Esta axuda</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>desaparece gradualmente a medida que se avanza no xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ As axudas do videoxogo son indicacións, pero non provén a solución aos problemas expostos. A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>axuda é indirecta.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Durante o xogo non se ofrecen axudas, activanse nun espazo da interface sendo decisión do</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>xogador/a consultalas ou non.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ No xogo non se ofrece ningún tipo de axudas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
## E.6. Teorías de aprendizaxe

<table>
<thead>
<tr>
<th>N</th>
<th>Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>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 producuse tras a consecución dun obxectivo educativo).</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td>Outras (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Observacións

---

### Conclusións da análise E

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

- 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 a orde de aparición (aleatoria?)
- Xogo de tipo conceptual.
F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA

### F.1. Tempo

<table>
<thead>
<tr>
<th>087</th>
<th>O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 □ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Descoñécese o contexto para o que foi creado, mais pode adecuarse a calquera, xa que as</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>partidas poden ser de curta duración en función da opción ou modo de xogo elixida.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### F.2. Control do progreso

<table>
<thead>
<tr>
<th>088</th>
<th>O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sí *Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Indícase ao final do mesmo as preguntas contestadas e erradas:

![Imagen de videoxogo](image)

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>089</th>
<th>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Sí *Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Posibilidades de intervención no deseño instrutivo**

<table>
<thead>
<tr>
<th>090</th>
<th>Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Selección de niveis de dificultade.</td>
</tr>
<tr>
<td>Nivel</td>
<td>Sección</td>
</tr>
<tr>
<td>-------</td>
<td>--------------------------------------</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Selección de retos o actividades</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Creación completa de retos o actividades</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>091</td>
<td>Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Explicase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamiento dos contidos do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>092</td>
<td><strong>Propostas de uso</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do vídeoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non se aconsellan propostas de uso.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>093</td>
<td><strong>Consideración das necesidades e opinións</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>No videoxogo ou materiais complementarios anticipanse as dificultades posibles da súa posta en práctica.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>094</td>
<td>Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado, educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### F.4. Modelo de aprendizaxe do/a xogador/a

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**095** No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.

**096** No videoxogo ou no material complementario suxirense tarefas que deben realizarse en equipo.

**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.

**098** Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

**099** O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.

**100** No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.

**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...

---

---
<table>
<thead>
<tr>
<th>Conclusións da análise F</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>En liñas xerais respecto á aplicación didáctica do videoxogo, podemos concluir...</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non se ten en conta a figura dinamizadora.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non inclúe un resumo do tipo de respostas acertadas segundo categoría, por exemplo.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non permite configuracións, por exemplo incluír novas preguntas.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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 premerlo 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. Niveles

<table>
<thead>
<tr>
<th>104</th>
<th>O xogo consta de etapas, misións ou niveis?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td><em>Especificar número → Ten niveis na opción Estándar. Son 8 niveis</em></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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 “Revolución”, nesta dáse un tempo determinado, ás veces 90 segundos outras veces 75 para contestar ben 3 de 6 preguntas ou 2 de 5... Pérdeses ao fallar 10 preguntas, considérase tamén como fallo o non contestar unha pregunta nun tempo determinado.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| Non | |

<table>
<thead>
<tr>
<th>105</th>
<th>Pódese repetir os niveis as veces desexadas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si, <em>una vez superados</em></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Si, <em>aínda que non se superen</em></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non, teríase que comezar o videoxogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outra opción (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>107</td>
<td>No caso de incluir trama argumental, como se representa a historia contextual?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Por medio de <strong>cutscenes</strong> (especificar: se só ao principio, entre fases...) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Mediante voces en <strong>off</strong> →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Mediante textos en pantalla →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outras (especificar) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

| 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, alegria, misterio, etc.) Non é aburrída. |   |
| *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**

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>112</td>
<td>Número:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Un escenario ou fondo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Varios escenarios (especificar número) →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>113</th>
<th>Localización contornas:</th>
<th>Especificar características (reais, fantásticas...)</th>
<th>Nº</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Interior</td>
<td><strong>Galería toupas/os</strong></td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Exterior</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Neutro</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outros (esp.)</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<p>| 114 | As contornas do videoxogo inspiranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...) |   |
| □ | Si *En cales?→ |   |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th>Algunhas</th>
<th>*En cales? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td>□ Difícil determinar</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 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
- □ Frias
- □ Claras
- □ Escuras
- □ Pastel
- □ Outra (esp.)

### 119 En qué 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.
### G.7. Visión do xogador/a

<table>
<thead>
<tr>
<th>120</th>
<th>No espazo virtual do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Primeira persoa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Terceira persoa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Omnipresente</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>121</th>
<th>O espazo físico (espazo real que ocupa o/a xogador/a) incorpórase dentro da dinámica do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

### G.8. Personaxes

**Presenza de personaxes**

<table>
<thead>
<tr>
<th>122</th>
<th>Intégranse no videoxogo personaxes?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>123</th>
<th>No caso de integrar personaxes, de que maneira?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Pre-definidos (esp.) → Personaxe sen relevancia no xogo, en canto a accións ou manipulación. Forma parte do decorado e presenta o xogo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Selección avatar (esp. as opcións)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Creación avatar (esp. as opcións)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>124</th>
<th>Estilo gráfico</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Realista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Surrealista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>125 Características da representación gráfica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>---------------------------------------------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ 2D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ 3D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>126 Especie</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Persoa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animal</td>
<td>1, mais hai 2 ou 3 pequenas toupas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ser fantástico</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distinge</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>127 Roles</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Femininos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Heroína</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Axudante</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Antagonista</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Provedora</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Beneficiaria</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Personaxes principais**

<table>
<thead>
<tr>
<th>128 Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Occidentais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asiáticos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Árabes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Indios</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Africanos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Xitana</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Azul</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Amarelo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Columna 1</td>
<td>Columna 2</td>
</tr>
<tr>
<td>---------------------------</td>
<td>-----------</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Verde</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Laranxa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Rosa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp) → Ocre, mostaza, marrón clariño, ...</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>129 Xénero</strong></td>
<td>Nº de referencias</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Feminino</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Masculino</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asexual</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>130 Estados e necesidades especiais</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe en cadeira de rodas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe sen unha extremidade</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe xorda</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe con baixa visión</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe embarazada</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe con dificultades lingüísticas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>131 Idade</strong></td>
<td>Nº de referencias</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Infancia (0-12 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Adolescencia (13-18 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mocidade (19-35 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Adultez (36-65 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Vellez (65 en diante)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>132 Rexistro lingüístico</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Estándar</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Culto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Coloquial</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Vulgar</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Arquetipos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>------------</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
| 133 No videoxogo ou nos materiais complementarios describese 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 Preguntopiro” fai referencia a esta personaxe mudarían algunhas das respostas, pero resulta difícil de determinar. |
| 137 Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principais 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 apropriada 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 sina 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. |
<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>141</td>
<td>O movimiento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.</td>
<td>2</td>
<td>*Xustificar: Realizan movementos moi simples: saltiños, mover a vara de arriba a abaixo, bater co mazo, ...</td>
</tr>
<tr>
<td>142</td>
<td>Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.</td>
<td>2</td>
<td>*Xustificar: Mudan as formas dos ollos da toupa se perdemos o xogo, aplaude se gañamos, ...</td>
</tr>
<tr>
<td>143</td>
<td>As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.</td>
<td>1</td>
<td>*Observación: 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>144</td>
<td>Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?</td>
<td></td>
<td>□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outra (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>
## G.10. Estrutura temporal

<table>
<thead>
<tr>
<th>145</th>
<th>Dimension temporal</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)</td>
<td>□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ O tempo empregado afecta á puntuación.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Emprégase unha dinámica de xogos por quedas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar → Teño tempo asignado as preguntas da opción Estándar e as nivel xeral o Desafío.</td>
</tr>
<tr>
<td>Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)</td>
<td>□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 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 →

### 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 concluir...

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>148</td>
<td>0</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Observacións

- Aquí ténemos 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Obxectivos del xogo</th>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Absolutos</td>
<td>150</td>
<td>0</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Relativos</td>
<td></td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abertos</td>
<td></td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra</td>
<td></td>
<td>0</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Adecuación

<table>
<thead>
<tr>
<th>Obxectivos del videoxogo</th>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>151</td>
<td>2</td>
<td>0</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Pódense contestar as preguntas ao chou, mas 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.
H.3. Recompensas

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 sair 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

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.
### H.5. Os/as xogadores/as

#### Estrutura de interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th>154 Composición dos xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Un só xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Un só equipo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Dous xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Dous equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Múltiples xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Múltiples equipos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial* → Sinárase 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 modulo competición que perfectamente podería ser xogado/a por unha única persoa.

#### Relación entre xogadores/as

<table>
<thead>
<tr>
<th>155</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Alianza estática</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Alianza dinámica</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar* →

### H.6. O equilibrio de dificultade

#### Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>156</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Brindanse ao inicio da partida <em>Especificar cales e como son</em> →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Aparecen durante o transcurso do xogo <em>Especificar cales e como son</em> →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.

*Valoración → 0  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

<table>
<thead>
<tr>
<th>158</th>
<th>Mutabilidade (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao começar outra nova.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Infinita. Poden quedar de maneira permanente.</td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>159</th>
<th>Compoñente de azar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>160</th>
<th>Accións do xogador/a</th>
</tr>
</thead>
</table>

#### Xerais Específicas Estado do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Diexéticas</th>
<th>Específicas</th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Mover personaxe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Calcular</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Escribir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Seleccionar</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Premer</td>
<td><strong>Premer sobre a opción que se considere correcta</strong></td>
<td><strong>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)</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Arrastrar obxectos</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Coller</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Colorear</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Construír</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pause</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Non diexéticas

|          | |
|----------||
| □ Configuración → | |
| □ Menú → **Botóns Sair, selección das opcións de xogo, selección das categorías, acceso aos créditos e a táboa de clasificación.** | |
| □ Outra (especificar) → | |

<table>
<thead>
<tr>
<th>161</th>
<th>O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>162</th>
<th>O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>
**H.8. Resultados do xogo**

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>163</strong></th>
<th>Tipo de resultados</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitoria ou de derrota)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Monoxogador/a con resultado de puntuación (outorgan puntuación, sen que implique vitoria ou derrota)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Multixogador/a con resultado de vitoria única</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Multixogador/a con resultado de derrota única</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Multixogador/a con resultados de clasificación</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outros (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td>O tipo de resultado varía segundo a opción de xogo elixida.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>164</strong></th>
<th>Marcadores</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Alfanuméricos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Icónicos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>165</strong></th>
<th>Cómputo que aparece no marcador</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Individual, por equipos ou ambos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Mostra o resultado total ou parcial</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Puntuación final ou definitiva da partida</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td>Ao longo do xogo vaise mostrando os puntos conseguidos, para mostrarse ao final do xogo o cómputo final, tanto ao gañar como ao perder.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

—
Conclusións da análise H

<table>
<thead>
<tr>
<th>En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluir...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Estamos ante un videoxogo principalmente monousuario/a, que permite xogar por quedas de atén catro xogadores/as (ao seleccionar a opción Estándar)</td>
</tr>
<tr>
<td>• As regras completas vanse conxectando 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• No videoxogo fomentase a superación de marcas persoais, a través de puntuacións. Tamén a competición entre xogadores/as (na opción Estándar)</td>
</tr>
<tr>
<td>• 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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

<table>
<thead>
<tr>
<th>166</th>
<th>Que opcións ou elementos se inclúen na interface?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Menú</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Botóns → Citados no anterior ámbito</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Logos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Mapa xeral do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Caixas de texto → Pantalla onde son mostradas as preguntas</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outros (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.

*Valoración → 0  1  N/A

*Xustificar:

168 As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáceis de entender.

*Valoración → 0  2  N/A

*Xustificar:

- O botón orixinal é o de “Sair” por ter forma de botón. Os demais son textos.

- O botón Sair tamén adquire a función de botón de “Atrás”
- O botón Sair 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: reúñense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)

*Valoración → 0  1  N/A

*Xustificar: Sí, aínda que hai moi poucos botóns, sendo necesario algún máis.

Observacións

-
### 1.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

<table>
<thead>
<tr>
<th>170</th>
<th>O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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, ...</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Escenarios - pantallas - decorados**

<table>
<thead>
<tr>
<th>171</th>
<th>Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Descoñécese a quen vai dirixido o xogo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>172</th>
<th>Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>173</th>
<th>O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Resolución do xogo pequena, así como a pantalla na que se mostran as puntuacións que van obtendo os xogadores e xogadoras.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>174</th>
<th>O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Só hai un escenario, de aparenca simple pero coidado e con detalles, como por exemplo pequenos toupos/as que aparecen e desaparecen.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>175</th>
<th>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.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)**

<table>
<thead>
<tr>
<th>176</th>
<th>Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Non se atoparon.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>177</th>
<th>A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: As preguntas considerase están correctamente formuladas.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>178</th>
<th>Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: A tipografía das preguntas e respostas resulta complicada en pantalla, sobre todo aos ser laranxas e amarelos sen negriña sobre fondo azul.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>179</th>
<th>O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.</th>
</tr>
</thead>
</table>

---

49
<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración → 0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar: Considérase que os tamaños da preguntas e respostas terían que ser superior, dado o espazo dispoñible.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: Contraste adecuado do texto sobre o fondo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: Resulta molesto ler as preguntas e respostas máis longas.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: O tamaño das liñas non son longas.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: Contraste adecuado do texto sobre o fondo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: O tamaño das liñas non son longas.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: Contraste adecuado do texto sobre o fondo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: Nalgunhas preguntas xógase co factor tempo. O xogado/a debe pulsar sobre a pantalla para dar paso á seguinte cuestión ou xogador/a.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Locucións**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración → 0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar: A nivel técnico, as locucións escótanse con claridade.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0</td>
<td>1</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar: O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### 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 escota 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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>201</th>
<th>Está libre de erros de programación.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 nalguna partida non se elixen opcións, mástrase igualmente a pantalla, sen avisos:

![Imagen del videoxogo](image.png)

**Observacións**

---

**Conclusións da análise I**

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluir...

