

# ODE 1: QUEN XOGA?

## MATERIAL DESCARGABLE



Material elaborado nunha licenza por formación da Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional da Xunta de Galicia no curso 2023/24.

Autoría: Verónica Camiña García e Miguel Otero Bernárdez



## MATERIAL COMPLEMENTARIO PARA O DESENVOLVEMENTO DA ODE

### PROXECTO: QUEN XOGA?

DESCRICIÓN DA ACTIVIDADE: Imos deseñar e construír un xogo de mesa.

QUE TEÑO QUE TER? COMO O FAGO?

- ✓ Observade e valorade o material que tedes no set de construción:
  - Taboleiros de cartón de varios tamaños.
  - Tarxetas de 9x13.
  - 5 dados de cores.
  - Fichas de cores.
- ✓ Entrade no recurso interactivo do *eXeLearning*.
- ✓ Pasos a seguir:
  - Seleccionade que elementos do set ides incorporar no xogo.
  - Seguide os pasos recollidos no bocexo.
  - Podedes usar o ordenador para deseñar o voso taboleiro e/ou cartas. Imprimíranse na impresora dos Polos Creativos.
  - Facede un manual de instrucións seguindo os pasos indicados.
  - Testeade.

### EMPEZAMOS

Esta actividade ten dúas partes, a do deseño e creación do xogo e a elaboración das instrucións ou manual de xogo. Debedes dividir o traballo dentro do equipo para facelo de xeito efectivo no tempo proposto.

Antes de comezar, seleccionade o material do set que vos encaixa así teredes máis tempo para dedicarlle aos outros elementos do xogo.

## DESEÑO

Debedes ter en conta o traballo previo feito e colgado nas paredes da aula baixo o título "XOGOS DE MESA". Neste panel tedes información relevante sobre:

- QUE ME GUSTA
- QUE NON ME GUSTA
- BOTO EN FALTA

Nesta fase decidiremos que tipo de xogo imos crear, que material precisamos e cales van ser as instrucións.

Repartiremos as tarefas dos membros do equipo antes de comezar o deseño.

No recurso dixital tedes material para aprender máis sobre os xogos de mesa. É moi importante ter en conta:

- ✓ Para cantos xogadores imos deseñar o xogo?
- ✓ Cales son os materiais que precisamos?
- ✓ Cal é a mecánica de xogo?

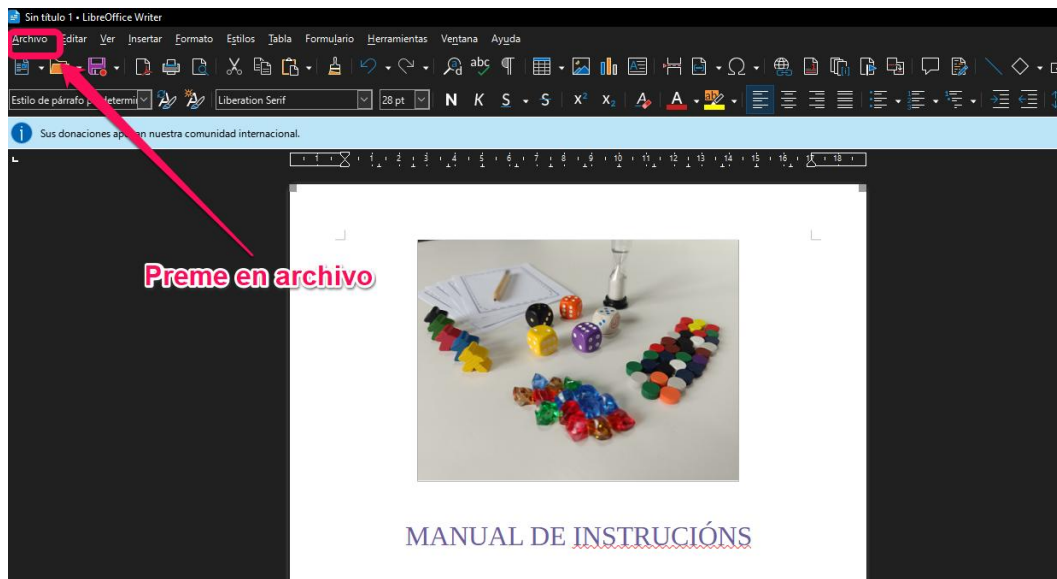
Segundo o que queirades deseñar debedes decidir se ides debuxalo a man ou se ides usar o ordenador. Se deseñamos un taboleiro único de xogo podemos debuxalo a man, despois o plastificaremos para a súa conservación. Se imos facer cartas, normalmente estas se repiten ou seguen unha secuencia, será máis sinxelo se as facemos no ordenador e logo as imprimimos.

