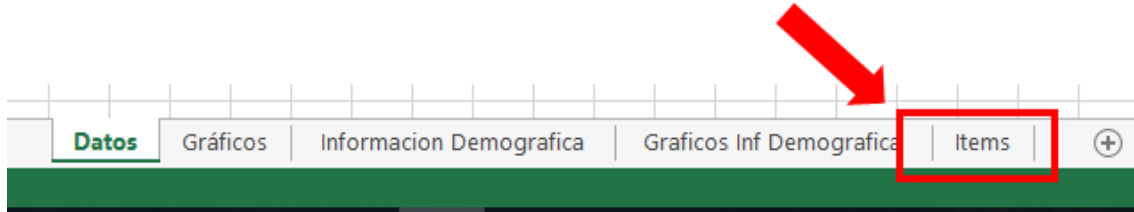


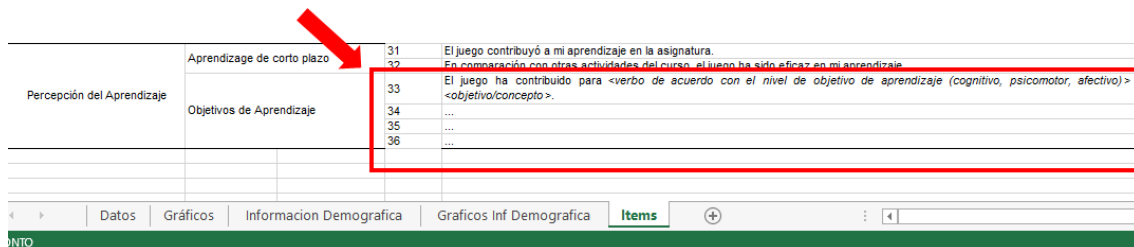
## Instrucciones de uso de las Hojas de Cálculo de análisis de datos Modelo MEEGA+

**Paso 1.** Introduzca la descripción de los ítems de acuerdo a los objetivos de aprendizaje del juego.

Seleccione la hoja de "Ítems".



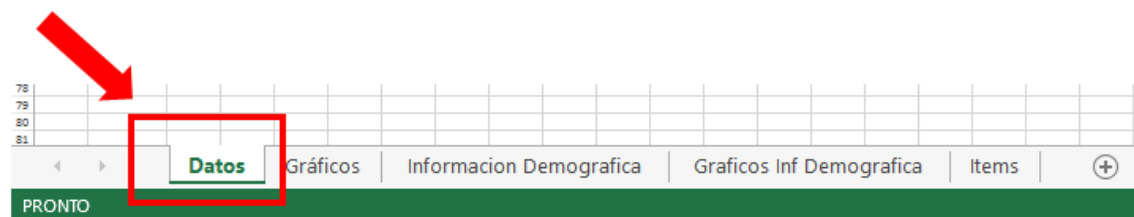
Entre desde la línea (33 para los juegos no digitales y 36 para los juegos digitales) la descripción de los ítems de acuerdo con los objetivos de aprendizaje.



Aprendizaje de corto plazo	31	El juego contribuyó a mi aprendizaje en la asignatura.
	32	En comparación con otras actividades del curso, el juego ha sido eficaz en mi aprendizaje.
Percepción del Aprendizaje	33	El juego ha contribuido para <verbo de acuerdo con el nivel de objetivo de aprendizaje (cognitivo, psicomotor, afectivo)> <objetivo/concepto>.
Objetivos de Aprendizaje	34	...
	35	...
	36	...

**Paso 2.** Introduzca las respuestas de los ítems relacionadas a la Experiencia del Jugador y Percepción de la Aprendizaje.

Seleccione la hoja de "Datos".



Introduzca con base a la siguiente escala:

Introduce -2, cuando su respuesta es "totalmente en desacuerdo".

Introduce -1 cuando su respuesta es "no estoy de acuerdo".

Introduce 0, cuando su respuesta es "ni en desacuerdo ni de acuerdo".

Introduce 1, cuando su respuesta es "estoy de acuerdo".

Introduce 2, cuando su respuesta es "totalmente de acuerdo".

Cada línea representa las respuestas de un cuestionario respondido por un estudiante. Cada columna se refiere a un ítem del cuestionario. El orden de los ítems (número de columnas) es el mismo del cuestionario y la misma que se encuentra en la hoja de cálculo "Ítems".

		EXPERIENCIA DEL JUGADOR																												PERCEPCIÓN DEL APRENDIZAJE								
		Usabilidad								Confianza		Desafío				Satisfacción				Interacción social				Diversión		Atención centrada				Pertinencia		Aprendizaje de corto plazo		Objetivos de aprendizaje				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35		
Respuestas	Asignatura/Fecha	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35		
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
		0	0	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Cada línea corresponde a un estudiante. Las respuestas de cada cuestionario se introducen en una línea. Como muestran los ejemplos.

Cada ítem relacionado con los objetivos de aprendizaje también debe estar en una columna. Se debe crear nuevas columnas si es superior a las columnas ya preparados (36 para los juegos no digitales o 39 para los juegos digitales).

PERCEPCIÓN DEL APRENDIZAJE						
Aprendizaje de corto plazo		Objetivos de aprendizaje				
31	32	33	34	35	36	...
2	2	1				
2	1	1				
2	2	1				
1	1	1				
1	2	1				
-2	2	1				
2	1	1				
1	2	1				
2	2	1				
-1	2	1				
-2	0	1				
2	-2	2				
2	1	2				
2	2	2				
1	1	1				
2	2	2				
1	2	1				
2	2	2				
2	1	1				
1	1	2				

Se debe crear nuevas columnas si es superior a las columnas ya preparados (36 para los juegos no digitales o 39 para los juegos digitales).

