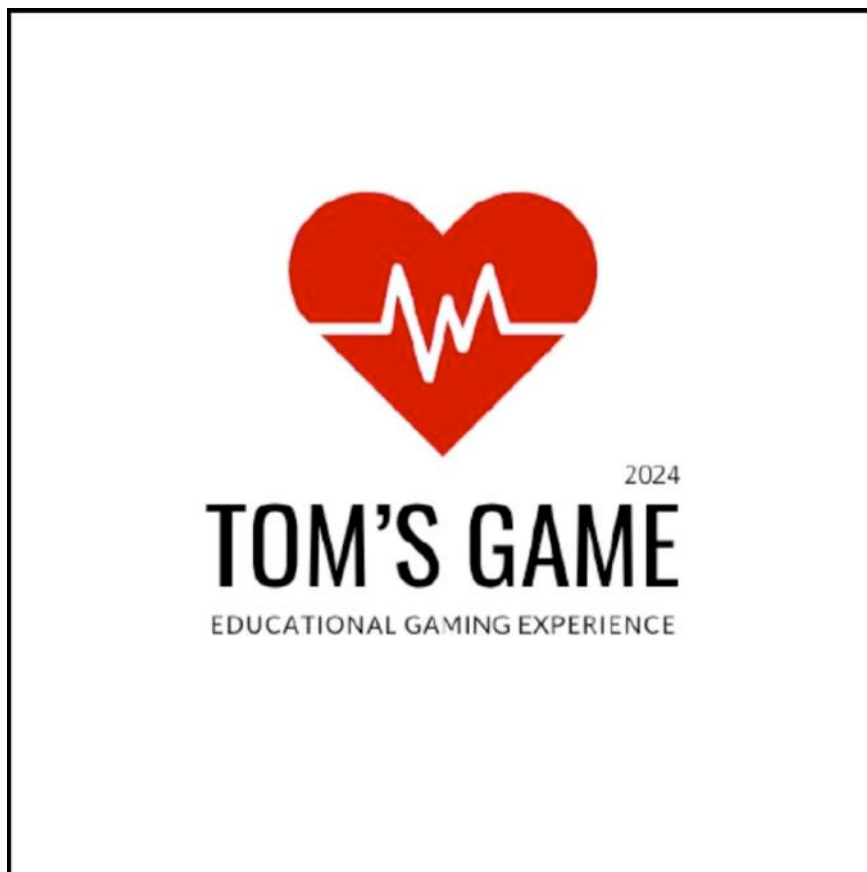


Guía del Serious Game o Juego Formativo “Juego de Tom” / “Tom’s Game”



PROYECTO PRIMARIO 3: Juego Formativo de Primeros Auxilios: El juego de Tom.

QUÉ ES:

El presente proyecto tiene el objetivo de generar y compartir conocimiento mientras se usa la tecnología de Realidad Virtual (RV). Es un “Juego formativo digital de Primeros Auxilios”, cuyo objetivo es desarrollar herramientas útiles que ayuden a trabajar los conceptos básicos de este módulo de una forma menos teórica y más práctica, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestro alumnado en ciclos sanitarios y no sanitarios en un módulo transversal en la mayoría de los ciclos de formación profesional. La herramienta permite jugar en español e inglés (ideal para usar en el módulo transversal de lengua extranjera de los ciclos sanitarios) y en un **móvil (Android/Iphone) o tablet/Ipad**.

Nuestro juego formativo abarca 18 casos repartidos en 3 escenarios diferentes. Dichos casos se estudian en el módulo de “Primeros Auxilios” (módulo trasversal en la mayoría de los ciclos de formación profesional) y en otros módulos como en “Técnicas básicas de enfermería” (ciclo Cuidados Auxiliares de Enfermería).

Además, tiene asociada una base de datos para recoger y descargar las notas del alumnado (siempre y cuando estén registrados, si entran como invitados no guardará nada).

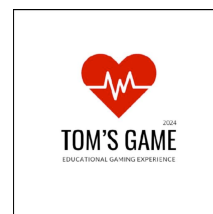
ENTIDADES QUE HAN PARTICIPADO EN EL PROYECTO:

- CIFP Los Gladiolos, Canarias
- CIFP Ánxel Casal - Monte Alto, Galicia
- CIFP Francesc de Borja Moll, Baleares

ENLACE DE DESCARGA:

- **Móvil o Tablet Android:**
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.CtrlArt.TomsGAME>
- **Iphone o Ipads (IOS):**
<https://apps.apple.com/es/app/toms-game/id6738583830>

Sino, busca en Google Store/Play Store “Tom’s Game ” y esta imagen:



BASE DE DATOS:

<https://tomsgame-ed70a.web.app/>

ESCENARIOS Y CASOS

Escenario 1: Playa de Benijo

1. Anzuelo clavado
2. Picadura de medusa
3. Elemento extraño clavado en pie
4. Parada cardiorrespiratoria
5. Semiahogado en mar
6. Golpe y herida abierta sangrante

Escenario 2: Casa de Tom

1. Quemadura
2. Electrocutación
3. Corte con herida abierta
4. Caída a diferente nivel con lesiones
5. Cuerpo extraño en nariz
6. OVACE niña