Podemos usar as fichas como seguidores ou darlles o valor que queiramos.

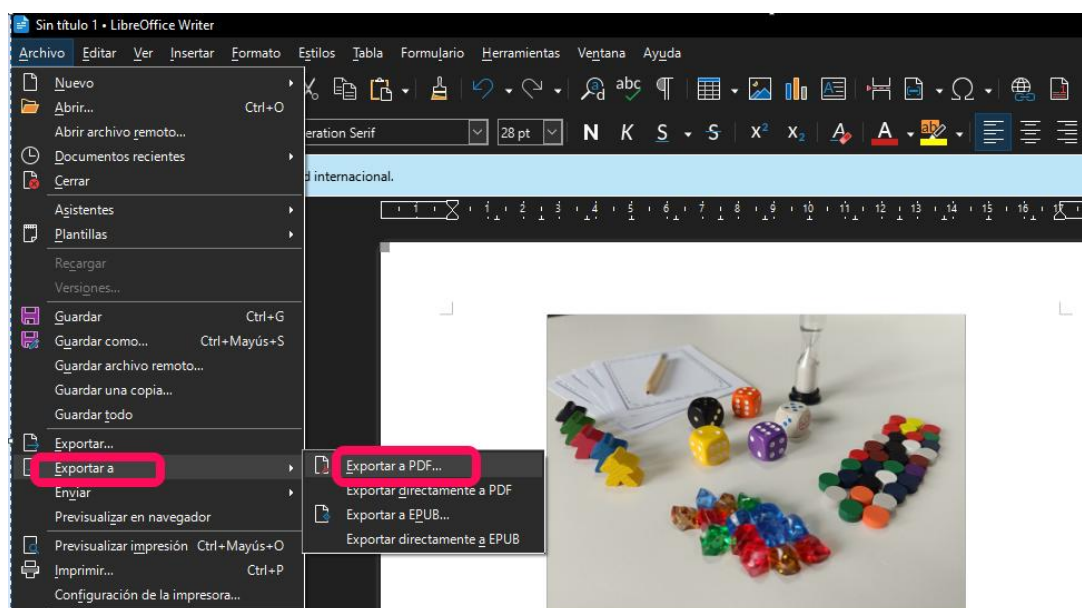
Podemos incluír novos elementos que non veñan no set, para iso, temos todo o material da aula ao noso dispor.

## MANUAL DE USO

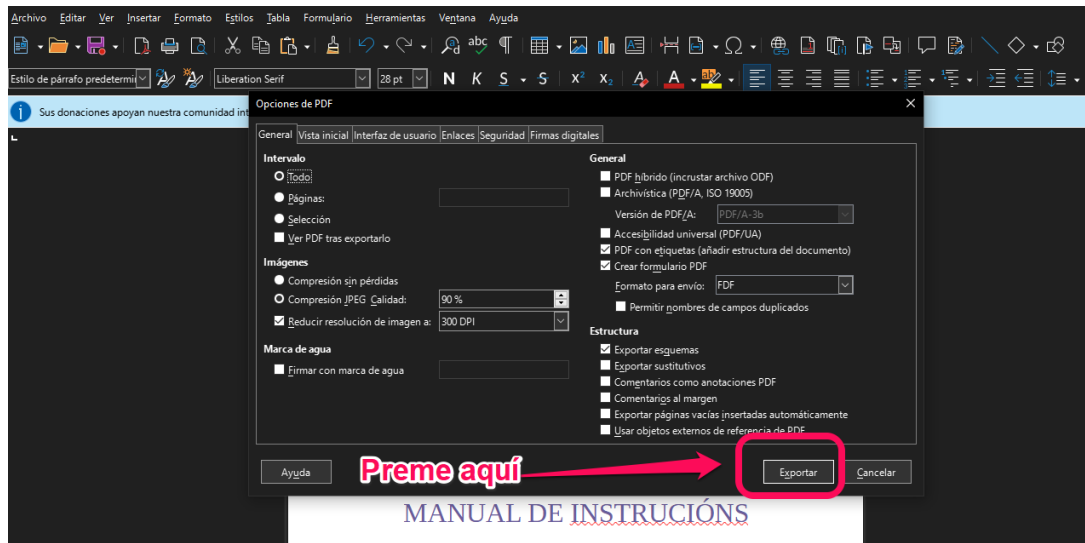
Para crear as instrucións seguíde os pasos indicados no eXeLearning. Unha vez que teñades o documento escrito, exportádeo como PDF premendo en *Archivo*.



