

1. ¿Qué te parece la idea de crear un juego colaborativo para estudio/repaso?

Bien: 26

Mal:

Otros:

Observaciones:

- Une todo lo aprendido de forma dinámica e interesante.
- Muy bien, repasas visualmente los objetos.
- Bien, es una forma divertida de estudiar (6)
- Resulta muy útil y dinámico para repasar (3)

2. ¿Te gustan, en general, los juegos de mesa?

Sí: 25

No:

Otros:

- No especialmente, depende del momento.

Observaciones:

- Sí, me recuerdan a la infancia.
- Sí, porque permiten pasar un rato agradable con familia y amigos

3. El juego Design in Time, tal y como está planteado, ¿te parece entretenido?

Sí: 26

No

Otros

Observaciones:

- Sí, otra posible versión sería sacar una carta, y el que adivine sus datos, gana un punto.
- Sí, además se le puede sacar mucho partido con los distintos modos del juego.

4. ¿Te parece fácil de entender la dinámica y reglas del juego?

Sí: 25

No: 1

Otros

Observaciones:

- Las reglas son bastante sencillas.
- Sí, hay juegos parecidos y si tienes hábito de jugar a juegos de mesa resulta fácil.

5. A lo largo del curso ¿Te ha parecido fácil/ complicado realizar las cartas? Explica tu respuesta

Fácil: 11

Complicado: 1

Observaciones:

- En general, no son complicadas, aunque hay que prestar atención a la síntesis, por el número de líneas permitidas y a la selección de imágenes.
- En la plantilla está bien explicado qué poner y dónde, por lo que resulta fácil.
- Fácil, gracias a la plantilla.
- No es difícil, es un resumen que te ayuda a repasar y fijar ideas. Lo más complicado, buscar y citar las referencias según normativa.
- Realizar la carta es fácil, se pierde más tiempo en recopilar la información que en maquetar.
- Buscar la información a veces es complicado, pero realizar la carta en general es fácil.

- En las primeras me costaba sintetizar, pero después lo fui cogiendo.
- Elaborar las cartas es sencillo, una vez que has investigado previamente.
- Fácil, aunque lleva tiempo.
- Por lo general fácil, aunque complicado cuando realizas varias a la vez y manejas muchos documentos.
- Al principio un poco complicado, pero después ya no.
- Fácil, aunque me ha llevado tiempo recopilar la información y sintetizarla, y poner las referencias.
- Me ha parecido difícil encontrar las fotos apropiadas en libros.

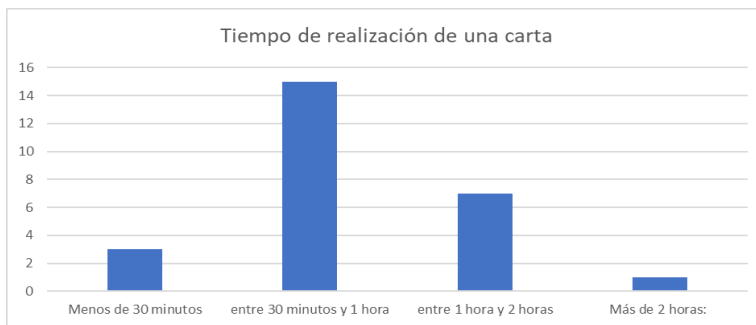
6. ¿Cuánto tiempo, aproximado, te lleva la realización de una carta? Rodea lo que consideres.

Menos de 30 minutos: 3

entre 30 minutos y 1 hora: 15

entre 1 hora y 2 horas: 7

Más de 2 horas: 1



7. ¿Te hace ilusión que tu carta sea seleccionada para aparecer en el juego? Rodea lo que consideres

Sí: 26

No:

Me da igual:

8. ¿Te importa que se tenga que modificar en algo las cartas de cara a que mejore su redacción o la imagen que representa al objeto que muestra?

Sí:

No: 26

9. ¿Incluirías la elaboración de cartas en más actividades dentro de la asignatura?

Sí: 7

No: 8

Observaciones:

- Es un método muy bueno para quedarte con la información de forma rápida y divertida, por lo que puede estar bien aplicarlo a más ámbitos de la asignatura.
- Es una manera nueva e interesante de aprender.
- No, porque ya hacemos bastantes (4).

10. ¿Te gustaría (verías de utilidad) jugar a Design in Time en algún momento de la asignatura dentro de la clase?

Sí: 26

No

Otros (explicar):

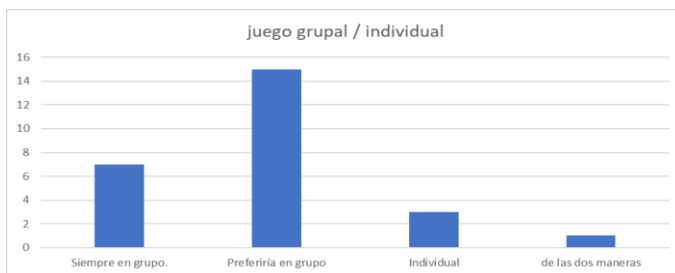
- Lo vería muy útil al finalizar los cuatrimestres y en fechas cercanas a los exámenes, para repasar.
- Sí, te sirve para repasar y ver cómo vas llevando la asignatura.
- Sí, te sirve para repasar de forma divertida.
- Sí, al menos una vez por cuatrimestre.
- Sí, al ser optativo algunos compañeros no han venido a jugar, y merece la pena.

11. Menciona aspectos que consideres podrían mejorar el juego:

- Se puede añadir dificultad, obligando a decir en voz alta el autor y el movimiento al que pertenece.
- Repasar por autores y movimientos. (2)
- Estaría bien incluir en la carta el tema al que pertenece.
- Explicar en las instrucciones el sistema de color.
- Introducir algún sistema de puntos y/o recompensas. (2)
- Sin respuesta: 19

12. ¿Jugarías al juego de forma individual, o siempre en grupo?

- Siempre en grupo: 7
 - o Siempre jugaría en grupo, a excepción de en fechas próximas al examen, para repasar.
- Preferiría en grupo: 15
 - o Preferiría en grupo, pero también jugaría en solitario.
 - o Creo que es mejor en grupo, pues el ver otras posibles opiniones, te divierte y el debate ayuda a que te quedes mejor con las cosas.
 - o Como repaso individual, sí, aunque el punto fuerte de la actividad es jugar en grupo.
- Individual: 3
 - o Preferiría individual para repasar el temario.
 - o De forma individual puede estar bien para repasar también.
 - o Como estudiante, preferiría de forma individual, si no, de forma colectiva.
- Jugaría de las dos maneras, depende del momento.



13. Si existiera el juego en versión digital ¿jugarías para repasar o saber más?

Sí: 25

No: 1

Observaciones:

- Puede estar bien para tener acceso a él en cualquier momento y poder repasar.

14. Si existiera el juego en versión digital ¿te gustaría jugar igualmente en el aula en versión analógica?

Sí: 26

No:

Observaciones:

- Sí, aunque preferiría la versión analógica (6) Resulta más visual mover tú directamente las cartas y colocarlas. (1)

15. En general, ¿El juego te parece útil para estudiar la asignatura?

Sí: 26

No

Observaciones:

- Muy útil. Al tener todos los objetos juntos y no separados por temas, te obliga a tener claro épocas, movimientos y cronologías.
- Sí, es rápido, dinámico y divertido.
- Especialmente útil para repasar (3).