Escenario 3: Ciudad de Tom

1. ICTUS
2. Intoxicación
3. Parada cardiorrespiratoria pediátrica
4. OVACE adulto
5. Convulsiones
6. Ataque de ansiedad

ALTA/REGISTRO

La docente Yaiza Mendieta Marichal será la encargada de registrar al profesorado interesado y asignarlo a un grupo/escuela. En ese caso, sólo tienes que enviar un email a yaizamm@gmail.com indicando tu correo, nombre, apellido y grupo al que impartes clase. Una vez estés de dado/a de alta, tendrás que terminar de registrarte, accediendo al email que recibirás en tu correo **. Yaiza te enviará una contraseña por email, que podrás cambiar a posteriori. El usuario y la contraseña del **docente** son comunes al juego y a la base de datos.

Cada **docente** registrará al alumnado de su grupo. Se puede hacer de dos maneras diferentes:

- A) El profesorado registra a cada alumno/a en el **juego (APP)** con una contraseña provisional, que luego el alumnado podrá cambiar. Este registro se puede hacer en la aplicación del móvil o en la base de datos. *Una vez hecho, el alumnado debe acceder a su email para hacer clic en el enlace recibido que verificará su email **. A continuación, el alumnado deberá entrar en el juego por primera vez. En ese momento, el profesorado entrará en la base de datos para confirmar que el correo se ha verificado correctamente y matriculará a su alumnado en su grupo/escuela. (Ver el apartado de “BASE DE DATOS”)*
- B) Cada alumno/a se registra en el **juego (APP)** con una contraseña (la que quiera el alumno/a). Una vez hecho, el alumnado debe acceder a su email para hacer clic en el enlace recibido que verificará su email **. A continuación, el alumnado deberá entrar en el juego por primera vez. En ese momento, el profesorado entrará en la base de datos para confirmar que el correo se ha verificado correctamente y matriculará a su alumnado en su grupo/escuela. (Ver el apartado de “BASE DE DATOS”)

****En caso de no recibir el correo de verificación/confirmación, se debe acceder a la "BASE DE DATOS" con el usuario y contraseña de la persona que no recibió el correo. Una vez dentro, solicitar el mismo en la parte inferior izquierda (hay un mensaje en letras rojas que indica dónde hacer clic).**

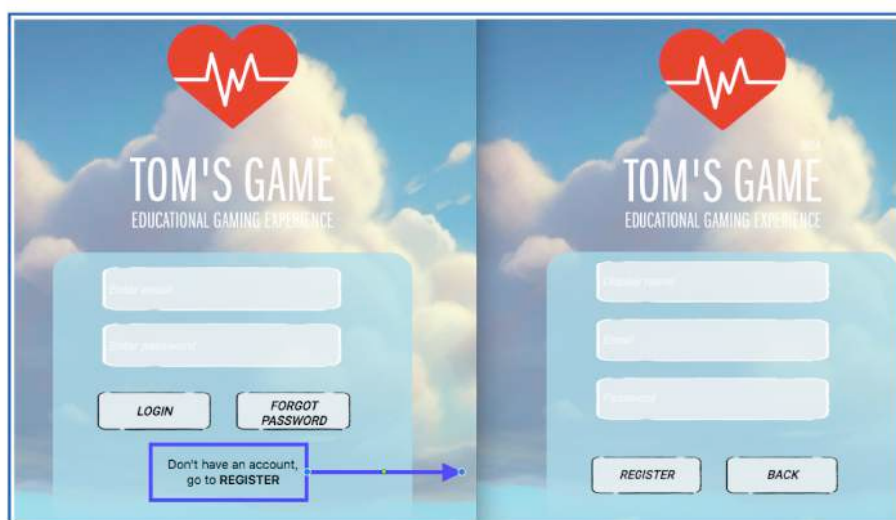
Recomendación a la hora de matricular alumnado: Registrar al alumnado con nombre y apellidos completos o con alguna regla tipo "Raúl 1caeB" para que puedan localizarlo más fácilmente y no matriculen alumnado de otros grupos.

Recuerda que las puntuaciones del alumnado sólo se guardarán **cuando estén registrados/as** y accedan con la misma cuenta que fueron registrados/as.

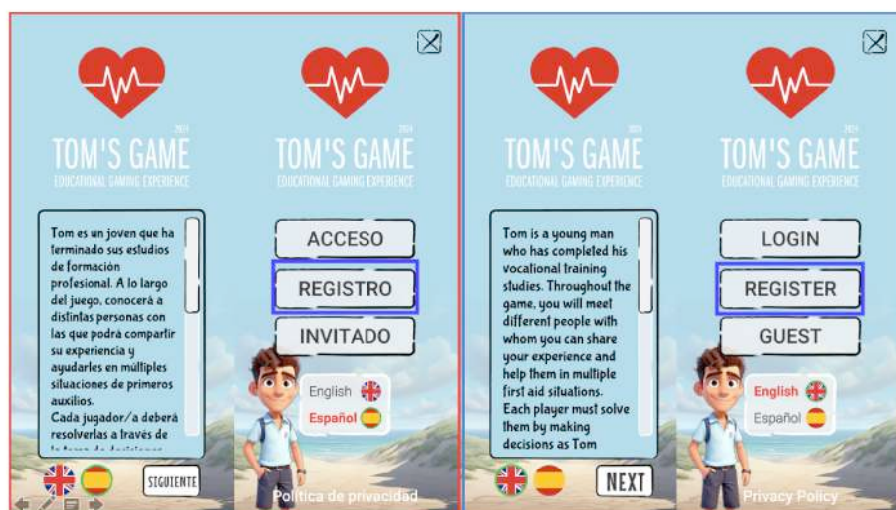
El **alumnado** puede entrar como invitados/guest en el juego, pero **NO** se guardarán sus puntuaciones.