- 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**

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• A pesar de ser un xogo de preguntas-respostas, inclúe certos elementos lúdicos, como o fondo e as personaxes, o que lle confíre gañar en atractivo.</td>
<td>• 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Inclúe opcións de xogo para até catro xogadores/as.</td>
<td>• No xogo non se ten en conta a dificultade progresiva. De feito hai preguntas que se repiten entre niveis.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non se atopan en xeral erros de programación.</td>
<td>• Non permite quitar os sons.</td>
</tr>
<tr>
<td>• É intuitivo e con interface clara e simple.</td>
<td>• Por defecto o seu tamaño é pequeno. Trátase dun xogo de preguntas-respostas onde se debería facilitar máis e mellor a lectura dos textos.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Está en galego.</td>
<td>• Non se pode configurar, nin personalizar, nin adaptar. Non ten en conta a accesibilidade.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Data de inicio do proceso da análise</strong></td>
<td><strong>21 de abril de 2017</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>----------------------------------------</td>
<td>-------------------------</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Hardware empregado</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Computador Vaio (Sony)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Modelo: SVF153A1YM</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Edición: Windows 10 Home</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• RAM utilizable: 7,90 GB</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Navegador web: Google Chrome</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Versión 57.0.2987.133</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Índice

A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

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

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

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

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

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

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
### A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

#### A.1. Videoxogo obxecto de análise

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Título</th>
<th>Ano ou data lanzamento</th>
<th>Colección</th>
<th>Soporte</th>
<th>Localización do xogo</th>
<th>Prezo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>001</td>
<td>Separa para reciclar</td>
<td>2011</td>
<td>Non figura</td>
<td>Non forma</td>
<td>Na indicada páxina web</td>
<td>€</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>parte</td>
<td></td>
<td>Pts</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Gratuito</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>Outra opción</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**


#### A.2. Autoría

<table>
<thead>
<tr>
<th>Implicadas/os</th>
<th>nº</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Empresa tecnolóxica</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td>1</td>
<td>En xeral, non se especifica Consellería</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Editorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Produtora audiovisual</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outras/os Empresa</td>
<td>1</td>
<td>SOGAMA</td>
<td>Cerceda</td>
<td><a href="http://www.sogama.es">http://www.sogama.es</a></td>
</tr>
<tr>
<td>(especificar)</td>
<td>pública</td>
<td>(A Coruña)</td>
<td>s/gl</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>--------------</td>
<td>---------</td>
<td>------------</td>
<td>------</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non figuran</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 indicase se participaron na súa creación un equipo pedagóxico ou especialistas en educación?**

□ Si  *Especificar →

□ Non

**Observacións**

- En autoria indicanse as institucións que se mostran nas pantallas de inicio do videoxogo, non atopándose máis referencias sobre este dato.


- 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

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 concluir...

- Xogo dixital gratuito disponible 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 descripción)

- □ 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?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Materiais</th>
<th>Onde?¹</th>
<th>Formato²</th>
<th>Descrición</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐ Titorial</td>
<td>Dentro do xogo</td>
<td>Dixital (texto e imaxe con botón de pasar de pantalla)</td>
<td>Ver Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Tráiler</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sinopse</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Presentación formal</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 e fae 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.
  - **Arrástralo 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 tua 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:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel 1</th>
<th>Nivel 2</th>
<th>Nivel 3</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><img src="image1.png" alt="" /></td>
<td><img src="image2.png" alt="" /></td>
<td><img src="image3.png" alt="" /></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Conclusións do bloque B

<table>
<thead>
<tr>
<th>En liñas xerais respecto aos materiais e informacións que acompañan o videoxogo podemos concluir...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Dentro do videoxogo inclúese un titorial.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Dentro do xogo ofrécense pequenos contidos textuais en canto aos tipos de colectores.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
## C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

### C.1. Código PEGI

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código PEGI</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>017 Faise uso da clasificación PEGI?</td>
<td>* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ PEGI 3</td>
<td>□ PEGI 12</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Linguaxe groseira</td>
<td>□ Drogas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sexo</td>
<td>□ Violencia</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Idea do xogo</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>018 Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>□ Orixinal</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Película</td>
<td>□ Feito real</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Funcións xerais</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>019 Especificase para que se creou o videoxogo?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Cal é a súa función?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Entretén</td>
<td>□ Motivar</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Educar</td>
<td>□ Outras (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Interprétase dado onde está integrado e polo propio título do xogo, mais explicitamente non se ofrece información.

### C.4. Clasificación

<table>
<thead>
<tr>
<th>Clasificación</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>020 Indícase que tipo de recurso é?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? → No titorial</td>
</tr>
<tr>
<td>*Que termo se emprega?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>—</td>
</tr>
<tr>
<td>Número</td>
<td>Pregunta</td>
</tr>
<tr>
<td>--------</td>
<td>----------</td>
</tr>
<tr>
<td>021</td>
<td>Indícase o xénero ou subxénero ao que pertence?</td>
</tr>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que termo se emprega?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Educativo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Conversacional</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Aventura gráfica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Serious Game</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Estratexia</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>-</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**C.5. Grupo destinatario**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>022</td>
<td>Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Centros educativos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Fogar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Museo</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>023</td>
<td>Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Local</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Provincial</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ CCAA</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Nacional</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Internacional</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>024</td>
<td>Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Que se determina? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Idade →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Nivel educativo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>025</td>
<td>Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?</td>
</tr>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### C.6. Obxectivos lúdicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>026</td>
<td>Explicitase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- Explicitase 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>027</td>
<td>Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?</td>
<td>□ Si *Onde? → No titorial, dentro do propio videoxogo&lt;br&gt;*Resumo de cales son → Ver as observacións do apartado B.2 “Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo” deste documento.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.8. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>028</td>
<td>Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?</td>
<td>□ Si *Onde? → No titorial, dentro do propio videoxogo&lt;br&gt;*Resumo de cales son → Ver as observacións do apartado B.2 “Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo” deste documento.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.9. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>029</td>
<td>Enuméranse as competencias básicas que activa?</td>
<td>□ Si *Onde? → *Resumo de cales son? →</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>031</th>
<th>Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
</table>
| □ Si | *Onde? →  
|      | *Resumo de cales son? →  |
| I Non|                                                           |

Observacións
- 

### C.11. Relación co Currículo Oficial

<table>
<thead>
<tr>
<th>032</th>
<th>Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.</th>
</tr>
</thead>
</table>
| □ Si | *Onde? →  
|      | *Cal é? →  |
| I Non|                                                                 |

<table>
<thead>
<tr>
<th>033</th>
<th>Especificase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?</th>
</tr>
</thead>
</table>
| □ Si | *Onde? →  
|      | *Etapa/s →  
|      | *Ciclo/s →  
|      | *Curso/s →  
|      | *Área/s →  |
| I Non|                                                                 |

<table>
<thead>
<tr>
<th>034</th>
<th>Especificase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?</th>
</tr>
</thead>
</table>
| □ Si | *Onde? →  
|      | *Etapa/s →  
|      | *Ciclo/s →  
|      | *Curso/s →  
|      | *Área/s →  |
| I Non|                                                                 |
### Conclusións do bloque C

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

<p>| |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Non se inclúe suficiente información lúdico-pedagóxica dentro do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>Inclúese un titorial no que se explica claramente a dinámica, como realizar as accións dentro do xogo, mas non se explicitan as finalidades do mesmo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>


### D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

#### D.1. Idioma

**035** Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>*Indicar número de idiomas → 1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Galego</td>
<td>□ Español</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**036** En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?

<p>| |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Botóns (texto)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Botóns (locución)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Locucións personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- [ ]

#### D.2. Son

**037** Que sons integra o videoxogo?

<p>| |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Música</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Voces</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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?

<p>| |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
</tr>
</tbody>
</table>


**Observacións**

- Non se recibe correo de confirmación do rexistro

## D.4. Plataforma

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observación</th>
<th>Onde? →</th>
<th>Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Consola (esp.)</td>
<td>□ PC</td>
<td>□ Teléfono intelixente</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Tableta</td>
<td>□ Outra/s (esp.) →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

## D.5. Sistema operativo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observación</th>
<th>Onde? →</th>
<th>Indicar e especificar versión.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Windows</td>
<td>□ Linux</td>
<td>□ MacOs</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Android</td>
<td>□ iOS</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro(s) (especificar) →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

## D.6. Sistema periférico

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observación</th>
<th>Onde? →</th>
<th>Indicar cales se necesitan</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Teclado</td>
<td>Rato</td>
<td>Joystick</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Pantalla táctil</td>
</tr>
</tbody>
</table>
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 Especificase 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...) →
### D.11. Publicidade

<table>
<thead>
<tr>
<th>Identificación</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>046</td>
<td>O videoxogo integra publicidade?</td>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Identificación</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>047</td>
<td>Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?</td>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.13. Contacto

<table>
<thead>
<tr>
<th>Identificación</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>048</td>
<td>Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúvidas?</td>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### Observacións

- 

### Conclusións do bloque D

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

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Observacións</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Conclusións do bloque D</strong></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>En liñas xerais respecto ás características técnicas do videoxogo, podemos concluír...</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>•</strong></td>
<td>Xogo dixital en galego.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>•</strong></td>
<td>Inclúe música de fondo durante o xogo e un efecto sonoro ao perder.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>•</strong></td>
<td>Non inclúe un servizo ante problemas ou dúbidas sobre o xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>•</strong></td>
<td>Non inclúe compras.</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>•</strong></td>
<td>Inclúe certa publicidade subliminal no terceiro nivel a través de imaxes.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

#### E.1. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Obxectivo</th>
<th>Adecuación</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>049</td>
<td>Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Descoñécese o grupo destinatarios ao que se dirixe, mais os obxectivos son adecuados para todas as idades.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>050</td>
<td>Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: O obxectivo é moi xeral: saber como se separa para reciclar. En relación a saber que depositar en cada colector de lixo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>051</td>
<td>O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Xogo de habilidade con grandes compoñentes de aleatoriedade</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>052</td>
<td>Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>053</td>
<td>Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Xogo de dinámica sinxela para a obxectivo pedagóxico xeral que se desexa abarcar.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

### E.2. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Obxectivo</th>
<th>Procedencia da información</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>054</td>
<td>O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Son contidos vixentes na actualidade</td>
</tr>
<tr>
<td>055</td>
<td>O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>056</td>
<td>O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica
<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Contenido</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>057</td>
<td>O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td>058</td>
<td>O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Dēbese saber a que colector depositar os lixos que se presentan para obter puntos e non perder.</td>
</tr>
<tr>
<td>059</td>
<td>O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucions expoñendo as información conceptuais.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Débese saber a que colector depositar os lixos que se presentan para obter puntos e non perder.</td>
</tr>
<tr>
<td>060</td>
<td>Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Faltarían que se presentasen máis tipos de lixos. No xogo prima a habilidade máis que a comprensión dos contidos.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Promoción de valores**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Contenido</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>061</td>
<td>O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Non hai personaxes, animacions, videos, textos, ... nin acción a desenvolver que poidan ter relación con esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>062</td>
<td>O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Non hai personaxes, animacions, videos, textos, ... nin acción a desenvolver que poidan ter relación con esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>063</td>
<td>O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacífista e de axuda mutua.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Non hai personaxes, animacions, videos, nin textos nin acción a desenvolver que poidan ter relación con esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>064</td>
<td>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Dado o obxectivo do propio xogo, mais este é reducido.</td>
</tr>
<tr>
<td>065</td>
<td>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Por estar o videoxogo en galego.</td>
</tr>
<tr>
<td>066</td>
<td>O contido carece de connotacións agresivas e violentas.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
**Adecuación**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Puntuación</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>067 Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>*Xustificar: Descoñécese o grupo destinatarios ao que se dirixe, mais si serían adecuados para todas as idades.</td>
</tr>
<tr>
<td>068 Están exentos de erros de información e conceptuais.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td>*Xustificar: Non foron atopados.</td>
</tr>
<tr>
<td>069 Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.</td>
<td>0 2 N/A</td>
<td>*Xustificar: Imaxes dos colectores</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**E.3. Ámbito de incidencia**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Puntuación</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>070 A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?</td>
<td></td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td>071 En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**E.4. Retos**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Puntuación</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>072 De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

*Xustificar: Non hai personaxes, animacions, videos, textos, ... nin acción a desenvolver que poidan ter relación con esta cuestión.*
*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 repitense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida

☐ Os retos están predefinidos no xogo e repitense cada vez que se xoga unha partida, mais algúns dos elementos que os integran varian 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

☐ Accédeese directamente ao reto ao premer nunha imaxe ou texto.

☐ Outros (especificar) →

*Xustificar → Ao premer sobre un dos tres botóns de nivel.

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 → 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 presentanse 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.
<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Características intrínsecas</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>080</strong> Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Valoración → 0 ☐ 2 ☐ N/A

*Xustificar: Dado o carácter de aleatorio e mecánico dos residuos que van aparecendo dende os bordes das pantallas.

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>081</strong> Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 ☐ 2 ☐ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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.

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Observacións</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### E.5. Retroalimentación e axuda

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>082</strong> Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑ Ante accións ou respostas correctas</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Ante accións ou respostas incorrectas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao conseguir un obxectivo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao superar un nivel</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao superar un reto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cando se supera o xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cando remata o xogo aínda que non sexa superado</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>083</strong> Que retroalimentación se recibe (que se premia ou castiga)?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑ Apórtanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Quitanse puntos, moedas, insignias...</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Apórtanse coñecementos ou incentívase a afondar nos contidos, habilidades ou valores tratados no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Son de acerto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Son de erro</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animacións de vitoria</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animacións de derrota</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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.
A retroalimentación que ofrece o videoxogo é relevante á natureza do xogo e á consecución dos retos.

*Valoración → 0  2  N/A

*Xustificar: É relevante á natureza do xogo en canto saber en cada momento que puntuación se vai obtendo.

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, activanse 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

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”, premianse as accións realizadas bajo determinadas condicións, non cada vez que se emite unha acción. (Por exemplo: a recompensa prodúcense 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 proprio criterio... Incorpora finais abertos.