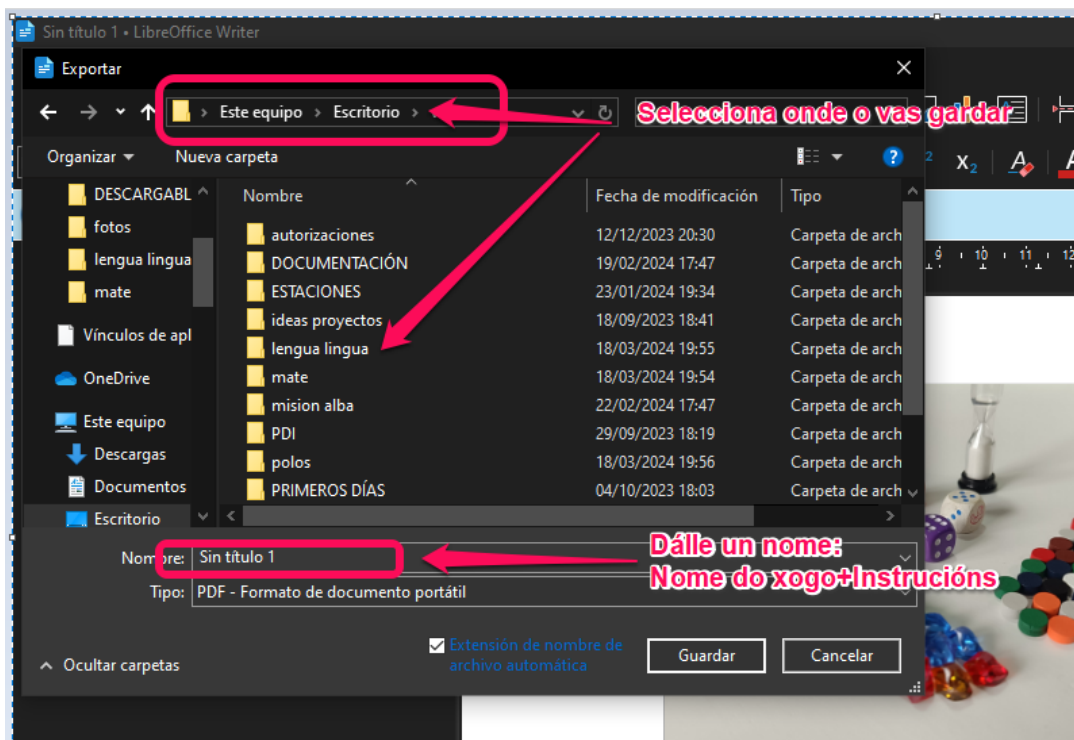
Ao premer en Archivo ábrese un menú, escollede a opción “Exportar a”. Abrirase outro menú. A primeira opción é “Exporta a PDF...”