El **alumnado** sólo tendrá acceso al juego (NO a la base de datos). Para jugar sólo necesita un **móvil (Android/Iphone) o tablet/Ipad** y descargar la APP del juego de TOM (ver enlaces en esta guía).

Registro en la "Base de datos":



Registro en el "juego (APP)":



JUEGO

En este **juego serio/formativo digital de “Primeros auxilios”**, el/la jugador/a desempeña el rol de un/a ciudadano/a que se encuentra con situaciones cotidianas de primeros auxilios en 3 diferentes escenarios: una playa, una ciudad, una casa... Cada escenario tendrá 6 casos diferentes.

Nuestro alumnado tendrá diferentes opciones, entre las que debería elegir la opción correcta para cada situación (una parada cardiorrespiratoria, un esguince, una picadura de medusa,...). Según la elección hecha, derivará hacia una casuística u otra. Algunos ejemplos son:

- **Opción correcta:** En este caso, obtendrá la puntuación completa de la pregunta y continuará el juego.
- **Opción correcta pero incompleta:** En este caso, obtendrá una puntuación parcial de la pregunta y continuará el juego.
- **Opción errónea (pero puedes seguir jugando):** En este caso habrá una penalización en la puntuación y un mensaje que ayude a la consecución del caso o a una selección correcta.
- **Opción errónea y fin de la partida:** En este caso habrá una penalización en la puntuación y un mensaje que comunicará que la partida se ha terminado. Puede volver a jugar e intentar resolver adecuadamente el caso iniciado.

En el apartado de configuración, el alumnado podrá ver sus datos de acceso, cambiar la contraseña, cambiar el idioma, cambiar el volumen, desactivar el sonido y seguir su puntuaciones en el juego.

BASE DE DATOS

En la base de datos hay tres roles posibles:

- **Administrador/a:** Podrá gestionar todo (actualmente es Yaiza Mendieta Marichal en el CIFP Los Gladiolos, por si tienes algún problema). Si eres de otro centro, pregunta por tu administrador.
- **Profesorado:** Sólo tendrá control sobre su grupo (incluido el registro de su alumnado).
- **Estudiante:** El profesorado podrá asignar a cada estudiante a su grupo/escuela. El alumnado **NO** usará la base de datos ni se le facilitará el acceso a ella.

a) Mensaje para los Administradores:

- **Debemos ser cuidadosos porque compartimos los datos de otros centros (tanto a la hora de crear un grupo como de poder borrarlos todos).**
- Como somos varios centros colaboradores, se recomienda usar un código para cada centro que facilite la identificación de los grupos/escuela por centro. En el caso del **CIFP Los Gladiolos**, todos los grupos/escuela empiezan por “**GL:**”. En el caso de **CIFP Ánxel Casal - Monte Alto** pueden empezar por “**AC:**” y en el **CIFP Francesc de Borja Moll** por “**FBM:**” (o el código que consideren oportuno). Otros centros tendrán que seguir el mismo protocolo, sin copiar los códigos ya usados con anterioridad.

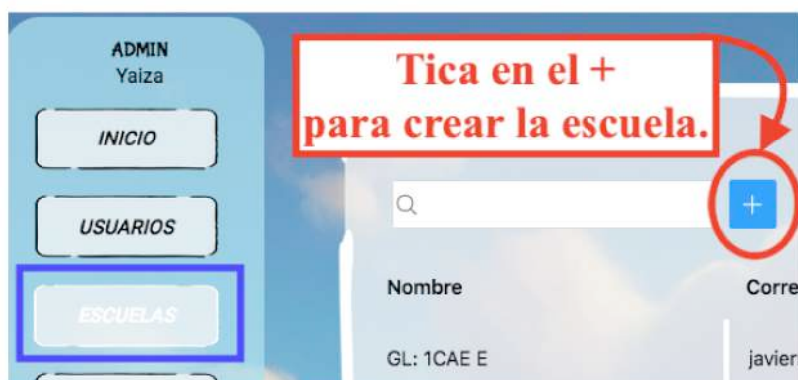
- Hay que crear una escuela por cada grupo o docente. Para que el docente pueda matricular en su grupo, debemos registrar al docente como tal (entrar en usuarios, editar el perfil del docente ticando “profesor/a” y guardar los cambios). Después, en la escuela/ grupo, debemos poner el email del “profesor/a” encargado de dicho grupo. Una vez creada la escuela/grupo, vuelve a entrar en ella y matricula al docente encargado/a del grupo/escuela. (ver las siguientes imágenes).