☐ Outras (especificar)

Observacións

Conclusións da análise E

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

- 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>087</th>
<th>O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0  1  □ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Descoñécese o contexto para o que foi creado, mais pode adecuarse a calquera, xa que as partidas poden ser de curta duración.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

F.2. Control do progreso

<table>
<thead>
<tr>
<th>088</th>
<th>O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si * Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>089</th>
<th>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si * Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de...</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Role
### Experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...

| Non |

#### Posibilidades de intervención no deseño instrutivo

<table>
<thead>
<tr>
<th>090 Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Selección de niveis de dificultade.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Selección de retos ou actividades.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Creación completa de retos ou actividades</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Justificar →

#### Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>091 Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicase ou justifique a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Justifícase o por que da selección que se levou a cabo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Justificar →

#### Propostas de uso

<table>
<thead>
<tr>
<th>092 Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Presentación ou incorporación doutros materiais cos cales se pode traballar para a afondar nos contidos.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Justificar →

#### Consideración das necesidades e opinións

<table>
<thead>
<tr>
<th>093 No videoxogo ou materiais complementarios anticipanse as dificultades posibles da súa posta en</th>
</tr>
</thead>
</table>

27
<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivelación</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>094 Píde-se explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado, educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivelación</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>095 No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>096 No videoxogo ou no material complementario suxirense tarefas que deben realizarse en equipo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>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.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>098 Píde-se explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivelación</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>099 O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>100 No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>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</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

28
<table>
<thead>
<tr>
<th>*Valoración →</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
</table>

*Xustificar:

Observacións

---

**Conclusións da análise F**

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

- 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

![Diagrama de estrutura de navegación]

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.
105 Pódese repetir os niveis as veces desexadas?
- Non
- Sí, unha vez superados
- Sí, 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) →
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**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Os escenarios do xogo</th>
</tr>
</thead>
</table>

112 Número:

- □ Un escenario ou fondo
- □ Varios escenarios (especificar número) → 3

113 Localización contornas: Especificar características (reais, fantásticas...) Nº

<table>
<thead>
<tr>
<th>Interior</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Exterior</td>
</tr>
<tr>
<td>Neutro</td>
</tr>
<tr>
<td>Outros (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

114 As contornas do videoxogo inspiranse 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.) →
<table>
<thead>
<tr>
<th>116 Perspectiva:</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Cónica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Isométrica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>117 Estilo gráfico:</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Realista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Surrealista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abstracto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cartoon</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pixelado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Manga</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>118 Cores que predominan:</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Cálidas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Frías</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Claras</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Escuras</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pastel</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>119 En que época histórica se ambienta o videoxogo?</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Presente</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pasado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Futuro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non reflexa ambientación</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Predomina en xeral a cor verde, así como as cores frías e escuras mais atenuadas con cores cálidas, como pode ser o vermello dos tellados das casas.
- En relación ao ítem 119, época histórica, se ben dada a tipoloxía do xogo non se reflexa ambientación, seleccionase 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](image1.png)  ![Nivel 2](image2.png)  ![Nivel 3](image3.png)
### 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Presenza de personaxes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>122 <strong>Intégranse no videoxogo personaxes?</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>- □ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>- □ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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.) →
<table>
<thead>
<tr>
<th>N° de referencias</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 127 Roles

<table>
<thead>
<tr>
<th>Roles</th>
<th>N° de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 128 Trazos / Procedencia / Etnia / Cor

<table>
<thead>
<tr>
<th>N° de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 129 Xénero

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

35
<table>
<thead>
<tr>
<th>Arquetipos</th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>No videoxogo ou nos materiais complementarios describese a personalidade das principais personaxes.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Valoración</strong> → 0</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>-------------------</td>
<td>---</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Xustificar:**

136 As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.

137 Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principiais do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.

138 As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.

139 Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)

140 As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.

141 O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.

142 Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.

143 As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.

**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
G.10. Estrutura temporal

### Tempos, relacións e excepções

<table>
<thead>
<tr>
<th>Dimensión temporal</th>
<th>Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Tempo interno (tempo que transcorre dentro do mundo ficticio do xogo)</td>
<td>O tempo empregado afecta á puntuación.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Emprégase unha dinámica de xogos por quedas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)</td>
<td>Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 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 accíons 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)

### Excepções ao fluxo temporal do xogo:

- Cut-scenes
- Flash back
- Flash forward
- Outra (especificar)

- N/A

*Xustificar →

Observacións

- Lixo a depositar en cada colector. Considéranse limitados, pouca variedade para axudar a saber separar segundo colector
Conclusións da análise G

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

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Carece de trama argumental</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non integra personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Xogo en 2D</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Predomina a cor verde</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non limitación temporal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Obxectos simbólicos limitados</td>
</tr>
</tbody>
</table>
H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

H.1. Reglas do xogo

As regras percibense de maneira clara e inequívoca.

*Valoración → 0 1 N/A

*Xustificar: A dinámica explícase perfectamente no tutorial

Observacións

-

H.2. Obxectivos do xogo

Tipoloxía dos obxectivos do xogo.

□ Absolutos (teñen unha condición de vitória invariable)
□ Relativos (teñen unhas condicións de vitória 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

Adequación

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.

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

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>153</th>
<th>Natureza do conflito</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Conflito de superación persoal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Interpersoais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Intergrupais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Negociados</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Cooperativos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outros (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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

<table>
<thead>
<tr>
<th>154</th>
<th>Composición dos xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Un só xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Un só equipo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Dous xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Dous equipos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Múltiples xogadores/as</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Múltiples equipos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar especificando se os xogadores/as xogan en rede ou de forma presencial →

<table>
<thead>
<tr>
<th>155</th>
<th>Relación entre xogadores/as</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Alianza estática</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Alianza dinámica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---
H.6. O equilibrio de dificultade

156 Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?

□ Si  □ Brindanse 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 □ 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xerais</th>
<th>Específicas</th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Premer</td>
<td>Premer sobre o colector</td>
<td>O colector baléirse. Obtense máis puntuación se a barra de estado esté completa, con 6.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
| **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 → 1 2 N/A
*Xustificar:

162 O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.
*Valoración → 1 2 N/A
*Xustificar:

**Observacións**

* Barra de progreso do colector:

* Lixo batendo contra outro: pérdese o xogo
H.8. Resultados do xogo

### Tipo de resultados

- [□] Monoxogador/a con resultado absoluto (resultado de vitória ou de derrota)
- [ ] Monoxogador/a con resultado de puntação (outorgan puntuación, sen que implique vitória ou derrota)
- [□] Multixogador/a con resultado de vitória única
- [□] Multixogador/a con resultado de derrota única
- [□] Multixogador/a con resultados de clasificación
- [□] Outros (especificar) →
* Xustificar →

### Marcadores

- [ ] Alfanuméricos
- [ ] Icónicos
- [□] N/A
* Xustificar →

### 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 concluir...

- 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 puntuacións 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 accións a realizar son as mesmas, mais o lixo móvese áutomaticamente.
I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE

I.1. Interface gráfica

<table>
<thead>
<tr>
<th>166</th>
<th>Que opcións ou elementos se inclúen na interface?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Menú → Partes superior da pantalla: Xogar, Rexistro, Puntuacións e Tutorial</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns → Pause</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Logos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Mapa xeral do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Caixas de texto →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Outros (especificar) → Barra de progreso e puntuación</td>
</tr>
</tbody>
</table>

A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.

*Valoración → 0 1 N/A

*Xustificar:

As iconas, botóns, símbolos... son orixinais e fáciles de entender.

*Valoración → 0 2 N/A

*Xustificar: Son fáciles de entender

A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúñense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)

*Valoración → 0 1 N/A

*Xustificar: Sí, aínda que hai moi poucos botóns, sendo necesario algún máis.

Observacións:

166

I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais

<table>
<thead>
<tr>
<th>170</th>
<th>O deseño das pantallas é claro e atractivo, apropiada para o grupo destinatario.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Descoñécese o grupo destinatario principal, mais si se considera un deseño claro mais non especialmente atractivo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Medios (ilustracións, animacións, gráficos...)

<table>
<thead>
<tr>
<th>171</th>
<th>Os medios gráficos que compoñen o videoxogo son atractivos, apropiados ás características psicoevolutivas do/a xogador/a</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Descoñécese a quen vai dirixido o xogo, mais os colectores son claros, non tanto algún residuo, como pode ser este:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

45
Axudan a ilustrar conceptos importantes para facilitar a comprensión. Transmiten información relevante no xogo.

*Valoración → 0 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.

O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.

*Valoración → 0 1 N/A

*Xustificar:

O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)

*Valoración → 0 2 N/A

*Xustificar:

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 N/A

*Xustificar:

Texto escrito

Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.

*Valoración → 0 2 N/A

*Xustificar: Atopáronse palabras en Español, como “tutorial”, “salir”, ...
doutro xogo que estaba en español?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>177</td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>178</td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Utiliza fontes tipográficas fáceis de ler.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>179</td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar: O tamaño dos textos do titorial consideráranse demasiado pequenos</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>180</td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>O tamaño das liñas non son longas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar: No titorial</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>181</td>
<td>1</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Contraste adecuado do texto sobre o fondo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>182</td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>183</td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>184</td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen sobre elementos cos que se pode interactuar.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>185</td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>O tempo estimado para a lectura das viñetas ou narracións é axeitado ás características psicoevolutivas das/os destinatarias/os principais.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>186</td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>A nivel técnico, as locucións escóitanse con claridade.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>187</td>
<td>2</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>O timbre de voz, ton, velocidade... das locucións axústanse ás personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Son (música, efectos...)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

47
188 Os elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.

*Valoración → 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:

<table>
<thead>
<tr>
<th>Combinación dos aspectos audiovisuais</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>As diferentes linguaxes integradas no videoxogo son coherentes e adecuadas (por exemplo, as imaxes inter - relacionanse correctamente co texto verbal, a música e o son están correctamente mesturadas, os subtítulos ou información están ben sincronizados coa imaxe e o son...)</td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Non hai suficientes aspectos audiovisuais, mais non hai desfases temporais cando un elemento bate con outro, o son de perda adecúaese co momento de choque, o botón de baleirar os colectores responde correctamente, ...</td>
</tr>
</tbody>
</table>

192 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...

<table>
<thead>
<tr>
<th>Non permite configuracións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non permite configuracións, de feito non se pode nin quitar o son, tendo que silenciar o</td>
</tr>
</tbody>
</table>
I.4. Funcionalidade técnica xeral

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar:</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>195</td>
<td>Permite saltar os cut scenes e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>196</td>
<td>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.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>197</td>
<td>Os tempos de carga son razoables.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>198</td>
<td>No caso de videoxogos on line a URL e favicon son significativos.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar: URL: <a href="http://www.sogama.es/videoxogo/sogama.php">http://www.sogama.es/videoxogo/sogama.php</a> Sen favicon</td>
</tr>
<tr>
<td>199</td>
<td>Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar: No titorial</td>
</tr>
<tr>
<td>200</td>
<td>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.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar: Descoñécese ao grupo ao que se dirixe, mais o control do videoxogo pode entrañar certas dificultades.</td>
</tr>
<tr>
<td>201</td>
<td>Está libre de erros de programación.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar: Non se atoparon.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 concluir...
- Videoxogo en xeral intuitivo.
- O control do videoxogo pode entrañar dificultades a persoas con pouca experiencia no 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.
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Inclúe niveis de dificultade.</td>
<td>• Xogo no que prima o posuír habilidades co manexo do rato, máis que adquisición, comprensión e posta en práctica dos contidos.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Inclúe acceder a un titorial no que se explica a dinámica sen ter que acceder directamente ao xogo.</td>
<td>• 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>• É intuitivo e con interface clara e simple.</td>
<td>• Non permite quitar o son ambiente.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non abusa de contidos teóricos escritos. A información que se presenta é concisa e adequada á tipoloxía de xogo.</td>
<td>• Algúns obxectos simbólicos (lixo) poderían ser cambiados por outro máis comúns. Tamén bótase en falta que houbesen de máis tipos.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non se pode configurar, nin personalizar, nin adaptar. Non ten en conta a accesibilidade.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Análise do videoxogo

**Trivial.gz**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>15 de abril de 2017</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Hardware empregado</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Computador Vaio (Sony)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Modelo: SVF153A1YM</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Edición: Windows 10 Home</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• RAM utilizable: 7,90 GB</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Navegador web: Google Chrome</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Versión 57.0.2987.133</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Índice

A) IDENTIFICACIÓN DEL VIDEOXOGO
   A.1. Videoxogo objeto de análise................................................................. 4
   A.2. Autoría.................................................................................................. 5
   A.3. Imaxe de referencia............................................................................ 6
   Conclusións do bloque A........................................................................... 6

B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO
   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
   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
   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. Lingua 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
   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
   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. Tareas organizativas que implican al centro educativo, museo, fogar
Conclusões da análise F

G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN
G.1. Natureza do mundo do xogo
G.2. Estrutura
G.3. Niveis
G.4. Posibilidades de intervención no mundo ficticio do xogo
G.5. Trama argumental
G.6. A estrutura espacial do videoxogo
G.7. Visión do xogador/a
G.8. Personaxes
G.9. Obxectos simbólicos
G.10. Estrutura temporal
Conclusões da análise G

H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS
H.1. Regras do xogo
H.2. Obxectivos do xogo
H.3. Recompensas
H.4. Conflito do xogo
H.5. Os/as xogadores/as
H.6. O equilibrio de dificultade
H.7. Eventos do videoxogo
H.8. Resultados do xogo
Conclusões da análise H

I) ANÁLISE DA USABILIDADE E INTERACTIVIDADE
I.1. Interface gráfica
I.2. Adecuación dos aspectos audiovisuais
I.3. Accesibilidade
I.4. Funcionalidade técnica xeral
Conclusões da análise I

K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO
K.1. Conclusões finais
## A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO

### A.1. Videoxogo obxecto de análise

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valor</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>001</td>
<td>Título</td>
<td>Trivial.gz</td>
</tr>
<tr>
<td>002</td>
<td>Ano ou data lanzamento</td>
<td>2006</td>
</tr>
<tr>
<td>003</td>
<td>Colección</td>
<td>Sí</td>
</tr>
<tr>
<td>004</td>
<td>Soporte</td>
<td>CD</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ En liña</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Accesible en Web <a href="http://www.as-pg.gal/ShowUserAuthentication.do">http://www.as-pg.gal/ShowUserAuthentication.do</a></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Descarga en Web</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Rede social</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Descarga en tenda</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outro</td>
</tr>
<tr>
<td>005</td>
<td>Localización do xogo</td>
<td>Na indicada páxina web</td>
</tr>
<tr>
<td>006</td>
<td>Prezo</td>
<td>□ €</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Pts</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Gratuíto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>□ Outra opción</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 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@.gz e A Curuxa.
### A.2. Autoría

<table>
<thead>
<tr>
<th>007</th>
<th>Implicadas/os</th>
<th>nº</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Editorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Produtora audiovisual</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outras/os (especificar)</td>
<td>Asociación</td>
<td>1</td>
<td>Asociación Socio-Pedagóxica Galega (AS-PG)</td>
<td>A Coruña</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Non figuran</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 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: Movimento 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 estudios sociais, implicación decisiva no proceso de normalización lingüística, etc. Fonte: [http://www.as-pg.gal/WhoWeAre.do](http://www.as-pg.gal/WhoWeAre.do)
A.3. Imaxe de referencia

Observacións

A.4. Outros datos

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

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.