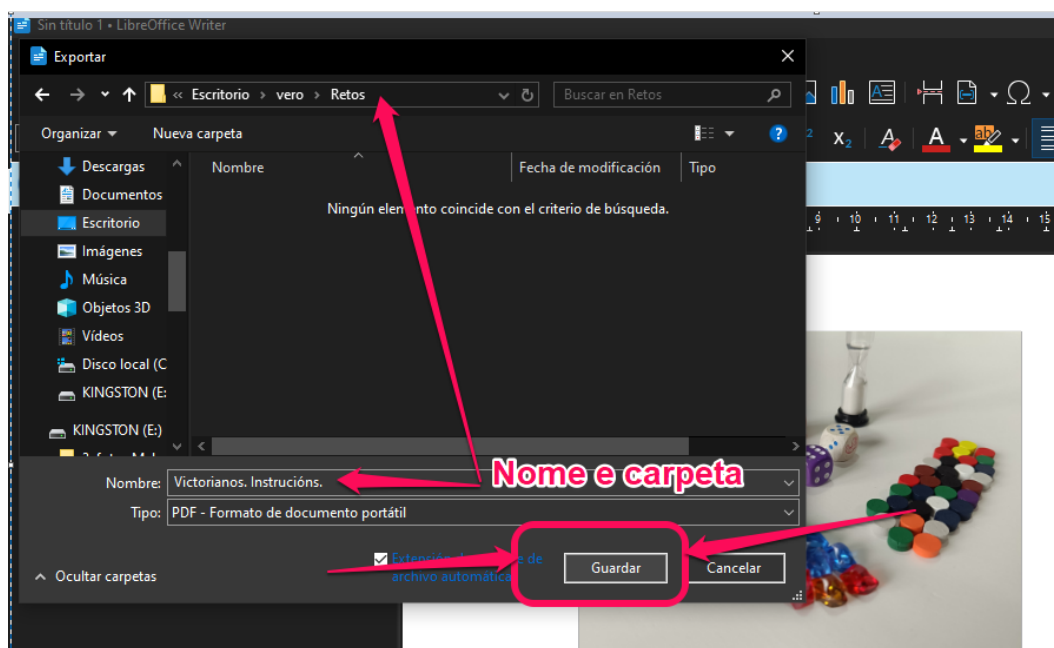
Ao premer en "Exportar a PDF", vamos saír unha fiestra emerxente con información sobre o documento que imos a gardar. Simplemente exportamos.



Despois de premer en *Exportar* vamos indicar que lle deamos un nome ao documento e o lugar do equipo onde queremos gardalo. O ideal é seleccionar unha carpeta co noso nome. Dentro desa carpeta deberíamos ter varias subcarpetas co nome das áreas e dos proxectos.



Escribimos o nome, seleccionamos a carpeta onde o queremos e dámoslle a gardar.



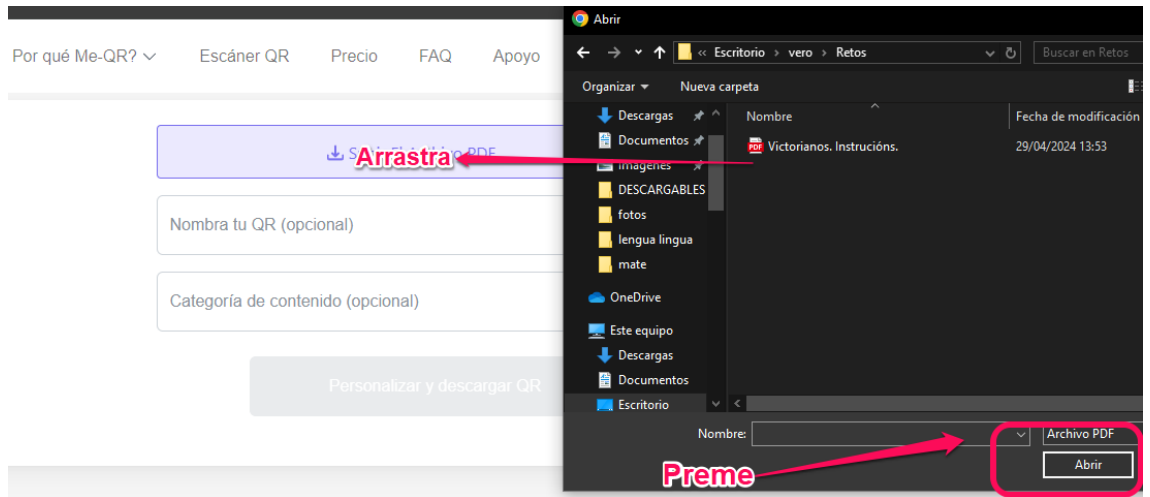
Unha vez gardado en PDF buscamos na rede un programa xerador de códigos QR para PDF que sexa gratuíto e para o que non sexa necesario facer conta de usuario. Estas páxinas adoitan funcionar todas igual e simplemente temos que seguir as indicacións.

En primeiro lugar temos unha pestana para engadir o texto. Funcionan ben arrastrando o texto ou premendo onde se indica. Neste último caso, abrírase unha fiestra para engadir o documento dende o lugar onde o temos gardado no ordenador.