- Editar perfil del docente:



**El apartado “Clase” es opcional. Se puede usar con el alumnado para crear subgrupos en el aula, como en semipresencial.*

- Crear grupo/escuela. Además relacionar y matricular al docente en la escuela:



Nombre de la escuela/grupo, siguiendo indicaciones del manual.

Los correos y el contacto deben ser los mismos que el/la docente que vaya a gestionar la escuela/grupo.

ADD SCHOOL

Nombre	GL: 1CAEC	Contacto	Yaiza Mendieta
Correo electrónico	ymenmar@gobiernodecanarias.org	Correo de contacto	ymenmar@gobiernodecanarias.org
Teléfono	xxxxxxxx	Teléfono de contacto	xxxxxxxx
Dirección	CIFP Los Gladiolos	Sitio web	CIFP Los Gladiolos

GUARDAR **CANCELAR**

Rellena todos los datos antes de "GUARDAR"

Después vuelve a entrar en la escuela creada y matricula al docente encargado/a del grupo/escuela:

EDITAR ESCUELA

Nombre	GL: 1CAE C	Contacto	Yaiza Mendieta
Correo electrónico	ymenmar@gobiernodecanarias.org	Correo de contacto	ymenmar@gobiernodecanarias.org
Teléfono	X	Teléfono de contacto	X
Dirección	CIFP Los Gladiolos	Sitio web	CIFP Los Gladiolos

Nuevo estudiante

ESTUDIANTES

Ymm (ymenmar@gobiernodecanarias.org)	ELIMINAR
prueba 1 (recursosfpsanidad@gmail.com)	ELIMINAR

GUARDAR **CANCELAR** **ELIMINAR**

Deben estar en ambos apartados antes de guardar los cambios.

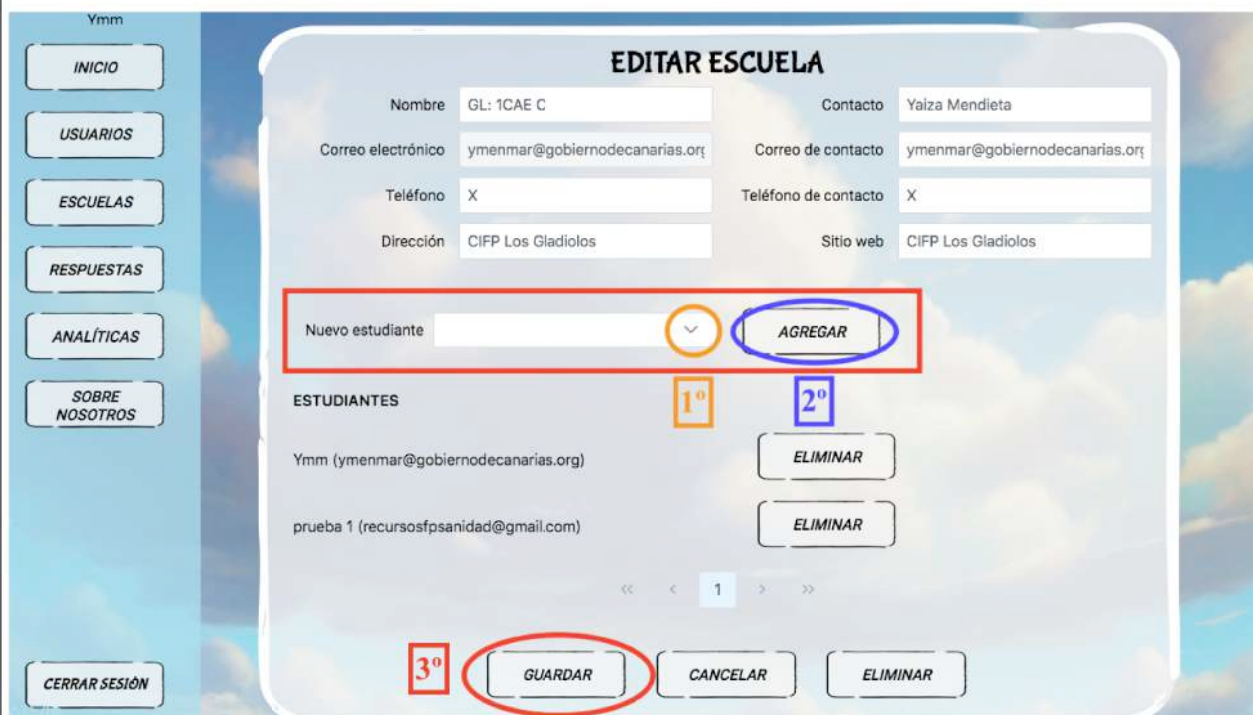
*Si tienes duda de cómo matricular alumnado y profesorado, mira el siguiente punto.

b) MATRICULAR/DESMATRICULAR ALUMNADO EN TU GRUPO/ESCUELA.

Para matricular al alumnado en tu grupo/escuela (recuerda debe estar previamente registrado por ti o por él/ella mismo/a), debes seleccionar el ítem **“ESCUELAS”** de la columna de la izquierda. Después tica el icono **“circular con un lápiz”** de la derecha (mira la siguiente imagen).