Outra información de interese

Conclusións do bloque A

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

- Xogo dixital gratuito dispoñible en web
- Iniciativas da AS-PG
- No xogo non se informa do ano de creación, non se inclúen créditos. Indicase a empresa tecnolóxica que deseñou e implementou o Trivial.gz
B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO

B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descripción)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>015</td>
<td>Web do proxecto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Material impreso</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Espazo en tenda virtual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>016</th>
<th>Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Materiais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Titorial</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Tráiler</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Sinopse</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Presentación formal</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Guía didáctica específica para docentes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Información xeral de carácter pedagógico.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Orientación e consellos pedagógicos para o seu uso</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Materiais didácticos complementarios (vídeos, actividades para imprimir...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Información técnica</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro/s</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Información persoal</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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.
<table>
<thead>
<tr>
<th>Obxectivo</th>
<th>Apartado do menú situado na pantalla de xogo</th>
<th>Dixital</th>
<th>Detracción/Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Lista de amizade</td>
<td>Díxital</td>
<td>Permíteche engadir xogador@s a unha lista para poder invitalos doadamente a novas partidas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Propón novas preguntas</td>
<td>Díxital</td>
<td>¿As preguntas parecenche fáceis? ¿Engade novas preguntas ao trivial.gz!</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Mira as clasificacións</td>
<td>Díxital</td>
<td>¿Quén sabe máis de historia? ¿Quen acertou máis preguntas? Aquí poderás sabelo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Campionatos</td>
<td>Díxital</td>
<td>Pantalla na que se informaría dos campionatos públicos</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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. Ademais 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 o xogador 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 contese en tempo) unha 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 resposta correcta de maneira correcta, aínda que non se estean en posesión do turno.
    6. O xogador 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 fáceis? ¿Engade novas preguntas ao trivial.gz!
    5. Xogar partida: Poderás unirte a unha partida ou, se estás rexistrado, configurar unha nova.

- Información persoal:
• Lista de amizades:

Os teus amigos e amigas

Silvia - silvia_ig - Quitar
Login da amizade [ ] Facer amizades

• Propón novas preguntas:

Resposta correcta: 
Resposta incorrecta 1 
Resposta incorrecta 2

• Mira as clasificacións:

• Campionatos:

O videoxogo inclúe instrucións básicas e unha serie de apartados necesarios para o funcionamento do mesmo.

Conclusións do bloque B
En liñas xerais respecto aos materiais e informacions que acompañan o videoxogo podemos concluir...

• O videoxogo inclúe instrucións básicas e unha serie de apartados necesarios para o funcionamento do mesmo.
## C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

### C.1. Código PEGI

<table>
<thead>
<tr>
<th>017</th>
<th>Faise uso da clasificación PEGI?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ PEGI 3</td>
<td>□ PEGI 7</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Linguaxe groseira</td>
<td>□ Drogas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sexo</td>
<td>□ Violencia</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Non</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>018</th>
<th>Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>□ Orixinal</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Película</td>
<td>□ Feito real</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Non</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Especificase no propio título

### C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>019</th>
<th>Especificase para que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>□ Onde? → Instrucións</td>
</tr>
<tr>
<td>*Cal é a súa función?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Entreter</td>
<td>□ Motivar</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Educar</td>
<td>□ Outras (especificar) → Xogar</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Non</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.4. Clasificación

<table>
<thead>
<tr>
<th>020</th>
<th>Indícase que tipo de recurso é?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>□ Onde? → Nas instrucións</td>
</tr>
<tr>
<td>*Que termo se emprega?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Videoxogo</td>
<td>□ Xogo</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### C.5. Grupo destinatario

#### 022 Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Centros educativos □ Fogo □ Museo</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 023 Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Para cal? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Local □ Provincial □ CCAA □ Nacional □ Internacional</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 024 Especificase a quen vai dirixido principalmente o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Que se determina? (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Idade → □ Nivel educativo □ Características especiais (autismo, xordeira, cegueira...)</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 025 Menciónase os coñecementos previos que se deberían ter para sacar proveito do xogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Si</th>
<th>*Onde? →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións
### C.6. Obxectivos lúdicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>026</th>
<th>Explicitase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? → Nas instrucións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son → Ver observacións do ítem 016</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.7. Regras do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>027</th>
<th>Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? → Nas instrucións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son → Ver observacións do ítem 016</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.8. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>028</th>
<th>Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? → Nas instrucións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son → Ver observacións do ítem 016</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Os retos neste xogos serían as preguntas con tres opcións de resposta.

### C.9. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>029</th>
<th>Enuméranse as competencias básicas que activa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>030</th>
<th>Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>031 Enuméranse os contidos educativos que se tratan no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td>-</td>
</tr>
</tbody>
</table>

C.11. Relación co Currículo Oficial

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>032 Indícase a Lei do sistema educativo vixente durante o lanzamento do xogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Cal é? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>033 Especificase se os obxectivos pedagóxicos do videoxogo se cinguen aos obxectivos prescritos pola Administración Educativa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td>-</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>034 Especificase se os contidos do videoxogo se cinguen aos contidos prescritos pola Administración Educativa?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Área/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td>-</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Conclusións do bloque C**

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>035</th>
<th>Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Indicar número de idiomas → 1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Galego</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Español</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Vasco</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Catalán</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Inglés</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>036</th>
<th>En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns (texto)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns (locución)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos escritos (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos locutados (instrucións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Locucións personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

D.2. Son

<table>
<thead>
<tr>
<th>037</th>
<th>Que sons integra o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Música</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Voces</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>

D.3. Rexistro

<table>
<thead>
<tr>
<th>038</th>
<th>Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Especificar os datos que solicita para o acceso → Identificador; Contrasinal; Repetir contrasinal; Nome; Apelidos; Correo electrónico; NIF; Imaxe de avatar</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
</table>
### D.4. Plataforma

<table>
<thead>
<tr>
<th>039</th>
<th>Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Indicar as plataformas nas que pode ser utilizado.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Consola (esp.)  □ PC □ Teléfono intelixente</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Tableta □ Outra/s (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observación**

- O xogo semella estar deseñado para PC, mais fixose 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:

![Diagrama do taboleiro](image-url)
D.5. Sistema operativo

<table>
<thead>
<tr>
<th>040</th>
<th>Inclúese información sobre os sistemas operativos nos que funciona?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Indicar e especificar versión.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Windows □ Linux □ MacOs □ Android □ iOS</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

D.6. Sistema periférico

<table>
<thead>
<tr>
<th>041</th>
<th>Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Indicar cales se necesitan</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Teclado □ Rato □ Joystick □ Pantalla táctil</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- O teclado para iniciar sesión e convidar a amizades dentro do xogo. Fundamentalmente utilizase o rato.

D.7. Outros requisitos técnicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>042</th>
<th>Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Conexión á rede □ Resolución mínima da pantalla □ RAM</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Tarxeta de son □ Instalación de plugins □ Execución de arquivos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- 

D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th>043</th>
<th>Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Realidade Aumentada</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Realidade Virtual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Kinect</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Chat</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Control parental</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Redes Sociais</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

17
### D.9. Linguaaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>044</td>
<td>Especificase a linguaaxe de programación na que se creou o videoxogo?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.10. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>045</td>
<td>O videoxogo inclúe compras integradas?</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.11. Publicidade

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>046</td>
<td>O videoxogo integra publicidade?</td>
</tr>
</tbody>
</table>
□ 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 mòstrase: Suxerencias: trivial.gz@asp-g.com Tamén se inclúe un correo electrónico de contacto e ligazón á web da empresa que desenhou e implementou o xogo.

□ Non

Observacións

-

Conclusións do bloque D

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

- Xogo dixital en galego.
- Non inclúe nin música nin sons
- Inclúe un servizo ante problemas ou dúbidas sobre o xogo. Fixose 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Adecuación</th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>049 Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *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.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>050 Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</td>
<td>*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.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>051 O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se persegue.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar: Dado que permite xogar de 1 a 6 xogadores/as e seleccionar a categoría das preguntas.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>052 Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar: As preguntas poden ser contestadas ao chou, sen ler, ás sortes.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>053 Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar: Si, ao ter en conta o xénero do xogo e as súas dinámicas.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

—

E.2. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Procedencia da información</th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>054 O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos científicamente e vixentes na actualidade.</td>
<td>*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 verficouse que inclúen contido validado cientificamente e actualizado.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>055 O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A *Xustificar: Inclúense categorias de preguntas sobre Rosalía, Castelao, Irmandades, entre outras. Ver apartado Observacións.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica
<table>
<thead>
<tr>
<th>Páxina</th>
<th>Contido</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>056</td>
<td>O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.</td>
<td>1</td>
<td>Non aplica dado o xénero de xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>057</td>
<td>O contido organízase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Non aplica dado o xénero de xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>058</td>
<td>O contido preséntase dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoa a un reto específico.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Non aplica dado o xénero de xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>059</td>
<td>O contido preséntase dunha forma expositiva, preséntase a información con textos na pantalla ou con locucions expoñendo as información conceptuais.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Non aplica dado o xénero de xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>060</td>
<td>Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Non aplica dado o xénero de xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>061</td>
<td>O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Dado o xénero de xogo, debería ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>062</td>
<td>O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Dado o xénero de xogo, debería ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>063</td>
<td>O contido oriéntase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Dado o xénero de xogo, debería ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>064</td>
<td>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Dado o xénero de xogo, debería ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>065</td>
<td>O contido oriéntase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>Dado que moitas das preguntas xiran ao redor de Galicia</td>
</tr>
<tr>
<td>066</td>
<td>O contido carece de connotacións agresivas e violentas.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>067</td>
<td>Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>-----</td>
<td>--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Dado o xénero de xogo, debería ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 □ N/A</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Descoñécese o grupo destinatario ao que se dirixe, mais dado onde está integrado o xogo estos serían educadoras e educadores en xeral, así como persoas interesadas pola cultura en xeral, considerándose polo tanto adecuados os contidos.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>068</th>
<th>Están exentos de erros de información e conceptuais.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 □ N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Non foron atopados.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>069</th>
<th>Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → □ 1 2 □ N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Categorías das preguntas:
  - Rosalia
  - Astronomía
  - Castelao
  - Ciencia
  - Cinema
  - Cultura e espectáculos
  - Historia
  - Irmandades
  - Língua e Literatura
  - Música
  - No mundo
  - Xeografía

**E.3. Ámbito de incidencia**

<table>
<thead>
<tr>
<th>070</th>
<th>A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Conceptual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Procedemental ou de habilidades</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Actitudinal</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Xogo de preguntas escritas con tres opcións de resposta.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>071</th>
<th>En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0 1 2 □ N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
E.4. Retos

072 De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?

- Memorización □
- Lóxica □
- Creación □
- Construcción □
- 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 proponendo 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.
<table>
<thead>
<tr>
<th>□ Outros (especificar) →</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Xustificar → Ao premer sobre un dado</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Adecuación pedagóxica**

<table>
<thead>
<tr>
<th>076 Os retos son apropiados para o tratamento dos contidos educativos integrados no videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>077 Preséntanse diferentes retos asociados a un mesmo contido facilitando o recordo e a comprensión.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>078 Os retos son próximos aos problemas prácticos e actuais da vida cotiá, persoal e social do grupo destinatario.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: Dado o xénero de xogo e ao non poder acceder a todas as preguntas, resulta complicado valorar esta cuestión.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>079 Os retos preséntanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*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.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Características intrínsecas**

<table>
<thead>
<tr>
<th>080 Os retos son desafiantes. Os seus obxectivos están claramente especificados mais a posibilidade de obtelos móstrase incerta.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar: As preguntas ou opcións de xogo en xogo en si non son desafiante, mais este desafío pódese xerar ao xogar en modo competición de 2 a 6 persoas.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>081 Os retos propostos resólvense basicamente consultando a información contida no videoxogo ou nos materiais complementarios.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>*Valoración → 0  1  2  N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

**E.5. Retroalimentación e axuda**

<table>
<thead>
<tr>
<th>082 Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Ante accións ou respostas correctas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ante accións ou respostas incorrectas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao conseguir un obxectivo → Móstrase en pantalla un queixo da cor correspondente</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao superar un nivel</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ao superar un reto</td>
</tr>
</tbody>
</table>
□ 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...
□ Quitanse 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  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 indicase 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, activanse 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>086</th>
<th>Con cal dos seguintes principios se identificaría o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>O videoxogo ten un marcado carácter lineal e condutista, utiliza procesos de ensaio-erro dirixidos por medio de reforzos positivos (por exemplo: ganar puntos) ante accións automáticas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>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 producée tras a consecución dun obxectivo educativo).</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>O videoxogo contempla un enfoque cognitivista, os contidos organízanse de maneira xerárquica pero permite unha interacción non lineal.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>O videoxogo presenta problemáticas de complexidades similares ao mundo real, ás que hai que facer fronte aplicando os aspectos a aprender.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>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.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Conclusións da análise E

<table>
<thead>
<tr>
<th>En liñas xerais respecto ao deseño instrutivo do videoxogo, podemos concluir...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• 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, Língua, Música, entre outras.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Permite crear partidas, seleccionar número de xogadores/as, categorías das preguntas e proponer preguntas para incorporar ao Trivial.gz</td>
</tr>
<tr>
<td>• As preguntas móstranse de forma aleatoria, repetíndose algunhas na mesma partida.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
**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  □  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 outro 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:

![Diagrama de porcentaxes e gráficas](image-url)
### F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a

<table>
<thead>
<tr>
<th>Rol</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>089</strong> O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si <em>Especificar o rol que se suxire (soporte dos contidos tratados no xogo, guía de experiencias de aprendizaxe colaborativas a partir do uso do xogo...)</em></td>
</tr>
<tr>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Posibilidades de intervención no deseño instrutivo

<table>
<thead>
<tr>
<th>090 Que opcións se brindan especificamente á figura mediadora para intervir na estrutura do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Selección de niveis de dificultade.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Selección de retos ou actividades.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Creación completa de retos ou actividades</td>
</tr>
<tr>
<td>Non se brindan opcións para configurar o xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Comunicación dos criterios de elaboración do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>091 Se o videoxogo ou os materiais complementarios contan cun apartado específico para a figura dinamizadora, que información explícita se aporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicase ou xustifícase a teorías ou teorías de aprendizaxe subxacentes.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación da lóxica interna que organiza os contidos e a secuencia dos retos.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación das fontes ou documentación de referencia tomadas para a selección e tratamento dos contidos do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos criterios polos cales se incluíron e/ou excluíron contidos. Xustifícase o por que da selección que se levou a cabo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos conceptos básicos incluídos no videoxogo, e as relacións entre eles.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación dos criterios de conexión do contido coa contorna social e cultural.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación da relación entre os contidos e as áreas do nivel educativo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Explicación sobre as vantaxes da utilización do videoxogo respecto a outros medios.</td>
</tr>
<tr>
<td>Non se conta cun apartado específico para profesorado, educadores/as, nais, pais...</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Propostas de uso

<table>
<thead>
<tr>
<th>092 Se o videoxogo conta cunha guía didáctica ou material específico para o profesorado, educadores/as, nais ou pais, que se aporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Suxestións didácticas e exemplos de utilización do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Suxestións en canto á realización de actividades posteriores non incluídas nel.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Suxestións en canto a procesos de avaliación, a parte dos resultados obtidos no videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>Núm.</td>
</tr>
<tr>
<td>------</td>
</tr>
<tr>
<td>093</td>
</tr>
<tr>
<td>094</td>
</tr>
<tr>
<td>095</td>
</tr>
<tr>
<td>096</td>
</tr>
<tr>
<td>097</td>
</tr>
<tr>
<td>098</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>095</td>
<td>No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.</td>
<td>1</td>
<td>* Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>096</td>
<td>No videoxogo ou no material complementario suxirense tarefas que deben realizarse en equipo.</td>
<td>1</td>
<td>* Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>097</td>
<td>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.</td>
<td>2</td>
<td>* Xustificar: Selección das categorías, nº de xogadores/as e propoñer preguntas</td>
</tr>
<tr>
<td>098</td>
<td>Pídese explicitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.</td>
<td>1</td>
<td>* Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>099</td>
<td>O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.</td>
<td>1</td>
<td>* Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Xustificar:

100 No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.

*Valoración → 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 comunidad...