Se for adicionado novas colunas, deve-se estender as formulas (media, mediana, frequênciã das respostas e percentual) para as novas colunas.

Si crea nuevas columnas, debe extender las fórmulas (media, mediana, frecuencia de las respuestas y porcentaje) para las nuevas columnas.

Si crea nuevas columnas, debe extender las fórmulas (media, mediana, frecuencia de las respuestas y porcentaje) para las nuevas columnas.

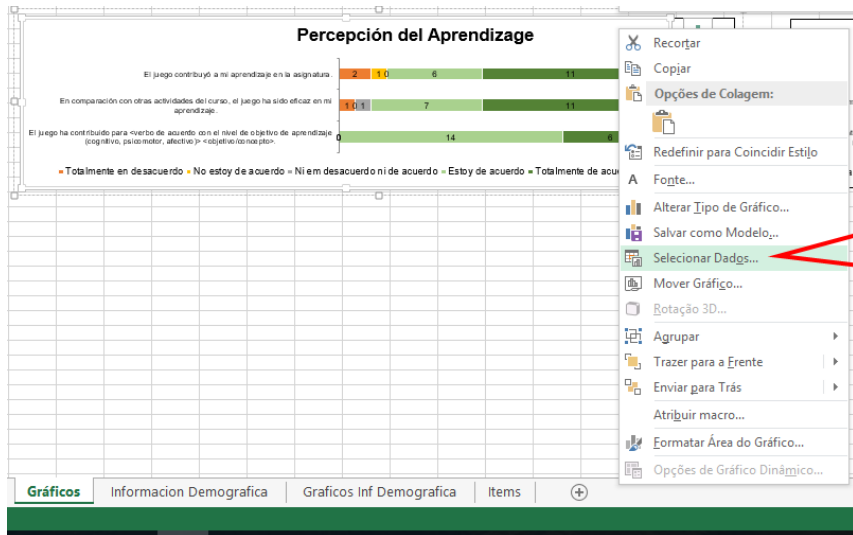
El número total de cuestionarios introducidos debe introducirse en la célula NUM. Esta información es obligatoria, ya que sirve como base para las fórmulas.

Quando hayan terminado de llenar la hoja de cálculo debe ser indicada en la célula el número total de respuestas, en este ejemplo eran 20.

En la hoja de cálculo "gráficos" los gráficos se actualicen automáticamente según los datos introducidos.

Sin embargo, si ha introducido ítems relacionados con los objetivos de aprendizaje, además de las columnas ya preparados (36 para los juegos no digitales o 39 para juegos digitales). Tiene que editar los datos del gráfico de la Percepción de la Aprendizaje e seleccionar los nuevos ítems.

Vea el paso a paso.



Seleccione el gráfico y elija la opción "Seleccionar datos".

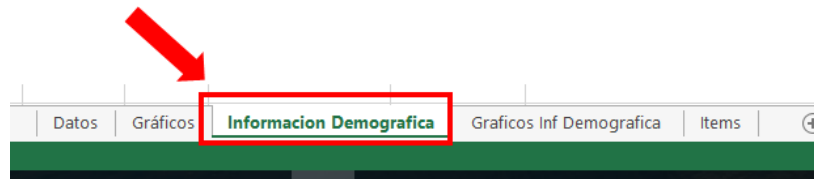
Clic en Editar si necesita crear nuevos ítems (seleccione nuevo conjunto de datos).

Si los ítems ya están en las células preparadas (36 o 39) sólo tiene que seleccionar la el ítem.

Si ha superado las células preparadas (36 o 39). Seleccione el nuevo conjunto de datos. Clic en OK.

**Paso 3.** Introduzca las respuestas al cuestionario en relación con las informaciones demográficas.

Seleccione la hoja de cálculo "Informacion Demografica".



De nuevo, cada línea corresponde a un cuestionario respondido por un estudiante. Debe ser respetado la tipificación como estándar establecido para cada ítem.

		INFORMACION DEMOGRAFICA				
		Grupo de edad: 1 - Menos de 18 años 2 - 18 a 28 años 3 - 29 a 39 años 4 - 40 a 50 años 5 - Más de 50 años	Sexo: M - Masculino F - Femenino	¿Con qué frecuencia juegas con juegos digitales? 1 - Nunca: nunca juego. 2 - En raras ocasiones: juego de vez en cuando. 3 - Mensual: juego al menos una vez al mes. 4 - Semanal: juego al menos una vez a la semana. 5 - Todos los días: juego todos los días.	¿Con qué frecuencia juegas con juegos no digitales? 1 - Nunca: nunca juego. 2 - En raras ocasiones: juego de vez en cuando. 3 - Mensual: juego al menos una vez al mes. 4 - Semanal: juego al menos una vez a la semana. 5 - Todos los días: juego todos los días.	
Respuestas	Asignatura/ Fecha					
	1	2	M	1	3	
	2	2	M	1	3	
	3	1	M	1	3	
	4	4	M	3	3	
	5	2	F	3	3	
	6	2	F	3	3	
	7	1	F	3	2	
	8	1	M	2	2	
	9	3	M	5	2	
	10	4	F	5	4	
	11	4	F	4	4	
	12	5	F	4	4	
	13	5	M	4	4	
	14	1	M	4	4	
	15	1	F	5	5	
	16	3	M	3	5	
	17	3	F	3	5	
	18	2	M	5	5	
	19	2	M	4	5	
	20	2	F	4	1	
	21					
	22					
23						

Cada línea corresponde a un estudiante. Las respuestas de cada cuestionario se introducen en una línea. Como muestran los ejemplos.

Después de introducir, los gráficos de la hoja de cálculo "Gráficos Info Demográfica" se actualizarán automáticamente.