A continuación, busca el nombre del estudiante en el desplegable de **“Nuevo estudiante”** y tica en el botón de **“AGREGAR”**. Una vez hayas agregado al alumnado deseado (uno o varios), tica en el botón de **“GUARDAR”**.



Si te equivocas, puedes tica en el botón **“Eliminar”** que está al lado del nombre de tu alumno/a. Una vez hayas acabado, tica en el botón de **“GUARDAR”** nuevamente (*mira la imagen de la siguiente página*).

EDITAR ESCUELA

Nombre: GL: 1CAE C Contacto: Yaiza Mendieta

Correo electrónico: ymenmar@gobiernodecanarias.org Correo de contacto: ymenmar@gobiernodecanarias.org

Teléfono: X Teléfono de contacto: X

Dirección: CIFP Los Gladiolos Sitio web: CIFP Los Gladiolos

Nuevo estudiante: **AGREGAR**

ESTUDIANTES

Ymm (ymenmar@gobiernodecanarias.org) **ELIMINAR**

prueba 1 (recursosfpanidad@gmail.com) **ELIMINAR** **1º**

2º **GUARDAR** **CANCELAR** **ELIMINAR**

c) CÓMO VER LAS RESPUESTAS Y PUNTUACIONES DE TU ALUMNADO.

Para ver las respuestas y las puntuaciones de tu alumnado, debes seleccionar el ítem **“RESPUESTAS”** de la columna de la izquierda. A continuación podrás ver el listado de alumnado que ha realizado algún caso y sus puntuaciones.

ADMIN
Yaiza

RESPUESTAS **Generar Excel**

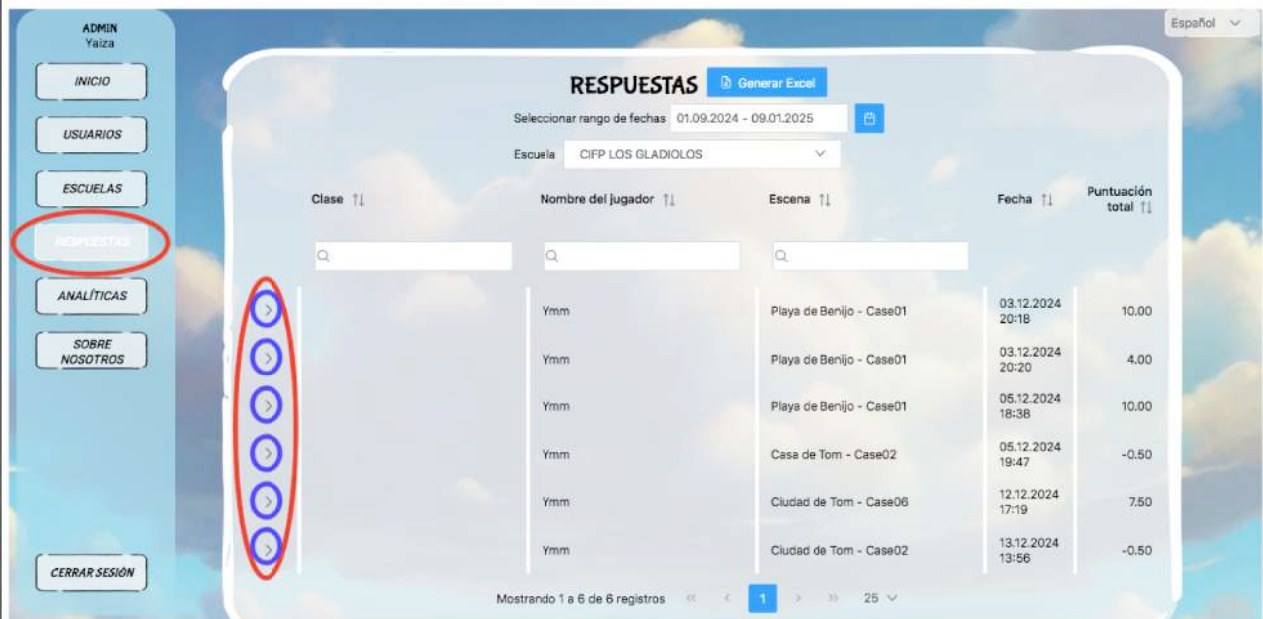
Seleccionar rango de fechas: 01.09.2024 - 09.01.2025