*Valoración → 1  2  N/A

Xustificar:

Observacións

---

**Conclusións da análise F**

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

- 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.
G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

G.1. Natureza do mundo do xogo

102 Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Natureza abstracta</th>
<th>Natureza icónica</th>
<th>Natureza narrativa</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

G.2. Estrutura

103 Estrutura de navegación

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Lineal</th>
<th>Núcleo con raios</th>
<th>Sandbox</th>
<th>Outra (esp.)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- Sucesión de preguntas.

G.3. Niveis

104 O xogo consta de etapas, misións ou niveis?

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Si</th>
<th>Non</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Especificar número → 3</td>
<td>*Describir → Non son secuencias. Son independentes un dos outros.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

105 Pódese repetir os niveis as veces desexadas?

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Si, unha vez superados</th>
<th>Si, aínda que non se superen</th>
<th>Non, teríase que comezar o videoxogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

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

106 Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Ningunha</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
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, alegria, 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
<table>
<thead>
<tr>
<th>N.°</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción</th>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>114</td>
<td>As contornas do videoxogo inspiranse e/ou reflicten lugares reais? (cidades, monumentos...)</td>
<td>Si</td>
<td>*En cales?→</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Algunhas</td>
<td>*En cales?→</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Non</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Difícil determinar</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>115</td>
<td>Dimensións:</td>
<td>2D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>3D</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Outra (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>116</td>
<td>Perspectiva:</td>
<td>Côntica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Isométrica</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Outra (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>117</td>
<td>Estilo gráfico:</td>
<td>Realista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Surrealista</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Abstracto</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Cartoon</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Pixelado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Manga</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>118</td>
<td>Cores que predominan:</td>
<td>Cálidas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Frias</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Claras</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Escuras</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Pastel</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Outra (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>119</td>
<td>En que época histórica se ambienta o videoxogo?</td>
<td>Presente</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Pasado</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Futuro</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>Non reflexa ambientación</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td></td>
<td>• Emprégase o taboleiro do coñecido Trivial.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Presenza de personaxes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>122</strong> Intégranse no videoxogo personaxes?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>123</strong> No caso de integrar personaxes, de que maneira?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pre-definidos (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Selección avatar (esp. as opcións)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Creación avatar (esp. as opcións)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>124</strong> Estilo gráfico</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Realista</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Surrealista</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Abstracto</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cartoon</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Pixelado</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Manga</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>125</strong> Características da representación gráfica</td>
</tr>
<tr>
<td>□ 2D</td>
</tr>
<tr>
<td>□ 3D</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>126</strong> Especie</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Persoa</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animal</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ser fantástico</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>127</strong> Roles</td>
</tr>
<tr>
<td>Femininos</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Heroína</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Axudante</td>
</tr>
</tbody>
</table>

35
<table>
<thead>
<tr>
<th>Personaxes principais</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>128 Trazos / Procedencia / Etnia / Cor</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Occidentais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asiáticos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Árabes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Indios</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Africanos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Xitana</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Azul</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Amarelo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Verde</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Laranxa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Rosa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>N/A</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>129 Xénero</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Feminino</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Masculino</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asexual</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>N/A</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>130 Estados e necesidades especiais</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe en cadeira de rodas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe sen unha extremidade</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe xorda</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe con baixa visión</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe embarazada</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Personaxe con dificultades lingüísticas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Categoría</td>
<td>Descripción</td>
</tr>
<tr>
<td>-----------</td>
<td>-------------</td>
</tr>
<tr>
<td>Idade</td>
<td>Infancia (0-12 anos)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Adolescencia (13-18 anos)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Mocidade (19-35 anos)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Adultez (36-65 anos)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Vellez (65 en diante)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Non se distingue</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>Rexistro lingüístico</td>
<td>Estándar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Culto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Coloquial</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Vulgar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>Arquetipos</td>
<td>No videoxogo ou nos materiais complementarios describese a personalidade das principais personaxes.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Os nomes das personaxes suxiren as súas cualidades.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>O papel que desempeñan as personaxes femininas no videoxogo é importante.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>As personaxes non reproducen estereotipos sexistas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Os arquetipos cos que se identifican as personaxes principias do videoxogo son coherentes cos obxectivos e contidos educativos do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>As proporcións e corpos son adecuadas á idade e sexo das personaxes.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Valoración → 0 1 2 N/A
*Xustificar:
<table>
<thead>
<tr>
<th>139</th>
<th>Inclúense personaxes de diferentes complexións (delgada, atlética, grosa...)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>140</th>
<th>As vestimentas e complementos das personaxes son apropiadas para as accións que realizan no videoxogo.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>141</th>
<th>O movemento das personaxes e/ou pose adecúase ás accións que realizan.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>142</th>
<th>Aprécianse diferentes estados anímicos nos rostros, nos xestos ou nos movementos.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>143</th>
<th>As formas de falar das personaxes son coherentes cos seus estados.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>G.9. Obxectos simbólicos</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

| G.10. Estrutura temporal |

<table>
<thead>
<tr>
<th>145</th>
<th>Dimensión temporal</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Tempo interno (tempo que</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ O tempo empregado afecta á puntuación.</td>
</tr>
<tr>
<td>transcorre dentro do mundo ficticio do xogo</td>
<td>□ Emprégase unha dinámica de xogos por quendas.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outros (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• 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)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Para máis de 2 xogadores/as emprégase unha dinámica por quendas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)</td>
<td>□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>146 Relacións entre as dimensións temporais:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Dimensión única (é tempo real, non ficticio)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Simétrica (xógase en tempo real)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Asimétrica (tempo real diferente ao figurado)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ 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)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>147 Excepcións ao fluxo temporal do xogo:</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Cut-scenes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Flash back</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Flash forward</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

---

**Conclusións da análise G**

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

- 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 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 vitória invariable)

□ Relativos (teñen unhas condicións de vitória 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

150 Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.

*Valoración → 0 1 N/A

*Xustificar:

151 Os obxectivos do xogo son adecuados para alcanzar os obxectivos pedagóxicos.

*Valoración → 0 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:

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Antes do 2017</th>
<th>2017</th>
<th>Total</th>
<th>Partidas</th>
<th>Galladas</th>
<th>Acertadas</th>
<th>Falldas</th>
<th>Porcentaxe</th>
<th>Puntos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Xogados</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>10 primeiros</td>
<td>1-2-3-4-5-6-7-8-9-10</td>
<td>10 últimas</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Procurar as estatísticas por identificador

Identificador: ________________________

Procura

Escollte un tema e consulta a clasificación

Clasificación polo tema Rosalía

Seleccionar

- Imaxe ao seleccionar por exemplo o tema “Rosalía”:

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Antes do 2017</th>
<th>2017</th>
<th>Total</th>
<th>Partidas</th>
<th>Galladas</th>
<th>Acertadas</th>
<th>Falldas</th>
<th>Porcentaxe</th>
<th>Puntos</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Xogados</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>10 primeiros</td>
<td>1-2-3-4-5-6-7-8-9-10</td>
<td>10 últimas</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 enfrentamento entre xogadores/as para conseguir a vitória 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
□ Brindanse 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.
### H.7. Eventos do videoxogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>158</th>
<th>Mutabilidad (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Infinita. Poden quedar de maneira permanente.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → N/A*

<table>
<thead>
<tr>
<th>159</th>
<th>Compoñente de azar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar → Puntuación obtida no dado para poder acceder a unhas ou outras casas*

<table>
<thead>
<tr>
<th>160</th>
<th>Accións do xogador/a</th>
</tr>
</thead>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Xerais</th>
<th>Específicas</th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Diexéticas</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Mover personaxe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Calcular</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Escribir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Seleccionar</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Premer</td>
<td>Premer sobre a resposta considerada correcta</td>
<td>- 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Arrastrar obxectos</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Coller</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Colorear</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Construír</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outras</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non diexéticas</td>
<td>□ Pause</td>
<td>A ficha móvese polo taboleiro tantas casas como número saia no dado.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.

*Valoración → 1 2 N/A

*Xustificar:

O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.

*Valoración → 1 2 N/A

*Xustificar:

H.8. Resultados do xogo

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 →
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Marcadores</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Alfanuméricos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Icónicos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Cómputo que aparece no marcador</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Individual, por equipos ou ambos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Mostra o resultado total ou parcial</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Puntuación final ou definitiva da partida</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

—

Conclusións da análise H

En liñas xerais respecto ao sistema de regras do videoxogo, podemos concluir...

- Estamos ante un videoxogo multixogador/a en liña
- No videoxogo fóméntase 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>166</th>
<th>Que opcións ou elementos se inclúen na interface?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Menú →</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Botóns → Sair da partida</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Logos → Logo da AS-PG</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Mapa xeral do xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Caixas de texto →</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>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</td>
</tr>
</tbody>
</table>

167 A interface do videoxogo é intuitiva e de fácil manexo.

*Valoración → 0   1   2   N/A

*Xustificar:

168 As iconas, botóns, símbolos... son orixiniais e fáceis de entender.

*Valoración → 0   1   2   N/A

*Xustificar: • Son fáceis de entender

169 A distribución da información en pantalla é correcta, ordenada (exemplo: reúñense no mesmo espazo botóns con funcionalidades similares)

*Valoración → 0   1   2   N/A

*Xustificar: Aconséllanse 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 → 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 2 N/A

*Xustificar: atopáronse algúns erros ortográficos

177 A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.

*Valoración → 0 2 N/A

*Xustificar: Algunhas preguntas requirirían unha mellora na redacción
<table>
<thead>
<tr>
<th>N°</th>
<th>Comentarios</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>178</td>
<td>Utiliza fuentes tipográficas fáciles de leer.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>179</td>
<td>El tamaño de los textos son adecuados para su correcta observación.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: O tamaño dos textos consideran demasiado pequeños</td>
</tr>
<tr>
<td>180</td>
<td>El tamaño de las líneas no son largas.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>181</td>
<td>Contraste adecuado del texto sobre el fondo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>182</td>
<td>En el caso de videojuegos que integren una narración textual o historia, la lectura es fácil, con una gramática clara y precisa, adecuada al jugador/a</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>183</td>
<td>Tense en cuenta el sentido y la unidad semántica al fragmentar los subtítulos o textos.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>184</td>
<td>Los subtítulos no se muestran cuando el jugador/a debe concentrarse en otras acciones. No se superponen sobre elementos con los que se puede interactuar.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>185</td>
<td>El tiempo estimado para la lectura de las viñetas o narraciones es adecuado a las características psicoevolutivas de los destinatarios/principales.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Locuciones</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>186</td>
<td>A nivel técnico, los locuciones escuchan con claridad.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>187</td>
<td>El timbre de voz, tono, velocidad... las locuciones ayudan a las personajes.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Son (música, efectos...)</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>188</td>
<td>Los elementos sonoros mejoran el entendimiento de las situaciones que acontecen en el videojuego.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>189</td>
<td>Los sonidos de acierto y error no son estridentes.</td>
</tr>
<tr>
<td>Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>------------------------</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

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 subtitulouos 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

---

### 1.3. 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

<p>| | | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>195</td>
<td>Permite saltar os <em>cut scenes</em> e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0  1  2  N/A</em></td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>196</td>
<td>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.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 1  2  N/A</em></td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>197</td>
<td>Os tempos de carga son razonables.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0  1  2  N/A</em></td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>198</td>
<td>No caso de videoxogos on line a URL e <em>favicon</em> son significativos.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0  1  2  N/A</em></td>
<td><em>Xustificar:</em> URL: <a href="http://www.as-pg.gal/trivial.gz/GamePage.do">http://www.as-pg.gal/trivial.gz/GamePage.do</a> Sen favicon</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>199</td>
<td>Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0  1  2  N/A</em></td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>200</td>
<td>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.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0  1  2  N/A</em></td>
<td><em>Xustificar:</em></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>201</td>
<td>Está libre de erros de programación.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración → 0  1  2  N/A</em></td>
<td><em>Xustificar:</em> 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:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Observacións

-   

#### Conclusións da análise I

En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluir...