**Ingresa tu sitio web, texto o arrastra tu archivo aquí**

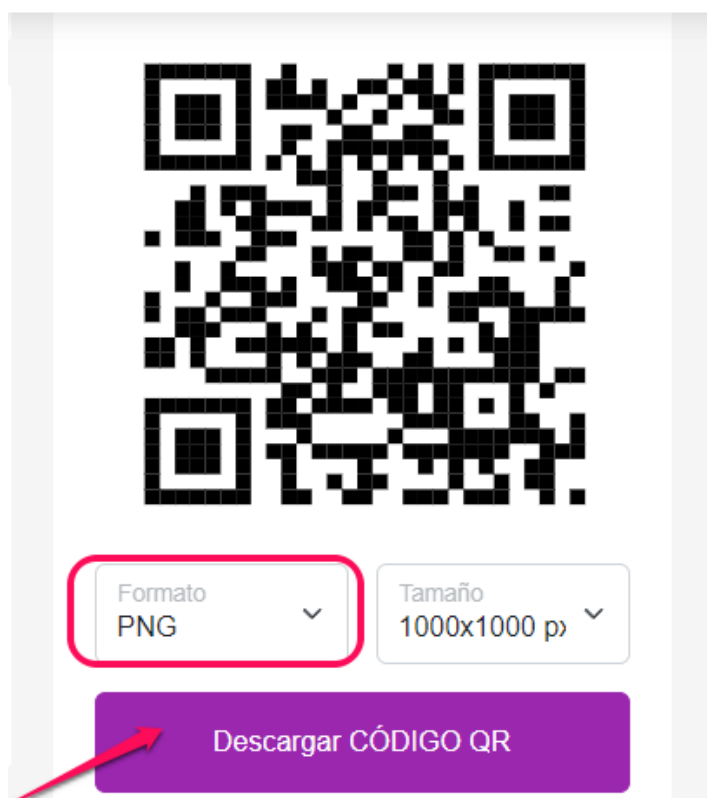
(Tu código QR será creado automáticamente)

Localizado o texto, arrastramos ou inxerimos, segundo nos indique a páxina na que nos atopemos.

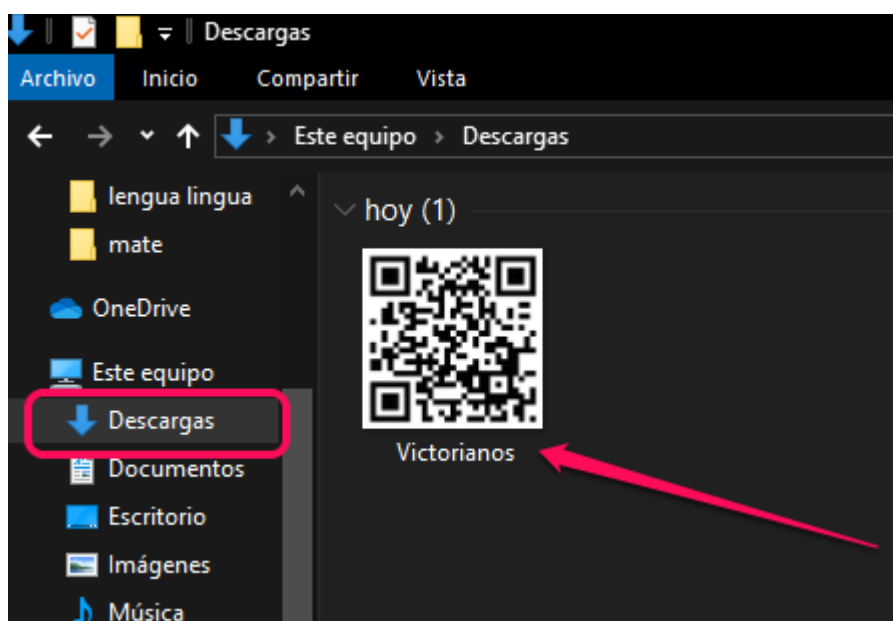


Comprobamos que o texto está ben subido á páxina. Debe aparecer o nome do mesmo nun bñner.

Agora so temos que descargar.



O programa vains dar un código. Descargáremolo en formato imaxe no noso equipo, para poder imprimilo. Para descargalo prememos no botón de descarga. Este código irá directamente á carpeta de descargas.



Xa tedes o voso código coas instrucións. So falta imprimilo e engadilo ao xogo de mesa.