Escuela: CIFP LOS GLADIOLOS

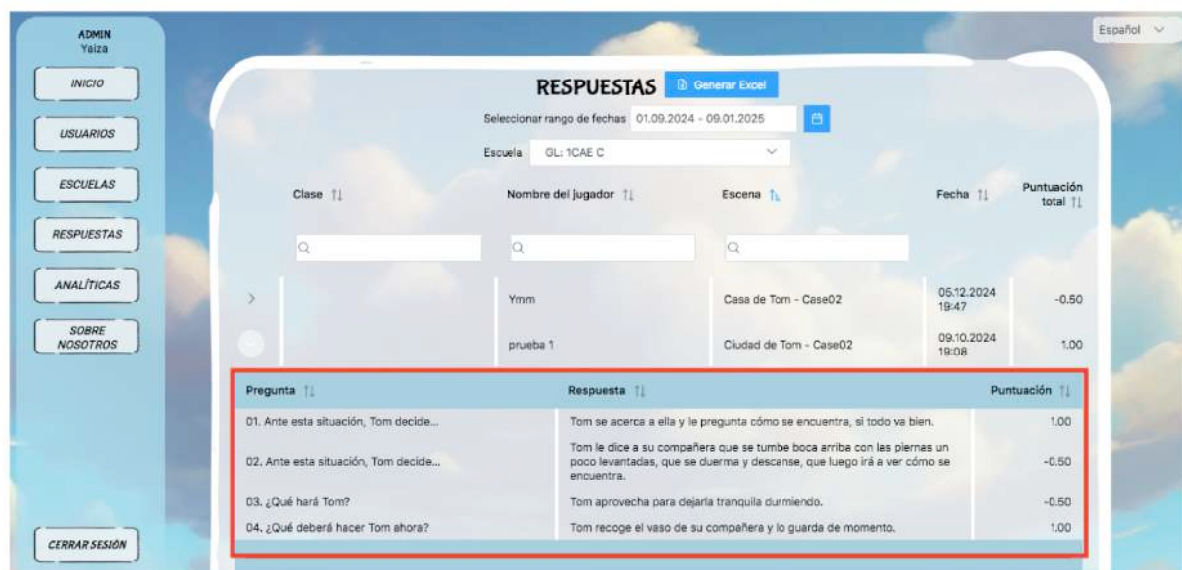
Clase	Nombre del jugador	Escena	Fecha	Puntuación total
>	Ymm	Plays de Benjo - Case01	03.12.2024 20:18	10.00
>	Ymm	Plays de Benjo - Case01	03.12.2024 20:20	4.00
>	Ymm	Plays de Benjo - Case01	05.12.2024 18:38	10.00
>	Ymm	Casa de Tom - Case02	05.12.2024 19:47	-0.50
>	Ymm	Ciudad de Tom - Case06	12.12.2024 17:19	7.50
>	Ymm	Ciudad de Tom - Case02	13.12.2024 13:56	-0.50

Mostrando 1 a 6 de 6 registros

Si quieres ver como resolvió cada caso (preguntas, respuestas, puntuaciones,...), sólo debes ticar en el símbolo “>” (mira la siguiente imagen).

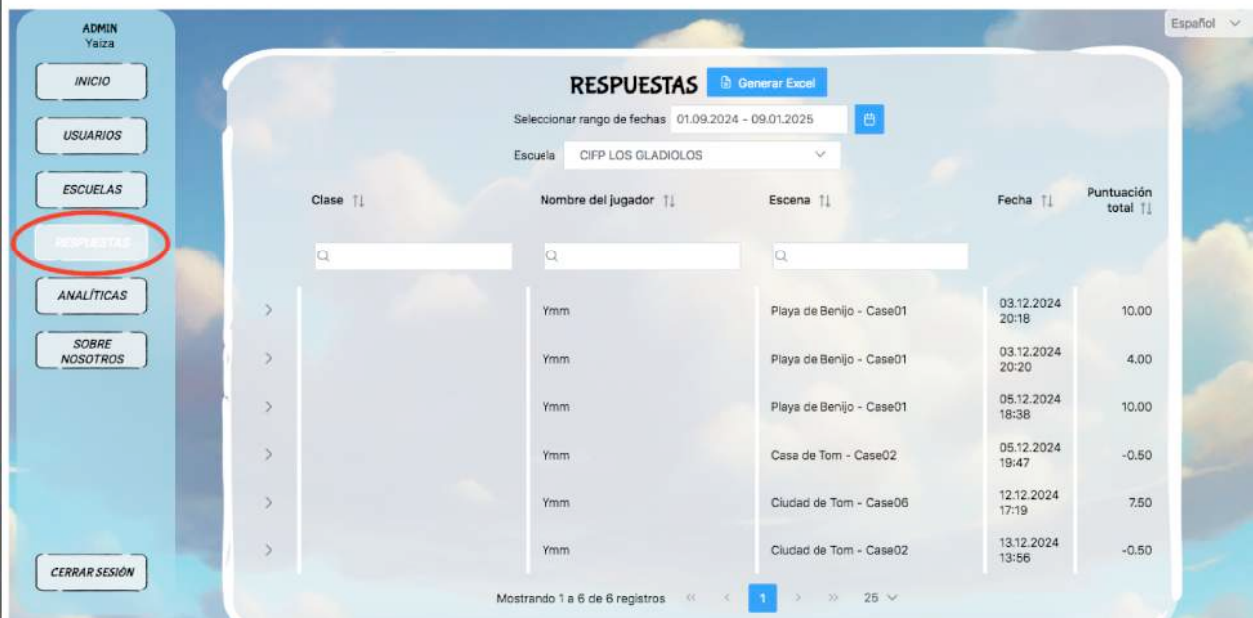


Entonces se abrirá un desplegable como el que se ve en la siguiente imagen con las preguntas, las respuestas y las notas parciales del caso realizado:



d) CÓMO DESCARGAR RESPUESTAS Y PUNTUACIONES DE TU ALUMNADO.