- Videoxogo en xeral intuitivo
- Non se atoparon erros de programación
- Xogo non adaptado para persoas con diversidade
- Requerría unha revisión lingüística
- 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

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Inclúe opcións de xogo para até seis xogadores/as.</td>
<td>Inclúe instrucións nas que se explican a dinámica do xogo, mais bótaese 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>Inclúe a posibilidade de seleccionar nivel de dificultade do xogo.</td>
<td>Algunhas preguntas repítese nunha mesma partida.</td>
</tr>
<tr>
<td>Inclúe a opción de poder seleccionar as categorías das preguntas.</td>
<td>O tamaño das preguntas e das respostas considérase pequeno.</td>
</tr>
<tr>
<td>Inclúe un sistema de comunicación sincrónica entre xogadores/as.</td>
<td>Deseño gráfico pouco coidado e carente de atractivo.</td>
</tr>
<tr>
<td>Inclúe completas táboas de clasificación.</td>
<td>Por defecto o seu tamaño é pequeno. Trátase dun xogo de preguntas-respostas onde debería facilitar máis e mellor a lectura dos textos.</td>
</tr>
<tr>
<td>Inclúe a opción de colaborar co xogo creando novas preguntas.</td>
<td>Non ten en conta a accesibilidade.</td>
</tr>
<tr>
<td>En xeral bo funcionamento técnico.</td>
<td>Os textos requiririan unha revisión lingüística.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

En xeral bo funcionamento técnico. Os textos requiririan unha revisión lingüística.
Análise do videoxogo

**A Coruxa**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Data de inicio do proceso da análise</th>
<th>16 de abril de 2017</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Hardware empregado</strong></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Computador Vaío (Sony)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Modelo: SVF153A1YM</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Edición: Windows 10 Home</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• RAM utilizable: 7,90 GB</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>• Navegador web: Google Chrome</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>◦ Versión 57.0.2987.133</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Índice</td>
<td>Página</td>
</tr>
<tr>
<td>------------------------------------------------------------------------</td>
<td>--------</td>
</tr>
<tr>
<td>A) IDENTIFICACIÓN DO VIDEOXOGO</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>A.1. Videoxogo obxecto de análise</td>
<td>4</td>
</tr>
<tr>
<td>A.2. Autoría</td>
<td>5</td>
</tr>
<tr>
<td>A.3. Imaxe de referencia</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque A</td>
<td>6</td>
</tr>
<tr>
<td>B) MATERIAIS QUE COMPLEMENTAN O VIDEOXOGO</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>B.1. Recursos xerais que acompañan o videoxogo</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>B.2. Materiais específicos que reforzan e facilitan o uso do videoxogo</td>
<td>7</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque B</td>
<td>10</td>
</tr>
<tr>
<td>C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>C.1. Código PEGI</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>C.2. Idea do xogo</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>C.3. Funcións xerais</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>C.4. Clasificación</td>
<td>11</td>
</tr>
<tr>
<td>C.5. Grupo destinatario</td>
<td>12</td>
</tr>
<tr>
<td>C.6. Obxectivos lúdicos</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>C.7. Regras do xogo</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>C.8. Retos</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>C.9. Obxectivos educativos</td>
<td>13</td>
</tr>
<tr>
<td>C.10. Contidos educativos</td>
<td>14</td>
</tr>
<tr>
<td>C.11. Relación co Currículo Oficial</td>
<td>14</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque C</td>
<td>15</td>
</tr>
<tr>
<td>D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>D.1. Idioma</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>D.2. Son</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>D.3. Rexistro</td>
<td>16</td>
</tr>
<tr>
<td>D.4. Plataforma</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>D.5. Sistema operativo</td>
<td>17</td>
</tr>
<tr>
<td>D.6. Sistema periférico</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>D.7. Outros requisitos técnicos</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>D.9. Linguaxe de programación</td>
<td>18</td>
</tr>
<tr>
<td>D.10. Compras</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>D.11. Publicidade</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>D.12. Garantía</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>D.13. Contacto</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións do bloque D</td>
<td>19</td>
</tr>
<tr>
<td>E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td>E.1. Obxectivos educativos</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td>E.2. Contidos educativos</td>
<td>21</td>
</tr>
<tr>
<td>E.3. Ámbito de incidencia</td>
<td>23</td>
</tr>
<tr>
<td>E.4. Retos</td>
<td>24</td>
</tr>
<tr>
<td>E.5. Retroalimentación e axuda</td>
<td>26</td>
</tr>
<tr>
<td>E.6. Teorías de aprendizaxe</td>
<td>29</td>
</tr>
<tr>
<td>Conclusións da análise E</td>
<td>29</td>
</tr>
<tr>
<td>F) ANÁLISE DA APLICACIÓN DIDÁCTICA</td>
<td>30</td>
</tr>
<tr>
<td>F.1. Tempo</td>
<td>30</td>
</tr>
<tr>
<td>F.2. Control do progreso</td>
<td>30</td>
</tr>
<tr>
<td>F.3. Modelo da figura dinamizadora ou mediadora entre o videoxogo e o xogador/a</td>
<td>30</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### A) IDENTIFICAÇÃO DO VIDEOXOGO

#### A.1. Videoxogo obxecto de análise

<table>
<thead>
<tr>
<th>001</th>
<th>Título</th>
<th>A Coruxa</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>002</td>
<td>Ano ou data lanzamento</td>
<td>2009</td>
</tr>
<tr>
<td>003</td>
<td>Colección</td>
<td>Non figura</td>
</tr>
<tr>
<td>004</td>
<td>Soporte</td>
<td>CD</td>
</tr>
<tr>
<td>005</td>
<td>Localización do xogo</td>
<td>Na indicada páxina web</td>
</tr>
<tr>
<td>006</td>
<td>Prezo</td>
<td>€</td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### 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). Disponible en: [http://ctl1.gal/web/notic.php?id=393&show=1&PHPSESSID=06ca65bfff43e81db75945e5a3f54f32&cmes=11&categoria=00](http://ctl1.gal/web/notic.php?id=393&show=1&PHPSESSID=06ca65bfff43e81db75945e5a3f54f32&cmes=11&categoria=00)
- Forma parte do apartado “En xogo” da web da Asociación Socio-Pedagóxica Galega (AS.PG) xunto con tres xogos máis: *Catapalabras*, *Letrad@.gz* e *Trivial.gz*
### A.2. Autoría

<table>
<thead>
<tr>
<th>Implicadas/os</th>
<th>nº</th>
<th>Nome</th>
<th>Localidade</th>
<th>Enderezo web</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xunta de Galicia</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Concello</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Museo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Biblioteca</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Fundación</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Editorial</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Produtora audiovisual</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Persoa/s física/s</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outras/os (especificar)</td>
<td>1</td>
<td>Asociación Socio-Pedagóxica Galega (AS-PG)</td>
<td>A Coruña</td>
<td><a href="http://www.as-pg.gal/MainPage.do">http://www.as-pg.gal/MainPage.do</a></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Non figuran

### Iniciativa

- Propia
- Contratación
- Concurso público
- Subvención
- Outra →
- Non figura / difícil de determinar

### No videoxogo ou no material de soporte inclúense créditos cos nomes propios das persoas que participaron na elaboración do recurso?

- Si *Especificar →
- Non

### 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 estudios sociais, implicación decisiva no proceso de normalización lingüística, etc. Fonte: [http://www.as-pg.gal/WhoWeAre.do](http://www.as-pg.gal/WhoWeAre.do)*
### A.3. Imaxe de referencia

![Primeira imaxe que se mostra en pantalla ao premer en "Xogar unha partida".](image)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### A.4. Outros datos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>012</td>
<td>Premios e/ou méritos recibidos (indicar como se obtivo a información)</td>
</tr>
<tr>
<td>—</td>
<td>—</td>
</tr>
<tr>
<td>013</td>
<td>Número de copias reproducidas e onde se repartiron, descargas, persoas rexistradas... (indicar como se obtivo a información)</td>
</tr>
<tr>
<td>—</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- 1665 persoas rexistradas. Dato obtido seguindo a táboa de clasificación incluída no xogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Código</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>014</td>
<td>Outra información de interese</td>
</tr>
<tr>
<td>—</td>
<td>—</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Conclusións do bloque A

| En liñas xerais respecto á identificación do videoxogo podemos concluir... |
| — |

- Xogo dixital gratuito 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Que recursos acompañan o videoxogo? (breve descripción)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□</td>
<td>Embalaxe</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Material impreso</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Espazo en tenda virtual</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outro (especificar)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- 

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Que materiais ou informacións se integran no videoxogo ou nos recursos sinalados no anterior apartado?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>016</td>
<td><strong>Materiais</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Onde?¹</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Tutorial</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td><strong>Tráiler</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Sinopse</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Presentación formal</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Guía didáctica específica para docentes</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Información xeral de carácter pedagóxico.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Orientación e consellos pedagóxicos para o seu uso</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td><strong>Materiais didácticos complementarios</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Materiais didácticos complementarios</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Información técnica</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td><strong>Outro/s</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Instrucións</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Amizades</th>
<th>Apartado do menú situado na pantalla de xogo</th>
<th>Dixital</th>
<th>Permite engadir xogadores/as a unha lista para poder invitalos a novas partidas.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Clasificación</td>
<td>Apartado do menú situado na pantalla de xogo</td>
<td>Dixital</td>
<td>Acceso á táboa de clasificación xeral composta por todas as persoas rexistradas no xogo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

- **Texto das instrucións:**
  - **Descripción 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: Avanzase a ficha até a seguinte curuxa do taboleiro.
    - Esquío (3, 19, 65): Tres quedadas sen xogar.
    - Lobo (6): Se a ficha cae no lobo, avanzará até o cadro 12.
    - Burro (10, 43): Diás quedadas 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 quedadas sen xogar.
    - Incendio (58): Volta á saída.
  - **Logo de responder unha proba,** a quedada 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 seguido 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:**

![Diagrama de probas y eficiencia](image)

- **Amizades:**

![Imagen de A curuxa - Amizades](image)

- **Clasificacións:**

![Imagen de A curuxa - Clasificacións](image)
**Conclusións do bloque B**

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

- O videoxogo inclúe instrucións e unha serie de apartados necesarios para o funcionamento do mesmo.
## C) INFORMACIÓN LÚDICO-PEDAGÓXICA

### C.1. Código PEGI

<table>
<thead>
<tr>
<th>017</th>
<th>Faíse uso da clasificación PEGI?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>* Que etiqueta ou etiquetas se inclúen?</td>
</tr>
<tr>
<td>□ PEGI 3</td>
<td>□ PEGI 7</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Linguaxe groxeira</td>
<td>□ Drogas</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sexo</td>
<td>□ Violencia</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

Observacións

### C.2. Idea do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>018</th>
<th>Especificase se o videoxogo está baseado noutro medio?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>□ Orixinal</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Película</td>
<td>□ Feito real</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

Observacións

- Especificase nas instrucións

### C.3. Funcións xerais

<table>
<thead>
<tr>
<th>019</th>
<th>Especificase para que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>*Cal é a súa función?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Entreter</td>
<td>□ Motivar</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Educar</td>
<td>□ Outras (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

□ Non

Observacións

### C.4. Clasificación

<table>
<thead>
<tr>
<th>020</th>
<th>Indícase que tipo de recurso é?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? → Nas instrucións</td>
</tr>
<tr>
<td>*Que termo se emprega?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Videoxogo</td>
<td>□ Xogo</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### C.5. Grupo destinatario

#### 022 Especificase para que ámbito de aplicación se creou o videoxogo?
- **Si**
  - *Onde? →
  - *Para cal? (especificar)
  - □ Centros educativos
  - □ Foger
  - □ Museo
  - □ Outro (especificar) →
- **Non**

#### 023 Especificase para que ámbito xeográfico se creou o videoxogo?
- **Si**
  - *Onde? →
  - *Para cal? (especificar)
  - □ Local
  - □ Provincial
  - □ CCAA
  - □ Nacional
  - □ Internacional
  - □ Outro (especificar) →
- **Non**

#### 024 Especificase 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**
### C.6. Obxectivos lúdicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>026</td>
<td>Explicitase o obxectivo u obxectivos finais do xogo?</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
  -  Si  
    * Onde? → Nas instrucións 
    * Resumo de cales son → Ver observacións do ítem 016  
  -  Non  
  -  Observacións |

### C.7. Regras do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>027</td>
<td>Describese de forma xeral como se xoga ao videoxogo?</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
  -  Si  
    * Onde? → Nas instrucións 
    * Resumo de cales son → Ver observacións do ítem 016  
  -  Non  
  -  Observacións |

### C.8. Retos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>028</td>
<td>Enumérase os retos e/ou actividades que se teñen que realizar?</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
  -  Si  
    * Onde? → Nas instrucións 
    * Resumo de cales son → Ver observacións do ítem 016  
  -  Non  
  -  Observacións  
  -  Os retos neste xogos seríais as preguntas con tres opcións de resposta. |

### C.9. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Núm.</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Respuesta</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>029</td>
<td>Enuméranse as competencias básicas que activa?</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
  -  Si  
    * Onde? →  
    * Resumo de cales son? →  
  -  Non  
  -  Observacións  
  -  Observacións  |
| 030  | Enuméranse os obxectivos educativos concretos que se pretenden conseguir usando o videoxogo? |  
  -  Si  
    * Onde? →  
    * Resumo de cales son? →  
  -  Non  
  -  Observacións  
  -  Observacións  |
### C.10. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Resumo de cales son? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### C.11. Relación co Currículo Oficial

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Cal é? →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Área/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Etapa/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Ciclo/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Curso/s →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Área/s →</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

-
Conclusións do bloque C

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

| • Inclúese a descripción xeral do xogo, explicase 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. |
## D) CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

### D.1. Idioma

<table>
<thead>
<tr>
<th>035</th>
<th>Sen entrar no videoxogo, especifícase o idioma ou idiomas que soporta?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Onde? →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Non</td>
<td>*Indicar número de idiomas → 1</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Galego □ Español □ Vasco □ Catalán □ Inglés</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro/s (especificar) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>036</th>
<th>En que compoñentes ou elementos do videoxogo se fan visibles os idiomas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>☑ Botóns (texto)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Botóns (locución)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos escritos (instruccións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Caixas con textos locutados (instruccións, narración, axudas...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Locucións personaxes</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Materiais complementarios (guía didáctica, manual de uso...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.2. Son

<table>
<thead>
<tr>
<th>037</th>
<th>Que sons integra o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Efectos de son (onomatopeas, aplausos...)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Música</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Voces</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### D.3. Rexistro

<table>
<thead>
<tr>
<th>038</th>
<th>Para xogar ao videoxogo é necesario rexistrarse?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>☑ Si *Especificar os datos que solicita para o acceso → Identificador; Contrasinal; Repetir contrasinal; Nome; Apelidos; Correo electrónico; NIF; Imaxe de avatar</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
### D.4. Plataforma

**039 Inclúese información sobre as plataformas nas que funciona?**

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Si</td>
<td>No</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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?**

<p>| | | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
<td>□</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Onde? →  

*Indicar e especificar versión.

- □ Windows  
- □ Linux  
- □ MacOs  
- □ Android  
- □ iOS  
- □ Outro/s (especificar) →  

**Observación**

-
### D.6. Sistema periférico

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Inclúese información sobre os periféricos necesarios para a interacción no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Si</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 utilizase o rato.

### D.7. Outros requisitos técnicos

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Que outros requisitos técnicos son necesarios para o seu uso?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Conexión á rede</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Resolución mínima da pantalla</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>RAM</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Tarxeta de son</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Instalación de plugins</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Execución de arquivos</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outros (especificar) →</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- 

### D.8. Tecnoloxías de comunicación e interacción

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Que tecnoloxías para a comunicación e interacción incorpora e/ou necesita?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Realidade Aumentada</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Realidade Virtual</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Kinect</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Chat</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Control parental</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Redes Sociais</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Outras (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td>☐</td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- 

### D.9. Linguaxe de programación

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Especificase a linguaxe de programación na que se creou o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☐</td>
<td>Si *Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- 


### D.10. Compras

<table>
<thead>
<tr>
<th>045</th>
<th>O videoxogo inclúe compras integradas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar obxectivos e prezos das compras (mellorar habilidades personaxe, aumentar tempo de xogo...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

---

### D.11. Publicidade

<table>
<thead>
<tr>
<th>046</th>
<th>O videoxogo integra publicidade?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar tipo de publicidade (subliminar, intrusiva...) →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

---

### D.12. Garantía

<table>
<thead>
<tr>
<th>047</th>
<th>Inclúe garantía de compra ou algún tipo de protección legal ante erros xurdidos no videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>*Especificar →</td>
</tr>
<tr>
<td>☑ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

---

### D.13. Contacto

<table>
<thead>
<tr>
<th>048</th>
<th>Inclúese algún teléfono, correo, formulario... para consultas, resolver problemas ou dúvidas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑ Si</td>
<td>*Especificar → Na parte inferior do xogo mástrase: <em>Suxestións xestor</em>@<em>as-pg.com</em></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:

---

**Conclusións do bloque D**

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

- **Xogo dixital en galego.**
• No incluye música ni sonidos.
• Incluye un correo ante sugerencias relacionadas con el juego.
• No incluye compras ni publicidad.
E) ANÁLISE DO DESEÑO INSTRUTIVO

E.1. Obxectivos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Obxectivo</th>
<th>Adecuación</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>049</td>
<td>Os obxectivos educativos son adecuados ao grupo destinatario ao que se dirixe (en función da idade ou áreas de desenvolvemento: motriz, cognitivo...)</td>
<td>0 1 2</td>
<td>* Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>* Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
<td>* 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.</td>
</tr>
<tr>
<td>050</td>
<td>Os obxectivos educativos son coherentes entre si.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>* Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>* Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
<td>* Xustificar: No xogo trátase de resolver probas de mecánica sinxela sobre Castelao e/ou medio rural.</td>
</tr>
<tr>
<td>051</td>
<td>O xénero e/ou subxénero de videoxogo é acorde aos obxectivos educativos que se perseguen.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>* Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>* Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
<td>* Xustificar: Dado que en principio permite xogar de 1 a 4. Recomendariase outro xénero para os contidos que se pretendan tratar, como pode ser unha pequena aventura gráfica</td>
</tr>
<tr>
<td>052</td>
<td>Todos os obxectivos educativos poden ser alcanzados ao finalizar o videoxogo.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>* Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>* Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
<td>* Xustificar: A gran maioría das probas poden ser contestadas ao chou, sen ler, ás sortes.</td>
</tr>
<tr>
<td>053</td>
<td>Os obxectivos pedagóxicos intégranse coherentemente cos obxectivos do xogo.</td>
<td>0 1 2</td>
<td>* Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>* Valoración → 0 1 2 N/A</td>
<td></td>
<td>* Xustificar: Dada a tipoloxía de xénero do xogo.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

E.2. Contidos educativos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Obxectivo</th>
<th>Procedencia da información</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>054</td>
<td>O contido pertence a un ámbito de saber especializado ou académico, cun valor exclusivamente científico. Son válidos cientificamente e vixentes na actualidade.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>* Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>055</td>
<td>O contido inclúe ámbitos de saber popular, tradicional...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>* Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>056</td>
<td>O videoxogo inclúe, como fonte de información ou retos, recursos producidos na contorna inmediata.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

1 0 = Non, en modo algún | 1 = Bastante, en gran medida | 2 = Si, absolutamente | N/A = Non aplica
<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>057</td>
<td>O contido organizábase a través dunha serie xerarquizada de retos, quebracabezas, minixogos ou niveis.</td>
<td>0</td>
<td>Organízase a través dunha serie de probas, mais non xerarquizadas.</td>
</tr>
<tr>
<td>058</td>
<td>O contido presenta dunha forma inquisitiva, no videoxogo débese demostrar a comprensión aplicándoala a un reto específico.</td>
<td>0</td>
<td>Non aplica dado o xénero de xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>059</td>
<td>O contido presenta dunha forma expositiva, presenta a información con textos na pantalla ou con locucións expoñendo as información conceptuais.</td>
<td>0</td>
<td>Non aplica dado o xénero de xogo. O contido intégrase nas probas a superar.</td>
</tr>
<tr>
<td>060</td>
<td>Os contidos educativos están ben integrados na estrutura do xogo.</td>
<td>0</td>
<td>Non aplica dado o xénero de xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>061</td>
<td>O videoxogo recolle unha realidade pluricultural.</td>
<td>0</td>
<td>Dado o xénero de xogo, debería ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>062</td>
<td>O contido está libre de prexuízos políticos, raciais, sexuais, culturais ou relixiosos.</td>
<td>0</td>
<td>Dado o xénero de xogo, debería ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>063</td>
<td>O contido orientase ao desenvolvemento dunha conciencia pacifista e de axuda mutua.</td>
<td>0</td>
<td>Dado o xénero de xogo, debería ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>064</td>
<td>O contido orientase no desenvolvemento dunha conciencia ecoloxista.</td>
<td>0</td>
<td>Dado o xénero de xogo, debería ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
</tr>
<tr>
<td>065</td>
<td>O contido orientase no desenvolvemento dunha conciencia a prol do idioma galego.</td>
<td>0</td>
<td>Dado que as preguntas xiran ao redor de Galicia</td>
</tr>
<tr>
<td>066</td>
<td>O contido carece de connotacións agresivas e violentas.</td>
<td>0</td>
<td>Dado o xénero de xogo, debería ter acceso a todas as preguntas para valorar esta cuestión.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
cuestión.

### Adecuación

<table>
<thead>
<tr>
<th>Clave</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>067</td>
<td>Os contidos son adecuados aos coñecementos e habilidades que sobre o tema pode ter o grupo destinatario principal do videoxogo.</td>
<td>0</td>
<td>*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.</td>
</tr>
<tr>
<td>068</td>
<td>Están exentos de erros de información e conceptuais.</td>
<td>0</td>
<td>*Xustificar: Non foron atopados.</td>
</tr>
<tr>
<td>069</td>
<td>Os escenarios, os elementos e obxectos que compoñen o videoxogo, integran (implicitamente ou explicitamente) contidos relevantes para a consecución dos obxectivos educativos.</td>
<td>1</td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

* Temas das probas. Son as opcións que se achega para seleccionar á hora de crear novas partidas:

![Imagen de escenario de videoxogo](image)

### E.3. Ámbito de incidencia

<table>
<thead>
<tr>
<th>Clave</th>
<th>Descripción</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>070</td>
<td>A nivel xeral, que ámbito/s de incidencia predomina/n no videoxogo?</td>
<td>1</td>
<td>Conceptual</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Procedemental ou de habilidades</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Actitudinal</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>071</td>
<td>En caso de converxer distintos ámbitos de incidencia, a proporción é coherente e están convenientemente interrelacionados?</td>
<td>2</td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**
### E.4. Retos

072 De que tipoloxía son os retos que forman o videoxogo?

<table>
<thead>
<tr>
<th>Retos</th>
<th>Memorización</th>
<th>Lóxica</th>
<th>Creación</th>
<th>Construcción</th>
<th>Estratexia</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Labirintos</td>
<td>Selección</td>
<td>Quebracabezas</td>
<td>Habilidade</td>
<td>Clasificación</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Cálculo de elementos</td>
<td>Identificación</td>
<td>Pregunta-resposta</td>
<td>Otro/s (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar: Asociación

073 Os retos integran distintos niveis de dificultade?

- [ ] Sí  
  *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 repitense de maneira exacta cada vez que se xoga unha partida.
- [ ] Os retos están predefinidos no xogo e repitense 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 novísimas.
- [ ] Ao interactuar o xogador cun obxecto, elemento, personaxe...
- [ ] Presentación por parte de personaxes previo ao reto.
- [ ] Accédeese 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 presentanse nunha secuencia e estrutura correcta. O nivel de dificultade é progresivo.

*Valoración → 1 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 → 1 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 → 1 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**

<table>
<thead>
<tr>
<th>082</th>
<th>Que accións ou acontecementos suceden no videoxogo para recibir retroalimentación?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>☑️</td>
<td>Ante accións ou respostas correctas</td>
</tr>
<tr>
<td>☑️</td>
<td>Ante accións ou respostas incorrectas</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ao conseguir un obxectivo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ao superar un nivel</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Ao superar un reto</td>
</tr>
<tr>
<td>☑️</td>
<td>Cando se supera o xogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Cando remata o xogo ainda que non sexa superado</td>
</tr>
<tr>
<td>☑️</td>
<td>Outras (especificar) → Ás veces, nalgunas preguntas achégase a opción de obter algunha pista. <em>Utilizar as pistas supón a perda de dous puntos na proba, sempre que se responda correctamente.</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

*Xustificar →*
083 Que retroalimentación se recibe (que se premia o castiga)?

- Apórtanse puntos, moedas, insignias...
- QUITANSE puntos, moedas, insignias...
- Apórtanse pistas relevantes para avanzar no xogo
- Apórtanse coñecementos ou incentivase 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   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 indicase cal sería a resposta correcta.
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, activanse 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 ofrécese pistas nalgunas 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 conductista, 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 producuse 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

Observacións da análise E

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

- 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 mostranse de forma aleatoria, repetindose algunhas na mesma partida.
F.1. Tempo

<table>
<thead>
<tr>
<th>N°</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción Sí</th>
<th>Valoración</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>087</td>
<td>O tempo estimado en completar o xogo (ou cada unha das súas fases) adecúase ao contexto para o que foi creado.</td>
<td></td>
<td>0</td>
<td>*Valoración → 0   ▶ 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*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.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

F.2. Control do progreso

<table>
<thead>
<tr>
<th>N°</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción Sí</th>
<th>Opción Non</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>088</td>
<td>O videoxogo inclúe un controlador das accións do xogador ou xogadora?</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Si *Especificar a información que contén (número e porcentaxe dos retos ou actividades superadas e non superadas, tempo invertido...)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 ainda non gañaches ningunha

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>N°</th>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción Sí</th>
<th>Opción Non</th>
<th>Observación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>089</td>
<td>O videoxogo ou materiais complementarios, fan referencia á figura do profesorado, educador/a, nai, pai...</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ 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...)</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

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?

- Explicase as grandes finalidades educativas que persegue.
- Explicase 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 → 1 2 N/A

*Xustificar:
<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>094</td>
<td>Pídese explícitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do profesorado, educadores/as, nais, pais... sobre a utilización do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
<tr>
<td>095</td>
<td>No videoxogo inclúense retos a superar recorrendo a fontes de información alternativas ao videoxogo, levando ao xogador/a a facer pescuda noutros materiais.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>096</td>
<td>No videoxogo ou no material complementario suxirense tarefas que deben realizarse en equipo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>097</td>
<td>No videoxogo o/a xogador/a pode configurar, seleccionar, cambiar contidos, retos ou actividades, adaptándoo as súa necesidades, permitindo controlar o seu propio proceso de aprendizaxe.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar: Soamente a selección da temática entre dous.</td>
</tr>
<tr>
<td>098</td>
<td>Pídese explícitamente, a través dun cuestionario ou calquera outra técnica, a opinión do/a xogador/a sobre a utilización do videoxogo.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observacións</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nivel</th>
<th>Descripción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>099</td>
<td>O videoxogo suxire agrupamentos flexibles.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>100</td>
<td>No videoxogo inclúense tarefas de interacción comunicativa, por exemplo entre alumnado de distintos niveis educativos ou centros educativos.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
<tr>
<td>101</td>
<td>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...</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 1 2 N/A</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar:</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Observacións

—

Conclusións da análise F

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

- Non inclúe referencia 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.
### G) ANÁLISE DO MUNDO DE FICCIÓN

#### G.1. Natureza do mundo do xogo

<table>
<thead>
<tr>
<th>102 Que tipo de natureza caracteriza o videoxogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Natureza abstracta</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Natureza icónica</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Natureza narrativa</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- 

#### G.2. Estrutura

<table>
<thead>
<tr>
<th>103 Estrutura de navegación</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Lineal</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Núcleo con radios</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Sandbox</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Observacións**

- Sucesión de preguntas ou actividades de asociación

#### G.3. Niveis

<table>
<thead>
<tr>
<th>104 O xogo consta de etapas, misições ou niveis?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si <em>Especificar número →</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Describir →</em></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>105 Pódese repetir os niveis as veces desexadas?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si, unha vez superados</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Si, aínda que non se superen</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non, teríase que comezar o videoxogo</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outra opción (esp.)</td>
</tr>
</tbody>
</table>

| □ N/A                                                                 |

**Observacións**

- 

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>106 Que opción se brinda para intervir no espazo de configuración do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Ningunha</td>
</tr>
</tbody>
</table>

34
G.5. Trama argumental

107 No caso de incluir 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, alegria, 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Os escenarios do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>112 Número:</td>
</tr>
<tr>
<td>- Un escenario ou fondo</td>
</tr>
<tr>
<td>- Varios escenarios (especificar número) →</td>
</tr>
<tr>
<td>113 Localización contornas:</td>
</tr>
<tr>
<td>- Interior</td>
</tr>
<tr>
<td>- Exterior</td>
</tr>
<tr>
<td>Núm.</td>
</tr>
<tr>
<td>-------</td>
</tr>
<tr>
<td>114</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>115</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>116</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>117</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>118</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>119</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións:
- Inspirase 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
<table>
<thead>
<tr>
<th>Non</th>
<th>123 No caso de integrar personaxes, de que maneira?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Pre-definidos (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Selección avatar (esp. as opcións)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Creación avatar (esp. as opcións)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N/A</th>
<th>124 Estilo gráfico</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Realista</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Surrealista</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Abstracto</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Cartoon</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Pixelado</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Manga</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outro (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N/A</th>
<th>125 Características da representación gráfica</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ 2D</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ 3D</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (esp.) →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N/A</th>
<th>126 Especie</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Persoa</td>
<td>Nº de referencias</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Animal</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>□ Ser fantástico</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Outro (especificar)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>N/A</th>
<th>127 Roles</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>Femininos</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Heroina</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Axudante</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Antagonista</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Provedora</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Beneficiaria</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outra (Logo)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Personaxes principais**
### Trazos / Procedencia / Etnia / Cor