Para poder descargar las respuestas y las puntuaciones de tu alumnado, debes seleccionar el ítem “**RESPUESTAS**” de la columna de la izquierda. A continuación podrás ver el listado de alumnado que ha realizado algún caso y sus puntuaciones.

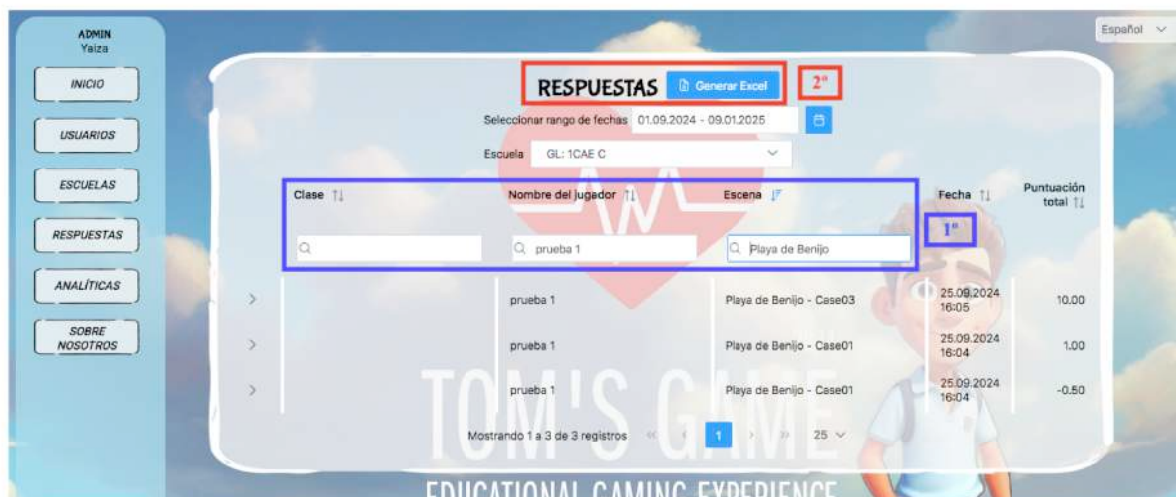


Para descargar las respuestas y las puntuaciones de tu alumnado en un archivo excel/cvs, puedes hacerlo de dos maneras diferentes:

1) Puedes “**Seleccionar el rango de fechas**” y la “**Escuela**”, después ticar en “**Generar Excel**”. A continuación tendrás un archivo excel/cvs donde podrás ver el listado de alumnado que ha realizado algún caso y sus puntuaciones en el rango de tiempo indicado (*mira la siguiente imagen*).



2) Puedes “**Seleccionar el rango de fechas**” y además escribir “**Clase**”, “**Nombre del jugador**” y/o “**Escena**” antes de ticar en “**Generar Excel**”. A continuación tendrás un archivo excel/cvs donde podrás ver el listado de alumnado que ha realizado algún caso y sus puntuaciones en base a los datos indicados (*mira la imagen de la siguiente página*).



Independientemente del método que elijas, tendrás un archivo excel/cvs donde podrás ver el listado de alumnado que ha realizado algún caso y sus puntuaciones (*totales del caso y de cada pregunta del mismo*) en base a los datos indicados. *Ten en cuenta que el idioma en el que aparecen los resultados es el mismo en el que el alumnado o usuario hizo el caso (mira la siguiente imagen).*

Fecha:	03.03.2024 - 28.03.2025						
Escuela:	GL: 1CAE C						
Clase:	Todos						
Nombre del jugador:	Todos						
Escena:	Todos						

Fecha	Clase	Nombre del jugador	Escena	Puntuación total	Pregunta	Respuesta	Puntuación Pregunta
12.12.2024 17:19:37	Ymm		Ciudad de Tom - Case06		7.5 01. ¿Qué crees que le sucede a Irene?	Crisis de ansiedad.	1
10.04.2024 09:15:00	Ymm		Playa de Benijo - Case01		10 01. What should Tom do - ESP	go and help him - ESP	1,5
10.04.2024 09:15:00	Ymm		Playa de Benijo - Case01		10 02. Enrique has a hook stuck in his hand	He approaches and puts him in the saf	2
10.04.2024 09:15:00	Ymm		Playa de Benijo - Case01		10 03. What should Tom do next?	You do not alert 112 but you send sorr	2
10.04.2024 09:15:00	Ymm		Playa de Benijo - Case01		10 04. What should Tom do next?	He tells him that he is here to help him	1,5
10.04.2024 09:15:00	Ymm		Playa de Benijo - Case01		10 05. Tom assesses Enrique's injury and hi	Remove the hook in the same directio	1
10.04.2024 09:15:00	Ymm		Playa de Benijo - Case01		10 06. Tom sees that the lifeguard is arrivin	He stays with Enrique and waits for th	1
10.04.2024 09:15:00	Ymm		Playa de Benijo - Case01		10 07. All answers are correct!	Bonus	1
10.04.2024 09:14:04	Ymm		Playa de Benijo - Case01		-0.5 01. What should Tom do - ESP	ignore the scream - ESP	-0,5
10.04.2024 08:57:00	Ymm		Playa de Benijo - Case01		9 Tom sees that the lifeguard is arriving ar	go and help him	1,5
10.04.2024 08:57:00	Ymm		Playa de Benijo - Case01		9 Tom sees that the lifeguard is arriving ar	He approaches and puts him in the saf	2
10.04.2024 08:57:00	Ymm		Playa de Benijo - Case01		9 Tom sees that the lifeguard is arriving ar	You do not alert 112 but you send sorr	2
10.04.2024 08:57:00	Ymm		Playa de Benijo - Case01		9 Tom sees that the lifeguard is arriving ar	He tells him that he is here to help him	1,5
10.04.2024 08:57:00	Ymm		Playa de Benijo - Case01		9 Tom sees that the lifeguard is arriving ar	Remove the hook in the same directio	1
10.04.2024 08:57:00	Ymm		Playa de Benijo - Case01		9 Tom sees that the lifeguard is arriving ar	He stays with Enrique and waits for th	1
10.04.2024 08:56:13	Ymm		Playa de Benijo - Case01		-0.5 What should Tom do	ignore the scream	-0,5
09.10.2024 19:08:30		prueba 1	Ciudad de Tom - Case02		1 04. ¿Qué deberá hacer Tom ahora?	Tom recoge el vaso de su compañera y	1

EVALUACIÓN DE LA HERRAMIENTA:

La creación de este “Juego formativo digital de Primeros Auxilios” está incluido en un Proyecto de Excelencia, por lo que debe ser usado-testeado y evaluado por el alumnado y el profesorado de todos los centros que lo utilicen.

Para ello, debes cumplimentar el siguiente formulario a través de este enlace o Código QR:

<https://forms.office.com/e/yyN6bqjt6Q>



FOTOS DEL RECURSO ADJUNTAS:

FOTO 1: Página de inicio del juego (en español y en inglés)

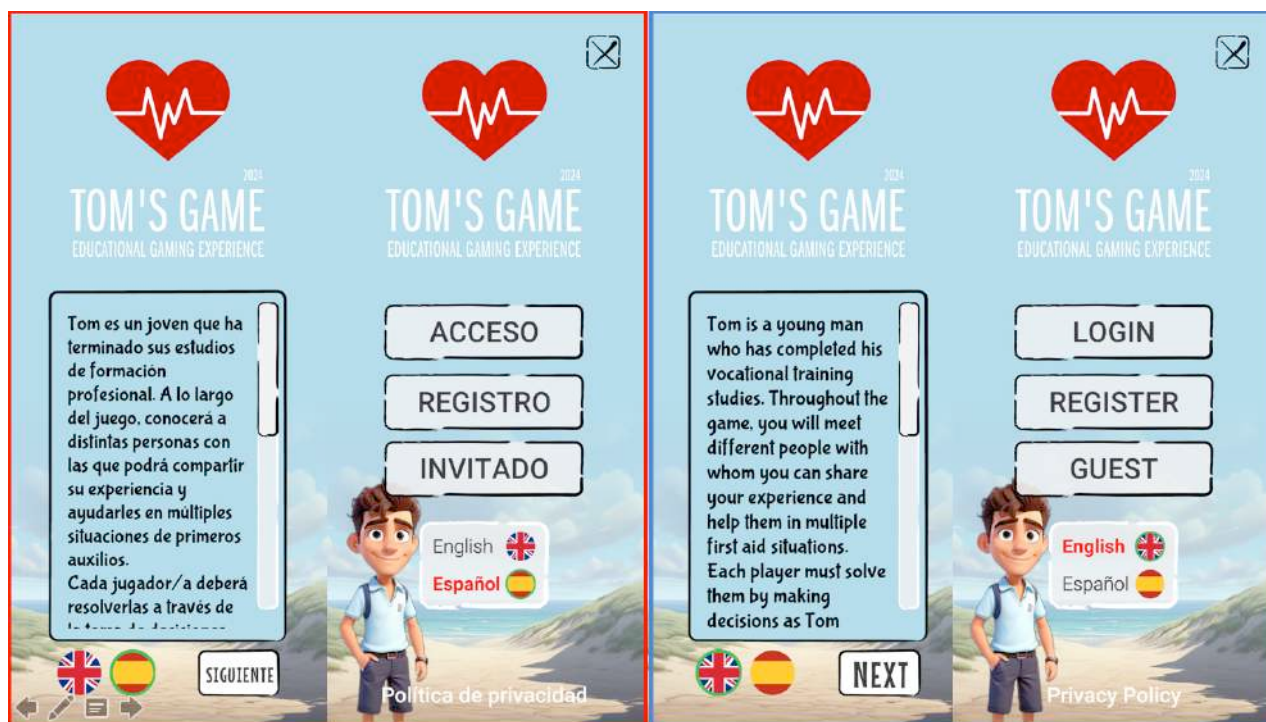


FOTO 2: Casos y personajes del primer escenario “PLAYA DE BENIJO” (en español y en inglés)



FOTO 3: Casos y personajes del segundo escenario “CASA DE TOM” (en español y en inglés)



FOTO 4: Casos y personajes del tercer escenario “CIUDAD DE TOM” (en español y en inglés)



FOTO 5: Imagen de la base de datos del juego formativo. Se muestra que también es multilingüe (español e inglés)