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Occidentais</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Ásiáticos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Árabes</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Indios</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Africanos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Xitana</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Azul</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Amarello</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Verde</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Laranxa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Rosa</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp) → marrón</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Xénero

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Feminino</td>
<td>1</td>
</tr>
<tr>
<td>Masculino</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Asexual</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Non se distingue</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Estados e necesidades especiais

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Personaxe en cadeira de rodas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe sen unha extremidade</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe xorda</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe con baixa visión</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe embarazada</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Personaxe con dificultades lingüísticas</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Outro (esp.)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Idade

<table>
<thead>
<tr>
<th>Opción</th>
<th>Nº de referencias</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Infancia (0-12 anos)</td>
<td>2</td>
</tr>
<tr>
<td>Adolescencia (13-18 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Mocidade (19-35 anos)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Adultez (36-65 anos)</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
□ 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 descrebese 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 principais 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:
### G.9. Obxectos simbólicos

<table>
<thead>
<tr>
<th>Pregunta</th>
<th>Opción 1</th>
<th>Opción 2</th>
<th>Opción 3</th>
<th>Opción 4</th>
<th>Opción 5</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Que funcionalidade teñen os obxectos simbólicos?</td>
<td>□ Proporcionan ou axudan a obter información para o desenvolvemento do xogo</td>
<td>□ Manipúlanse para realizar as accións no xogo</td>
<td>□ Proporcionan habilidade especiais ás personaxes</td>
<td>□ Premian ou penalizan a puntuación no videoxogo</td>
<td>□ Outra (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>N/A</td>
</tr>
<tr>
<td>Observacións</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### G.10. Estrutura temporal

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tempos, relacións e excepcións</th>
<th>Opción 1</th>
<th>Opción 2</th>
<th>Opción 3</th>
<th>Opción 4</th>
<th>Opción 5</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Dimensión temporal</td>
<td></td>
<td>Cada nivel, proba ou partida teñen un tempo asignado para completarse.</td>
<td>O tempo empregado afecta á puntuación.</td>
<td>Emprégas unha dinámica de xogos por quedas.</td>
<td>Outros (esp.)</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td>N/A</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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 suítul, vai de dereita a esquerda:

- Para máis de 2 xogadores/as suponse que se emprega unha dinámica por quedas. Nas probas realizadas tentouse validar isto, mais semellaba non funcionar.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Tempo externo (tempo real que se emprega en xogalo)</th>
<th>□ Finita: o xogo termina nun tempo dado (esp.)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>□ Infinita: non existe unha limitación de tempo externo para terminar unha partida.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

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 concluir...

- 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 quedas. Nas probas realizadas tentouse validar isto, mais semellaba non funcionar.
## H) ANÁLISE DO SISTEMA DE REGRAS

### H.1. Regras do xogo

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>148</td>
<td>As regras percíbense de maneira clara e inequívoca.</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em> → 0  1  2  N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em> Dinámica explicada nas instrucións</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**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

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>149</td>
<td>Tipoloxía dos obxectivos do xogo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Absolutos (teñen unha condición de vitória invariable)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Relativos (teñen unhas condicións de vitória que poden variar en funcións dos eventos de cada partida)</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Abertos a interpretación subxectiva do alumnado, profesorado...</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Outra (especificar)</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em> O obxectivos lúdico sempre é o mesmo en cada partida</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Adecuación**

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>150</td>
<td>Os obxectivos do videoxogo son adecuados á idade ou áreas de desenvolvemento (motriz, cognitivo...) do grupo destinatario.</td>
</tr>
<tr>
<td><em>Valoración</em> → 0  1  2  N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Xustificar:</em></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### H.3. Recompensas

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>152</td>
<td>Recompensas que se poden obter durante o xogo ou ao finalizalo.</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Obter puntos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Superar niveis</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Obter premios físicos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Obter bens virtuais</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Aparecer en táboa de clasificacións</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Gardar as marcas persoais</td>
</tr>
</tbody>
</table>
□ Outra (especificar) →

*Xustificar → Aínda que se consiga unha puntuación baixa móstrase a puntuación na táboa de clasificación.

Observacións

- Imaxe principal da táboa de clasificación:

![Táboa de clasificación](image)

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 enfrentamento 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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Estrutura de interacción</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>154 Composición dos xogadores/as</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### H.6. O equilibrio de dificultade

<table>
<thead>
<tr>
<th>156</th>
<th>Existen mecanismos para modular a dificultade do xogo?</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Si</td>
<td>□ Brindanse ao inicio da partida *Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Aparecen durante o transcurso do xogo *Especificar cales e como son →</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>157</th>
<th>En xeral, a complexidade do videoxogo é apropiada e suficiente.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td>*Valoración → 0</td>
</tr>
</tbody>
</table>

*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

<table>
<thead>
<tr>
<th>158</th>
<th>Mutabilidad (cambios que se introducen no sistema de xogo e que afectan ao desenvolvemento da partida)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>□ Temporal. Afectan só a un lapso de tempo.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Finita. Afectan ao período correspondente a unha partida, desaparecen ao comezar outra nova.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ Infinita. Poden quedar de maneira permanente.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□ N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
**Compoñente de azar**

<p>| | | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Sí</td>
<td>*Especificar → Puntuación obtida no dado para poder acceder a unhas ou outras casas</td>
<td>Non</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Accións do xogador/a**

<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th>Xerais</th>
<th>Específicas</th>
<th>Estado do xogo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Diexéticas</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Mover personaxe</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Calcular</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Escribir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Seleccionar</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Premer</td>
<td>-Premer sobre o dado</td>
<td>-A ficha móvese polo taboleiro tantas casas como número saia no dado.</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
<td>-Premer sobre a resposta considerada correcta antes de rematar o tempo</td>
<td>-Gáñase 5 puntos</td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Arrastrar obxectos</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Coller</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Colorear</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Construir</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outras</td>
<td>Ordenar, mover as opcións de arriba a baixo ou de lado a lado.</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Non diexéticas</strong></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Pause</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Configuración →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>□</td>
<td>Menú →</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Outra (especificar) → Sair da partida</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**O videoxogo prové de situacións que non son esperadas polo xogador/a.**

*Valoración → 1 2 N/A

*Xustificar:*

**O videoxogo adáptase de acordo á interacción do/a xogador/a xerando distintas situacións.**

*Valoración → 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 concluir...

- • 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 e xogadoras ao integrar un ranking coas puntuación de todas as xogadoras 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; ... Cômpre 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) → Tabuleiro, 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 componen 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 → 1   2   N/A

*Xustificar:
<table>
<thead>
<tr>
<th>Número</th>
<th>Comentario</th>
<th>Valoración</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>173</td>
<td>O tamaño dos medios gráficos son adecuados para a súa observación correcta.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td><strong>Xustificar:</strong> Puntuación en base ao taboleiro</td>
</tr>
<tr>
<td>174</td>
<td>O aspecto e a ambientación dos escenarios están coidados (efectos atmosféricos, luces, sombras, texturas...)</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>175</td>
<td>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.</td>
<td>0 N/A</td>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td><strong>Texto escrito</strong></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>176</td>
<td>Non ten faltas de ortografía e as construcións gramaticais das frases son correctas. Non contén erros de tradución.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td><strong>Xustificar:</strong> Atopáronse algúns erros relacionados coa puntuación</td>
</tr>
<tr>
<td>177</td>
<td>A información é concisa, con ausencia de ambigüidade e comprensible.</td>
<td>1 N/A</td>
<td><strong>Xustificar:</strong> Algunas preguntas requirirían unha mellora na redacción</td>
</tr>
<tr>
<td>178</td>
<td>Utiliza fontes tipográficas fáciles de ler.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>179</td>
<td>O tamaño dos textos son adecuados para a súa correcta observación.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td><strong>Xustificar:</strong> O tamaño das respostas poderían ser un pouco máis grandes. Cóntase con espazo suficiente.</td>
</tr>
<tr>
<td>180</td>
<td>O tamaño das liñas non son longas.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>181</td>
<td>Contraste adecuado do texto sobre o fondo.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>182</td>
<td>No caso de videoxogos que integren unha narración textual ou historia, a lectura é fácil, cunha linguaxe clara e precisa, adecuada ao xogador/a</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>183</td>
<td>Tense en conta o sentido e a unidade semántica ao fragmentar os subtítulos ou textos.</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
</tr>
<tr>
<td>184</td>
<td>Os subtítulos non se mostran cando o xogador/a debe concentrarse noutras accións. Non se sobrepoñen</td>
<td>0 1 N/A</td>
<td><strong>Xustificar:</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>
sobre elementos con que se puede interactuar.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Locucións

186 A nivel técnico, las locuciones escúitanse con claridad.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

187 El timbre de voz, tono, velocidad... las locuciones axústanse ás personaxes.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Son (música, efectos...)

188 Los elementos sonoros melloran o entendemento das situacións que acontecen no videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

189 Os sons de acerto e erro non son estridentes.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

190 A música ambiental vai acorde coa narración e/ou co subxénero de videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

191 A calidade do son é boa.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar:</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 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...)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>0</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar: Non hai suficientes aspectos audiovisuais para poder valorar esta cuestión.</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

193 A información chave saliéntase a través dalgún mecanismo simbólico: cor, recadro, etc. Sen romper coa estética que engloba o videoxogo.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Valoración</th>
<th>1</th>
<th>2</th>
<th>N/A</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Xustificar: A bandeira (ficha) destaca pouco sobre o fondo</td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Observacións

-
### I.3. Accesibilidade

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Pergunta</th>
<th>Accesibilidade</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>194</td>
<td>Que se pode configurar no videoxogo?</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Axustar o tamaño da fonte</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Activar e desactivar subtítulos</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Activar e desactivar sons, música ambiente...</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Controlar a velocidade do xogo (personaxes, textos, narración da voz en off...)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Contraste, brillo e cor do xogo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Configurar teclado, joystick, rato...</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>☐ Non permite configuracións</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>□ Outros (especificar) →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>*Xustificar →</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Observación</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### I.4. Funcionalidade técnica xeral

<table>
<thead>
<tr>
<th>N.º</th>
<th>Función</th>
<th>Valoração</th>
<th>Xustificar</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>195</td>
<td>Permite saltar os cut scenes e as presentacións ou informacións de introdución ao xogo.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>196</td>
<td>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.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>197</td>
<td>Os tempos de carga son razoables.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>198</td>
<td>No caso de videoxogos on line a URL e favicon son significativos.</td>
<td>0 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>199</td>
<td>Os subtítulos pódense pasar manualmente, premendo por exemplo nun botón.</td>
<td>0 1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>200</td>
<td>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.</td>
<td>1 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>201</td>
<td>Está libre de erros de programación.</td>
<td>0 2 N/A</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

52
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.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Observacións</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Conclusións da análise I

<table>
<thead>
<tr>
<th>En liñas xerais respecto á usabilidade e interactividade do videoxogo, podemos concluir...</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• Xogo non adaptado para persoas con diversidade</td>
</tr>
<tr>
<td>• Requiriría unha revisión lingüísticas</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non permite configuracións</td>
</tr>
<tr>
<td>• Tamaño topográfico das respostas pequeno</td>
</tr>
<tr>
<td>• Non se atopan accións para gardas as partidas</td>
</tr>
<tr>
<td>• Nas partidas monoxogador/a non se detectaron erros de programación</td>
</tr>
<tr>
<td>• Deseño pouco atractivo</td>
</tr>
</tbody>
</table>
K) VALORACIÓN GLOBAL DO VIDEOXOGO ANALIZADO

K.1. Conclusións finais

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

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vantaxes</th>
<th>Inconvenientes</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Inclúe instrucións en canto dinámica do xogo ben explicadas</td>
<td>Bótase en falta información máis detallada e concreta do xogo: finalidades pedagóxicas, como realizar convites no xogo, etc.</td>
</tr>
<tr>
<td>Inclúe completas táboas de clasificación</td>
<td>Algunhas preguntas repitense nunha mesma partida</td>
</tr>
<tr>
<td>En xeral bo funcionamento técnico nas partidas monoxogador/a</td>
<td>O tamaño tipográfico das respostas considérase pequeno</td>
</tr>
<tr>
<td>As súas temáticas que integra considéranse de interese</td>
<td>Non ten en conta a accesibilidade</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Os textos requiririan revisión lingüística</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Inclúe opcións de xogo até catro xogadores/as, mais nas probas realizadas detectáronse erros en canto funcionalidade</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Algúns avisos que saltan á pantalla non son válidos nin se cumpren para partidas monoxogador/a. Por exemplo: <strong>díuas quedas sen xogar</strong></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Inclúese unha opción para a selección de nivel, mais móstrase soamente o “Fácil”</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Os resultados en canto partidas gañadas dou erros</td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td>Desenho gráfico pouco coidado e carente de atractivo. As imaxes do taboleiro semellan estar tomadas doutros recursos ou espazos</td>
</tr>
</tbody>
</table>

54
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 mierda.
Escolle un rol

1. Enfódate a Sara en teus amigos.
2. Marcharse e ir a clase.
3. Pedir a Tana para resolver o problema.

Ayudame a enfrentarme a Sara
Resultado

A vinganza no es la solución.
O asco pode transpor en fronteiras do centro.

Puntos de aprendizaje

Se un amigo que está siendo acusado acusa a ti, ¿qué le aconsejarías? ¿Cómo te podrían ayudar?
Por qué la primera opción no es una buena solución a largo plazo?
Con quien más podría hablar Prosha?
En caso de que acusese a ti, ¿qué opción evitarías?
Razón a respuesta.
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:
As enerxías renovables. O futuro nas túas mans.

Nun dos primeiros escenarios, o videoxogo reporta erro, impedindo o avance.

Outras imaxes que puideron ser tomadas:
Fase 1. O consumo no fogar.
Qué hacer en equipo de música?
Asegúrate de interpretar principal.
Así es más cómo de acender de nuevo.
Mejor un poco de música...

En la cocina

Dos niños están hablando con un hombre que está planchando la ropa.
O CD foi introducido en varios equipos para a súa análise, mais non foi posible a súa reproducción.
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: