Aspectos generales



Presentación

La utilización de juegos didácticos en el aula se ha mostrado como una buena herramienta docente, con claras repercusiones positivas cuando su planteamiento, enfoque y ejecución es adecuada. Es muy recomendable que los juegos presenten las siguientes características: que sean versátiles, adaptables, configurables, dinámicos, atractivos, motivadores, participativos y que los contenidos de los mismos se puedan guardar, clasificar y utilizar de forma sencilla.

Proyecto Newton, perteneciente al ITE (Instituto de Tecnologías Educativas) del Ministerio de Educación de España, cuenta entre sus publicaciones con una sección de juegos educativos, que tienen los requisitos y características anteriormente comentadas. Hasta la fecha, la puesta en práctica de estos recursos en distintas actividades docentes y de formación del profesorado ha sido altamente exitosa.

El diseño de estos juegos se ha realizado empleando el Nippe de Descartes, desarrollado por José L. Abreu y Marta Oliveró, para el Ministerio de Educación, basado en el lenguaje de programación Java.

Los juegos educativos que presentamos son materiales con dinámicas muy atractivas y motivadoras para el alumnado al que va dirigido, son aplicables a cualquier área o materia del currículum, permitiendo una aportación y mejora con respecto a otras actividades o prácticas educativas. Además son flexibles y fácilmente adaptables a los distintos niveles y necesidades de nuestros educandos, siendo bastante sencilla su implementación en el aula. La atención a la diversidad y el desarrollo de las competencias básicas son necesidades prioritarias de nuestro sistema educativo, que pueden ser abordadas de una forma directa a través de la utilización de juegos. La aplicación de los juegos educativos, por su propia naturaleza lúdico-educativa, ayudará a mejorar el clima de convivencia, el trabajo

colaborativo y en general propiciará un buen ambiente en nuestras aulas

A partir de estas premisas nuestra finalidad consistirá en aplicar en el aula, de forma exitosa y personalizada, diferentes juegos educativos de la sección de juegos educativos del Proyecto Newton.

Objetivos



Los objetivos concretos y los resultados que pretendemos alcanzar mediante el desarrollo de este curso son los siguientes:

- Emplear los juegos didácticos del Proyecto Newton para utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación al servicio del aprendizaje de nuestro alumnado mediante el empleo de una nueva metodología, dinámica, motivadora, activa y participativa, que además integra un nuevo sistema de desarrollo de los contenidos y de evaluación y que permite desarrollar en mayor o menor grado y de una forma u otra la práctica totalidad de las Competencias Básicas ayudando también a una mejora de la convivencia en el aula.
- Preparar y poner a punto los recursos informáticos necesarios para poder utilizar los juegos educativos.
- Acceder y descargar los juegos educativos de la web del Proyecto Newton.
- Conocer el funcionamiento y la dinámica de los diferentes juegos educativos del Proyecto Newton.
- Seleccionar los juegos educativos que mejor se adapten a las características del alumnado, contenidos, metodología a desarrollar, medios y recursos, etc.
- Programar de forma adecuada actividades basadas en la utilización de estos juegos educativos.
- Elaborar y archivar contenidos específicos para los juegos seleccionados.
- Preparar previamente las sesiones de actividades basadas en la utilización de juegos educativos.
- Aplicar en el aula los juegos educativos.
- Utilizar los juegos didácticos como actividades de evaluación.
- Evaluar la aplicación de los juegos didácticos en el aula y obtener las correspondientes conclusiones.
- Realizar un trabajo colaborativo y constructivo con todos los participantes de esta actividad de formación.

Contenidos



Los contenidos específicos que se tratarán serán los siguientes:

- Instalación de las aplicaciones y programas necesarios para poder utilizar y aplicar los juegos educativos y los documentos relacionados: máquina virtual Java, plugin de Descartes, visor de películas Flash, visor de documentos pdf.
- Acceso a los distintos juegos del Proyecto Newton. Descarga de materiales de la web de Newton.
- Criterios de elección de juegos didácticos
- Funcionamiento y dinámica de los diferentes juegos educativos.
- Programación de las actividades basadas en los juegos educativos.
- Elaboración de contenidos específicos para juegos educativos a través de formularios y a partir de ficheros de texto.
- Preparación de una sesión de actividades basadas en juegos educativos.
- Aplicación de los juegos educativos en el aula.
- Evaluación del alumnado a través de juegos educativos.
- Análisis y evaluación de la puesta en práctica de los juegos educativos.

Metodología



Este curso tiene un carácter eminentemente práctico y está dividido en cinco prácticas secuenciadas, en cada una de las cuales se irán desarrollando unos determinados contenidos que conducirán a la realización de unas tareas prácticas concretas. Este proceder permite la personalización de las actividades propuestas según estilos de aprendizaje y contenidos afines, facilitando la

adquisición de las destrezas propias de la actividad formativa.

La agenda del curso es una buena guía sobre todo el desarrollo del mismo: contenidos, temporalización, actividades, etc.

Cada una de las prácticas contará con los siguientes materiales: apuntes y documentos de contenidos, plantillas o formularios para la elaboración de documentos, ejemplos de documentos rellenos, enlaces relacionados, etc.

El seguimiento y evaluación se realizará a través de los documentos cumplimentados de cada una de las prácticas, que se enviarán al tutor a través del aula virtual, el cual indicará o no si éstas deben de ser modificadas en algún punto.

El curso está tutorizado, a través del aula virtual de la plataforma Moodle, a la cual podrán acceder todos los participantes con un perfil propio y seguro y mediante las sesiones presenciales que se realicen.

El tutor-ponente por su parte guiará al alumno en cada proyecto intentando que el ritmo de asimilación converja con el tiempo de finalización del curso.

La duración del curso está prevista en 60 h.

Recomendaciones


Para poder seguir esta actividad de formación se recomienda:

- Tener instalado y conocer el funcionamiento básico del entorno Windows 95 o posterior, o un sistema operativo Linux. Se debe tener permiso de administrador para poder instalar programas y aplicaciones necesarias (plugin de Descartes, visor de flash, visor de pdf, máquina virtual de Java, etc).
- Disponer de conexión a Internet.
- Disponer de navegadores de Internet. Nota: Conviene configurar el navegador para que no dé problemas bloqueando ventanas emergentes y mandando los molestos y continuos mensajes como *"se va a ejecutar código activo en el equipo conviene ajustar las opciones de seguridad*". Con Internet Explorer 7 hay que ir a Herramientas/Opciones de Internet/Opciones avanzadas y en la sección de Seguridad, activar la opción "Permitir que el contenido activo se ejecute en los archivos de Mi Equipo" los cambios se tendrán en cuenta al reiniciar el explorador.
- Tener acceso a la plataforma Moodle en la que se encuentra el aula virtual en la que se desarrolla la actividad de formación y conocer el funcionamiento y dinámica de la misma.
- Disponer en el centro educativo de un aula multimedia, o al menos un aula con ordenador y cañón proyector, o un aula de informática para poder utilizar los juegos con los alumnos.
- Comprobar que se dispone de todos los materiales y documentos necesarios para realizar la actividad de formación, así como acceso y contacto con el tutor del curso.
- Comprobar que la configuración del navegador permite generar correctamente los ficheros de los contenidos de los juegos a través de los formularios diseñados a tal efecto.
- La agenda de la actividad de formación constituye un elemento de guía que puede ser muy útil para la organización y secuenciación de las diferentes tareas.
- Visitar el foro de novedades, donde se anunciarán avisos y recomendaciones relativas al curso.
- Es muy importante consultar al tutor-ponente cada vez que se estime necesario, mejorando así la fluidez, el aprendizaje y la puesta en práctica de los contenidos del curso.

Evaluación


Una vez finalizada cada una de las prácticas se debe enviar la documentación correspondiente al tutor, para que siga el progreso de aprendizaje de cada participante, lo evalúe y haga las recomendaciones que en cada caso sean pertinentes. Del aula virtual del curso se podrán descargar las plantillas y documentos necesarios para realizar las actividades de evaluación.

Cuando lo considere oportuno el tutor podrá proponer la repetición de algunas actividades o la realización de otras nuevas.

En algunas de las actividades de evaluación se pedirá la participación de los alumnos de nuestros colegios e institutos con los que hayamos aplicado los juegos didácticos como actividades de aula. El análisis y la valoración de nuestros alumnos pueden servirnos como ayuda y referencia a la hora de evaluar y planificar nuestra actividad docente en este campo.

Las actividades a desarrollar en cada una de las prácticas serán claramente indicadas en el apartado correspondiente del aula virtual, donde se aportarán las explicaciones, documentos y recursos necesarios para la realización de las mismas.

También se han elaborado cuestionarios de autoevaluación, de realización voluntaria, que pueden servir para repasar y afianzar ideas y cuestiones tratadas en los contenidos de cada una de las prácticas. Estos cuestionarios pueden repetirse cuantas veces se quieran, dando siempre la calificación más alta de las obtenidas. Cada una de las preguntas del formulario se considera terminada cuando se ha dado la respuesta correcta. Una vez finalizadas todas las preguntas del cuestionario, se reflejará la calificación final del mismo en la sección de calificaciones del curso.

Como ayuda a la evaluación durante todo el curso el tutor mantendrá comunicación frecuente con los alumnos mediante el correo electrónico, contestará las preguntas y resolverá las dudas que se le formulen. Además habrá sesiones presenciales que facilitarán la comunicación y la resolución de prolemas que se vayan produciendo durante el curso.

Para finalizar el curso es necesario que todos los alumnos contesten a la encuesta final del mismo, lo que permitirá hacer una valoración objetiva de la actividad de formación.

Índice temático


El curso se compone de las siguientes partes:

Aspectos generales
Práctica 1: Puesta a punto.
Práctica 2: Elección y programación de juegos.
Práctica 3: Generación de contenidos para juegos.
Práctica 4: Puesta en práctica de los juegos.
Evaluación de la actividad.

A modo de resumen podemos decir que la actividad de formación comienza con la preparación informática de nuestro equipo para poder desarrollar la actividad, para pasar posteriormente a la elección y programación de los juegos sobre los que se realizarán los contenidos, se pondrán en práctica en el aula y se realizará la evaluación de la misma.

Estructura de las prácticas


La estructura de las prácticas será la siguiente:

- Presentación. Comentario introductor y justificativo de esa práctica.
- Objetivos. Aspectos que se deberán conseguir al realizarla.
- Contenidos y actividades. En este apartado se desarrollarán los contenidos del tema y se realizará la propuesta de sus actividades correspondientes.
- Evaluación. Explicación de las actividades que deberán ser realizadas y enviadas al tutor.

En cada práctica se recomienda leer en primer lugar todos sus apartados, para tener una idea de lo que se pretende en esa práctica y lo que se necesita para hacerla.

Después hay que leer, comprender y trabajar los contenidos de cada práctica; no hace falta aprenderse todos los conceptos en ese momento, sino practicar con ellos y tenerlos localizados para cuando se necesiten durante la realización de las actividades aplicadas de evaluación.

Finalmente, hay que abordar el Proyecto de Evaluación que se plantea para esa práctica. Para realizarlo se puede acudir como ayuda y

apoyo a los contenidos y al tutor del curso cada vez que sea necesario. En la página de Evaluación se recogen las instrucciones para que la práctica pueda ser superada con éxito.

Requisitos



Para poder seguir el curso adecuadamente hay que cumplir una serie de requisitos:

- Tener unos conocimientos previos en Informática básica, como son: gestión de un Sistema Operativo Windows o Linux, dentro de ellos saber manejar un Navegador de Internet, un procesador de textos visor de flash y de pdf, así como la posibilidad de instalar algunos programas y aplicaciones informáticas.
- Disponibilidad de un aula con ordenador (con el software necesario o permisos de instalación). Se recomienda cañón proyector, pantalla y equipo de sonido.
- Conexión a Internet (no imprescindible).

Ayuda para el desarrollo del curso



Materiales del curso:

Los contenidos del curso se encuentran en la plataforma de formación a disposición de todos los participantes en el mismo.

Documentación:

Las plantillas y documentos necesarios para la realización del curso están en la plataforma de formación en sus correspondientes apartados.

Ejemplos:

En el aula virtual de la plataforma de formación hay ejemplos de los documentos y actividades a realizar durante el desarrollo del curso.

Tutor:

Se dispone de la ayuda de un tutor que puede resolver las dudas que surjan en el desarrollo de la preparación y puesta en práctica de la experiencia. La comunicación con el mismo se establece a través de correo electrónico y de las sesiones presenciales que se establezcan. Este tutor también ejerce la función de evaluador y controla la recogida de las prácticas elaboradas.

Foro:

En el curso se contará con un foro privado específico donde todos los participantes podrán compartir sus dudas y logros durante el tiempo que dure el mismo.

Web del Proyecto Newton:

En la web del Proyecto Newton en la que se encuentra la sección de juegos, puede encontrarse ayuda de distinto tipo: ayuda de instalación de materiales, cursos de formación (básico, avanzado y en el aula), buscadores, etc. Muchos de estos materiales pueden resultar de interés en este curso.

Puesta a punto



Presentación

Para poder utilizar los juegos didácticos y para poder seguir la propia actividad formativa, es necesario tener instalados en el ordenador un conjunto de programas o pequeñas aplicaciones que permitan desarrollar las actividades propuestas y sacar rendimiento a estos recursos que se encuentran alojados en la sección de juegos didácticos del Proyecto Newton, mayoritariamente basados en el uso de escenas interactivas.

Para garantizar que los contenidos centrales del curso sean verdaderamente el núcleo de aprendizaje, es conveniente que esta primera práctica se resuelva correctamente y quede el ordenador y su usuario en condiciones de abordar con garantías el resto de prácticas. Además deberá de poder acceder de forma sencilla a los diferentes juegos educativos de la web de Newton.

Proyecto Newton es un proyecto del Ministerio de Educación de España, cuyo principal objetivo es generar un entorno de colaboración, en el área de la Física y la Química, para la Enseñanza Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, que aproveche las ventajas del ordenador y de *Internet* como generador y distribuidor de materiales didácticos utilizables directamente en el aula.

Una de las acciones ha sido crear un Centro Servidor de ***Internet***, donde se han puesto a disposición de toda la comunidad educativa los materiales didácticos generados en este proyecto, para que puedan ser utilizados por los profesores en las aulas libremente. En este curso nos centraremos en su sección de juegos didácticos. Estos juegos didácticos son personalizables y adaptables a cualquier materia del currículum de cualquier etapa educativa.

Objetivos

Instalar los programas informáticos básicos que permitan navegar por la web del proyecto Newton, especialmente por su sección de juegos educativos de forma que éstos puedan ser utilizados y aplicados con el mayor aprovechamiento.

Para ello se pretende,

- Habilitar la máquina virtual Java.
- Instalar el complemento Descartes web 2.0.
- Aprender a comprimir y descomprimir archivos.
- Instalar el plugin Macromedia Flash Player.
- Visionar documentos en formato pdf.
- Aprender a capturar imágenes de la pantalla del ordenador y a guardarlas, copiarlas o pegarlas.
- Acceder a los juegos didácticos propuestos en Proyecto Newton.
- Instalar los juegos de la Web Newton en el PC para permitir el acceso, uso y modificación local (*off-line*) de los materiales.
- Conocer la composición de una carpeta de juegos.

Contenidos y actividades

Los juegos didácticos de Proyecto Newton son documentos HTML (páginas web) con contenido en formatos variados: applets, animaciones flash, documentos en formato pdf y acceso a archivos comprimidos. Para poder acceder y utilizar con éxito estos recursos educativos, deberán de desarrollarse y aplicarse los siguientes contenidos:

- Máquina virtual de java
- Plugin o complemento de Descartes web 2.0
- Compresión/descompresión de archivos
- Visor de películas flash
- Visor de documentos pdf
- Captura de pantalla
- Acceso a los juegos educativos del Proyecto Newton
- Instalación y uso de juegos en el ordenador local
- Composición de una carpeta de juegos

Máquina virtual de java

La mayoría de los juegos didácticos de Proyecto Newton están programados en lenguaje java. Su nombre genérico es “applet” que quiere decir “pequeña aplicación”. Para que el navegador pueda interpretar su contenido se deben cumplir dos requisitos:

1. El ordenador debe tener instalado el programa traductor del código java que es la máquina virtual java.
2. El navegador (internet explorer, mozilla firefox ...) tiene que tener habilitado el acceso a la maquina virtual de java.

Si al pinchar en este enlace se visualiza la escena, con el reloj digital, es que está instalada y habilitada, de lo contrario caben dos posibilidades: El ordenador no tiene instalada la máquina virtual java o si está instalada la maquina virtual java pero no está habilitada en el navegador. En la actividad que viene a continuación se indica como instalar y habilitar la máquina virtual de java. Si ya está instalada no hay que realizar este proceso.

Actividad

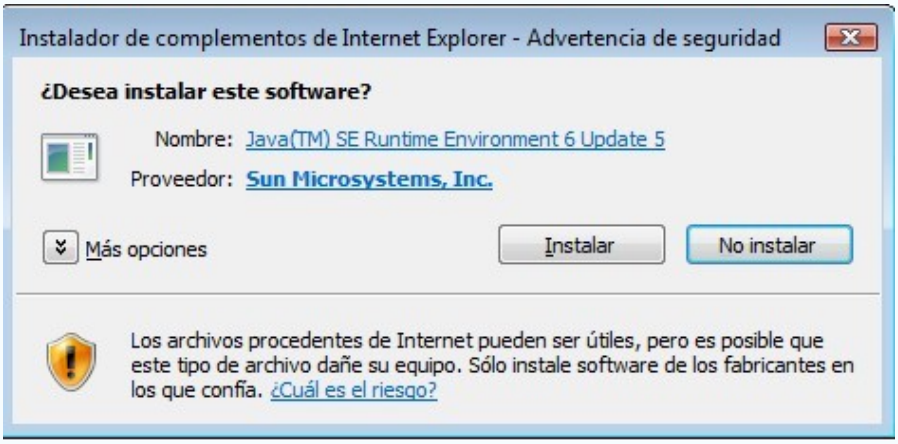
Instalación de la máquina virtual de java.

Desde la página web de Sun Microsystem se instala el programa. La secuencia de acciones es:

- Acceder a la página web de Sun y pulsar sobre el enlace



- En la nueva ventana emergente pulsa instalar



- *Aceptar* las condiciones de la licencia



- Durante unos minutos realizará la instalación del software en el PC



- La instalación termina con una última ventana. Pulsar *finalizar*



- Una vez realizada la instalación se invita a comprobar si es correcta y es la versión adecuada al sistema

HABILITACIÓN

La habilitación de la maquina virtual java va a permitir al navegador web interpretar el código java de las escenas interactivas. En la siguiente animación se muestra una reproducción de las acciones a realiza para explorer 7. Para otros navegadores se deberá seguir un procedimiento similar, en el caso de que la opción no esté habilitada. Esta operación hay que realizarla en cada uno de los navegadores en los que vayan a visualizarse páginas web con código java, aunque puede que la habilitación esté ya realizada por defecto.

Película

Nota: El formato y estilo de las imágenes puede variar, si hay cambios en las web o en los programas.

Plugin o complemento de Descartes web 2.0



Los juegos del Proyecto Newton (y la mayor parte de los recursos del Proyecto) necesitan para su visualización, además de tener instalada y habilitada la máquina virtual de java, tener instalado en el PC el plugin o complemento Descartes web 2.0. Desde las propias escenas se muestra un mensaje que permite la descarga e instalación *on line*.

El siguiente botón titulado "FyQ AHORCADO" abre el juego del ahorcado. Si no se visualiza dicho botón y se dispone de conexión a internet se puede comenzar la instalación pulsado sobre la imagen que aparece en el lugar del mencionado botón:

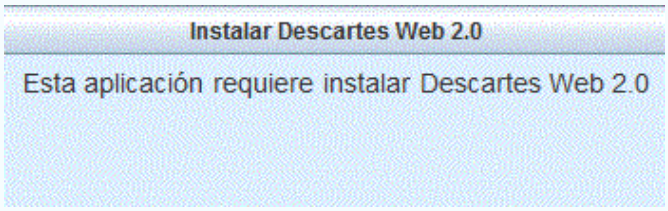
Esta unidad interactiva requiere la máquina virtual de Java J2RE.

En caso de no tener instalado el plugin de descartes, se puede hacer a partir de la siguiente actividad. En caso visualizar el juego correctamente, no será necesaria su realización.



Actividad

Los juegos y demás contenidos interactivos del Proyecto Newton están realizados con un editor de escenas, Descartes web 2.0 y es necesaria su instalación en el ordenador, como cualquier otro plugin o complemento del navegador de internet. Se instala una sola vez, y vale para todos los navegadores que tenga instalado en el PC. El aspecto que muestra una escena interactiva en un navegador sin Descartes web 2.0 es:



La descarga e instalación del plugin de descartes se realiza a través del siguiente enlace, instalar DescartesWeb 2.0.
Se recomienda leer las siguientes instrucciones que ayudarán en este proceso, que consta de dos acciones:

DESCARGA:

Descargue el archivo Descartes web 2.0.exe: Pulse sobre el enlace (según el sistema operativo deberá descargar un determinado tipo de archivo) y descargue el archivo en una carpeta con un nombre que identifique claramente su contenido, por ejemplo descartesweb. Quizá tenga que ir dando permisos según la configuración de seguridad de su sistema.

INSTALACIÓN:

Instale el archivo. Para ello, desde el explorador de archivos, acceda al archivo DescartesWeb2.0.exe y pulse sobre el mismo.

El proceso de instalación finaliza con un aviso en el que se le indica si se instaló correctamente en su equipo y le oferta la posibilidad de abrir el editor de escenas y de discursos de Descartes. En este curso no se va a hacer uso de dichas utilidades por lo que denegamos el ofrecimiento.

El proceso ha terminado, compruebe que la escena presentada en el apartado introducción se visualiza correctamente.

DETALLES TÉCNICOS:

a. Puede observar que en el directorio desde el que se ejecutó DescartesWeb2.0 se han ubicado más archivos, entre ellos DescartesWeb2.0UnPlug.exe, que como indica su nombre (ejecutado análogamente como administrador) permitirá desinstalar el plug-in si lo desea. DescartesWeb2.0Plug.exe es el instalador para Windows. Pedirá que se autorice la instalación, detectará si existe alguna instalación anterior y en ese caso la actualizará. DescartesWeb2.0LimpiaWin.exe es un programa limpiador de rastros indeseados, provocados por Windows, de instalaciones anteriores. Si vamos a instalar en Windows conviene ejecutar este programa antes de efectuar la instalación.

b. El proceso de instalación anterior lo que ha hecho es acceder a la carpeta de su sistema operativo donde tiene instalado Java (por ejemplo es usual que por defecto esté ubicado en C:\Program Files\Java\jre6\lib\ext) y ha copiado en ella el archivo DescartesLib.jar. Este archivo contiene toda la información necesaria para poder visualizar las escenas interactivas de Descartes. Si se borra este archivo estará eliminando el plugin y no podrá ver dichas escenas.

c. Finalizada la instalación el archivo DescartesWeb2.0.exe pasa a ser el editor de escenas y de discursos de Descartes, es decir, el programa que permite crear nuevas escenas o modificar las existentes. Por ello, se le indicaba que ubicara este archivo en una carpeta que identificara su contenido. Puede crear un acceso directo para facilitar el acceso al editor.

Nota para ayudar a instalar el plugin de Descartes en Ubuntu 10.04.

1. Comprobar la version de java que está funcionando con la orden -sudo /usr/sbin/update-alternatives --config java. Debe seleccionar la versión de java de sun.
2. Teclear esta oden: locate libnpjp2 para ver qué versión de sun está corriendo y en qué directorio está. Por ejemplo puede resultar esta dirección u otra parecida: /usr/lib/jvm/java-6-sun-1.6.0.26/jre/lib/i386/libnpjp2.so, el plugin se llama mozilla-javaplugin.so que en realidad es un enlace al archivo libnpjp2.so. Entonces los siguientes pasos son:
A. Borrar el antiguo plugin: rm /etc/alternatives/mozilla-javaplugin.so
B. Crear un enlace al nuevo plugin: ln -s /usr/lib/jvm/java-6-sun-1.6.0.26/jre/lib/i386/libnpjp2.so /etc/alternatives/mozilla-javaplugin.so "

Compresión/descompresión de archivos


Cada uno de los juegos del Proyecto Newton se encuentra en una carpeta dentro de la cual se encuentra todo lo necesario para que éstos funcionen de forma completa y autónoma. El envío y almacenamiento de estas carpetas se hace mucho más sencillo si se comprimen, siendo necesaria su descompresión para su utilización.

El proceso de compresión/descompresión, también es interesante para el envío de algunas de las actividades de evaluación de este curso, ya que para enviar varios ficheros a través del aula virtual de la plataforma, estos deben de estar en una carpeta comprimida.

Los archivos comprimidos suelen llevar la extensión *zip* o *exe*, aunque hay otras como rar, ace, arj, etc. Para descomprimir estos archivos es necesario tener instalado un descompresor. En la siguiente actividad señalamos un programa descompresor en su versión gratuita, aunque hay muchas aplicaciones que pueden realizar esta función. Aquellos usuarios que manejen bien este tipo de operaciones pueden saltar esta actividad.

Nota: Muchos sistemas operativos ya traen incorporados sus propios programas de compresión y descompresión y suelen realizar estas operaciones de formas practicamente "automática".

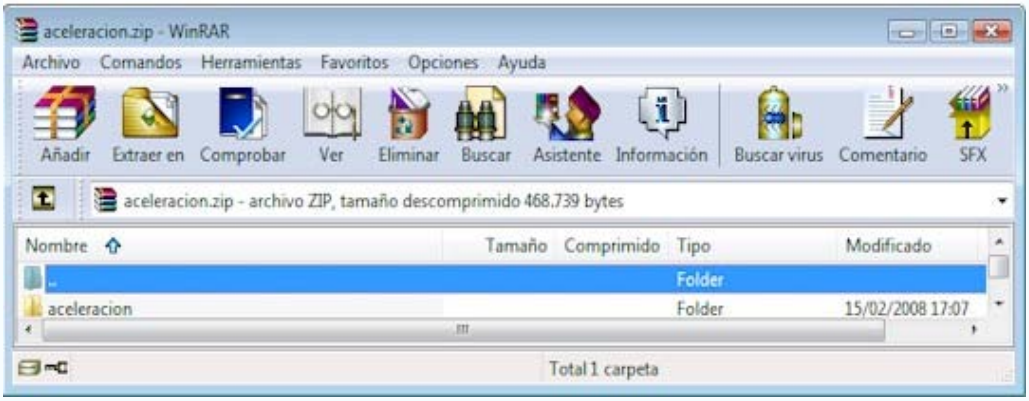
Actividad

Las acciones para descomprimir un archivo siguen siempre un mismo procedimiento, aunque puede variar el aspecto de la ventana de diálogo según el sistema operativo instalado en el PC o el descompresor. Las extensiones de los archivos comprimidos más comunes son zip y rar.

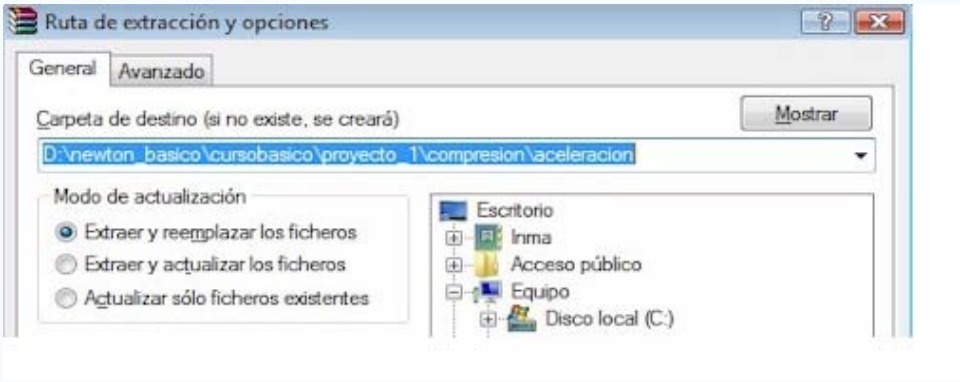
Windows XP, Vista y 7 incorporan un descompresor en el propio sistema. La mayoría de distribuciones Linux disponen en el entorno gráfico de una herramienta de descompresión. Desde internet se pueden descargar multitud de programas que realizan esta función.

Las siguientes indicaciones se corresponden con un ejemplo de descompresión de un archivo llamado aceleracion.zip que se encuentra en una determinada carpeta de nuestro ordenador:

- Tanto si se accede al archivo desde el explorador como desde un enlace, al pulsar sobre él se abre una ventana como esta.



- Pulsar sobre ***Extraer en***. Por defecto elige o crea una carpeta con el mismo nombre, a partir de donde esté alojado el archivo comprimido. Se puede seleccionar o crear otra carpeta navegando por el árbol de directorios.



- Pulsamos el botón ***aceptar*** y se realizará la descompresión. Para realizar el proceso contrario, la compresión de una carpeta o archivo, desde el explorador de disco situarse sobre la carpeta o archivo y pulsando el botón derecho del ratón se elige la opción ***comprimir.***
- Practique con cualquier carpeta o fichero las acciones de compresión-descompresión aquí tratadas.

Visor de películas flash



Los juegos educativos del Proyecto Newton contienen presentaciones de los mismos con películas realizadas en flash. Para su visualización en el navegador web se tiene que tener instalado el “visor” de flash.

El siguiente enlace lleva a la página de Macromedia, propietaria de este complemento, para descargarlo e instalarlo.

Nota: en el aula virtual del curso, en la sección de recursos del Proyecto Newton y en youtube se han puesto videotutoriales sobre el uso y la aplicación de juegos didácticos en el aula de interes para este curso. Estos videos están en formato flash y avi.



Actividad

Instalar el plugin de flash y visualizar la siguiente presentación flash del juego de "Password", pinchando en la imagen de la carátula del juego. Si la película se visualiza correctamente, la instalación se ha realizado bien, en caso contrario deberá de revisarse el proceso de instalación.



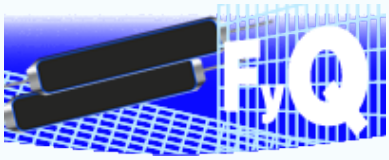
Visor de documentos pdf

La práctica totalidad de los juegos del Proyecto Newton contienen documentos complementarios, normalmente formularios o registros de la evolución y resultados de actividades realizadas con los juegos, que pueden ser impresos para facilitar el desarrollo y toma de datos de los resultados de este tipo de actividades. Los archivos imprimibles están en formato PDF y es necesario este visor para ser visualizados e imprimirlos.

En el siguiente enlace visor acrobat reader podrás descargar e instalar el visor de documentos pdf.

Actividad

Instalar el visor de documentos pdf. Abrir el siguiente formulario de registro de resultados del juego de "Password", pinchando en la imagen del logo del juego. Si el formulario se visualiza correctamente, la instalación se ha realizado bien. En caso contrario deberá de revisarse el proceso de instalación.



Captura de pantalla

La captura de la imagen de una escena de un juego de Proyecto Newton resulta útil para ilustrar documentos didácticos o cualquier otro tipo de trabajo. Por ejemplo, queremos documentar el resultado de un determinado juego. Una forma sencilla de realizarlo es a través de una captura de pantalla. En la siguiente imagen se muestra una captura de pantalla con el resultado final de una partida del juego "La ruleta de la fortuna", donde pueden verse los jugadores, el marcador, la solución de las preguntas, etc.



Existen muchos programas que permiten realizar este proceso de forma sencilla, tales como: Hypersnap, Screen Capturer, Capturer, Captura, ZScreen, etc. Sin embargo, con la ayuda de la tecla ImprPant es suficiente para nuestros fines. Simplemente pulsando las teclas "Mayus + Impr Pant" (ó Impr PetSis ó Printscreen), tenemos capturada la imagen que aparece en el monitor de nuestro ordenador y la podemos guardar, copiar y pegar donde necesitemos. La imagen capturada está en el portapapales (es como si hubiesemos usado las teclas Control+C), ahora podemos pegarla en un documento, por ejemplo de openoffice con Control+V.

En la siguiente animación se ejemplifica este proceso.

Película

Windows Vista y 7 cuentan con una pequeña herramienta que permite realizar capturas de pantalla de una manera sencilla e incluso poder realizar pequeñas modificaciones. Para ello:

•Vamos a Inicio > Todos los programas > Accesorios > Recortes
•O escribimos SnippingTool o recortes en la barra de búsqueda del menú Inicio

En la ventana que aparece elegimos el tipo de captura:
•Recorte de forma libre: permite seleccionar utilizando el ratón la zona a capturar.
•Recorte rectangular: permite seleccionar con precisión una zona de la imagen
•Recorte de ventana: permite capturar únicamente la ventana activa
•Recorte de pantalla completa: permite capturar toda la pantalla.
Después de realizar la captura, para guardarla, hacemos clic en el icono en forma de disquete y seleccionamos la carpeta donde será guardada.

Actividad

Realizar varias capturas de pantalla y guardar, copiar y pegar las imágenes para practicar este proceso.

Acceso a los juegos educativos del Proyecto Newton

Para poder acceder a los juegos didácticos del Proyecto Newton, se puede hacer de varias formas:

1. La más sencilla, accediendo directamente en la dirección http://recursostic.educacion.es/newton/web/juegos.php y pinchando

sobre el juego que nos interesa.



2. Entrando a través de Internet en la página principal del Proyecto Newton, se marca en el enlace Materiales didácticos, que conducirá al índice de secciones de los materiales didácticos y aquí se pulsa sobre la sección de Juegos, hemos llegado a la misma página que la indicada en el apartado 1. Se amplia esta opción en la actividad adjunta.

3. De forma *local*, descargando e instalando la web de Newton, en el ordenador (se desarrolla en el siguiente apartado).

4. A partir del DVD Newton: Recursos Interactivos del Proyecto Newton, editado por el ITE. En este caso el acceso es similar al indicado en los dos primeros apartados con la diferencia de que los materiales se encuentran en el DVD en lugar de en Internet. Este DVD puede descargarse desde la página principal de la web del Proyecto Newton, tal y como se explica en el siguiente apartado.

Actividad

La actividad consiste en acceder on-line al juego didáctico "La ruleta de la fortuna" a través de la web del Proyecto Newton.
1. Abrir el navegador. Escribir en la barra de direcciones del navegador http://recursostic.educacion.es/newton/web/juegos.php o pinchar directamente sobre el enlace (texto en azul con la dirección).



Se abrirá la página principal de la web del Proyecto Newton.



2. Ahora se pulsa sobre el enlace Materiales didácticos.



Se abrirá la página con las secciones del Proyecto Newton.



3. Ahora hay que cliquear sobre Juegos.



Y se mostrarán todos los juegos disponibles de la sección ordenados alfabéticamente.

4. Se pulsa sobre el título del juego deseado, en este caso LA RULETA DE LA FORTUNA y se abrirá la página que lo contiene.



Instalación y uso de juegos en el ordenador local



El disponer de los juegos educativos de la web del Proyecto Newton en el ordenador local aumenta la velocidad de funcionamiento y la flexibilidad para adaptarse a cualquier espacio educativo. Los juegos didácticos se encuentran en carpetas, cada una de las cuales contiene todo lo necesario para que el juego funcione correctamente. Esto implica que si la carpeta del juego se mueve a cualquier otro directorio, disco, memoria extraíble, etc, el juego seguirá funcionando correctamente.

Newton ha previsto un sistema modular de descarga que permite, una vez se tiene la estructura de la web Newton reproducida en el ordenador, descargar los nuevos recursos a medida que se van publicando. En la Web se encuentran las instrucciones del proceso completo de instalación. El procedimiento de instalación de la web se realiza en dos etapas:

1. Descarga e instalación de la estructura y archivos comunes. La web Newton comprende un conjunto de carpetas y archivos compartidos por todos los recursos para su correcta presentación y funcionamiento. Se instalan una sola vez al realizar la primera descarga de un material newton.

2. Descarga e instalación de los materiales didácticos. Desde todos los apartados: juegos, problemas, unidades y conceptos se pueden descargar los materiales seleccionados a partir del enlace Descargar Selección

Existe un procedimiento alternativo que permite descargar e instalar en un sólo paso la web Newton a partir de su imagen iso:

Desde el enlace situado en la página inicial de Newton sobre el icono como el de la imagen. 

Todas las instrucciones para su descarga e instalación están presentes en la página.

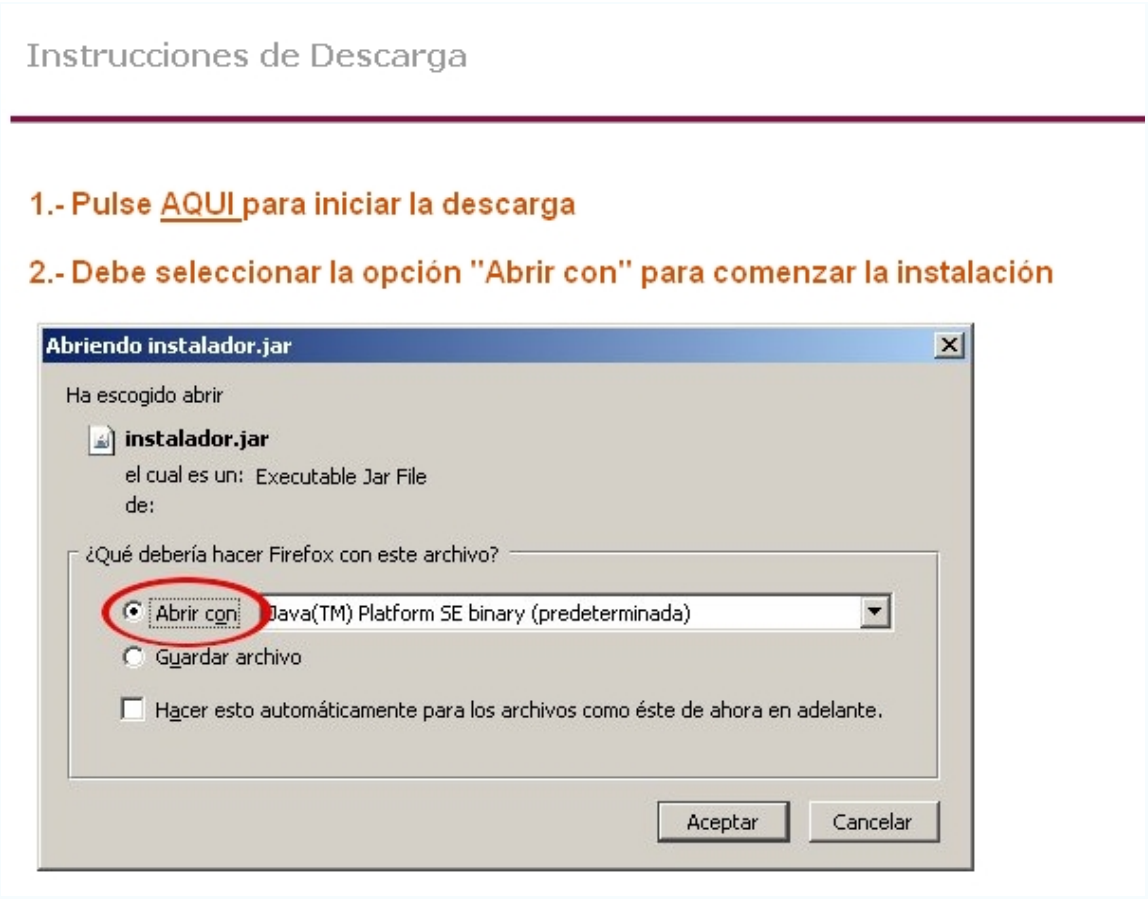
Actividad

Vamos a descargar un juego educativo a nuestro ordenador local, por ejemplo, el juego de la ruleta de la fortuna.

1. Nos vamos al índice de la sección de juegos y marcamos los juegos que nos queramos descargar, en este caso la ruleta de la fortuna, pero pueden descargarse de una vez todos los que se deseen. Después pulsamos en el botón Descargar Selección.

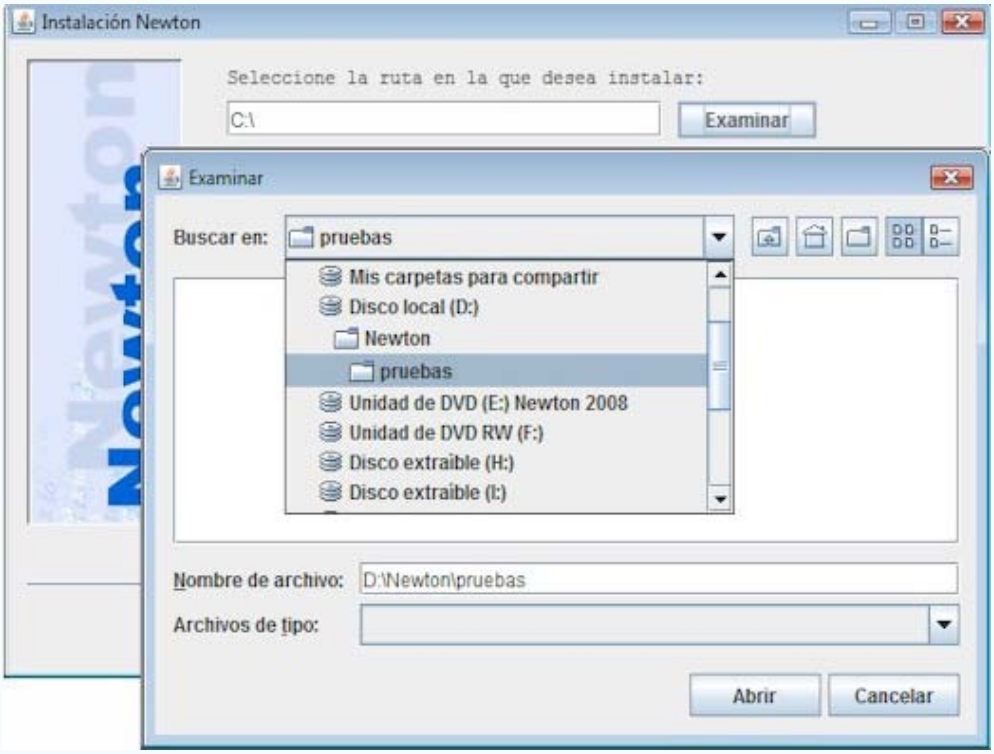


2. Se accede a la página web que proporciona las instrucciones para el inicio de la descarga.



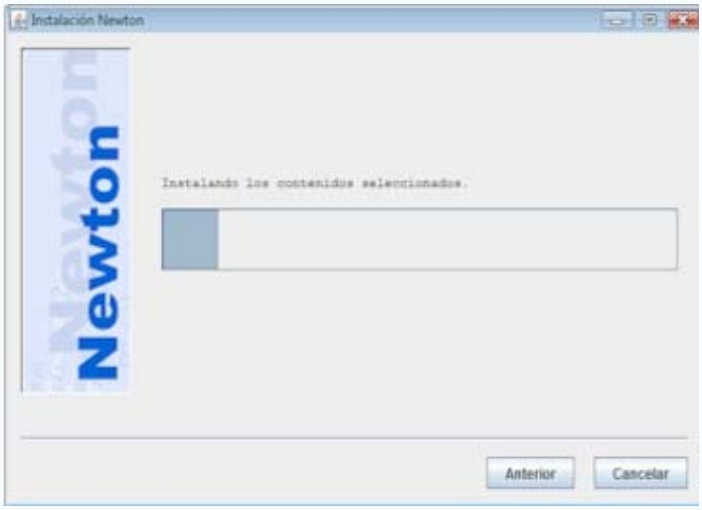
Pulsando sobre AQUI y después marcando en la opción abrir de la ventana emergente lanzamos el proceso.

3. Selección del destino: Seguimos las indicaciones del instalador hasta que aparece la ventana donde se solicita el directorio de descarga. Es importante recordar la carpeta de destino ya que las sucesivas descargas o actualizaciones se realizarán allí.



4. A continuación se suceden una serie de ventanas, hasta que aparece el botón COMENZAR, que inicia el proceso de descarga.





5. Cuando la descarga ha terminado, aparece la siguiente ventana, donde podemos indicar si queremos poder acceder al material descargado desde un acceso directo en el escritorio o en el menú de inicio rápido. Después pulsamos el botón finalizar.

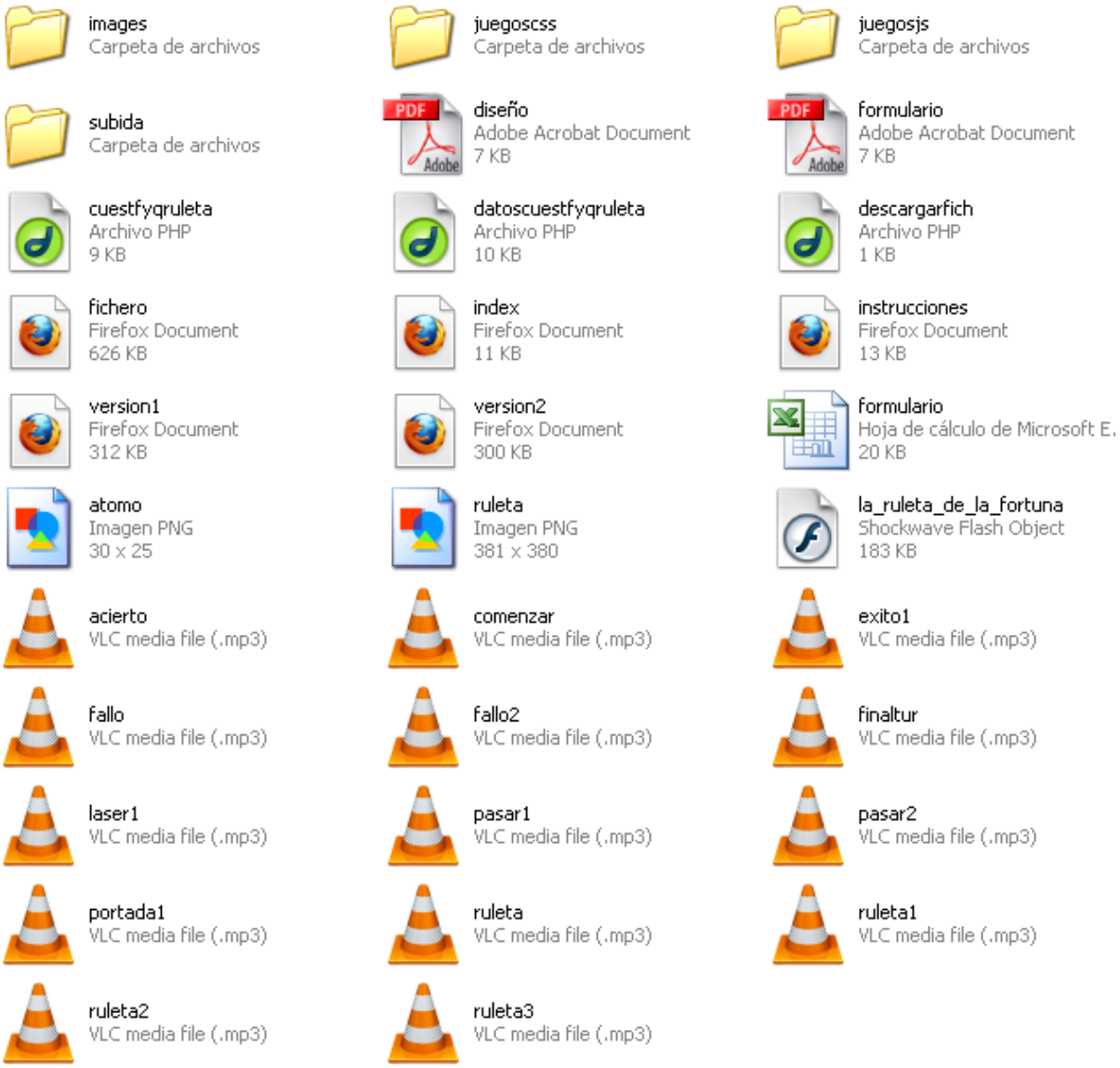


En el directorio que indicamos al comenzar el proceso de descarga, encontraremos el material que hemos bajado de la web.

Composición de una carpeta de juegos



Como hemos comentado, todos los juegos se encuentran en carpetas que contienen todo lo necesario para que el juego funcione correctamente. La estructura y tipo de ficheros de todas las carpetas de los juegos es similar. A continuación mostramos y comentamos la composición de la carpeta del juego "La ruleta de la fortuna".



- Ficheros con extensión htm o html. Son las páginas web (introducción, instrucciones, versiones de los juegos, etc.).
- Ficheros con extensión php. Son los relacionados con los formularios y la generación y archivado de ficheros de texto.
- Ficheros con extensión jpg, png o gif. Contienen las imágenes de los juegos y de las páginas web.
- Ficheros con extensión mp3. Contienen los efectos sonoros de las web.
- Ficheros con extensión pdf, doc o xls. Son documentos complementarios de los juegos (plantillas, registros de evaluación, formularios, etc.).
- Ficheros con extensión swf. Se trata de los videos flash de presentación de los juegos.
- Carpetas images, juegoscss y juegosjs. Se trata de las carpetas que contienen el estilo y las imágenes propias de las plantillas de las web de los juegos.
- Carpeta subida. Entre otras cosas contiene los ficheros de contenidos de los juegos. Se verá más detalladamente en la práctica 3.
- Otros ficheros: Puede haber otros ficheros como macros, ficheros de seguridad, etc.

Nota: Aquellos usuarios avanzados que se hayan descargado la carpeta en su ordenador local, pueden realizar y personalizar los juegos. Por ejemplo, cambiar los efectos sonoros reemplazando los ficheros mp3 por otros, cambiar imágenes sustituyendo los ficheros correspondientes, añadir o quitar documentos, etc.

Con el curso Creación de escenas interactivas, se puede aprender a modificar, personalizar y a crear nuevos juegos basados en el applet de Descartes.

Actividad

Visualizar la composición y tipo de ficheros de las carpetas contenedoras de los juegos descargados en el ordenador local (ver actividad de instalación y uso de juegos).

Evaluación



Al terminar esta práctica, se deben haber realizado y conseguido los siguientes puntos:

- Instalación y habilitación en el PC de la máquina virtual Java.
- Visualización correcta de las escenas interactivas Newton.
- Utilización de un compresor-descompresor de archivos.
- Instalación de un visor de archivos pdf.
- Instalación del complemento Adobe Flash Player.
- Captura de pantalla del monitor del ordenador y guardado o copiado de la misma.
- Acceso a los juegos de la Web Newton.
- Descarga en el ordenador local de juegos educativos.
- Composición de las carpetas de juegos.

La actividad de evaluación de la práctica consiste en verificar que se han desarrollado correctamente las tareas de la misma y que se reflejarán en el documento I (Nota: La plantilla del documento I puede descargarse del aula virtual del curso). Además en este documento se reflejarán los problemas y dificultades encontradas en caso de producirse.

Cuando se considere que se han conseguido los objetivos de esta práctica hay que enviar cumplimentado al tutor a través del apartado correspondiente del aula virtual, el documento I.

Elección y programación



Presentación

Una vez que tenemos nuestro ordenador preparado con todos los programas y recursos informáticos instalados y operativos, así como localizados y accesibles los juegos educativos, pasamos a la siguiente etapa: la elección de los juegos educativos que aplicaremos en el aula y su correspondiente programación.

Proyecto Newton cuenta con una amplia variedad de juegos didácticos, cuyos contenidos pueden personalizarse, clasificarse y almacenarse de manera sencilla. A la hora de seleccionar los juegos educativos se deben de conocer una serie de aspectos tales como: relación y descripción de juegos didácticos, estructura de la web del juego, dinámica, formato de los contenidos, adecuación del juego a nuestras necesidades educativas, etc.

Tras la elección de los juegos se debe realizar la programación de las actividades que se desarrollarán sobre los mismos. Ésta programación formará parte de la programación general de la asignatura y sus diferentes aspectos se tratan en esta práctica.

Tras la realización de esta práctica se deben de haber seleccionado y programado tres juegos didácticos.

Objetivos


Con esta práctica se pretende ayudar a seleccionar y programar los juegos didácticos sobre los que posteriormente se elaborarán los contenidos y que serán utilizados en el aula.

Para ello se pretende:

- Acceder a la relación y descripción de los juegos didácticos del Proyecto Newton.
- Conocer la estructura de las web de los juegos didácticos del proyecto Newton.
- Comprender la dinámica de la utilización de los juegos.
- Tratar diferentes criterios de elección de los juegos.
- Seleccionar tres juegos didácticos.
- Conocer los principales puntos que se deben tratar en la programación de los juegos.
- Programar tres juegos didácticos.

Contenidos y actividades


Como ayuda a la elección y programación de tres juegos didácticos, se desarrollarán los siguientes contenidos:

- Relación y descripción de los juegos
- Estructura de la web de los juegos
- Ejemplo de utilización del juego "La ruleta de la fortuna"
- Ejemplo de utilización del juego "El ahorcado"
- Ejemplo de utilización del juego "El millonario"
- Ejemplo de utilización del juego "El superviviente"
- Ejemplo de utilización del juego "La carrera"
- Criterios de selección de los juegos
- Juegos para infantil y primaria
- Programación de juegos

Relación y descripción de los juegos


Una forma sencilla de tener una visión general de todos los juegos didácticos del Proyecto Newton, de sus principales datos y una breve descripción de los mismos, es a través del índice de la sección de juegos, a la que se accede a través del siguiente enlace:

http://recursostic.educacion.es/newton/web/juegos.php



En esta página podemos encontrar:

- Índice de juegos: En la parte derecha se encuentra un índice de todos los juegos de la web. Pasando el ratón sobre el título de cada juegos, aparecen a la izquierda los datos, descripción y carátula del juego. Si se pincha sobre el título de un juego, se abrirá una nueva ventana con la web del mismo. Finalmente, si se quieren descargar los juegos en el ordenador local, se marcará el cuadrito colocado a la izquierda del título o títulos del o de los juegos que se quieren descargar y se pulsará el botón Descargar Selección para iniciar el proceso (ver práctica 1).
- Datos y descripción: Cuando se pasa el ratón por el título de un juego, se muestran a la izquierda una serie de datos: título, autor, fecha de creación y breve descripción del mismo.
- Carátula: A la vez que aparecen los datos y descripción de cada juego, se muestra la carátula identificativa del mismo.

Actividad

Acceder al índice de la sección de juegos del Proyecto Newton y ver los datos, descripciones y carátulas de los diferentes juegos.

Abrir las web de los juegos didácticos que se consideren más interesantes para verlos con más detalle.

Estructura de la web de los juegos

Al pinchar sobre un juego del índice de la página de dicha sección, se abre en una nueva ventana su página web correspondiente. La siguiente imagen aparece cuando pinchamos sobre el juego de "LA RULETA DE LA FORTUNA".



Juegos educativos

FyQLRF

Imprimir

FyQ LA RULETA DE LA FORTUNA

- Introducción
- Instrucciones
- Juego versión 1
- Juego versión 2
- FyQ LA RULETA DE LA FORTUNA FICH

Jesús M. Muñoz Calle

Introducción

FyQ "LA RULETA DE LA FORTUNA" es una versión del concurso de televisión "La ruleta de la suerte" o también llamado "La ruleta de la fortuna". Consiste en averiguar una frase secreta, utilizándose como pistas las posibles letras que componen la misma, siendo un factor determinante en el juego la "fortuna" establecida por la ruleta.

En el siguiente botón se puede ver una presentación flash introductoria del juego.

PRESENTACIÓN



Los contenidos de esta unidad didáctica están bajo una licencia de Creative Commons si no se indica lo contrario.

La estructura de esta web es similar para todos los juegos. En la parte superior se encuentra su logo y un menú superior con un indicador de capítulos y botón de impresión. En la parte izquierda el menú vertical de capítulos o apartados de la web que ahora detallaremos y en la parte central y derecha se encuentra la parte de contenidos de cada capítulo.

La estructura del menú vertical de capítulos es similar para todos los juegos y consta de los siguientes apartados:

- Introducción: Página que contiene la descripción general del juego, su carátula y en la mayoría de los casos una presentación flash que hace las veces de entradilla del mismo y que se abre al pulsar el botón presentación. Una imagen de este apartado es la mostrada arriba.
- Instrucciones: En este apartado se detallan las reglas del juego. También se incluyen formularios en pdf para de registro, control y evaluación de la puesta en práctica del juego y en algunos casos otros documentos de complementarios (plantillas, marcadores, apuntes, etc). Una imagen de este apartado se muestra a continuación.



Juegos educativos

FyQLRF

Imprimir

FyQ LA RULETA DE LA FORTUNA

- Introducción
- Instrucciones
- Juego versión 1
- Juego versión 2
- FyQ LA RULETA DE LA FORTUNA FICH

Jesús M. Muñoz Calle

Instrucciones

En este juego pueden participar de uno a tres jugadores y el objetivo es averiguar la frase o palabra secreta que se esconde tras el panel. El orden de intervención de los concursantes puede ser aleatorio o no.

Cada concursante hace girar la ruleta, la flecha indicará el premio que le ha tocado. Por cada letra que haya en el panel, el concursante será recompensado con la cantidad de puntos multiplicada por las veces que se encuentre en el panel (excepto los comodines, la quiebra y ?). Si la letra no está en el panel, el jugador perderá el turno. También para ayudar a resolver el panel se pueden comprar vocales por 100 € antes o después de tirar la ruleta (hay una modalidad en la que las vocales no se compran y son como cualquier otra letra). El panel toma fin cuando el jugador pide "Resolver panel". En tal caso deberá de dar letra a letra cada una de los caracteres del panel sin cometer ningún fallo. Si lo resuelve correctamente ganará 10000 puntos, en caso contrario perderá todos los puntos y sus adversarios ganarán 1000 puntos cada uno. Gana el juego el concursante que más puntos acumule.

Las casillas especiales son las siguientes: Quiebra: el concursante pierde todos los puntos acumulados y el turno. Comodín: libra al concursante de la quiebra si lo tiene. ?: el concursante debe elegir entre no levantar y tirar de nuevo o arriesgar a levantar el gajo, el cual puede contener un x2 (multiplica sus puntos por dos) o un 1/2 (divide los puntos por dos). Tanto el comodín como ? conservan el turno.

Se han realizado dos versiones: Una versión normal y otra "rápida". En esta última el turno pasa siempre al siguiente jugador tras girar la ruleta y elegir letra (salvo en el comodín y en ?). En el último apartado se ha diseñado una modalidad en la que los paneles pueden ser introducidos a partir de ficheros de texto generados por formularios.

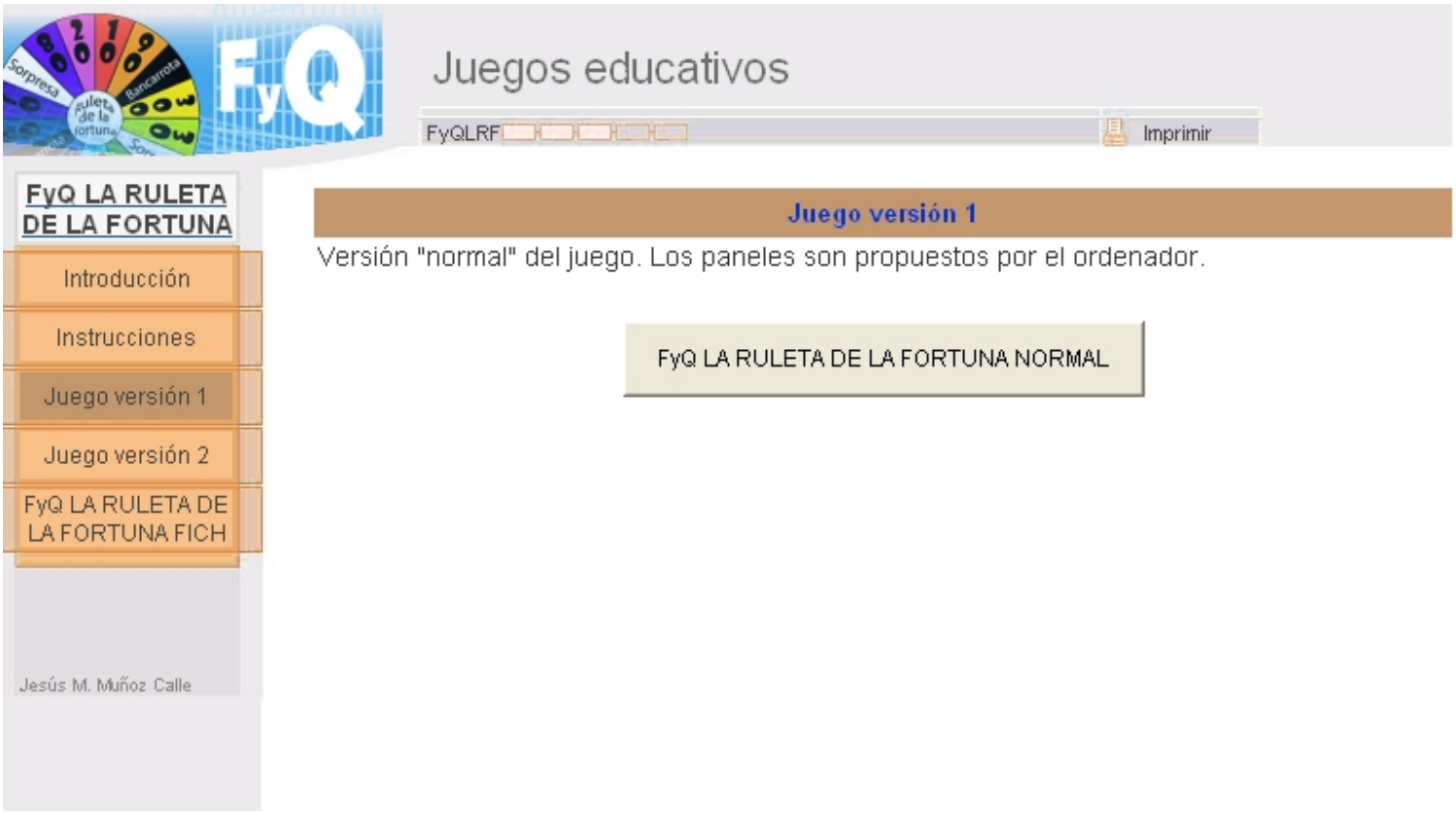
Se puede llevar un control o evaluación de los resultados del juego mediante un formulario como el que se puede descargar al pulsar el siguiente botón.

Formulario

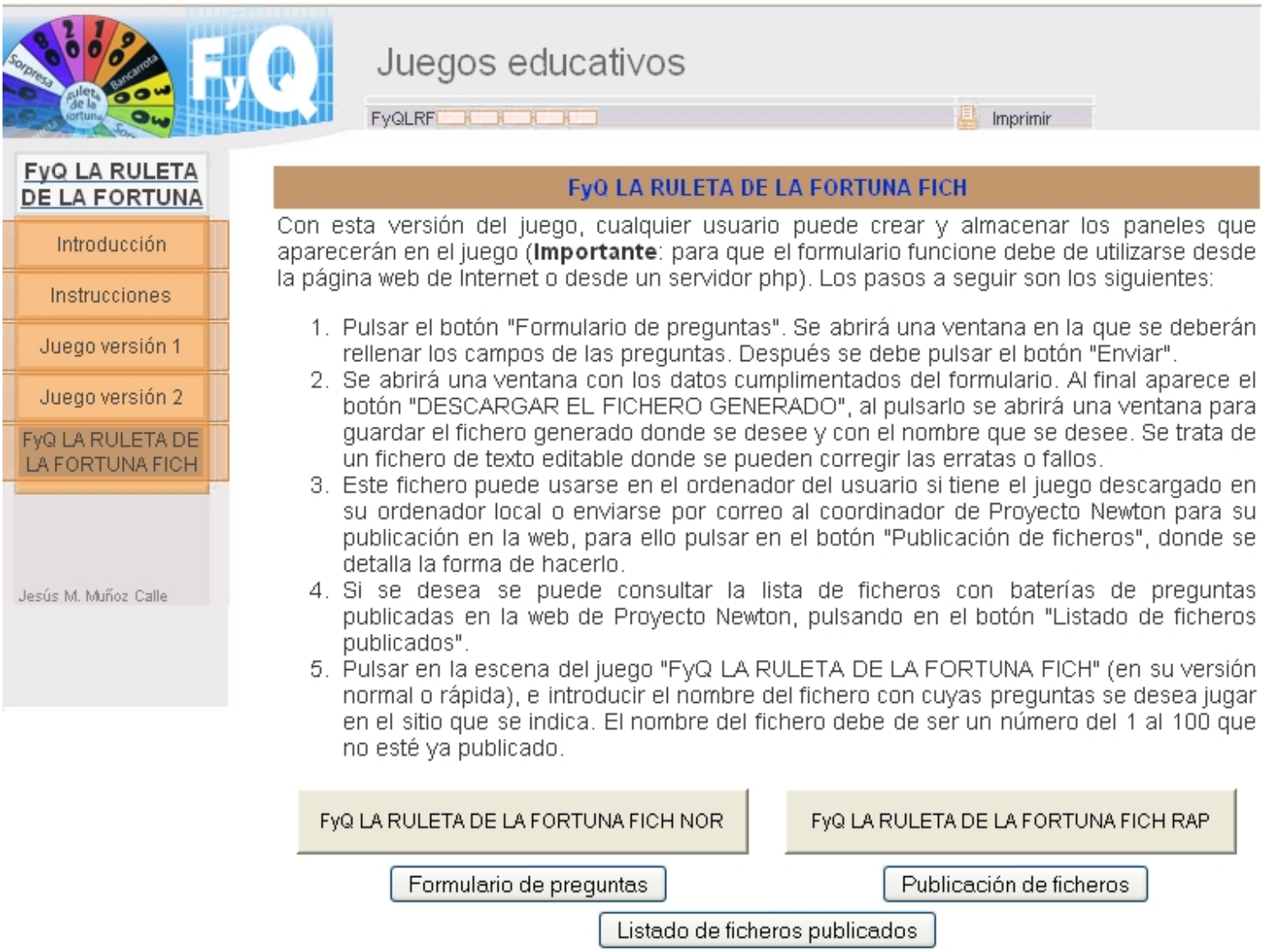
Se ha elaborado una plantilla que puede ayudar a diseñar los paneles.

Diseño de paneles

- Versiones del juego: Tras el apartado de introducción encontramos varios apartados que se corresponden con diferentes versiones del juego en cuestión. En muchos de los casos, la versión 1 está realizada para que el presentador (u otro participante realicen las preguntas de forma oral y sean ellos quienes validen las soluciones (en otros casos la versión 1 es igual que la versión FICH). La versión 2, en la mayoría de los casos es puramente lúdica, es decir, o no se formulan preguntas, o las preguntas son de respuesta aleatoria. En algunos juegos, su versión 2 está preparada para introducir los contenidos en el propio juego (en un formulario que contiene), antes de que éste comience. Hay una minoría de juegos que contienen versiones con ejemplos de preguntas específicas de alguna materia (normalmente física y química, ya que se trata de los primeros juegos que se realizaron y versaban sobre esta materia).



- Versión configurable del juego: Es el último de los elementos del menú vertical, cuyo título suele acabar en FICH (salvo en el juego de formulación, que es específico para la materia de Física y Química). Aunque no acabe en FICH el título de este último item, se trata igualmente de la versión configurable del juego. En este apartado se encuentran la versión o versiones del juego que admiten que sus contenidos sean personalizables e introducidos a través de ficheros de texto. También se encuentra el formulario generador de ficheros, el listado de ficheros de este juego publicados en la web del Proyecto Newton y las instrucciones de generación, uso y publicación de ficheros. Este apartado se tratará ampliamente en la siguiente práctica.



Debajo del menú vertical izquierdo aparece el nombre del autor del juego.

Nota: En la práctica 3 del curso se relacionan los juegos y sus diferentes versiones, es decir, se indica que juegos tienen versión para presentador, versón lúdica, versión para introducción directa de contenidos, etc.

Actividad

Acceder a la web de los diferentes juegos del Proyecto Newton (cuantos más mejor), para conocerlos lo mejor posible y poder realizar posteriormente la elección de los tres juegos que se programarán, se realizarán sus contenidos y se pondrán en práctica.

Ejemplo de utilización del juego "La ruleta de la fortuna"

En este apartado vamos a tratar como se desarrollaría una partida del juego de "LA RULETA DE LA FORTUNA", comentando las principales características del mismo. Se ha tomado como ejemplo una de sus versiones en la que los contenidos son de Física y Química y ya vienen elaborados dentro del juego.

- Número de jugadores: 1, 2 ó 3 participantes.
- Recomendación de edad de participación: 6 años en adelante.
- Tipo de prueba: Una frase oculta por partida con un máximo de 63 caracteres.
- Duración media de una partida: 5-15 minutos.
- Descripción y objetivo: Un panel esconde una frase o palabra secreta que deberá de ser averiguada por los jugadores. Sobre la frase se dará una pista y se podrán ir descubriendo las letras de la misma, estando controlada la dinámica del juego por la "ruleta de la fortuna". En la "versión rápida", tras cada tirada pasa el turno al siguiente jugador, mientras que en la "versión normal", el

jugador conserva el turno mientras no falle, es decir, no acierte ninguna letra de la frase o la ruleta marque "QUIEBRA".

- Configuración de parámetros del juego: Al abrir el juego lo primero que aparece es la ventana de configuración del mismo.



En ella se deberán configurar los siguientes parámetros:

- Número de jugadores: 1,2 ó 3.

- Nombres de los jugadores: Escribir con minúsculas y máximo 17 letras por nombre.

- Activar o desactivar los efectos sonoros del juego.

- Decidir si las posiciones de los jugadores se establecerán de forma aleatoria o por orden de introducción de los nombres.

- Establecer si las vocales deberán de ser compradas o si se comportarán como cualquier otro carácter.

- Aparecerá el nombre del autor, el tema identificativo de la frase y el botón "COMENZAR". Pulsar este último para comenzar el juego y se abrirá la pantalla propia del juego.



- Dinámica del juego y reglas.

En la ventana de desarrollo del juego pulsar el botón "COMENZAR" que se encuentra sobre la ruleta. Se iluminarán en el panel los caracteres de la frase secreta, se mostrará la pista sobre la frase y se resaltará con un recuadro amarillo el jugador que tiene el turno.



El jugador que tiene el turno pulsa el botón "TIRAR" de la ruleta (no dejar el ratón sobre este botón una vez pulsado para que se efectúe la tirada correctamente y la ruleta se pare). Tras girar ésta, la flecha indicará una cantidad o una casilla especial (comodín, quiebra, opción "?"). A la derecha de la ruleta hay un panel que permite al jugador seleccionar la letra que quiere que se descubra de la frase en caso de estar presente en la frase secreta.

Por cada letra que haya en el panel, el concursante que tiene el turno será recompensado con la cantidad de puntos multiplicada por las veces que se encuentre en el panel (excepto comodín, quiebra y la opción "?"). Si la letra no está en el panel, el jugador perderá el turno (en la denominada modalidad "rápida" el turno pasa de un jugador a otro tras pedir cada

letra del panel si este no es resuelto). En esta última el turno pasa siempre al siguiente jugador tras girar la ruleta y elegir letra (salvo en el comodín y en la opción "?"). Para poder decir las vocales, éstas deberán de ser compradas por 100 puntos antes o después de tirar la ruleta (hay una modalidad en la que las vocales no se compran y son como cualquier otra letra).



Las letras que hayan sido elegidas durante el juego quedarán desactivadas y no podrán volver a ser elegidas de nuevo.
Mediante el botón "PISTA" se puede recordar la pista sobre la frase en cualquier momento del juego.
Las casillas especiales son las siguientes: Quiebra: el concursante pierde todos los puntos acumulados y el turno. Comodín: libra al concursante de la quiebra si lo tiene (cuando un jugador consigue un comodín, este se reflejará en su marcador en el dígito de color amarillo). Opción "?": el concursante debe elegir entre no levantar y tirar de nuevo o arriesgar y levantar el gajo (aparecerá un control que permitirá elegir algunas de estas opciones). En caso de levantar puede aparecer un x2 (multiplica sus puntos por dos) o un 1/2 (divide los puntos por dos). Tanto el comodín como la opción "?" conservan el turno.







El panel toma fin cuando el jugador pide "Resolver panel". En tal caso deberá de dar letra a letra cada una de los caracteres del panel sin cometer ningún fallo. Si lo resuelve correctamente ganará 10000 puntos, en caso contrario perderá todos los puntos y sus adversarios ganarán 1000 puntos cada uno. Gana el juego el concursante que más puntos acumule. Si ningún jugador pide resolver, el juego finalizará cuando se acaben todas las letras disponibles, quedando los jugadores con la puntuación obtenida durante el juego.



Actividad

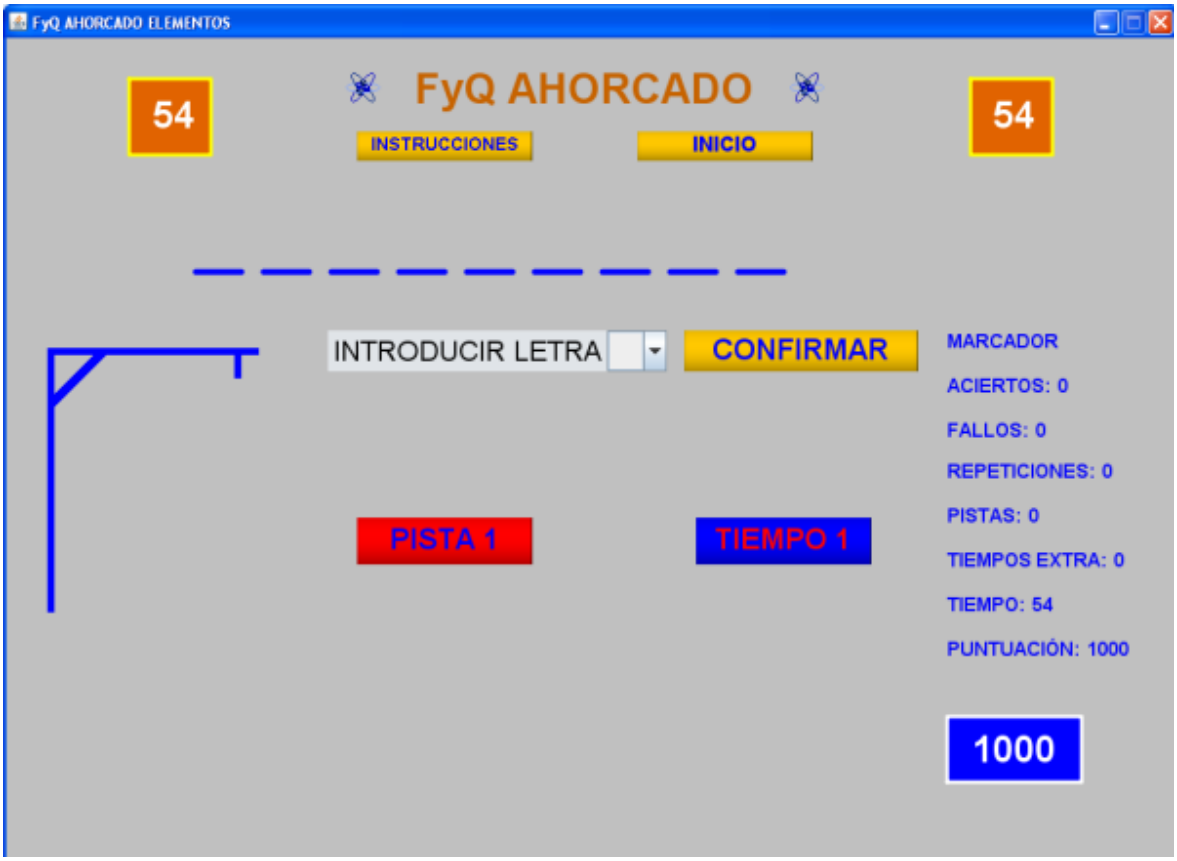
Jugar una o más partidas completas al o a los juegos educativos que se deseen, para comprender su funcionamiento y así poder realizar la selección de los mismos.

Ejemplo de utilización del juego "El ahorcado"

Vamos a comentar las características y dinámica de una partida al juego del ahorcado.

- Número de jugadores: 1 ó 2 (dependiendo de la versión).
- Recomendación de edad de participación: 6 años en adelante.
- Tipo de prueba: Una palabra oculta por partida con un máximo de 12 caracteres.
- Duración media de una partida: 5 minutos.
- Descripción y objetivo: El propio juego u otro jugador, según la versión, ponen una palabra secreta, de la que se conoce el número de letras y hasta tres comodines de pista como ayuda. El jugador podrá ir pidiendo letras que aparecerán en la palabra secreta si ésta las contiene, en caso contrario contará como fallo. El objetivo consiste en acertar la palabra secreta sin cometer más de seis fallos y antes de que se agote el tiempo. El jugador podrá pedir hasta tres comodines de tiempo. Tanto los comodines de pista como los de tiempo restan puntuación al ser utilizados.
- Configuración de parámetros del juego: Al abrir el juego lo primero que aparece es la ventana de configuración e instrucciones del mismo. En este caso se podrá elegir la activación o no de los efectos sonoros y el tiempo disponible para el desarrollo del juego. Al pulsar comenzar se abrirá la escena propia del juego.





- Dinámica del juego y reglas.

  El jugador irá pidiendo letras hasta que: complete la palabra secreta, cometa más de seis fallos, repita más de dos veces la misma letra o se quede sin puntos. Los fallos o los comodines de tiempo y pistas restan puntos, mientras que los aciertos los suman.





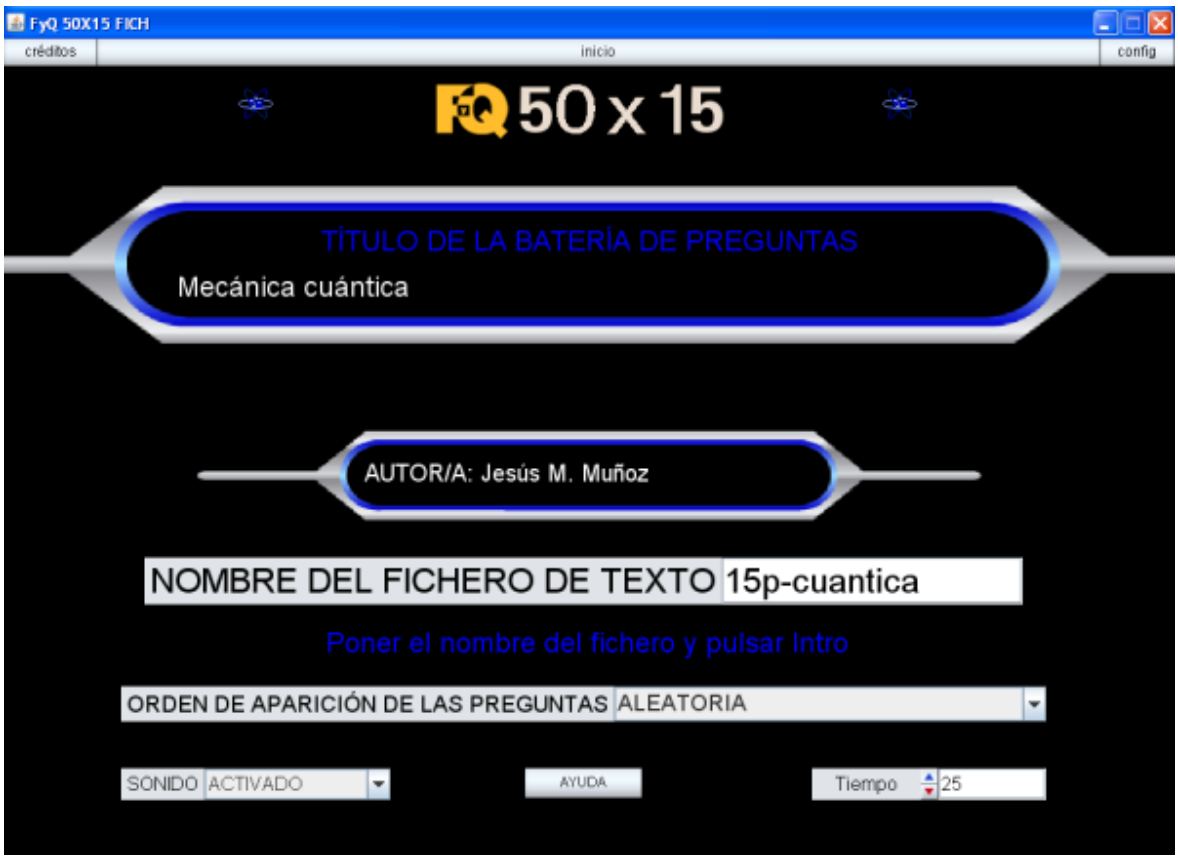
Actividad

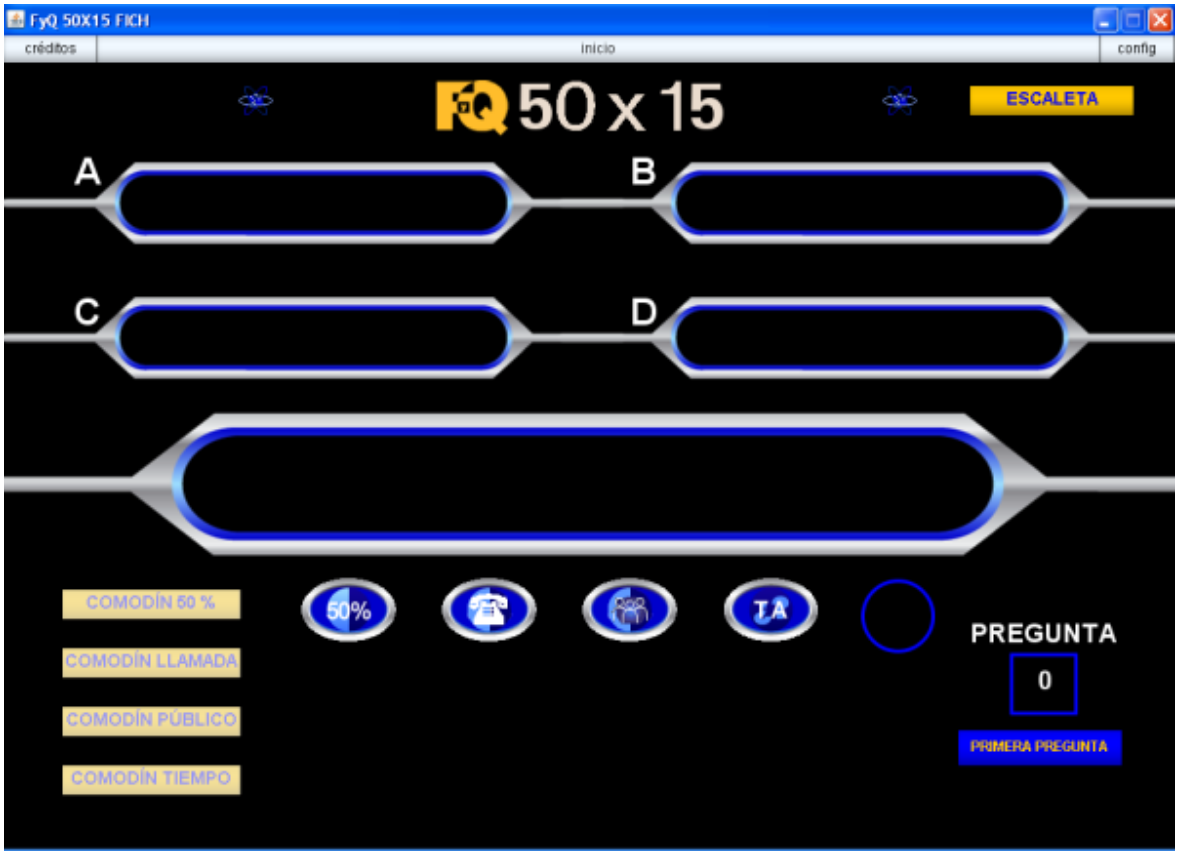
Jugar una o más partidas completas al o a los juegos educativos que se deseen, para comprender su funcionamiento y así poder realizar la selección de los mismos.

Ejemplo de utilización del juego "El millonario"

Vamos a comentar las características y dinámica de una partida al juego del millonario.

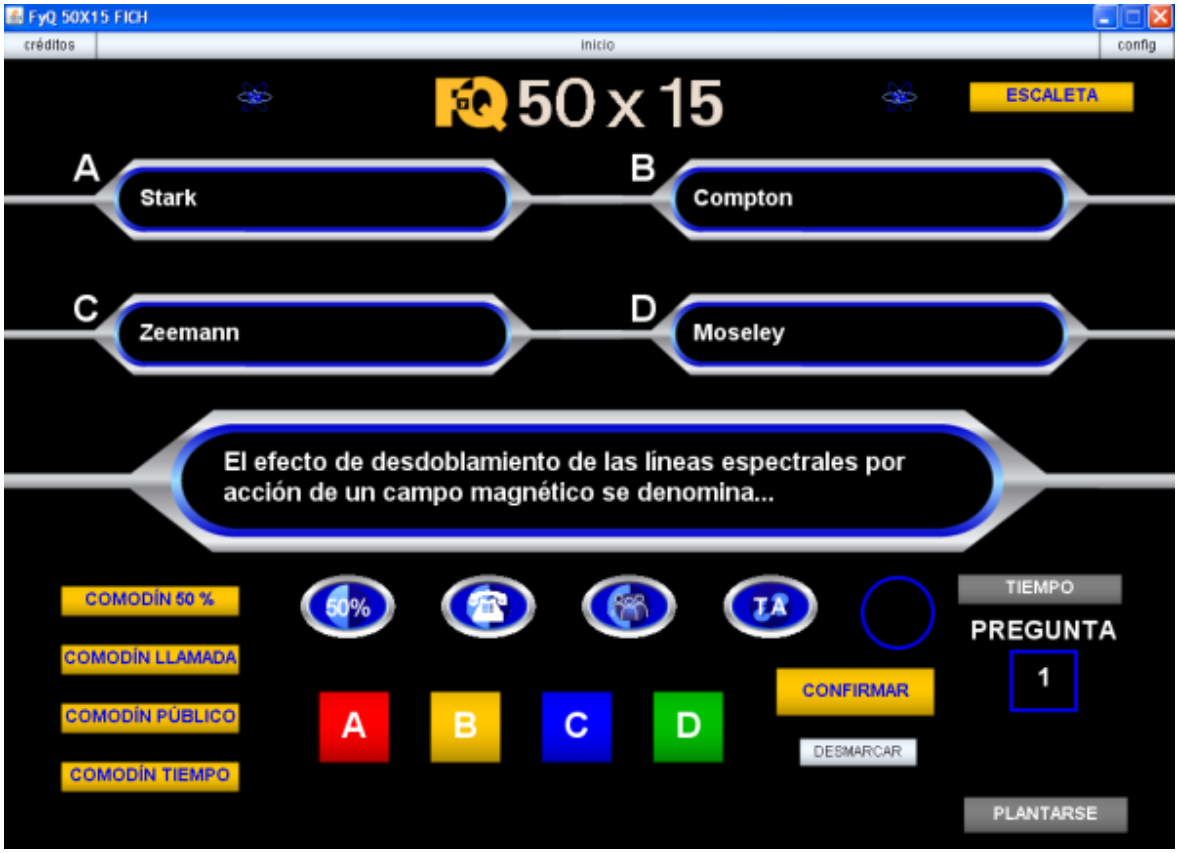
- Número de jugadores: 1.
- Recomendación de edad de participación: 6 años en adelante.
- Tipo de prueba: Preguntas con cuatro opciones de respuesta. Dependiendo de la versión del juego se formularán 10 ó 15 preguntas.
- Duración media de una partida: 5-15 minutos.
- Descripción y objetivo: Responder correctamente a todas las preguntas que se formulan eligiendo la opción correcta. Se ofrecen varios comodines como ayuda.
- Configuración de parámetros del juego: Al abrir el juego lo primero que aparece es la ventana de configuración. En este caso se podrá elegir la activación o no de los efectos sonoros, el tiempo disponible para responder a cada pegunta y la aleatoriedad a la hora de presentar las preguntas. Tras introducir el nombre de ficheros de contenidos y pulsar comenzar se abrirá la escena propia del juego.

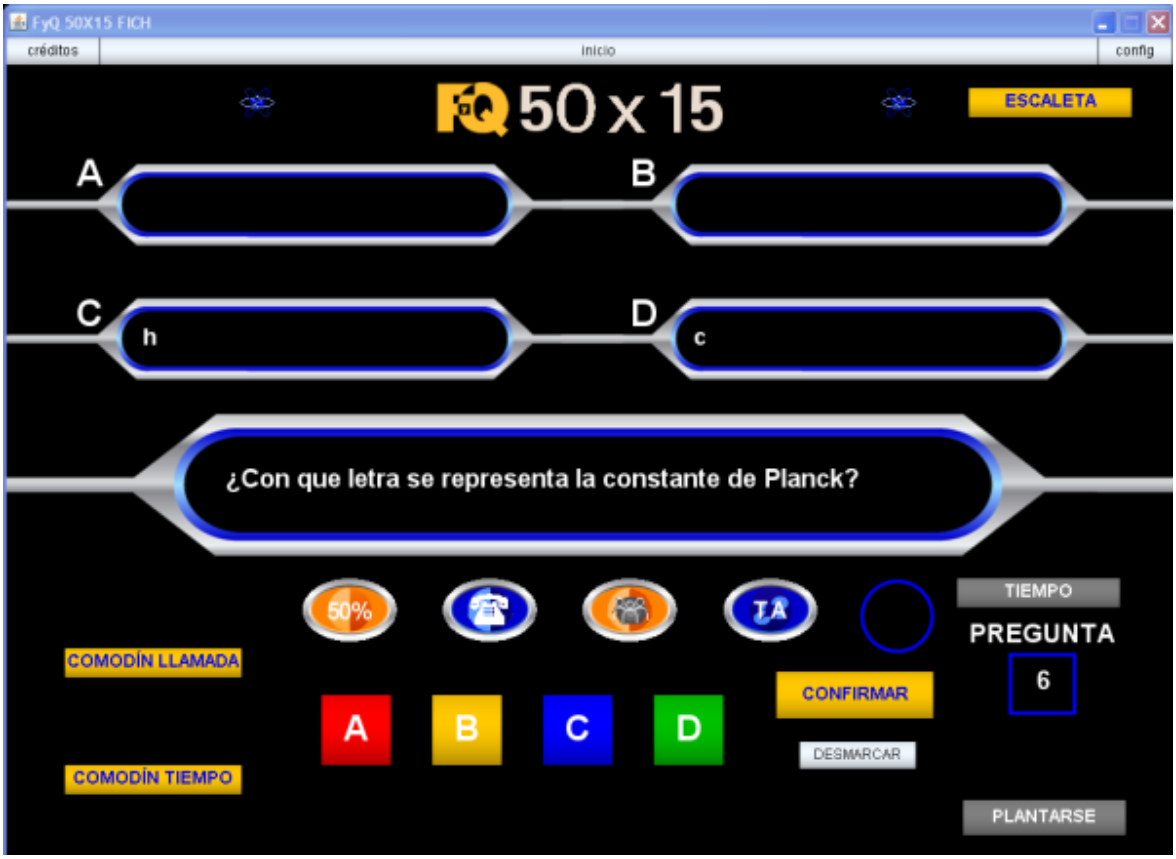


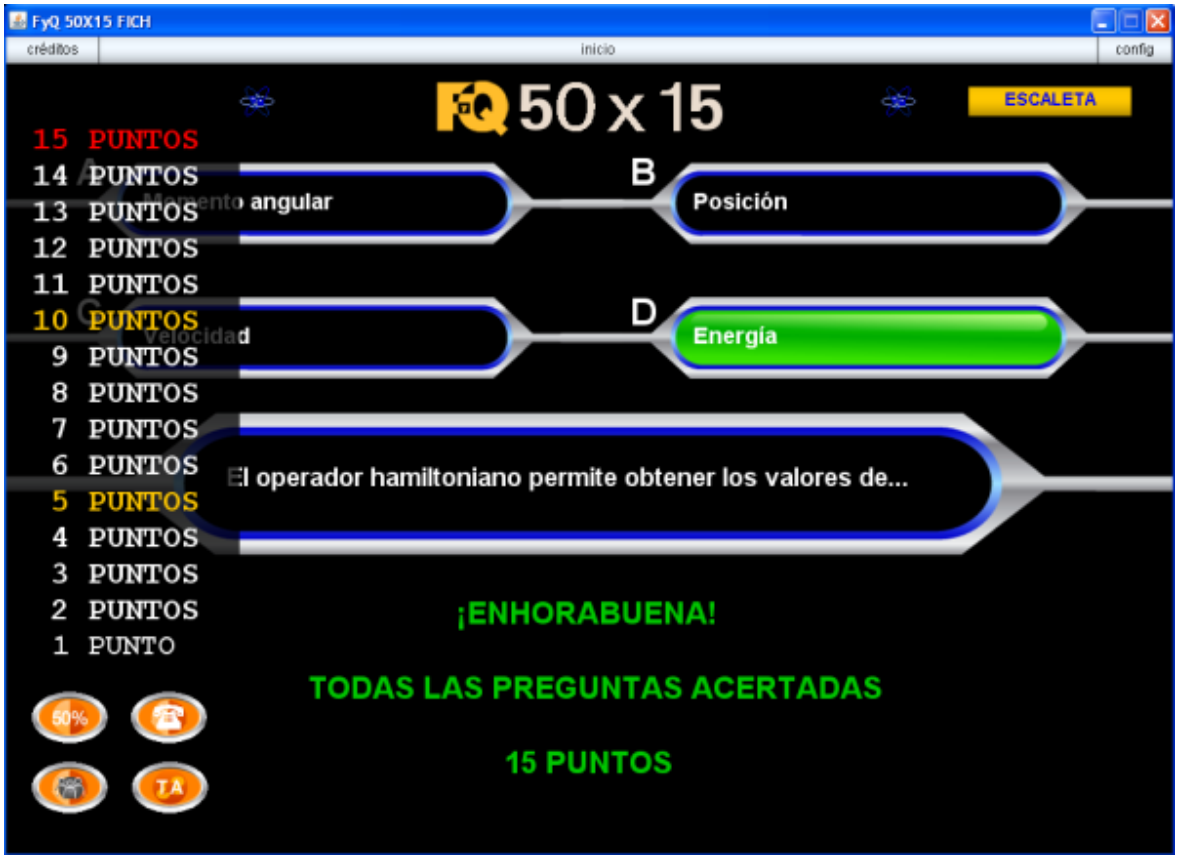


- Dinámica del juego y reglas.

Se irán presentando secuencialmente las preguntas hasta llegar a diez o quince (según la versión). Como ayuda para responder a las preguntas, se ofrecen varios comodines (50 %, llamada, público y tiempo extra). Se puede ver la escaleta resumen de la evolución del juego, pulsando el correspondiente botón. En dicha escaleta se marcan en rojo las preguntas que aseguran la puntuación conseguida hasta el momento. También se indica la pregunta por la que se va y los comodines disponibles y utilizados. El juego finaliza cuando se falla una pregunta o cuando se aciertan todas.







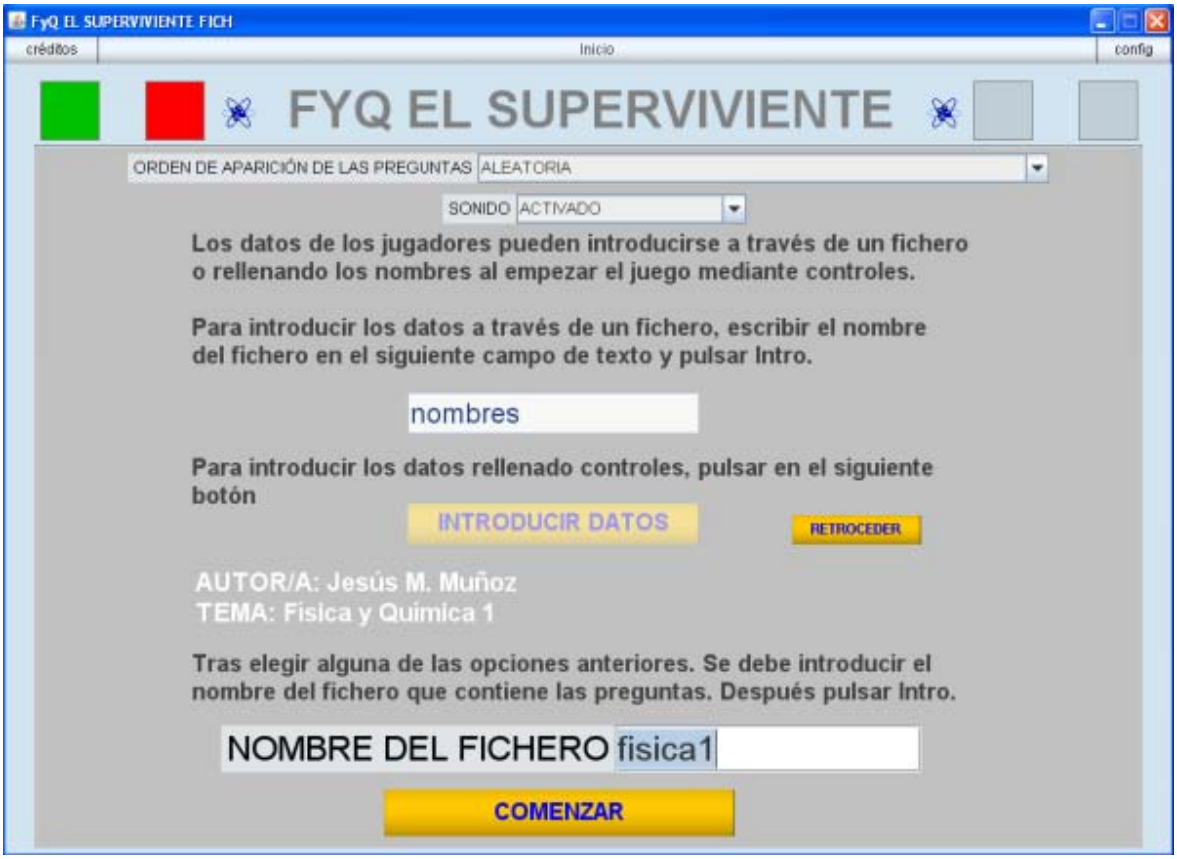
Actividad

Jugar una o más partidas completas al o a los juegos educativos que se deseen, para comprender su funcionamiento y así poder realizar la selección de los mismos.

Ejemplo de utilización del juego "El superviviente"

Vamos a comentar las características y dinámica de una partida al juego de El superviviente.

- Número de jugadores: 2-30.
- Recomendación de edad de participación: 6 años en adelante.
- Tipo de prueba: Preguntas con cuatro opciones de respuesta.
- Duración media de una partida: 5-15 minutos.
- Descripción y objetivo: Se presentan preguntas con cuatro opciones de respuestas que deberán de ser respondidas por los jugadores.
- Configuración de parámetros del juego: Al abrir el juego lo primero que aparece es la ventana de configuración. En este caso se podrá elegir la activación o no de los efectos sonoros, el tiempo disponible para responder a cada pregunta, el número de jugadores y la aleatoriedad a la hora de presentar las preguntas. En este juego, el nombre de los jugadores puede introducirse mediante controles o a través de un fichero de texto generado a través de un formulario. Tras introducir el nombre de ficheros de contenidos y pulsar comenzar se abrirá la escena propia del juego.



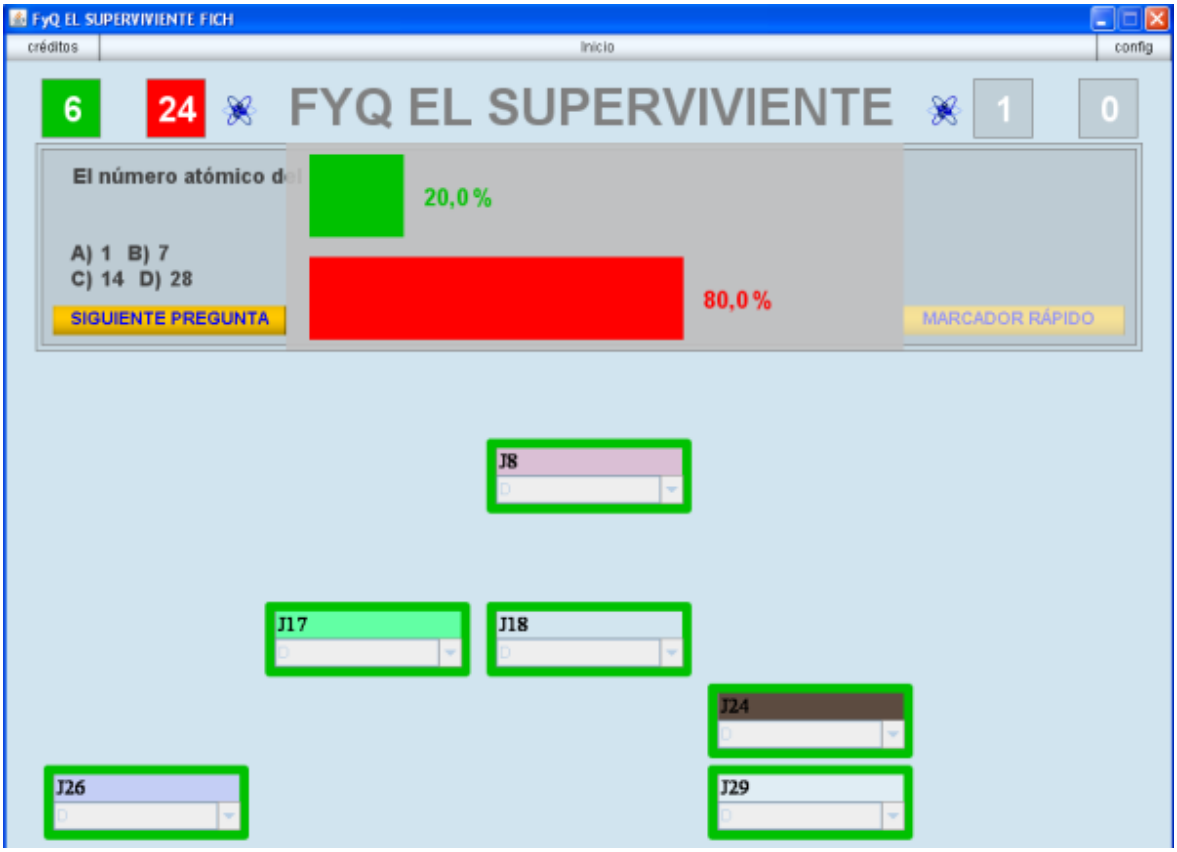


- Dinámica del juego y reglas.

Se irán presentando secuencialmente las preguntas hasta llegar a 20. Aquellos jugadores que respondan correctamente a las preguntas seguirán en el juego, los que fallen serán eliminados. A lo largo del juego se van ofreciendo estadísticas y resúmenes de interés para el desarrollo del juego. El juego finaliza cuando quede un sólo jugador, cuando todos sean eliminados o cuando se formulen las 20 preguntas.




FyQ EL SUPERVIVIENTE FICH
créditos
Inicio
config
30
0
FYQ EL SUPERVIVIENTE
1
El número atómico del silicio es:
A) 1 B) 7
C) 14 D) 28
VER SOLUCIÓN
MARCADOR RÁPIDO
J1
J2
J3
J4
J5
J6
J10
J11
J15
J16
J20
J21
J25
J26
J27
J28
J29
J30
A 40,0 %
B 20,0 %
C 20,0 %
D 20,0 %


FyQ EL SUPERVIVIENTE FICH
créditos
Inicio
config
6
24
FYQ EL SUPERVIVIENTE
1
0
El número atómico d
A) 1 B) 7
C) 14 D) 28
SIGUIENTE PREGUNTA
20,0 %
80,0 %
MARCADOR RÁPIDO
J8
J17
J18
J24
J26
J29



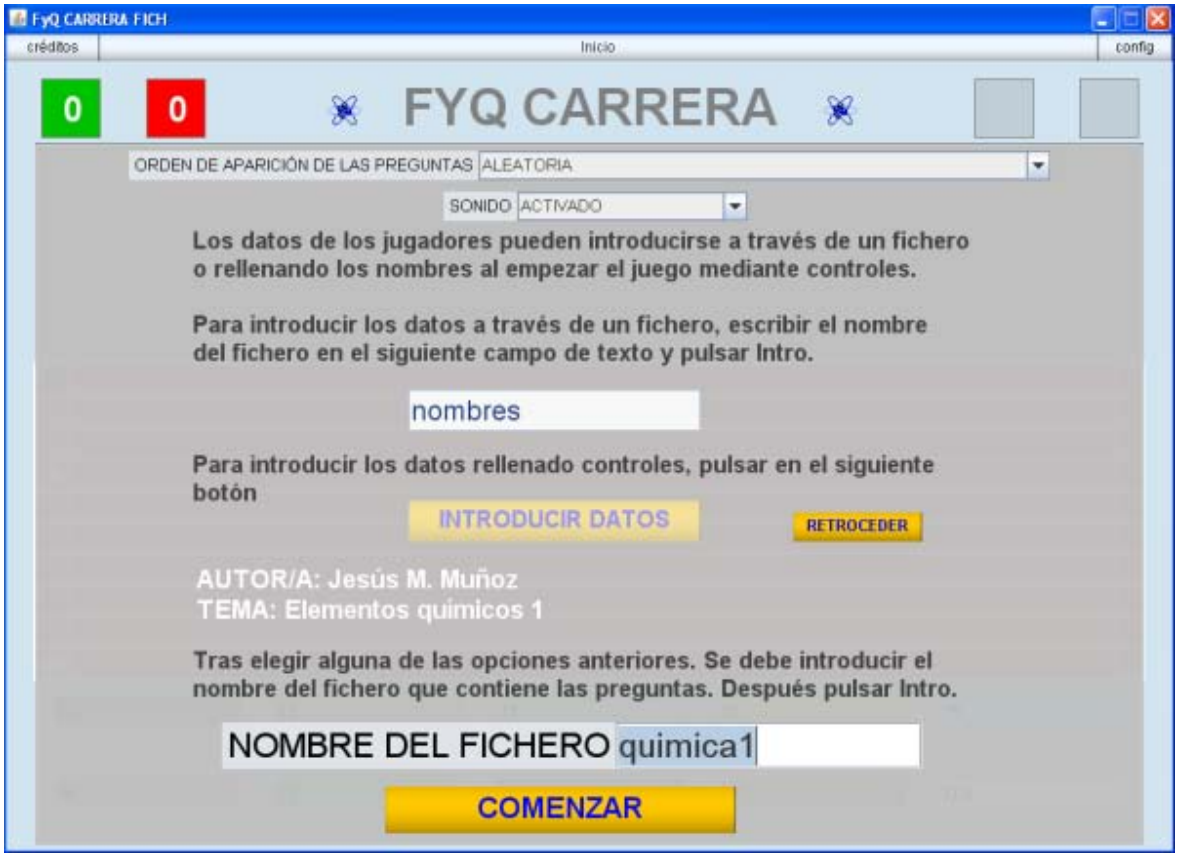
Actividad

Jugar una o más partidas completas al o a los juegos educativos que se deseen, para comprender su funcionamiento y así poder realizar la selección de los mismos.

Ejemplo de utilización del juego "La carrera"

Vamos a comentar las características y dinámica de una partida al juego de La carrera.

- Número de jugadores: 2-10.
- Recomendación de edad de participación: 6 años en adelante.
- Tipo de prueba: Preguntas con cuatro opciones de respuesta.
- Duración media de una partida: 5-15 minutos.
- Descripción y objetivo: Se presentan preguntas con cuatro opciones de respuestas que deberán de ser respondidas por los jugadores.
- Configuración de parámetros del juego: Al abrir el juego lo primero que aparece es la ventana de configuración. En este caso se podrá elegir la activación o no de los efectos sonoros, el tiempo disponible para responder a cada pregunta, el número de jugadores y la aleatoriedad a la hora de presentar las preguntas. En este juego, el nombre de los jugadores puede introducirse mediante controles o a través de un fichero de texto generado a través de un formulario. Tras introducir el nombre de ficheros de contenidos y pulsar comenzar se abrirá la escena propia del juego.





- Dinámica del juego y reglas.

Se irán presentando secuencialmente las preguntas hasta llegar a 20. Aquellos jugadores que respondan correctamente a las preguntas avanzarán en la carrera. A lo largo del juego se van ofreciendo estadísticas y resúmenes de interés para el desarrollo del juego. El juego finaliza cuando algún jugador alcance la meta o se formulen las 20 preguntas.


FyQ CARRERA FICH
créditos
Inicio
config
0
0
FYQ CARRERA
1
¿Cuál de los siguientes elementos pertenece a la familia o grupo de los alcalino-terreos?
A) Ca B) Ce
C) Co D) Cu
VER SOLUCIÓN
MARCADOR RÁPIDO
A 20,0 %
B 40,0 %
C 20,0 %
D 20,0 %
J1
J2
J3
J4
J5
J6
J7
J8
J9
J10


FyQ CARRERA FICH
créditos
Inicio
config
6
4
FYQ CARRERA
17
0
EL GANADOR DE LA CARRERA ES:
J1
CLASIFICACIÓN
J1
J2
J3
J4
J5
J6
J7
J8
J9
J10



Actividad

Jugar una o más partidas completas al o a los juegos educativos que se deseen, para comprender su funcionamiento y así poder realizar la selección de los mismos.

Criterios de selección de los juegos



El principal criterio de selección de los juegos es el del maestro o profesor, que como profesional docente sabrá elegir aquellos juegos que considere más adecuados para el aprendizaje de sus alumnos. Como ayuda para esta elección, a continuación se indican una serie de aspectos que es recomendable tener en cuenta a la hora de escoger los juegos educativos sobre los que desarrollaremos nuestras actividades:

- Adaptación del juego a las características del grupo de alumnos con el que se va a aplicar.
- Adecuación de los contenidos al formato y dinámica del juego.
- Se debe tener en cuenta el número de jugadores y el tipo de participación del resto de los alumnos (público, presentadores, organizadores, guionistas, colaboradores, etc).
- Consideración del tipo, número y grado de dificultad de preguntas.
- Adecuación del juego a la puesta en escena en el mismo.
- Previsión de los recursos necesarios para la aplicación en el aula del mismo.
- Las reglas y dinámica del juego deben de poder ser comprendidas y seguidas por los participantes.
- Grado de motivación del juego. Hay juegos que por estar basados en concursos de televisión o por ser juegos clásicos o por cualquier otra circunstancia, tienen muy buena acogida entre los alumnos.
- Tiempo que llevará preparar y aplicar el juego en el aula.
- Encaje adecuado del juego como actividad dentro de la programación general de la asignatura.

Actividad

Realizar una preselección de 10 juegos educativos de Proyecto Newton. Esto se reflejará en el documento II, en el que se incluirán los siguientes datos para cada uno de los juegos preseleccionados:

- Título del juego.
- Asignatura y nivel al que podría ir dirigido.
- Contenidos o temas sobre los que se desarrollaría en el juego.
- Breve comentario justificativo de le preselección del juego.

Juegos para infantil y primaria



Aunque la dinámica y puesta en práctica de los juegos queda a manos del docente que los utiliza, hay juegos que por su naturaleza y formato parecen ser más apropiados para niños de edades más tempranas: infantil y primeros ciclos de primaria, o para alumnos con necesidades educativas especiales.

Preguntando a maestros de infantil y primaria y a alumnos de estas etapas se ha elaborado una lista con los juegos que más le han gustando o que más apropiados les han parecido para estos niveles y entre ellos destacan los que a continuación se relacionan en orden alfabético:

Árboles, Ahorcado, Ahorcado multijugador, Bingo, Busca el color, Busca el número, Busca la letra, Cara o cruz, Caritas, Carrera, Carrera de caballos, Carrera de relevos, Cinco tesoros, El árbol, Encuentra la sonrisa, La patata caliente, La planta, La tabla pirata, Premios, Puente, Puntos y premios, Saca carta. Saque bola, Sol y Nubes, Sonrisas, Tesoro Escondido, Trileros...

Quiero agradecer a mi hija Irene, las muchas ideas que me ha dado para realizar estos y otros juegos, durante su etapa de alumna de infantil y primaria, ya que gracias a sus ideas e imaginación he podido diseñar juegos apropiados para estas etapas educativas.

Un detalle importante a tener en cuenta es que puede que haya alumnos que no sepan leer. Para ellos, existen muchos juegos a los que se puede jugar sin necesidad de realizar preguntas por escrito: bien porque no necesiten de preguntas (normalmente en su versión 2) o bien porque el profesor puede inventarse y hacer las preguntas de forma oral (normalmente en su versión 1), de forma que los juegos se pueden adaptar perfectamente a sus necesidades.

La imaginación del docente en la puesta en práctica de los juegos es una pieza clave del éxito de la introducción de estas actividades en el aula.

Actividad

Recomendar en el foro general del curso juegos del Proyecto Newton, comentando para que etapas o niveles pueden ser estos apropiados.

Programación de juegos



Tras realizar la preselección de los juegos, el siguiente paso es realizar las programaciones didácticas de las actividades que se desarrollarán utilizando los juegos. Estas programaciones deben integrarse en la programación general de la asignatura dentro de la cual se realiza. Los puntos que deben recogerse en dichas programaciones son los siguientes:

- Título de la actividad o del juego.
- Asignatura.
- Características del alumnado.
- Unidad didáctica en la que se encuadra.
-

Objetivos y contenidos didácticos de la unidad.

- Objetivos y contenidos propuestos con la aplicación de la actividad.
- Competencias Básicas que se esperan desarrollar.
- Metodología y temporalización de la actividad.
- Aspectos relacionados con la mejora de la convivencia en el aula.
- Evaluación de la actividad.
- Observaciones y comentarios.



Actividad

Realizar la selección de 3 juegos didácticos del Proyecto Newton y realizar la programación didáctica de los mismos.

La actividad se realizará sobre la plantilla del documento III, diseñada para tal efecto, que contiene todos los apartados comentados para su realización.

Evaluación



Al terminar esta práctica, se deben haber realizado y conseguido los siguientes puntos:

- Conocimiento de la relación de juegos del Proyecto Newton a través de su índice general.
- Obtención de los datos generales y descripción de los juegos a través del índice de los mismos.
- Conocimiento de la estructura y páginas de las web de los juegos didácticos del Proyecto Newton.
- Comprensión de la dinámica de funcionamiento de los juegos.
- Establecimiento de la relación de criterios de selección de juegos.
- Realización de la preselección de diez juegos didácticos.
- Conocimiento de los aspectos que debe de incluir la programación didáctica de los juegos educativos.
- Realización de la programación de tres juegos didácticos.

La actividad de evaluación de la práctica debe de incluir dos documentos convenientemente cumplimentados:

- Documento II, con la preselección de 10 juegos didácticos y que se explica en el apartado de contenidos titulado "Criterios de selección de los juegos".
- Documento III, con la programación de 3 juegos didácticos y que se explica en el apartado de contenidos titulado "Programación de juegos".

Nota: La plantilla de los documentos II y III pueden descargarse del aula virtual del curso.

Generación de contenidos para juegos



Presentación



Al comenzar esta práctica, ya hemos seleccionado y programado tres juegos didácticos del Proyecto Newton. El siguiente paso, objeto de esta práctica, es la generación, clasificación y archivo de los contenidos específicos que utilizaremos en cada uno de los juegos.

Los contenidos de los juegos se introducen en ficheros de texto (con extensión txt) y pueden generarse de forma sencilla a través de formularios web, que se encuentran en el último de los apartados del menú de cada juego didáctico (salvo para el juego de formulación).

Estos ficheros de texto pueden ser editados y modificados con cualquier editor de textos (bloc de notas, notepad, edit, word, etc.).

Los contenidos seleccionados a través de ficheros pueden ser publicados en la web del Proyecto Newton y/o guardados y utilizados en los juegos descargados en el PC.

Tras la realización de esta práctica se deben haber generado los contenidos de tres juegos didácticos en sus correspondientes ficheros que serán publicados en la web del Proyecto Newton y/o utilizados en los juegos descargados localmente en el ordenador.

Objetivos



Esta práctica trata sobre la elaboración de contenidos para los juegos y su tratamiento, utilización y gestión.

Los objetivos son:

- Conocer la página web de cada juego dedicada a la generación, uso y publicación de contenidos.
- Generar contenidos para juegos mediante formularios web.
- Aprender a modificar y generar contenidos para juegos mediante ficheros de texto.
- Consultar la relación de contenidos publicados para juegos en la web del Proyecto Newton.
- Conocer el procedimiento de publicación de contenidos en la web del Proyecto Newton.
- Saber el procedimiento de archivado y uso de contenidos para juegos descargados en el ordenador local.
- Manejar los juegos con los contenidos didácticos elaborados para los mismos.
- Conocer la posibilidad de la utilización de ficheros de contenidos compatibles en diferentes juegos.

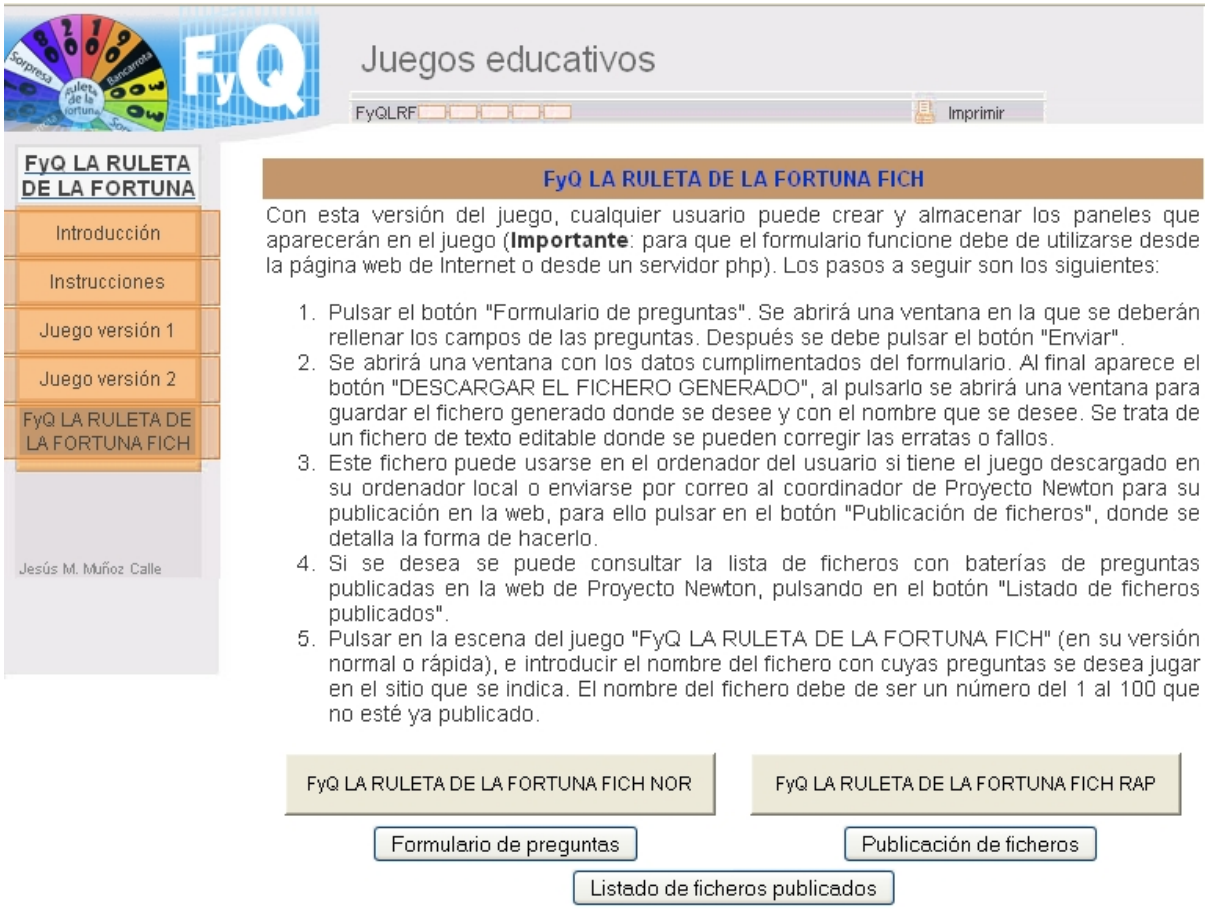
Contenidos y actividades

Como guía y ayuda en todo lo relacionado con la elaboración, uso y publicación de contenidos se desarrollan los siguientes puntos:

- Descripción de la página web de generación, publicación y uso de contenidos
- Preparación de los contenidos
- Generación de contenidos para juegos a través de formularios
- Modificación y generación de contenidos a través de ficheros de texto
- Nomenclatura de ficheros
- Consulta de la relación de contenidos publicados de cada juego en el Proyecto Newton
- Publicación de juegos en la web del Proyecto Newton
- Archivado de contenidos en juegos descargados en el ordenador local
- Uso de contenidos en los juegos
- Ficheros de contenidos que sirven para varios juegos
- Juegos que permiten incluir y utilizar más preguntas

Descripción de la página web de generación, publicación y uso de contenidos

A la página que contiene la versión configurable de los contenidos de cada juego se accede pinchando en el último de los elementos del menú vertical del mismo, y el título de esta versión suele acabar en FICH (salvo en el juego de formulación, que es específico para la materia de Física y Química). Para ilustrar las explicaciones veremos la página correspondiente al juego "LA RULETA DE LA FORTUNA".



En este apartado se encuentran los siguientes puntos, cuyas explicaciones se tratarán ampliamente en los siguientes apartados de contenidos de esta práctica:

- El texto del apartado contiene instrucciones sobre cómo acceder al formulario, descargar, publicar y consultar los ficheros de texto con los contenidos específicos del juego en cuestión. También se indica como se deben de cargar en el juego los contenidos elaborados.
- Botón "Formulario de preguntas". Al pulsarlo se abre la página donde se deben de cumplimentar los datos con los contenidos específicos de las preguntas, enunciados, opciones, etc., que se utilizarán en el juego.
- Botón "Publicación de ficheros". Este botón da acceso a una ventana con instrucciones para publicar ficheros de contenidos de los juegos en la web del Proyecto Newton. También explica como utilizar los ficheros de contenidos de los juegos cuando éstos hayan sido descargados localmente.
- Botón "Listado de ficheros". Desde aquí se pueden consultar los ficheros de contenidos del juego que están publicados en la web del Proyecto Newton.
- Botón de acceso a los juegos en su versión configurable. En la página se encontrarán uno o varios botones con el nombre del juego acabado en "FICH". Estos botones abren los juegos que permiten la selección de los contenidos previamente elaborados a través de un control que se encuentra en la primera página. El hecho de que existan varios botones se debe a que se han desarrollado varias versiones del juego que estamos considerando, a cada una de las cuales se accede

pulsado el correspondiente botón.

Actividad

Acceder a la página de la versión configurable de los juegos (último apartado del menú vertical izquierdo) y ver el contenido de sus textos y botones. En las siguientes prácticas se trabajará más a fondo sobre los contenidos de esta página.

Preparación de los contenidos



Los contenidos de los juegos didácticos son las preguntas, opciones de respuesta, relaciones, pruebas, palabras, frases, pistas, comodines, ayudas, etc, que se plantearán sobre la materia o asignatura dentro de la cual se desarrolle el juego como actividad.

Para preparar estos contenidos conviene saber el formato de los mismos. A continuación se muestra una relación de los formatos de contenidos que presentan los juegos del Proyecto Newton:

Preguntas con opciones.Entre paréntesis se indica el número de opciones posibles que se ofrecen como respuesta y entre corchetes el número de jugadores o equipos que pueden participar simultáneamente en cada juego.

10x10 (4) [1], 50x50 (2) [1-2], Acierta la tirada (4) [1-21], Ahora caigo (4) [10], Ajedrez y puntos (4) [1-4], Apuesta (4) [2-10], Árboles (4) [1-21], Arco iris (4) [1-4], Atrapa los puntos (4) [1-4], Atrapa un millón (2-4) [2], Baloncesto (4) [1-21], Bancarrota (4) [2-4], Batalla (4) [2-8], Batalla de dados (4) [2], Batalla naval (4) [2], Bingo (4) [1-8], Bombardeo al barco (4) [1-21], Bombilla (4) [2-30], Busca el color (4) [1-4], Busca el número (4) [1-4], Busca el palo (4) [1], Busca la letra (4) [1-4], Buscaminas (4) [1-21], Cadena de fichas (4) [1-21], Cadena de números (4) [1-4], Camino de la vida (4) [1-4], Cara o Cruz (4) [1-4], Caritas (4) [1-21], Carnet por puntos (4) [1-4], Carrera (4) [2-10], Carrera de caballos (4) [1-4], Carrera de equipos (4) [9], Carrera de relevos (4) [2-40], Casino (4) [1], Cifras (4) [1-4], Cinco en raya (4) [2], Cinco tesoros (4) [1-4], Cinturón negro (4) [1-16], Circuito de semáforos (4) [1-4], Clasificación (4) [8], Combinación (4) [1-4], Concurso de parejas (4) [2-8], Conquista (4) [2-4], Conserva las fichas (4) [1-21], Contra reloj (4) [1-4], Cruzar el puente (4) [4-21], Cruzar el río (4) [1-21], Cuatro colores (4) [1-4], Cucaña (4) [1-21], Cursos (4) [1], Dados (4) [1-4], Diamante (4) [2], Dispara al rival (4) [2-4], Dos palabras (4) [2], Duelo de ajedrez (4) [2], Duelo de cartas (4) [2], Duelo de dados (4) [2], Duelo de dominó (4) [2], Duelos múltiples (4) [2-4], El árbol (4) [2-4], El duelo (3) [2], El gran minuto (4) [1-21], El partido (4) [2-11], El primero de la clase (4) [4-30], El rival más débil (4) [2-9], El rival más fuerte (4) [2-10], El superviviente (4) [2-30], El tiempo es oro (4) [1-21], Elecciones (4) [2-4], Eliminador (4) [2-11], Eliminatoria (4) [2], Emparejados (4) [1-4], Encrucijada (2) [1-10], Encuentra la sonrisa (4) [1-21],Encuentra los tesoros (4) [2-4], Encuentro (6) [2-24], Entrada secreta (4) [1-21], Envíos (4) [10], Equipo A (4) [2-8], Equipo completo (4) [4], Excalibur (4) [1-21], Fichas de ajedrez (4) [2-32], Fichas de dominó (4) [1-21], Fichas del mismo número (4) [1-21], Fichas y puntos (4) [1-21], Final avanti (2) [1-21], Guerra de preguntas (4) [2-10], Hundir la flota (3) [2], Hundir los barcos (4) [2-12], Intervalos (4) [1-21], Invasión espacial (4) [1], Jaque al rey (4) [1-4], Juego con cartas (4) [1-21], Juego con fichas (4) [1-21], Juego de retos (4) [2-4], La caja fuerte (4) [1], La clave (4) [1-4], La cuerda (4) [2-12], La isla del tesoro (4) [1-4], La planta (4) [1-21], La porra (4) [1-4], La tabla pirata (4) [1-21], La tirada más alta (4) [1-4], La última llamada (6) [3], Liguilla (4) [4-6], LLegar a la cifra (4) [1-21], Los sobres (4) [1-4], Mayor y menor (4) [1], Meta (4) [4], Millonario (4) [6], Minipoly (4) [2-4], Minirisk (4) [2-4], Minitrivial (3) [2], Mismo Palo (4) [1-21], Moneda (4) [1-21], Nominados (4) [2-10], Notas (4) [1-21], Número secreto (4) [1-4], Oca (4) [2], Opciones múltiples (4) [2-4], Palo de las cartas (4) [1-4], Parar el crono (4) [2], Peso (4) [1-21], Poner las fichas (4) [2-4], Pirámide (4) [1-21], Plantarse (4) [1-21], Preguntas aleatorias (4) [2], Preguntas cruzadas (4) [2], Preguntas eliminatorias (4) [1-4], Premios (4) [1-21], Presidente (4) [1], Primitiva (4) [1-21], Pseudotrivial (4) [1-4], Puente (4) [1-21], Puntos ajedrez (4) [1-4], Puntos y dados (4) [1-4], Puntos y premios (4) [1-4], Quince preguntas (4) [1-21], Quiniela (4) [1-21], Record (4) [1-21], Resistencia (4) [1-4], Reto al campeón (4) [1-21], Reto al ejército de ajedrez (4) [2-17], Roba los puntos (4) [4], Ronda de dados (4) [2-4], Rondas eliminatorias (4) [8], Ruleta (4) [1-4], Saca carta (4) [1-21], Salto de longitud (4) [1-21], Salvar las fichas (4) [2-4], Salvar los puntos (4) [2], Saque bola (4) [1-21], Seleccionador (4) [1-40], Semáforo (4) [1-4], Siete y media (4) [1-21], Sigue los números (4) [1-21], Sol y nubes (4) [1-21], Sonrisas (4) [1-4], Sorteo (4) [1-8], Subasta (4) [2-10], Suma de dados (4) [1-21], Super tres en raya (4) [4], Super-eli (4) [2-10], Tabla clasificatoria (4) [8], Temas (4) [1-12], Tenis (4) [2-4], Tesoro escondido (4) [2], Test (4) [1-21], Tiempo (4) [1-21], Toma cero (4) [1], Tres en raya (4) [2], Tres iguales (4) [1-4], Tres sabios (2) [3], Trileros (4) [1-4], Trono (4) [1-21], Valor de las fichas (4) [1-4], Vencedor (4) [16], Verdadero o falso (2) [1-4], Vigilantes (4) [1-4], Voleibol (4) [2-12], Volver a empezar [1-21], Votaciones (4) [1-4].

Preguntas con respuesta abierta o numérica. Las respuestas deberán ser contestada en un campo libre de texto o una cifra. Se indica entre corchetes el número de jugadores o equipos que pueden intervenir simultáneamente en cada juego.

Acércate a las cifras [8], Busca el palo [1], Cada sabio con su tema [2], Casino [1], Cifras eliminatorias [8], Combinación [1-4], Del Tirón [1], Diana [1-21], El pulsador [2], El reto [1], Formulación [1], La calculadora [1], La cifra justa [2-8], La clave [1-4], La escalera [1], La guerra de las cifras [2-10], La parte por el todo [3], La patata caliente [2-4], La pregunta caliente [3], Las pistas [1-3], Letra a letra [1], Mayor o menor [1], No os paséis [2], Oca [2], Pasapalabra [1], Pulsapistas [2], Tesoro escondido [2], Un dos tres [3-6].

Se han preparado juegos para que el presentador pueda realizar las preguntas de forma oral y mediante controles marcar si la respuesta dada por los concursantes ha sido correcta o incorrecta. Esta opción de juego se encuentra normalmente en los apartados del menú "versión 1 ó 2", en el apartado del menú llamado "panel configurable" o en la versión de introducción de ficheros, cuando exista uno llamado "presentador" . A continuación se relacionan los juegos que presentan esta modalidad.

Acércate a las cifras [8], Acierta la tirada [1-21], Ahora caigo [10], Ajedrez y puntos [1-4], Árboles [1-21], Atrapa los puntos [1-4], Baloncesto [1-21], Bancarrota [2-4], Batalla [2-8], Batalla de dados [2], Batalla naval [2], Bombardeo al barco [1-21], Busca el color [1-4], Busca el número [1-4], Busca el palo [1], Busca la letra [1-4], Cadena de fichas [1-21], Cadena de números [1-4], Camino de la vida [1-4], Cara o Cruz [1-4], Caritas [1-21], Carnet por puntos [1-4], Carrera de caballos [1-4], Casino [1], Cifras [1-4], Cifras eliminatorias [8], Cinco en raya [2], Cinco tesoros [1-4], Circuito de semáforos [1-4], Coincidencias [2-42], Combinación [1-4], Concurso de parejas [2-8], Conquista [2-4], Contra reloj [1-4], Cruzar el puente [4-21], Cruzar el río [1-21], Cuatro colores [1-4], Cucaña [1-21], Cursos [1], Dados [1-4], Diana [1-21], Dispara al rival [2-4], Dos palabras [2], Duelo de cartas [2], Duelo de dominó [2], El árbol [2-4], El pulsador [2], Del Tirón [1], Diamante [2], Duelo de ajedrez [2], Duelo de dados [2], Duelos múltiples [2-4], El gran minuto [1-21], El partido [2-11], El rival más débil [2-9], El tiempo es oro [1-21], Elecciones [2-4], Emparejados [1-4], En pocas palabras [2-4], Encuentra la sonrisa [1-21], Encuentra los tesoros [2-4], Encuentro [2-24], Envíos [10], Equipo A [2-8], Equipo completo [4], Fichas de ajedrez [2-32], Fichas de dominó [1-21], Fichas del mismo número [1-21], Fichas y puntos [1-21], Final avanti [1-21], Guerra de preguntas [2-10], Jaque al rey [1-4], Juego con cartas [1-21], Juego con fichas [1-21], Juego de retos [2-4], La caja fuerte [1], La clave [1-4], La cuerda [2-12], La guerra de las cifras [2-10], La isla del tesoro [1-4], La planta [1-21], La porra [1-4], La tabla pirata [1-21], La tirada más alta [1-4], Las pistas [1-3], LLegar a la cifra [1-21], Los sobres [1-4], Hundir la flota [2], Intervalos [1-21], La parte por el todo [3], La pregunta caliente [3], Mayor o menor [1], Meta [4], Millonario [6], Minipoly [2-4], Minitrivial [2], Moneda [1-21], No os paséis [2], Notas [1-21], Número secreto [1-4], Oca [2], Palo de las cartas [1-4], Parar el crono [2], Pasapalabra [1], Peso [1-21], Pirámide [1-21], Poner las fichas [2-4], Plantarse [1-21], Preguntas eliminatorias [1-4], Premios [1-21], Pseudotrivial [1-4], Puente [1-21], Pulsapistas [2], Puntos ajedrez [1-4], Puntos y dados [1-4], Puntos y premios [1-4], Quince preguntas [1-21], Quiniela [1-21], Record [1-21], Resistencia [1-4], Reto al campeón [1-21], Reto al ejército de

ajedrez [2-17], Roba los puntos [4], Ronda de dados [2-4], Rondas eliminatorias [8], Ruleta [1-4], Saca carta [1-21], Salto de longitud [1-21], Salvar las fichas [2-4], Salvar los puntos [2], Saque bola [1-21], Seleccionador [1-40], Semáforo [1-4], Siete y media [1-21], Sol y nubes [1-21], Sonrisas [1-4], Suma de dados [1-21], Super frase [1-21], Super tres en raya [4], Tabla clasificatoria [8], Tabú [1-4], Temas [1-12], Tesoro escondido [2], Test [1-21], Tiempo [1-21], Toma cero [1], Tres en raya [2], Tres iguales [1-4], Trileros [1-4], Un dos tres [3-6], Valor de las fichas [1-4], Vencedor [16], Verdadero o falso [1-4], Vigilantes [1-4], Voleibol [2-12], Volver a empezar [1-21], Votaciones [1-4].

Preguntas sobre frases o palabras. Se indica entre corchetes el número de jugadores o equipos que pueden intervenir simultáneamente en cada juego.

6 Palabras [1-4], Ahorcado [1-2], Ahorcado multijugador [1-3], Coincidencias [2-42], Contraseña [1-4], Dos palabras [2], En pocas palabras [2-4], La ruleta de la fortuna [1-3], Lingo [1-4], Nombre oculto [1-3], Palabra desordenada [1-4], Palabra oculta [1-4], Password [2], Siguiendo la pista [1-3], Super frase [1-21], Tabú [1-4].

Preguntas de relacionar. Se indica entre corchetes el número de jugadores o equipos que pueden intervenir simultáneamente en cada juego.
Alta tensión [1-3] , Antes y Después [1], De par en par [1], Identity [1], Palabra imposible [1], Palabras cruzadas [1], Parejas ocultas [1-21], Si o No [1], ¿Qué es qué? [1].

Versión lúdica. A continuación relacionamos aquellos juegos que tienen una versión lúdica, normalmente en el apartado del menú " versión 2", en la que no se plantean preguntas de contenidos.

Acércate a las cifras [8], Acierta la tirada [1-21], Ahora caigo [10], Ajedrez y puntos [1-4], Árboles [1-21], Alta tensión [1-3], Apuesta [2-10], Arco iris [1-4], Atrapa los puntos [1-4], Atrapa un millón [2], Baloncesto [1-21], Bancarrota [2-4], Batalla [2-8], Batalla de dados [2], Batalla naval [2], Bingo [1-8], Bombardeo al barco [1-21], Bombilla [2-30], Busca el color [1-4], Busca el número [1-4], Busca el palo [1], Busca la letra [1-4], Buscaminas [1-21], Cadena de fichas [1-21], Cadena de números [1-4], Camino de la vida [1-4], Cara o Cruz [1-4], Caritas [1-21], Carnet por puntos [1-4], Carrera [2-10], Carrera de equipos [9], Carrera de relevos [2-40], Carrera de caballos [1-4], Casino [1], Cifras [1-4], Cifras eliminatorias [8], Cinco en raya [2], Cinco tesoros [1-4], Cinturón negro [1-16], Circuito de semáforos [1-4], Clasificación [8], Combinación [1-4], Concurso de parejas [2-8], Conquista [2-4], Conserva las fichas [1-21], Contra reloj [1-4], Cruzar el puente [4-21], Cruzar el río [1-21], Cuatro colores [1-4], Cucaña [1-21], Cursos [1], Dados [1-4], Diamante [2], Diana [1-21], Dispara al rival [2-4], Duelo de ajedrez [2], Duelo de cartas [2], Duelo de dados [2], Duelo de dominó (4) [2], Duelos múltiples [2-4], El árbol [2-4], El partido [2-11], El superviviente [2-30], El tiempo es oro [1-21], Elecciones [2-4], Eliminador [2-11], Eliminatoria [2], Emparejados [1-4], Encrucijada [1-10], Encuentra la sonrisa [1-21], Encuentra los tesoros [2-4], Encuentro [2-24], Entrada secreta [1-21], Envíos [10], Equipo A [2-8], Equipo completo [4], Excalibur [1-21], Fichas de ajedrez [2-32], Fichas de dominó [1-21], Fichas del mismo número [1-21], Fichas y puntos [1-21], Final avanti [1-21], Guerra de preguntas [2-10], Hundir los barcos [2-12], Intervalos [1-21], Jaque al rey [1-4], Juego con cartas [1-21], Juego con fichas [1-21], Juego de retos [2-4], La calculadora [1], La caja fuerte [1], La cifra justa [2-8], La clave [1-4], La cuerda [2-12], La guerra de las cifras [2-10], La isla del tesoro [1-4], La patata caliente [2-4], La planta [1-21], La porra [1-4], La tabla pirata [1-21], La tirada más alta [1-4], La última llamada [3], Liguilla [4,6], LLegar a la cifra [1-21], Los sobres [1-4], Mayor o menor [1], Meta [4], Minipoly [2-4], Minirisk [2-4], Moneda [1-21], No os paséis [2], Nominados [2-10], Notas [1-21], Número secreto [1-4], Opciones múltiples [2-4], Palo de las cartas [1-4], Parar el crono [2], Parejas ocultas [1-21], Peso [1-21], Pirámide [1-21], Poner las fichas [2-4], Plantarse [1-21], Preguntas aleatorias [2], Preguntas eliminatorias [1-4], Premios [1-21], Presidente [1], Primitiva (4) [1-21], Pseudotrivial [1-4], Puente [1-21], Puntos ajedrez [1-4], Puntos y dados [1-4], Puntos y premios (4) [1-4], Quince preguntas [1-21], Quiniela [1-21], Record [1-21], Resistencia [1-4], Roba los puntos [4], Reto al campeón [1-21], Reto al ejército de ajedrez [2-17], Ronda de dados [2-4], Rondas eliminatorias [8], Ruleta [1-4], Saca carta [1-21], Salto de longitud [1-21], Salvar las fichas [2-4], Salvar los puntos [2], Saque bola [1-21], Seleccionador [1-40], Semáforo [1-4], Si o No [3], Siete y media [1-21], Sigue los números [1-21], Sol y nubes [1-21], Sonrisas [1-4], Sorteo [1-8], Subasta [2-10], Suma de dados [1-21], Super tres en raya [4], Super-eli [2-10], Tabla clasificatoria [8], Temas [1-12], Tenis [2-4], Test [1-21], Tiempo [1-21], Toma cero [1], Tres en raya [2], Tres iguales [1-4], Trileros [1-4], Trono [1-21], Valor de las fichas [1-4], Vencedor [16], Verdadero o falso [1-4], Vigilantes (4) [1-4], Voleibol [2-12], Volver a empezar [1-21], Votaciones [1-4].

Introducción directa de contenidos. Relación de juegos que permiten introducir los contenidos del mismo directamente, sin necesidad de generar previamente un fichero de texto con los mismos.

50x50 [1-2], 6 Palabras [1-4], Ahorcado [1-2], Ahorcado multijugador [1-3], Coincidencias [2-42], Contraseña [1-4], Dos palabras [2], En pocas palabras [2-4], La ruleta de la fortuna [1-3], Lingo [1-4], Nombre oculto [1-3], Palabra desordenada [1-4], Palabra oculta [1-4], Password [2], Siguiendo la pista [1-3].

Para elaborar los contenidos de las preguntas de forma adecuada, conviene documentarse y tomar datos y referencias sobre las mismas. El documento IV puede servir de ayuda para preparar los contenidos de las preguntas.

Actividad

Preparar los contenidos de las preguntas que se utilizarán en los juegos seleccionados y programados. El documento IV puede servir de ayuda para realizar esta actividad.

Generación de contenidos para juegos a través de formularios


Al pinchar sobre el Botón "Formulario de preguntas", se abre la ventana en la que se pueden escribir en sus distintos campos todos los contenidos necesarios para la realización del juego. Aunque el procedimiento general de generación de contenidos a través de formularios es igual para todos los juegos, cada juego tiene su propio tipo de contenidos (diferentes tipos de preguntas, opciones, comodines, frases, palabras, etc.). Para ilustrar el funcionamiento de cómo cumplimentar un formulario de preguntas utilizaremos el del juego de "LA RULETA DE LA FORTUNA".



Nota: En algunas ocasiones puede ocurrir que la ventana no se abra correctamente, apareciendo un mensaje de descarga. Este mensaje se debe de cerrar y volver a pulsar el botón de "Formulario de preguntas", en este o en otro navegador.

- Nombre y apellidos del autor: Nombre del autor o autora de los contenidos que se van a generar. Este dato aparecerá en la portada del juego al ser cargado el fichero de contenidos. Este campo aparece en todos los formularios de los juegos.
- Título del tema: Título general que se da a los contenidos que se van a elaborar. Este dato aparecerá en la portada del juego al ser cargado el fichero de contenidos. Este campo aparece en todos los formularios de los juegos.
- Botón de instrucciones: En algunos formularios de juegos se ofrece un botón que abre una pantalla con indicaciones o ayuda para cumplimentar el formulario. En nuestro ejemplo y dada la facilidad para cumplimentar el formulario no se incluye dicha ayuda.
- Contenidos específicos: Son los contenidos propios del juego y su formato depende del mismo (tipo y número de preguntas, opciones, respuestas...). En el ejemplo que nos ocupa los campos son:
  - Pista sobre la frase secreta: está dividida en tres campos, cada uno de ellos es una frase de la pista.
  - Frase secreta: Cada letra de la frase deberá de ser escrita en una casilla con mayúsculas y sin acentuar. Sólo se admiten las letras del abecedario, el guión y el signo "+".



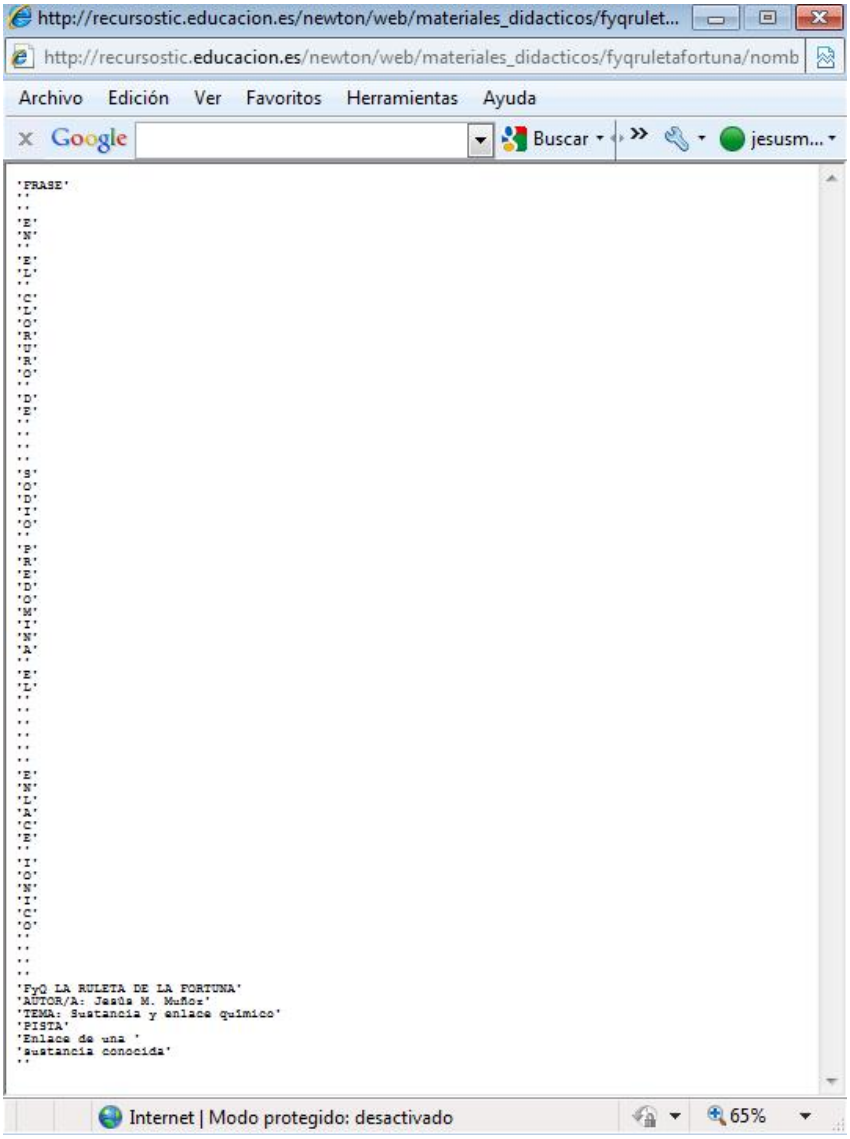
- Botón Borrar: Borra todo lo escrito en el formulario. Esta acción no se puede deshacer y una vez borrados los contenidos no se podrán recuperar. Este campo aparece en todos los formularios de los juegos.
- Botón enviar: Una vez cumplimentado el formulario, el botón "Enviar" finaliza la introducción de datos en el mismo. Este campo aparece en todos los formularios de los juegos. Al ser pulsado se abrirá una ventana en la que se podrán ver los datos cumplimentados.

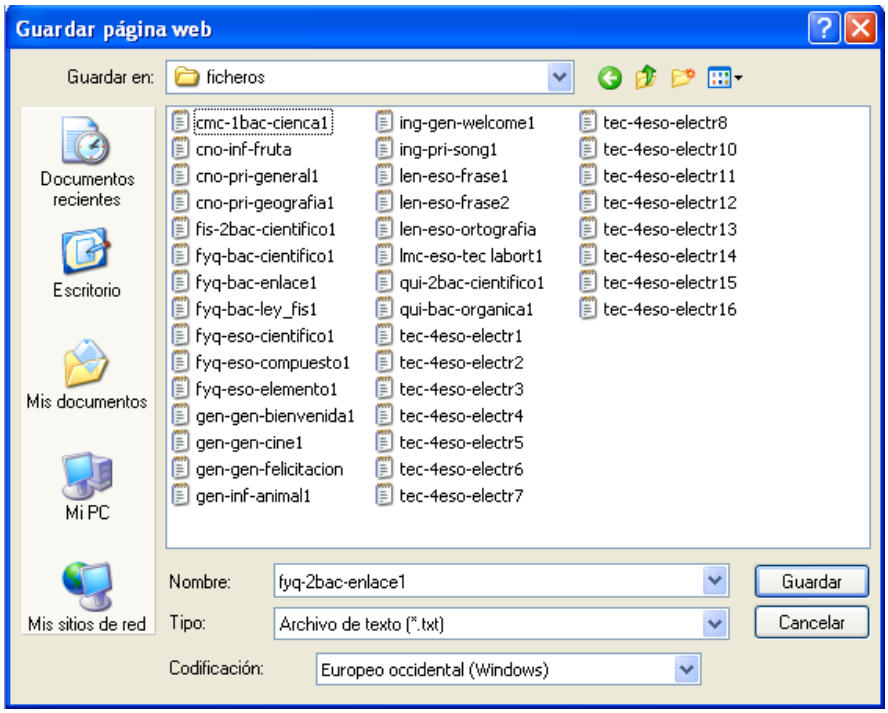
Nota importante: No se debe de pulsar el botón "ENTER" durante la elaboración del formulario, ya que, dará por finalizado el mismo, enviando los datos. Este botón tiene la misma función que el botón enviar.



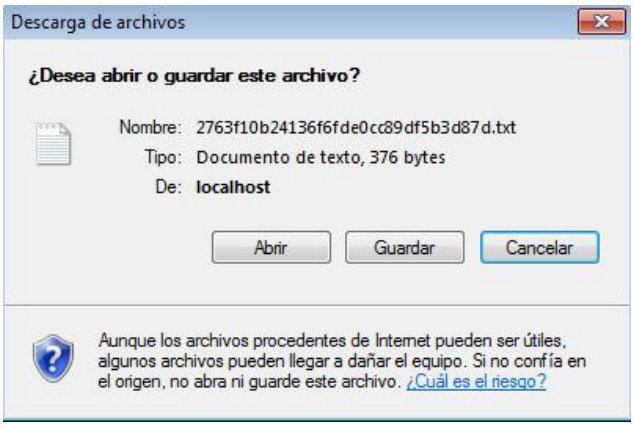
En esta ventana aparecen cuatro botones: "ABRIR EL FICHERO EN EL NAGEVADOR", "DESCARGAR EL FICHERO GENERADO", "VOLVER AL FORMULARIO" y "CERRAR SESIÓN".

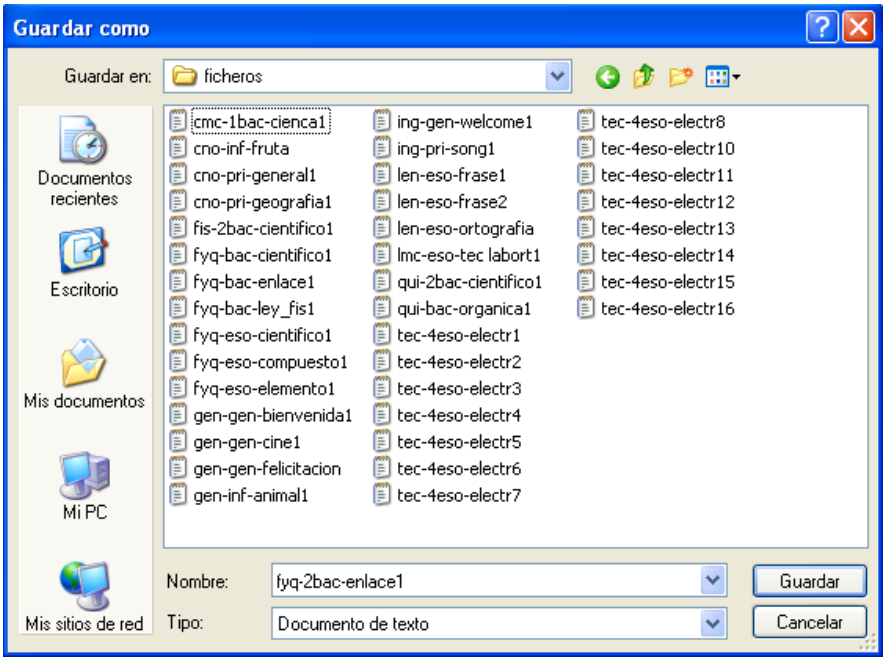
El botón "ABRIR EL FICHERO EN EL NAVEGADOR", abre una nueva ventana del navegador y muestra el contenido del fichero de texto. Si en esta ventana se pulsa en el menú "Archivo" y después en "Guardar como" se puede archivar el fichero con el nombre que se desee, con la extensión txt, en la ruta que indiquemos (por defecto aparecerá un nombre con un código de identificación de la sesión). Sin embargo, más adelante explicaremos el sistema de nomenclatura sistemático que recomendamos para los nombres de los ficheros de texto de los juegos.





Con el botón "DESCARGAR EL FICHERO GENERADO", tenemos una segunda opción para abrir y/o guardar el fichero que hemos generado. Tras pulsar en la opción "Guardar" se inicia el proceso de descarga del fichero, apareciendo secuencialmente las siguientes ventanas emergentes (por defecto aparecerá un nombre con un código de identificación de la sesión, pero puede ser cambiado por nombre que se desee. En otro apartado trataremos la nomenclatura de ficheros).



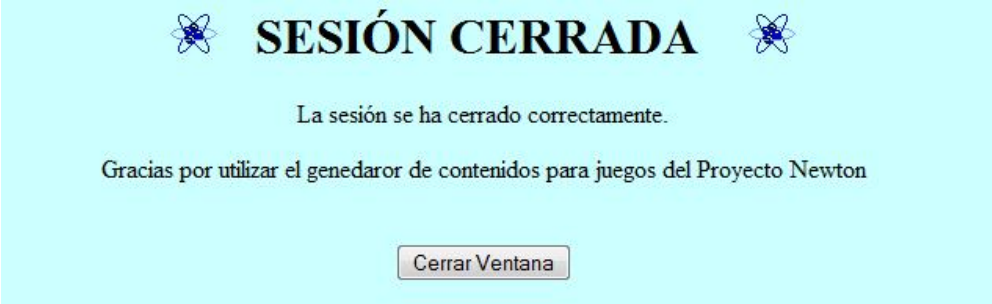


Para ver el contenido del fichero se debe pulsar sobre el botón "Abrir", una vez abierto con el editor correspondiente, también puede ser guardado. En el siguiente apartado se trata sobre la edición y modificación de ficheros.

Nota importante: Si el navegador que se está utilizando, no tiene bien configurada en sus opciones de programa, que los ficheros de texto

sean abiertos por el bloc de notas u otro editor de textos adecuado, puede que al pulsar el botón "ABRIR EL FICHERO EN EL NAVEGADOR" salga una pantalla en blanco y que al pulsar el botón "DESCARGAR EL FICHERO GENERADO", se intente descargar un fichero llamado "descargafich.php", que no se corresponde con el fichero de texto que queremos descargar. Por ello, se recomienda hacer una prueba de visualización y descarga del fichero de texto para comprobar que todo funciona correctamente antes de cumplimentar el formulario. En caso afirmativo, cumplimentar el formulario y proceder tal y como se indica en este apartado. En caso negativo, configurar adecuadamente el navegador, cambiar de navegador o trabajar directamente sobre ficheros de texto con el bloc de notas, tal y como se indica en el siguiente apartado de este curso.

El botón "VOLVER AL FORMULARIO", permite regresar al formulario de introducción de datos, pero NO CONSERVA los contenidos introducidos, por lo que habría que volver a introducirlos desde el principio.
Finalmente, el botón "CERRAR SESIÓN", permite que el proceso finalice correctamente, por lo que una vez guardado el fichero de texto, debe de cerrarse la sesión. Al pulsar el botón, aparecerá la siguiente ventana, indicando que el proceso ha finalizado correctamente.

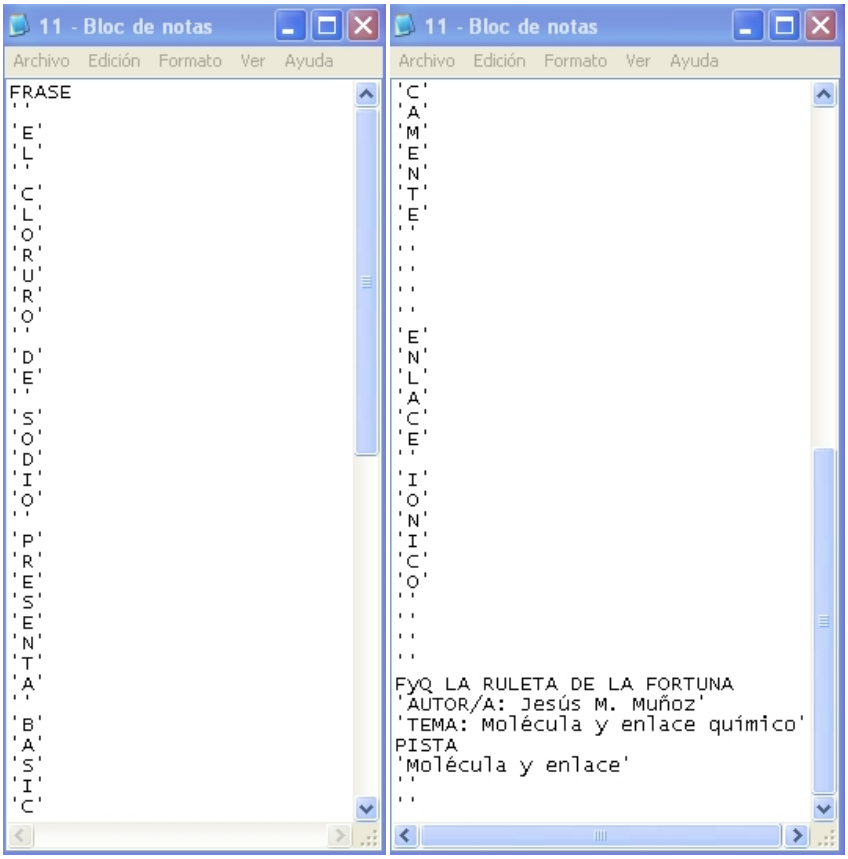


Actividad

Utilizando los formularios de generación de contenidos de los tres juegos que han sido seleccionados y programados, generar al menos un fichero de contenidos para cada uno de ellos.

Modificación y generación de contenidos a través de ficheros de texto

Cualquiera de los ficheros de texto de contenidos de los juegos pueden ser visualizados y modificados utilizando un editor de textos como: bloc de notas, wordpad, edit, word, etc. Para ello basta abrir el fichero con el editor de textos, por ejemplo con el bloc de notas, y presentará el siguiente aspecto:



Sobre este documento pueden realizarse las correcciones, modificaciones y los cambios que se estimen convenientes. Al finalizar la edición, deben de guardarse los cambios

para que éstos permanezcan. Es importante tener en cuenta una serie de aspectos:

- Se deben de respetar las comillas de los textos ('texto'), tal y como aparecen en el fichero. Las comillas simples no deben de escribirse, salvo las que aparecen por defecto. (¡Cuidado con los apóstrofes, deben de ser inclinados ´ y no comillas simples!).
- No se deben crear ni borrar líneas de texto (renglones).
- No se pueden utilizar el punto y coma (;) ni caracteres de otros alfabetos.
- No se pueden usar códigos de formato de texto.

Otra opción para generar los contenidos de los juegos consiste en editar directamente un fichero de texto de contenidos del juego (sin necesidad de usar el formulario o usándolo simplemente para descargar un fichero con el formato adecuado pero sin contenidos). Sobre este fichero de texto se pueden escribir los nuevos contenidos, guardando después los cambios con el nombre de fichero que se desee. Esta opción puede ser más rápida, pero se debe de tener cuidado de respetar el formato de los ficheros y limitarse a introducir contenidos en los mismos, siguiendo las recomendaciones que acabamos de comentar.

Actividad

Editar con el bloc de notas o cualquier otro editor de textos los ficheros de texto de contenidos generados en el apartado anterior y realizar los cambios y modificaciones que se estimen convenientes.

Si se desea se puede editar un fichero de texto ya creado y modificarlo para crear un contenido totalmente nuevo.

Nomenclatura de ficheros



Los nombres de los ficheros de texto de contenidos de los juegos didácticos del Proyecto Newton, pueden ser los que sus autores/as deseen. Sin embargo, parece conveniente sistematizar la nomenclatura de los ficheros, con el objetivo de que éstos puedan ser reconocibles y utilizables con facilidad. Si debe de quedar claro que en los nombres de los ficheros no deben utilizarse: espacios en blanco, puntos, aceptos ni caracteres especiales.

Con este objetivo se propone que los nombres de los ficheros se realice mediante la combinación de los identificadores que a continuación se detallan, escritos en minúsculas, separados por guiones entre si y sin dejar espacios en blanco:

1. Tres letras identificativas de la asignatura, materia, área, modulo, ámbito, etc. Dado que existen muchas materias y para unificar, se recogen en la siguiente tabla las abreviaturas las más frecuentes:

Iden.	Asignatura/materia/área		Iden.	Asignatura/materia/área
mat	Matemáticas		len	Lengua y Literatura
maa	Mat A /Mat bach. CCSS		rle	Refuerzo de lengua
mab	Mat B /Mat bach. Ciencias		lit	Literatura
rma	Refuerzo de matemáticas		cso	Ciencias Sociales
cna	Ciencias Naturales		geg	Geografía
cno	Conocimiento del Medio		his	Historia
fyq	Física y Química		har	Historia del Arte
cmc	Ciencia mundo contemporáneo		fil	Filosofía
fis	Física		eti	Ética
qui	Química		csg	Cambios Social y Género
byg	Biología y Geología		ecu	Educación Ciudadanía
bio	Biología		eco	Economía
geo	Geología		mus	Música
ctm	Ciencias Tierra y Medioamb.		efi	Educación Física

tec	Tecnología/ Tec. Ind./ Tec. Apli		rel	Religión
inf	Informática		arel	Alternativa Religión
dib	Dibujo/Plástica/Dib. Tec.		lat	Latín
ele	Electrotecnia		gri	Griego
lmc	Los Métodos de la Ciencia		cul	Cultura Clásica
tic	Tecnologías Información Com.		ing	Inglés
amc	Ámbito Científico		fra	Frances
aml	Ámbito Socio-Lingüístico		ita	Italiano
amp	Ámbito Práctico		ale	Alemán
pin	Proyecto Integrado		gen	Conocimiento General

Para otras asignaturas, los autores pueden proponer sus abreviaturas correspondientes.

Cuando los contenidos no traten de ninguna materia en concreto se puede usar gen (conocimiento o cultura general).

2. Caracteres que indican el curso y la etapa. Para el curso se usará: 1,2,3... (salvo que se trata de contenidos generales o internivelares) y para la etapa, se recogen los datos en la siguiente tabla:

Iden.	Etapa
inf	Infantil
pri	Primaria
eso	ESO
bac	Bachillerato
pcpi	PCPI
cfm	Ciclo grado medio
cfg	Ciclo grado superior
int	Internivelar
gen	General

3. Descripción lo más corta posible, identificativa contenido sobre el que trata la batería de preguntas, terminada en un número que servirá para distinguir el fichero de otro u otros que traten sobre los mismos contenidos. Cuando sea el primer fichero que trata sobre este contenido se pondrá 1, si ya hay uno se pondrá 2 y así sucesivamente. No se deberán poner espacios en blanco, en caso de querer separar dos palabras se debe usar el guión bajo.

Ejemplo 1. Tenemos una batería de preguntas sobre unidades científicas básicas, que se imparte en la materia de física y química de 3º ESO. El nombre del fichero sería el siguiente:

fyq-3eso-unidades1

Ejemplo 2. El fichero trata sobre verbos irregulares de inglés, a nivel de inglés de 1º Bachillerato y ya existe otro fichero sobre este mismo tema para ese mismo curso. El nombre del fichero sería el siguiente:

ing-1bac-verb irreg2

Ejemplo 3. El contenido versa sobre el aprendizaje de los colores para alumnos de primer curso de infantil. y ya existen otros tres archivos sobre este mismo tema para ese mismo curso. El nombre del fichero sería el siguiente:

cno-1inf-colores4

Ejemplo 4. Fichero que trata sobre el conocimiento de las notas musicales para cuarto curso de primaria. El nombre del fichero sería el siguiente:

mus-4pri-notas mus1

Ejemplo 5. Preguntas de cultura general, no relacionadas directamente con ninguna asignatura y ya existen 10 ficheros de este tipo. El nombre del fichero sería el siguiente:

gen-gen-general1

4. Campo final adicional. Para algunos juegos que contengan variantes diferentes, como por ejemplo passwords (fase clasificatoria o fase final) o millonario (10x10, 50x15) se podrá usar un campo más que identifique la variante específica del juego para el que ha sido diseñada la batería de preguntas. Lo mismo se realizará para aquellos juegos como: Busca el palo, Casino, Combinación, La clave, Mayor y menor, Tesoro escondido y Oca, para los que se han realizado dos versiones para introducir ficheros de contenidos, unos para preguntas con respuesta abierta y otros para preguntas con opciones.para los que se han realizado versiones. A continuación indicamos algunos ejemplos:

En el juego de 10x10 ó 50x15 (millonario) 10p y 15p indica que unos ficheros contiene 10 y otros 15 preguntas.

ing-pri-colours1-10p.txt fis-2bac-cuantica1-15p

En el juego de password c y f indica que unos ficheros son para la fase clasificatoria y otros para la fase final.

cno-pri-prehist1-c ing-pri-halloween1-f

En los juegos: Busca el palo, Casino, Combinación, La clave, Mayor y menor, Tesoro escondido y Oca, ab indica que se trata de ficheros de preguntas con respuesta abierta, mientras que opt son ficheros de preguntas con respuestas con opciones.

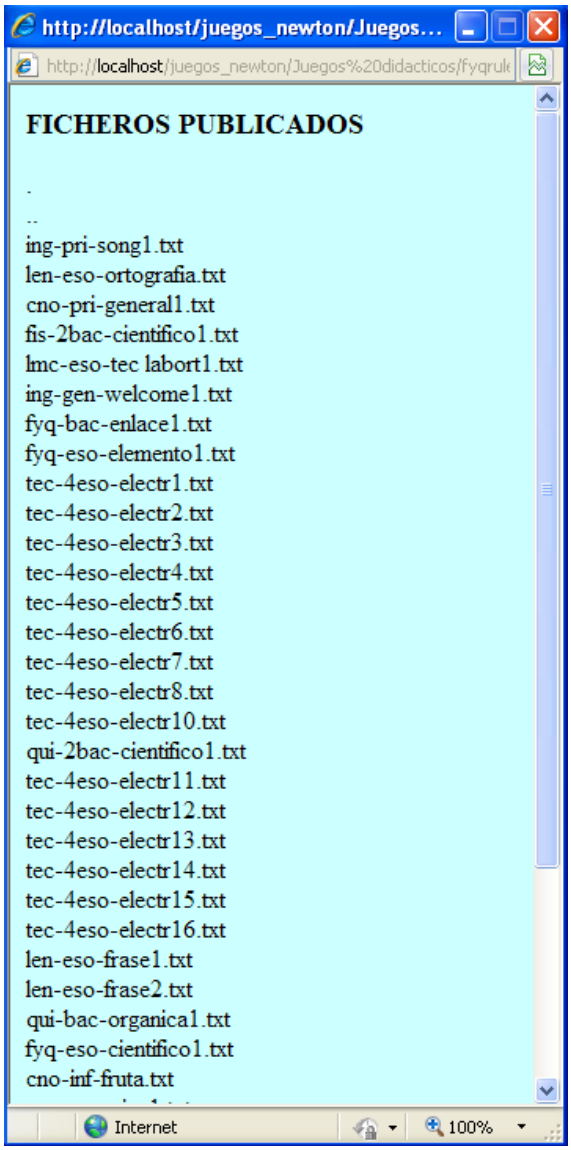
dib-gen-cine1-ab fyq-4eso-general1-opt

 Actividad

Nombrar los ficheros de contenidos que se generen para los juegos, utilizando el sistema de nomenclatura tratado en este apartado.

Consulta de la relación de contenidos publicados de cada juego en el Proyecto Newton

 Desde la página que contiene la versión configurable de los contenidos de los juegos y siempre accediendo on-line a través de la web del Proyecto Newton, se puede consultar el listado de ficheros publicados pulsado sobre el botón "Listado de ficheros publicados". Para el juego de la ruleta de la fortuna se abriría una ventana como la siguiente.



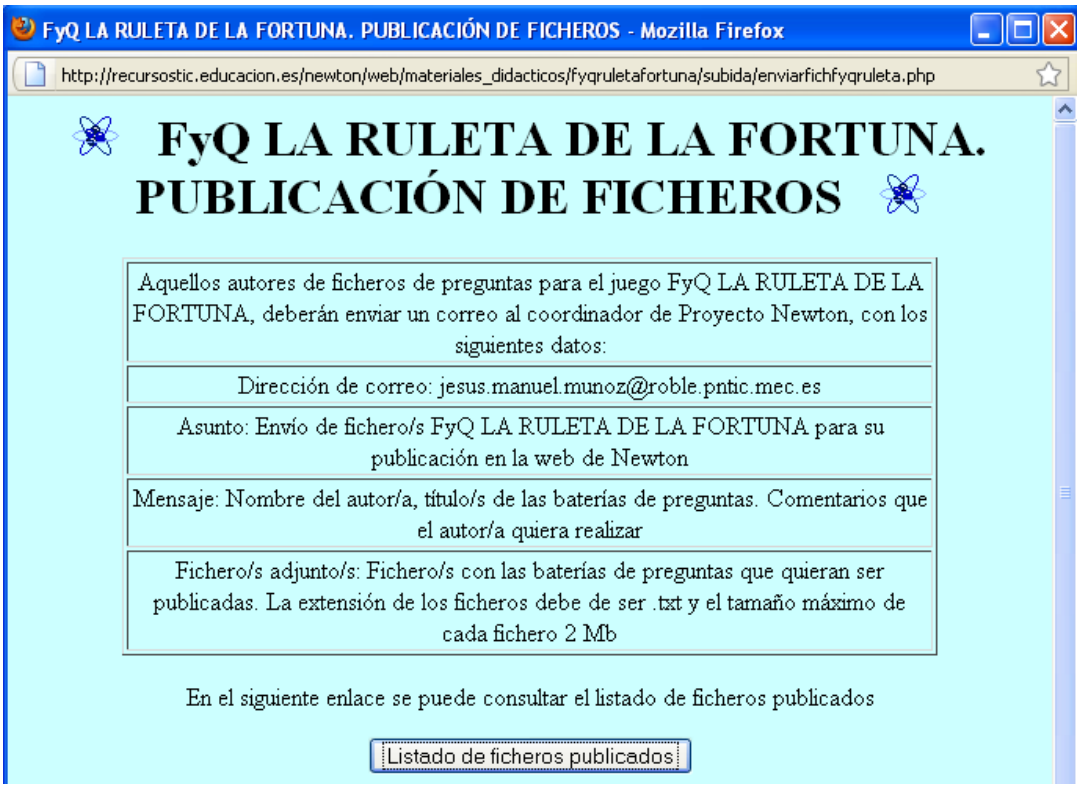
Todos estos contenidos están a disposición de los usuarios para poder ser utilizados libremente.

Actividad

Consultar la relación de ficheros publicados de los tres juegos seleccionados y programados.

Publicación de juegos en la web del Proyecto Newton

Una vez que tenemos archivados nuestros ficheros de texto de contenido de los juegos, éstos pueden ser enviados al coordinador del Proyecto Newton para su publicación en su web, tras su revisión. Las instrucciones para la publicación de los contenidos se encuentran en el botón "Publicación de ficheros", que abre la ventana con las correspondientes instrucciones.



Actividad

Enviar los tres ficheros de texto elaborados para su publicación utilizando el aula virtual del curso, tal y como se indica en el apartado de evaluación de esta práctica.

Archivado de contenidos en juegos descargados en el ordenador local



Otra opción para poder archivar los ficheros de texto de contenido de los juegos, es hacerlo en el ordenador local si hemos descargado el juego previamente, tal y como se indicó en el correspondiente apartado de la práctica 1.

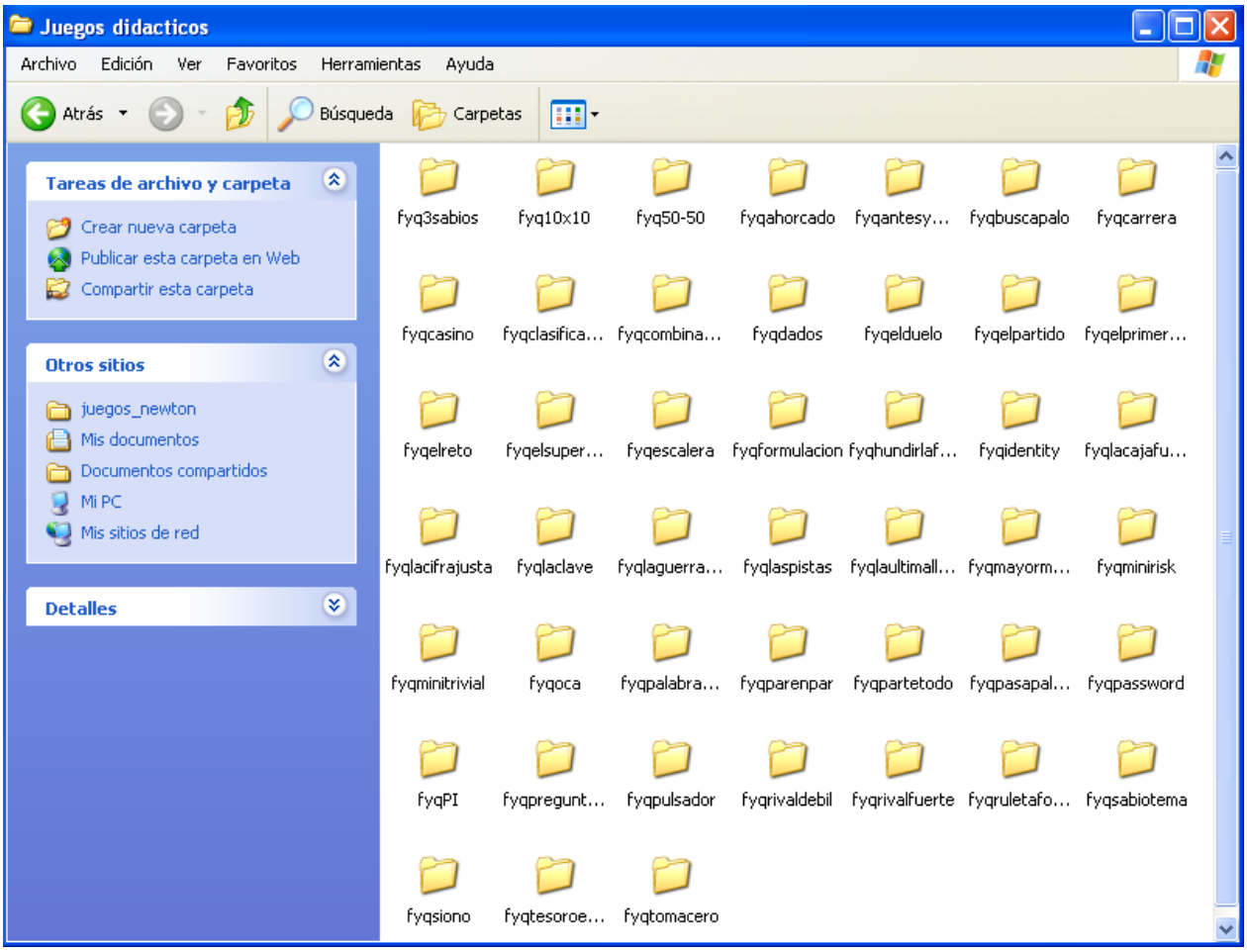
Todos los juegos dentro de su carpeta disponen de una subcarpeta llamada "subida". Esta subcarpeta dispone a su vez de otra subcarpeta llamada "ficheros". Si guardamos nuestro fichero de texto dentro de la subcarpeta ficheros, ya lo tendremos preparado para ser utilizado desde nuestro ordenador local. Por tanto, la ruta general en la que debemos de guardar los ficheros de texto para los juegos descargados localmente es:

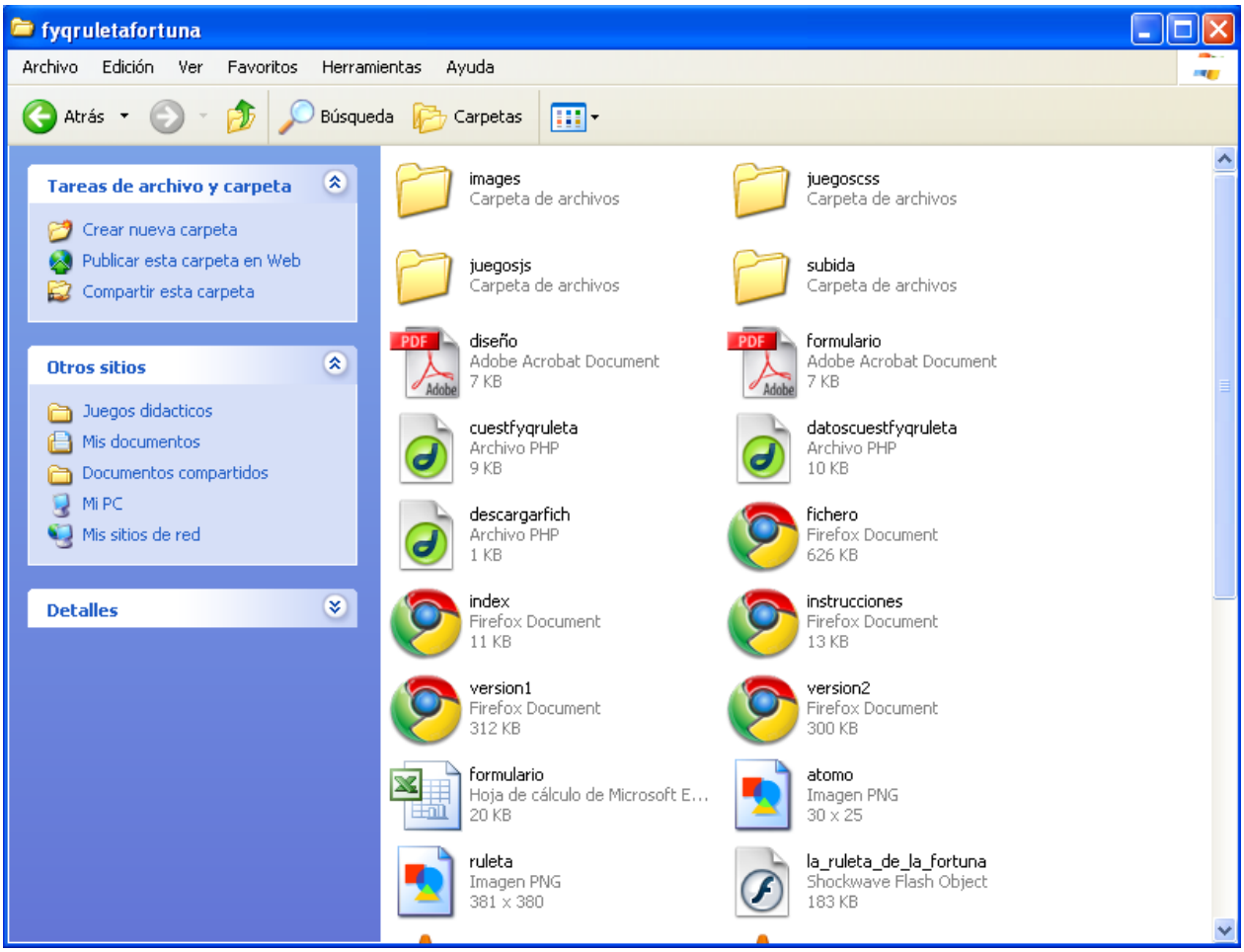
nombre de la carpeta del juego/subida/ficheros/nombre del fichero de texto.txt

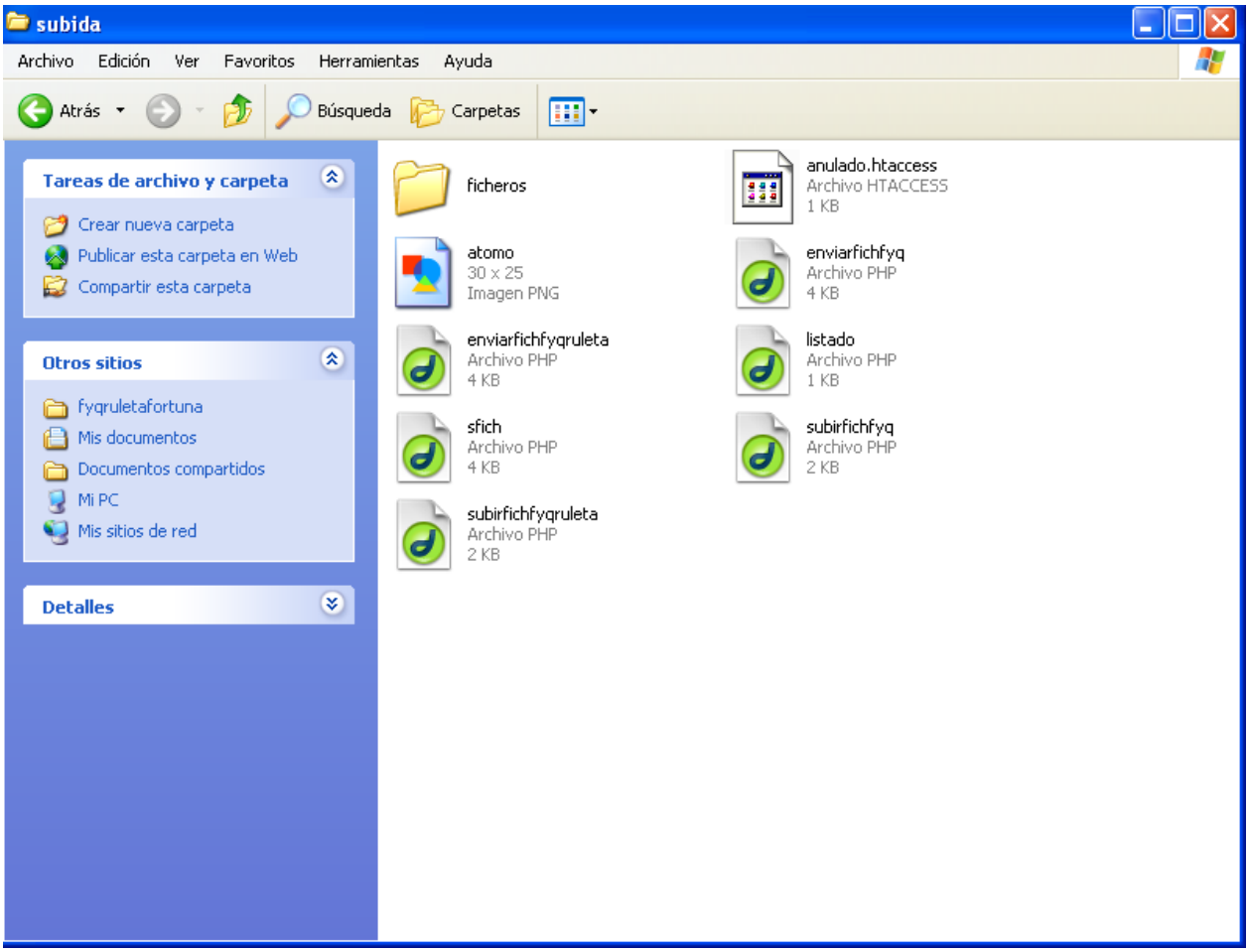
En el ejemplo que estamos utilizando, tenemos el fichero llamado qui-2bac-cientifico1.txt del juego de la ruleta de la fortuna. La dirección en la que lo tendríamos que guardar sería:

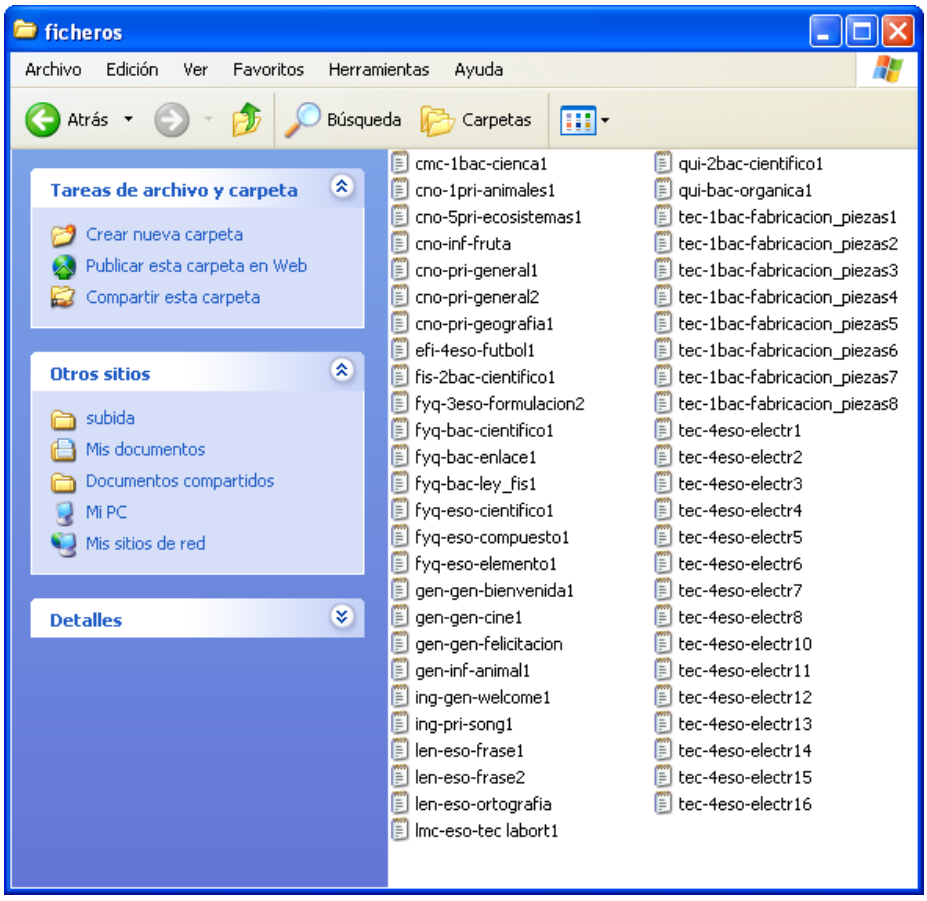
fyqruletafortuna/subida/ficheros/qui-2bac-cientifico1.txt

En las siguientes imágenes puede verse un ejemplo de los directorios (desde "fuera hacia dentro") desde la carpeta donde están descargados los diferentes juegos, hasta la carpeta de ficheros en la que se guarda el archivo 11.txt.


Juegos didacticos
Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda
Atrás Búsqueda Carpetas
Tareas de archivo y carpeta
Crear nueva carpeta
Publicar esta carpeta en Web
Compartir esta carpeta
Otros sitios
juegos_newton
Mis documentos
Documentos compartidos
Mi PC
Mis sitios de red
Detalles
fyq3sabios
fyq10x10
fyq50-50
fyqahorcado
fyqantesy...
fyqbuscapalo
fyqcarrera
fyqcasino
fyqclasifica...
fyqcombina...
fyqdados
fyqelduelo
fyqelpartido
fyqelprimer...
fyqelreto
fyqelsuper...
fyqescalera
fyqformulacion
fyqhundirlaf...
fyqidentity
fyqlacajafu...
fyqlacifrajusta
fyqlaclave
fyqlaguerra...
fyqlaspistas
fyqlaultimall...
fyqmayorm...
fyqminirisk
fyqminitrivial
fyqoca
fyqpalabra...
fyqparenpar
fyqpartetodo
fyqpasapal...
fyqpassword
fyqPI
fyqpregunt...
fyqpulsador
fyqrivaldebil
fyqrivalfuerte
fyqruletafo...
fyqsabiotema
fyqsiono
fyqtesoroe...
fyqtomacero


fyqruletafortuna
Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda
Atrás Búsqueda Carpetas
Tareas de archivo y carpeta
Crear nueva carpeta
Publicar esta carpeta en Web
Compartir esta carpeta
Otros sitios
Juegos didacticos
Mis documentos
Documentos compartidos
Mi PC
Mis sitios de red
Detalles
images
Carpeta de archivos
juegoscss
Carpeta de archivos
juegosjs
Carpeta de archivos
subida
Carpeta de archivos
diseño
Adobe Acrobat Document
7 KB
formulario
Adobe Acrobat Document
7 KB
cuestfyqruleta
Archivo PHP
9 KB
datoscuestfyqruleta
Archivo PHP
10 KB
descargarfich
Archivo PHP
1 KB
fichero
Firefox Document
626 KB
index
Firefox Document
11 KB
instrucciones
Firefox Document
13 KB
version1
Firefox Document
312 KB
version2
Firefox Document
300 KB
formulario
Hoja de cálculo de Microsoft E...
20 KB
atomo
Imagen PNG
30 x 25
ruleta
Imagen PNG
381 x 380
la_ruleta_de_la_fortuna
Shockwave Flash Object
183 KB





Nota: Algunos juegos, en los que participan muchos concursantes, tales como: El superviviente, El primero de la clase o Carrera, permiten generar, por el mismo procedimiento que él indicado para la generación de contenidos, ficheros con los nombres de los participantes, que pueden ser archivados. Estos juegos disponen de carpeta cuya dirección es grupos/ficheros, que será en la que se deberán ubicar los archivos de texto que contengan los nombres de los participantes.

Actividad

Descargar los tres juegos que hemos seleccionado, programado y generado sus contenidos e introducir los ficheros de texto en las correspondientes carpetas de cada juego para que los contenidos generados puedan ser utilizados en los juegos descargados en el ordenador local.

Uso de contenidos en los juegos

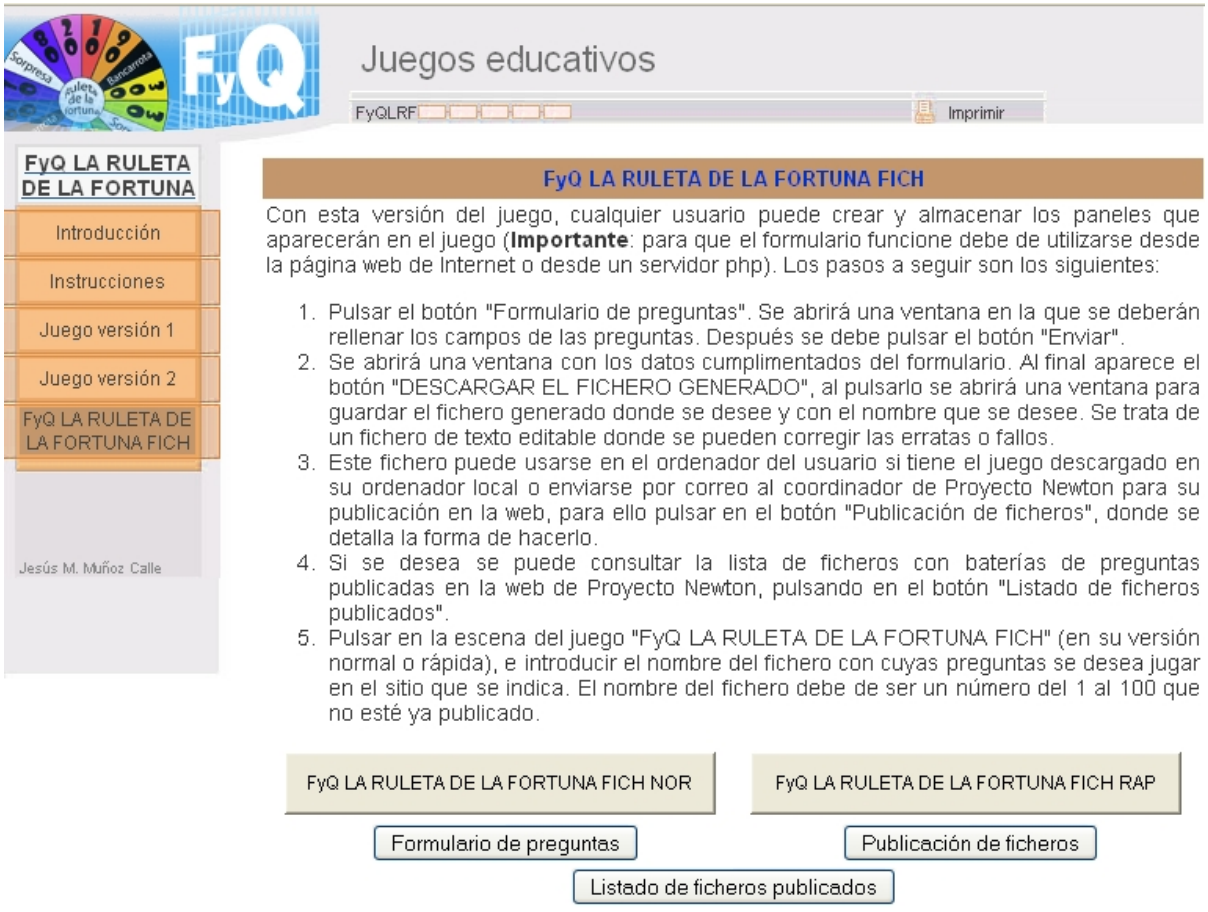


En la página que contiene la versión configurable de los contenidos de cada juego, se encuentra el botón (o botones si hay varias versiones) que abre el correspondiente juego. En dicho botón está el nombre del juego, la palabra FICH y si hay varias versiones una alusión a la misma.

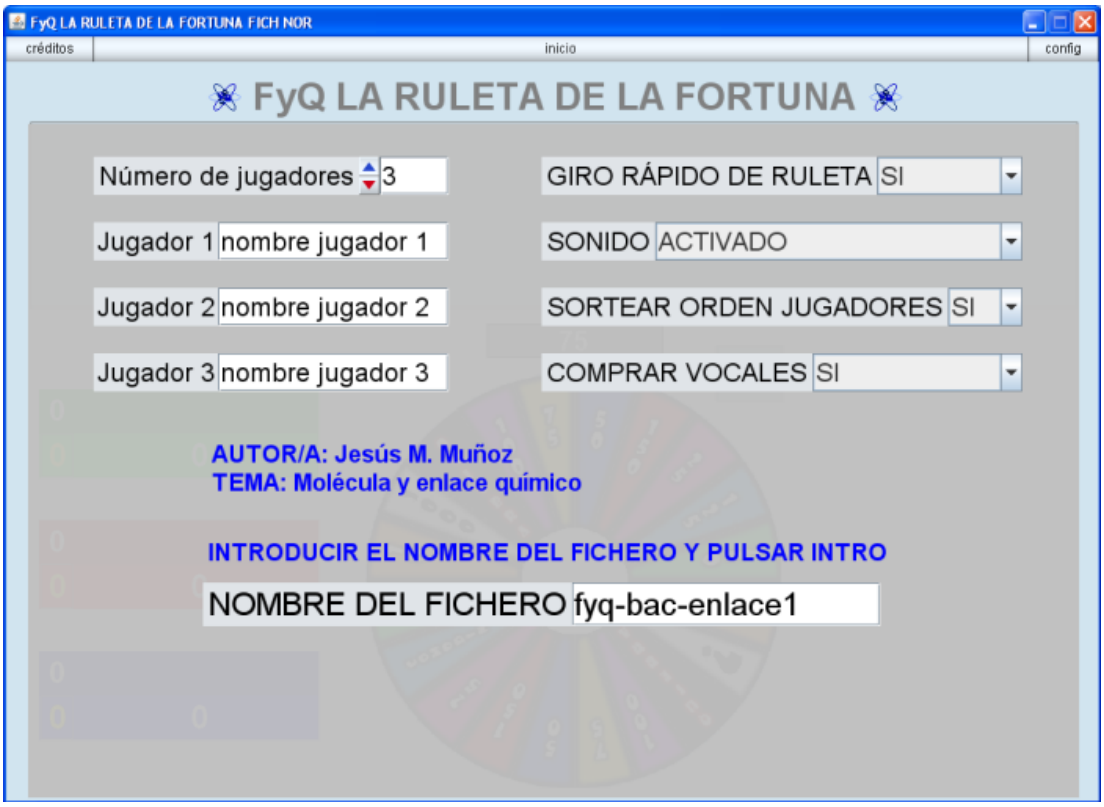
Una vez que se abre la ventana del juego, aparece un control que suele tener los siguientes nombres: "NOMBRE DEL FICHERO", "NOMBRE FICHERO", "FICHERO"... en el que hay que poner el nombre del fichero (sin extensión, sólo el nombre) publicado en la web de Newton o guardado en la carpeta del ordenador correspondiente si el juego ha sido descargado en el ordenador local. Después se pulsa "INTRO" y se verá en pantalla el nombre del autor o autora y el título del tema del fichero de contenidos cargado. En este punto ya podemos comenzar el juegos, normalmente pulsando el botón comenzar.

Nota importante: Si el nombre del fichero no existe o no está correctamente escrito (deben respetarse mayúsculas, minúsculas, guiones, acentos, etc.), se cargará el fichero de contenidos que el juego traiga por defecto.

Para ilustrar gráficamente las explicaciones lo haremos con el juego de "LA RULETA DE LA FORTUNA".



Pinchando en el botón FyQ LA RULETA DE LA FORTUNA FICH NOR, se abre la siguiente ventana:



Hemos puesto el nombre del fichero "fyq-bac-enlace1", hemos pulsado "INTRO" y aparece el nombre del autor "Jesús M. Muñoz" y el título del tema del fichero "Molécula y enlace químico". Ahora podemos empezar el juego pulsando en "COMENZAR".

Nota importante: Si el nombre del fichero introducido existe en la carpeta "subida/ficheros", al pulsar "intro" se mostrará en la ventana del juego el nombre del autor y título del fichero. Si el nombre del fichero introducido no existe (o no se encuentra en la carpeta "subida/ficheros") se cargará el fichero y los datos del fichero establecido por defecto para juego.

Actividad

Acceder a los juegos que se han elegido, programado, elaborado sus contenidos y publicado o guardado en local, en la versión que admite la introducción de los mismos a través de los ficheros y cargar los contenidos elaborados en los correspondientes juegos. Probar que los contenidos y el juego funcionan correctamente.

Si al probar los juegos se detectan errores en sus contenidos, estos deben de ser corregidos tal y como se explicó, editando el correspondiente fichero de texto.

Ficheros de contenidos que sirven para varios juegos

Existen juegos cuyo formato de las preguntas son muy similares o iguales, variando sólo el número de preguntas. Por ello, se pueden utilizar los contenidos elaborados para un juego en otro cuyas preguntas tengan el mismo o similar formato, realizando ninguna o pequeñas variaciones. Generalmente estas variaciones consisten en añadir o disminuir el número de preguntas, siempre manteniendo el formato de las mismas.

A continuación se presenta una relación de juegos que utilizan un formato de preguntas igual o similar entre sí. Entre paréntesis se indica el número de preguntas de los correspondientes juegos, de forma que si el juego requiere las mismas preguntas o menos que las indicadas entre paréntesis será totalmente compatible en caso contrario lo será sólo parcialmente ya que faltarán preguntas.

- Acierta la tirada (5), Ahora caigo (40), Ajedrez y puntos (24), Apuesta (10), Árboles (12), Atrapa los puntos (24), Bancarrota (24), Batalla (24), Batalla de dados (18), Batalla naval (20), Bingo (20), Bombardeo al barco (8), Bombilla (40), Busca el color (24), Busca el número (24), Busca el palo (10), Busca la letra (24), Buscaminas (5), Cadena de fichas (5), Cadena de números (24), Camino de la vida (40), Cara o cruz (24), Caritas (5), Carnet por puntos (40), Carrera (20), Carrera de caballos (24), Carrera de equipos (30), Carrera de relevos (30), Casino (10), Chinos (5), Cifras (24), Cinco en raya (40), Cinco tesoros (24), Cinturón negro (20), Circuito de semáforos (40), Clasificación (35), Combinación (16), Concurso de parejas (24), Conquista (40), Conserva las fichas (15), Contra reloj (24), Cruzar el puente (18), Cruzar el río (5), Cuatro colores (40), Cucaña (12), Cursos (10), Dados (24), Diamante (40), Dispara al rival (24), Dos palabras (40), Duelo de ajedrez (14), Duelo de cartas (18), Duelo de dominó (18), Duelo de dados (18), El árbol (40), El gran minuto (20), El partido (20), El primero de la clase (40), El rival más débil (40), El rival más fuerte (40), El superviviente (20), El tiempo es oro (20), Elecciones (24), Eliminador (20), Eliminatoria (5), Emparejados (24), Encrucijada (15), Encuentra la sonrisa (5), Encuentra los tesoros (40), Entrada secreta (5), Envíos (40), Equipo A (24), Equipo completo (12), Excalibur (5), Fichas de ajedrez (40), Fichas de dominó (5), Fichas del mismo número (5), Fichas y puntos (5), Final avanti (21), Guerra de preguntas (25), Hundir los barcos (24), Intervalos (5), Invasión espacial (15), Jaque al rey (24), Juego con cartas (5), Juegos con fichas (5), Juego de retos (24), La caja fuerte (10), La clave (16), La cuerda (24), La isla del tesoro (40), La planta (12), La porra (24), La tabla pirata (12), La tirada más alta (20), Liguilla (30), Llegar a la cifra (40), Los sobres (24), Mayor y menor (10), Meta (40), Minipoly (40), Minirisk (40), Mismo Palo (5), Moneda (5), Nominados (30), Notas (10), Número secreto (24), Oca (15), Opciones múltiples (40), Palo de las cartas (24), Parar el crono (40), Pares o nones (5), Peso (5), Pirámide (12), Piedra papel o tijera (5), Plantarse (5), Preguntas aleatorias (10) (preguntas con hasta dos frases), Preguntas cruzadas (10) (preguntas con hasta dos frases), Poner las fichas (24), Preguntas eliminatorias (24), Premios (5), Presidente (20), Primitiva (5), Pseudotrivial (40), Puente (10), Puntos ajedrez (5), Puntos y dados

(24), Puntos y premios (24), Quince preguntas (30), Quiniela (12), Record (40), Resistencia (40), Reto al campeón (5), Reto al ejército de ajedrez (40), Roba los puntos (24), Ronda de dados (40), Rondas eliminatorias (40), Ruleta (24), Saca carta (5), Salto de longitud (5), Salvar las fichas (24), Salvar los puntos (14), Saque bola (5), Seleccionador (40), Semáforo (40), Siete y media (5), Sigue los números (5), Sol y nubes (5), Sonrisas (24), Sorteo (10), Subasta (10), Suma de dados (5), Super tres en raya (16), Super-eli (20), Tabla Clasificatoria (40), Tenis (40), Tesoro escondido (13), Test (40), Tiempo (10), Toma cero (10), Tres en raya (20), Tres iguales (24), Trileros (24), Trono (40), Valor de las fichas (24), Vencedor (45), Vigilantes (40), Voleibol (40), Volver a empezar (20), Votaciones (24). Total juegos en esta categoría: 170.

- Busca el palo (10), Combinación (50), La clave (16), Mayor y menor (10), Tesoro escondido (13). (Versión preguntas abiertas). Total juegos en esta categoría: 5.
- La cifra justa (10), La guerra de las cifras (15). Total juegos en esta categoría: 2.
- Casino (10) y Oca (15). (Versión preguntas abiertas). Total juegos en esta categoría: 2.
- Hundir la flota (30) y Minitrivial (15). Total juegos en esta categoría: 2.
- Palabra desordenada (1 palabra y ocho pistas), Palabra oculta (1 palabra y ocho pistas). Total juegos en esta categoría: 2.
- 10x10 (10), 50x10 (15) y Millonario (15). Total juegos en esta categoría: 3.
- Ahorcado multujugador (1) y La ruleta de la fortuna (1). Total juegos en esta categoría: 2.
- Acércate a las cifras (10), Cifras eliminatorias (10) y Diana (5). Total juegos en esta categoría: 3.
- Nombre oculto (1) y Siguiendo la pista (1). Total juegos en esta categoría: 2.
- 6 palabras (24) y Password (10 ó 45). Total juegos en esta categoría: 2.
- Atrapa un millón (16) y Duelos múltiples (8). Total juegos en esta categoría: 2.

Nota: Existen otros juegos cuyos ficheros de contenidos son parcialmente compatibles y su compatibilidad requiere una mayor adaptación. También hay otros como: Busca el palo, Casino, Combinación, La clave, Mayor y menor, Tesoro escondido y Oca, para los que se han realizado dos versiones para introducir ficheros de contenidos, unos para preguntas con respuesta abierta y otros para preguntas con opciones.

A continuación se relacionan los juegos que por sus características específicas utilizan ficheros de contenidos que no son compatibles con los ficheros de contenidos de otros juegos, siendo por tanto utilizables sólo por el propio juego:

- Ahorcado (1), Alta tensión (15), Antes y después (9), Arco iris (24), Baloncesto (15), Cada sabio con su tema (40), Coincidencias (1), Contraseña (1), De par en par (9), Del tirón (10), El duelo (4), El pulsador (5), El reto (7), En pocas palabras (1), Encuentro (18), Formulación (sin ficheros), Identity (9), Jurado (12), La escalera (25), La parte por el todo (1), La patata caliente (20), La pregunta caliente (10), La última llamada (6), Las pistas (5), Letra a letra (25), Lingo (20), Marcadores (Sin fichero), No os paséis (5), Palabra imposible (8), Palabras cruzadas (9), Parejas ocultas (10), Pasapalabra (25), Pulsapistas (1), Si o no (1), Super frase (1), Tabú (24), Temas (12), Tres sabios (15), Un, dos, tres (18), Verdadero o falso (24), ¿Qué es qué? (12). Total juegos en esta categoría: 41.

Actividad

En aquellos casos en los que se hayan elaborados ficheros de contenidos que sean utilizables por varios juegos, adaptarlos y aprovecharlos para los mismos.

Juegos que permiten incluir y utilizar más preguntas

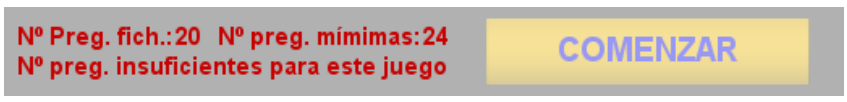
Todos los juegos están diseñados para contener un número mínimo de preguntas, palabras, paneles, etc. para que funcionen correctamente. Este número mínimo debe repetarse y sus contenidos no deben dejarse en blanco, ya que en tal caso aparecería preguntas en blanco durante el trasncurso del juego.

Sin embargo, muchos de los juegos permiten incluir y utilizar más preguntas de las minimas necesarias para que el juego funcione correctamente, de forma que el juego puede elegir aleatoriamentelas preguntas de entre el total de preguntas que contiene el fichero que ha sido seleccionado para jugar con sus contenidos. Para ello basta con añadir más preguntas en el fichero que se desea cargar para usar con el juego.

Estos juegos presentarán en su página inicial un par de frases que indican el número de preguntas que contiene el fichero, el número mínimo necesario y si hay suficientes preguntas para que el juego pueda empezar a funcionar. Si todo es correcto estas frases aparecerán en azul, si no hay número suficiente de preguntas, aparecerán en rojo y el juego no podrá comenzar hasta que el fichero se complete. En las siguientes imágenes se ilustra lo comentado.



El juego necesita un mínimo de 24 preguntas y el fichero que se ha cargado contiene 40. El juego podrá comenzar y las preguntas elegidas serán de entre las 40 preguntas del fichero.



El juego necesita un mínimo de 24 preguntas y el fichero que se ha cargado contiene 20. El juego no podrá comenzar hastaque haya un mímero mínimo de preguntas en el fichero de 24 preguntas.

Actividad

Buscar un juego que admita ficheros que permiten incluir mayor número de preguntas que el mínimo y utilizar ficheros con diferente número de preguntas, para ver como se comporta el juego al variar el número de preguntas del fichero cargado.

Evaluación



Al terminar esta práctica, se deben haber realizado y conseguido los siguientes puntos:

- Conocimiento de la estructura y apartados de la página de web de cada juego dedicada a la generación, uso y publicación de contenidos para juegos educativos.
- Generación de contenidos para juegos mediante formularios web.
- Modificación y generación de contenidos para juegos mediante ficheros de texto.
- Consulta de la relación de contenidos publicados para juegos en la web del Proyecto Newton.
- Procedimiento de publicación de contenidos en la web del Proyecto Newton.
- Procedimiento de archivado y uso de contenidos para juegos descargados en el ordenador local.
- Utilización de contenidos de juegos didácticos.
- Utilización de ficheros de contenidos compatibles en diferentes juegos.

La actividad de evaluación de esta práctica consiste en enviar al tutor/a los tres ficheros de texto que se utilizarán para jugar con ellos en los juegos y tres capturas de pantalla, una de cada uno de los juegos donde se vean las preguntas o contenidos elaborados en los ficheros de texto.:

- Se trata de ficheros con extensión .txt que se obtienen a partir de los formularios que hay en cada juego en la web del Proyecto Newton (también se pueden obtener modificando un fichero de texto ya generado para un juego, cambiando sus contenidos por los que el profesor quiera elaborar).
- Capturas de pantalla de cada uno de los tres juegos en funcionamiento donde se vea claramente las preguntas o contenidos elaborados por el profesor en este curso.

Nota: en la práctica 3 y en los videotutoriales se explica con detenimiento como generar estos ficheros de texto.

Nota importante: El documento IV no debe de ser enviado al tutor/a. Se trata de un documento que puede ser utilizado para ayudar al maestro o profesor a buscar y preparar sus baterías de preguntas para los juegos. Este documento no tiene que ser utilizado obligatoriamente.

Obra colocada bajo licencia Creative Commons Attribution Share Alike 3.0 License

Puesta en práctica



Presentación

Tras haber elegido, programado, elaborado y guardado los contenidos de tres juegos didácticos del Proyecto Newton, estamos en disposición de abordar la puesta en práctica en el aula de dichos juegos y la evaluación posterior de la misma.

Para que la puesta en escena de una actividad basada en un juego educativo sea "exitosa", conviene tener en cuenta una serie de aspectos, antes, durante y después de la misma y este será el objetivo fundamental de esta última práctica.

Finalmente dedicaremos un breve apartado sobre posibles actividades educativas basadas en la utilización de los juegos didácticos.

Objetivos

El objetivo fundamental es ayudar a que la puesta en práctica de los juegos educativos del Proyecto Newton se realice de manera útil y eficaz. De forma pormenorizada son:

- Conocer aquellos aspectos que se deben de tener en cuenta para la preparación previa de los juegos educativos.
- Tratar sobre aquellos aspectos relacionados con la metodología y dinámica durante la puesta en práctica en el aula de juegos educativos.
- Utilizar en el aula actividades didácticas basadas en juegos educativos.
- Conocer los documentos de registro y evaluación de la puesta en práctica de juegos didácticos
- Realizar la recogida de datos de cuestionarios realizados por los alumnos sobre las actividades realizadas sobre juegos educativos.
- Realizar una estadística de los datos de los cuestionarios realizados por los alumnos.
- Hacer una evaluación global de cada uno de los juegos puestos en práctica en el aula.
- Tratar sobre algunas ideas de posibles utilizaciones de actividades basadas en juegos educativos.

Contenidos y actividades



Los contenidos preparados para ayudar a la puesta en práctica de los juegos didácticos son los siguientes:

- Recomendaciones antes de la puesta en práctica
- Recomendaciones durante la puesta en práctica
- Control del tiempo
- Documentos de registro
- Marcadores
- Valoración de la puesta en práctica por parte del alumnado
- Evaluación de la puesta en práctica por el profesorado
- Publicaciones
- Ideas sobre otras actividades con juegos didácticos
- Creación y modificación de juegos

Recomendaciones antes de la puesta en práctica



A continuación se exponen unas sencillas recomendaciones, para tener en cuenta antes de la puesta en práctica, que ayudarán a realizar una buena preparación de la puesta en escena de los juegos educativos. Si bien muchas de ellas son triviales, su no observancia puede implicar que la actividad a desarrollar no se pueda llevar a cabo o no funcione de la manera esperada.

- Comprobar que los contenidos de los juegos que se van a utilizar están correctamente realizados y que funcionan correctamente.
- Llevar cantidad suficiente y variada de contenidos para que se puedan realizar varias partidas en la sesión y ésta se aproveche lo mejor posible (tener preparados y localizados los ficheros con los contenidos de los juegos).
- Conviene desarrollar contenidos de distintos niveles que se adapten a la diversidad del aula.
- A la hora de preparar un determinado tema para un juego se debe ver cuál es el que mejor se ajusta a los siguientes aspectos: contenido, número y características de los alumnos, aula donde se va a aplicar, etc.
- Los contenidos de los juegos deben de ser conocidos por los alumnos y deben de haber sido tratados previamente para que puedan concursar con ellos.
- En el caso de que se vayan a organizar grupos o equipos, conviene que estos se organicen y preparen previamente.
- Si se pide a los alumnos que sean ellos los que elaboren las preguntas o contenidos de los juegos, éstos deben de ser previamente supervisados por el profesor.
- Contemplar especialmente que las actividades ayuden al desarrollo de las competencias básicas y a la mejora de la convivencia en el aula.
- Si los alumnos van a participar en la preparación y organización de la actividad debe de existir una buena coordinación al respecto.
- Si se va a utilizar un aula de uso común, reservarla con antelación.
- Probar que los juegos funcionan correctamente en el ordenador desde el que van a ser utilizados. El equipo debe de tener

instalado la máquina de Java, el plugin de Descartes y demás software necesario (navegador, visor de flash, lector de pdf, etc.)

- Se debe disponer de un aula multimedia con al menos: ordenador, cañón proyector, pantalla de proyección, equipo de sonido, altavoces...
- Para que los juegos funcionen con más velocidad, se recomienda que estos estén descargados en el ordenador local.
- Si los juegos están instalados en el ordenador, se deben grabar los ficheros de texto con los contenidos que hemos elaborado dentro de la carpeta que se encuentra en el juego para el que hemos realizado las preguntas llamada: "subida/ficheros/". Si no están instalados debe de haber conexión a Internet y conviene que ésta funcione correctamente y a buena velocidad.
- Tener preparada el aula antes de empezar la actividad: ordenador encendido, cañón conectado, altavoces en funcionamiento y juego preparado y cargado en pantalla.
- Previamente a la aplicación con los alumnos, es conveniente jugar una partida completa para ver que todo marcha correctamente
- Tener bien diseñada la mecánica que se va a aplicar con los alumnos: distribución de los alumnos, elección de participantes, presentador, dinámica del juego, forma de registrar los datos, participación del público, etc.
- Si el juego se va a desarrollar en varias sesiones a lo largo del curso, conviene hacer un calendario con las sesiones, contenidos y desarrollo que se prevé.
- Preparar el material complementario para la realización del juego: fichas, tarjetas, documentos de registro y evaluación, carteles, etc.
- Preparar la distribución del mobiliario y del personal.
- Realizar un ensayo general de la puesta en escena.
- Cualquier otro aspecto que tras la realización del mismo la experiencia aconseje.



Actividad

Preparar la puesta en escena de los tres juegos seleccionados, programados y para los que se han elaborado los contenidos.

Recomendaciones durante la puesta en práctica



La realización en el aula de actividades didácticas basadas en juegos educativos, además de una nueva preparación, requiere una buena y organizada puesta en escena. Para ello, se ha elaborado una relación de aspectos que conviene tener en cuenta:

- Conviene explicar desde el primer momento las reglas del juego y la dinámica del mismo a los alumnos de la forma más clara posible. Este punto es muy importante ya que de ello depende la buena implicación y participación del alumnado.
- Tener "a punto" el aula o lugar en la que se van a desarrollar los juegos, así como los materiales, recursos y equipos necesarios.
- Durante el uso de los juegos no se deben abrir otras aplicaciones o programas en el ordenador, para evitar que se ralentice.
- Tener una adecuada disposición de todos los participantes en la actividad (concursantes, presentadores, público, equipos...).
- Cuidar que todos los intervinientes conozcan su forma de participación en la actividad.
- Repartir al principio los materiales y documentos necesarios para la realización de la actividad.
- Cuidar la escenografía y el orden durante el desarrollo de la actividad.
- Comenzar la actividad con la presentación flash del juego.
- Procurar que todos los alumnos se integren y participen de una forma u otra en la actividad.
- Se deben de cuidar los aspectos relacionados con las competencias básicas y con la convivencia y aprovechar estas actividades para potenciarlas.
- Llevar un ritmo y dinámica adecuada en la actividad.
- Tener en cuenta que el presentador o presentadora del juego tiene un papel fundamental en el desarrollo de la actividad.
- Saber "improvisar" lo mejor posible para solucionar "imprevistos".
- Valorar y calificar positivamente la buena participación del alumnado en estas actividades.
- Cada juego dispone de un formulario de registro de datos para anotar los resultados obtenidos en el juego (el formulario específico se puede descargar desde la web del juego correspondiente en su apartado de "Instrucciones"). Si se va a utilizar, se deben de tener las fotocopias preparadas para repartirlas entre los participantes. Al final del juego se pueden recoger y servirán como instrumento de evaluación. Esta actividad puede ser evaluada y calificada como cualquier otra actividad de clase.

- Una vez finalizado el juego, se deben de anotar los aspectos más relevantes en las hojas de valoración del mismo. Con ello conseguiremos mejorar la aplicación del juego en posteriores ediciones. Para ello se deben de haber ido anotando durante el transcurso de la actividad.
- Si el juego se va a desarrollar en varias sesiones, procurar que éstas comiencen y finalicen de forma adecuada, de forma que éstas no pierdan continuidad.
- Distribuir adecuadamente y en el momento adecuado el material complementario necesario para la realización del juego: fichas, tarjetas, documentos de registro y evaluación, carteles, etc (algunos juegos disponen de material de este tipo descargable desde la página de "Instrucciones" de juego).
- Se recomienda que cuando un juego se quiera iniciar de nuevo (reiniciar), pulsando el botón inicio que aparece en la parte superior de las escenas de los mismos, la animación esté detenida primero. Esto se realiza pulsando el botón derecho del ratón sobre la escena del juego y aparecerá un menú que puede presentarse de las siguientes formas, siendo la forma de la derecha la adecuada para proceder al reinicio de la aplicación (en caso de que se presente el menú de la derecha se deberá pulsar sobre el botón de las dos barras situado en la esquina inferior derecha):



- Cualquier otro aspecto que tras la realización del mismo la experiencia aconseje.

Actividad

Poner en práctica en el aula los tres juegos seleccionados, programados y para los que se han elaborado los contenidos.

Control del tiempo

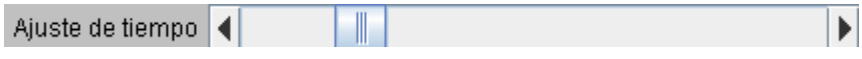


En muchos de los juegos, interviene el factor tiempo (cronómetros, movimientos, tiempos de espera, etc.). Por defecto, el juego está confugurado para que el desarrollo temporal del juego sea el adecuado. Sin embargo, dependiendo del equipo informático en el que sea utiliza el juego, este puede transcurrir, más o menos rápidamente.
Por ello, en los juegos en los que el factor tiempo, puede ser conveniente controlarlo. Dependiendo del juego, existen diferentes elementos de control del tiempo, entre los que citamos los siguientes:

- A través del panel de control del juego, que se abre pulsando el botón derecho del ratón sobre la escena del juego. El menú puede presentarse según forma de la izquierda (tiempo en funcionamiento) o la de la derecha (tiempo detenido). Pulsando sobre el botón de la esquina inferior derecha de este panel, se puede parar o poner en funcionamiento el tiempo.



- A través del control "Ajuste de tiempo" que aparece en muchos de los juegos, situado en la parte superior de los mismos. Moviendo la barra hacia la izquierda la acción se ralentiza, mientras que si se mueve hacia la derecha se acelera.



- Mediante botones que permiten parar o activar el tiempo al pulsar sobre ellos.

PARAR/ACTIVAR TIEMPO

- A través de los controles propios de cada juego, que permiten dirigir la dinámica propia de los mismos.

El control del tiempo permite adaptar la dinámica de los juegos a las características de los participantes y establecer diferentes dinámicas de participación en los mismos.

Actividad

Utilizar los juegos con diferentes dinámicas temporales para observar como se pueden establecer formas alternativas de jugar distintas dentro de un mismo juego.

Documentos de registro



Durante el desarrollo de los juegos puede ser conveniente o necesario que queden registrados por escrito ciertos eventos de los mismos, tales como: respuestas dadas a las preguntas, resultados obtenidos, jugadores clasificados y eliminados, ganadores de los juegos, valoración y calificación de alumnado en estas actividades, etc. Aunque estos documentos pueden ser personalizados por el profesor organizador de los mismos según sus propias necesidades, se han elaborado para muchos de los juegos dos tipos de documentos, que se encuentran en el apartado de instrucciones de los mismos y que se comentan a continuación:

- Documento de registro de las respuestas de los concursantes. En este tipo de documento, cada uno de los concursantes reflejará por escrito las respuestas dadas a las preguntas planteadas, las cuales podrán ser verificadas y recogidas por el presentador del juego y por lo tanto sirven como documento de control y de evaluación.

  Como ejemplo de este tipo de documento pondremos el correspondiente al juego de "El superviviente"

FORMULARIO DE RESPUESTAS. FyQ EL SUPERVIVIENTE

NOMBRE :		FECHA:	
CURSO:		GRUPO:	

	OPCIONES. MARCAR CON X				RESULTADO	
PREGUNTA	A	B	C	D	CLASIFICADO	NO CLASIFICADO
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

	RONDA ALCANZADA	GANADOR DEL JUEGO
RESULTADO FINAL		

En este documento los concursantes deben anotar por escrito las respuestas dadas a cada pregunta e indicar si estas son correctas o no y si quedan, por tanto, clasificados para la siguiente ronda. El presentador supervisará que las anotaciones sean correctas. Al final del documento se indicará el resultado final alcanzado por el participante.

- Documento de registro y evaluación del profesorado. En este tipo de documento el profesor podrá anotar o recoger los resultados obtenidos en el mismo por los distintos participantes. Como ejemplo de este tipo de documento seguiremos con el del juego de "El superviviente".

FORMULARIO DE RESPUESTAS. FyQ EL SUPERVIVIENTE

TEMA:		FECHA:	
CURSO:		GRUPO:	

		RESULTADO			
Jugadoría	Clasificación	ACIERTOS	ERRORES	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
	1º				
	2º				
	3º				
	4º				
	5º				
	6º				
	7º				
	8º				
	9º				
	10º				

En este documento se puede recoger el resultado obtenido por los diez primeros clasificados en el juego: aciertos, errores, comentarios y calificación.

Actividad

Utilizar los documentos de registro y evaluación existentes en las web de los juegos durante la puesta en práctica de los tres juegos programados.

En caso de ser necesario elaborar de forma personalizada los documentos necesarios para realizar el registro y evaluación de los resultados obtenidos durante la puesta en práctica de los juegos.

Marcadores

Se ha realizado un "juego" especifico, denominado "MARCADORES", cuyo contenido es una colección de marcadores, contadores y cronómetros de distinto tipo, diseñados para ayudar a contabilizar las puntuaciones y mediciones de tiempo de los jugadores o equipos que participan en los juegos educativos. En los distintos apartados se han incluido varios marcadores y cronómetros con el objeto de que se puedan contabilizar simultáneamente a un mayor número de jugadores o de equipos, simplemente abriendo las diferentes ventanas disponible, para muchas de las cuales se han utilizado diferentes colores o distintivos para ayudar a tal fin.

En los siguiente juegos también se pueden encontrar marcadores específcos para los mismos: Password (apartado marcador), La escalera (apartado general), Cada sabio con su tema (apartado instrucciones) y Tres sabios (apartado instrucciones). Para utilizar los marcadores simplemente hay que introducir los nombres de los jugadores o equipos y la puntuación que estos vayan consiguiendo a lo largo del juego. A continuación se muestra una imagen de uno de los marcadores.



También se ha realizado una colección de croómetros con cuanta hacia adelante o hacia atrás, se puede parar el crono, reiniciarse... Hay cronómetros individuales y paneles de cronómetros para equipos. Una imagen de uno de los cronómetros sería la sguiente:



Actividad

Localizar el juego "MARCADORES" y probar el uso de los marcadores y cronómtros en actividades basadas en los juegos educativos.

Valoración de la puesta en práctica por parte del alumnado

Tras realizar la puesta en práctica de todos los juegos educativos, se deben de analizar y evaluar los resultados pedagógicos de la misma. Para ello, el alumnado participante puede aportar datos relevantes en este sentido y por eso es muy conveniente pasar una encuesta de forma que su opinión quede registrada por escrito. En el documento V se ha elaborado una encuesta para que el alumnado dé su valoración sobre las actividades realizadas en juegos en los que ha participado.

Para poder aprovechar y sistematizar los datos aportados por el alumnado, el profesor debe de hacer un resumen estadístico de los datos recogidos. El resumen estadístico puede recogerse en el documento VI.

Actividad

Pasar al alumnado la encuesta que se encuentra en el documento V y tras recoger los datos hacer un resumen estadístico en el documento VI.

Evaluación de la puesta en práctica por el profesorado

Tras realizar la puesta en práctica de los juegos educativos, registrar los datos, recoger la valoración del alumnado y hacer un resumen estadístico de la misma, el profesor o profesora está en disposición de realizar una evaluación general de la puesta en práctica de cada uno de los juegos educativos. En dicha evaluación se deben contemplar al menos los siguientes puntos:

- Nombre del profesor/a.
- Grupo y número de alumnos.
- Asignatura.

- Desarrollo de la experiencia en sus distintos aspectos (competencias básicas, convivencia, metodología, contenidos, etc.).
- Resultados positivos.
- Resultados a mejorar.
- Valoración del profesor.
- Resumen de la valoración del alumnado.
- Grado de consecución de los objetivos.
- Valoración general de la actividad.
- Observaciones y comentarios.

En el documento VII se encuentra una plantilla para realizar la valoración general de la puesta en práctica de cada uno de los juegos educativos.



Actividad

Realizar la evaluación de la puesta en práctica de cada uno de los tres juegos educativos, utilizando para ello como plantilla el documento VII.

Publicaciones



Como ayuda para la puesta en práctica y utilización de los juegos educativos, se han realizado una serie de publicaciones en diferentes revistas educativas relativas al uso y empleo de los juegos didácticos del Proyecto Newton. Aunque en el curso se recogen la mayoría de las publicaciones realizadas, se presentan a continuación las referencias bibliográficas de las mismas, por si se desea consultar las fuentes originales:

- Jesus M. Muñoz Calle. MUNDO EDUCATIVO. Revista Digital de Educación. Abril-2009.Nº 33, pag. 14-16. ISSN: 1697-1671. http://www.ecoem.es/files/mundo_educativo.htm
- Jesus M. Muñoz Calle. MUNDO EDUCATIVO. Revista Digital de Educación. Junio-2009.Nº 34, pag. 17-19. ISSN: 1697-1671. http://www.ecoem.es/files/mundo_educativo.htm
- Jesus M. Muñoz Calle. MUNDO EDUCATIVO. Revista Digital de Educación. Agosto-2009.Nº 35, pag. 33-36. ISSN: 1697-1671. http://www.ecoem.es/files/mundo_educativo.htm
- Jesus M. Muñoz Calle. MUNDO EDUCATIVO. Revista Digital de Educación. Febrero-2010.Nº 38, pag. 18-21. ISSN: 1697-1671. http://www.ecoem.es/files/mundo_educativo.htm
- Jesus M. Muñoz Calle. DOCENTE XXI. Revista Digital de Educación, didáctica y divulgación científica. Enero-2010.Nº 2, VOLUMEN I, pag. 113-117. ISSN: 1989-7820. http://docentexxi.jimdo.com/hemeroteca/
- Jesus M. Muñoz Calle. DOCENTE XXI. Revista Digital de Educación, didáctica y divulgación científica. Enero-2010.Nº 3, VOLUMEN I, pag. 9-13. ISSN: 1989-7820. http://docentexxi.jimdo.com/hemeroteca/
- Jesus M. Muñoz Calle. DOCENTE XXI. Revista Digital de Educación, didáctica y divulgación científica. Febrero-2010.Nº 4, VOLUMEN I, pag. 55-60. ISSN: 1989-7820. http://docentexxi.jimdo.com/hemeroteca/
- Jesus M. Muñoz Calle. DOCENTE XXI. Revista Digital de Educación, didáctica y divulgación científica. Febrero-2010.Nº 5, VOLUMEN I, pag. 90-94. ISSN: 1989-7820. http://docentexxi.jimdo.com/hemeroteca/
- Jesus M. Muñoz Calle. DOCENTE XXI. Revista Digital de Educación, didáctica y divulgación científica. Junio-2010.Nº 12, VOLUMEN I, pag. 16-22. ISSN: 1989-7820. http://docentexxi.jimdo.com/hemeroteca/
- Jesus M. Muñoz Calle. Andalucíaeduca. Revista Digital de Educación. Enero-2010.Nº 28, pag. 368-369. ISSN: 1989-2608. http://www.andaluciaeduca.com/hemeroteca/index.php
- Jesus M. Muñoz Calle. Andalucíaeduca. Revista Digital de Educación. Enero-2010.Nº 29, pag. 70-80. ISSN: 1989-2608. http://www.andaluciaeduca.com/hemeroteca/index.php
- Jesus M. Muñoz Calle. Andalucíaeduca. Revista Digital de Educación. Febrero-2010.Nº 30, pag. 300-301. ISSN: 1989-2608. http://www.andaluciaeduca.com/hemeroteca/index.php
- Jesus M. Muñoz Calle. Andalucíaeduca. Revista Digital de Educación. Febrero-2010.Nº 31, pag. 661-663. ISSN: 1989-2608. http://www.andaluciaeduca.com/hemeroteca/index.php

- Jesus M. Muñoz Calle. Revista Digital Eduinnova. Enero-2010.Nº 18, pag. 444-449. ISSN: 1989-1520. http://www.eduinnova.es/revista09.html
- Jesus M. Muñoz Calle. Revista Digital Eduinnova. Enero-2010.Nº 18, pag. 438-443. ISSN: 1989-1520. http://www.eduinnova.es/revista09.html
- Jesus M. Muñoz Calle. Publicaciones Didácticas. Abril-2010.Nº 4, pag. 535-541. ISSN: 1989-7073. http://www.seindor.com/publicacionesdidacticas.com/
- Jesus M. Muñoz Calle. Publicaciones Didácticas. Mayo-2010.Nº 5, pag. 102-108. ISSN: 1989-7073. http://www.seindor.com/publicacionesdidacticas.com/
- Jesus M. Muñoz Calle. Publicaciones Didácticas. Junio-2010.Nº 6, pag. 31-37. ISSN: 1989-7073. http://www.seindor.com/publicacionesdidacticas.com/
- Jesus M. Muñoz Calle. Rev. Eureka Ens. Div. Cienc. Abril-2010.Vol 7. Nº 2, pag. 559-565. ISSN: 1697-011X. http://www.apac-eureka.org/revista/Larevista.htm

Actividad

Si se considera conveniente, consultar la bibliografía referenciada sobre los juegos educativos del Proyecto Newton.

Ideas sobre otras actividades con juegos didácticos



Una vez que hemos desarrollado todos los contenidos y actividades del curso, estamos en disposición de emplear los juegos didácticos dentro de nuestra práctica docente cuando lo estimemo conveniente. Algunas ideas para poner en práctica de posibles actividades relacionadas con la utilización de juegos didácticos podrían ser las siguientes:

- Encargar como actividad que los alumnos de secundaria y bachillerato sean los encargados de la búsqueda, documentación y referenciación de las preguntas y contenidos de los juegos, es decir, que actúen como guionistas.
- Hacer que los alumnos de secundaria y bachillerato sean los organizadores de una actividad basada en la organización de juegos educativos.
- Realizar una competición a nivel de grupo de alumnos basada en un juego didáctico y que tenga cierta duración en el tiempo.
- Organizar una competición a nivel de varios grupos de alumnos o a nivel de centro educativo sobre actividades basadas en juegos educativos.
- Asociar un juego didáctico a cada unidad y empezar cada una de ellas con un juego introductorio. Esta actividad haría las veces de presentación de la unidad y de actividad para conocer los conocimientos previos.
- Realizar las actividades de repaso de las distintas unidades didácticas utilizando actividades basadas en juegos didácticos.
- Plantear actividades específicas de evaluación a través de juegos didácticos.
- Utilizar los juegos educativos dentro de las semanas culturales de los Centros. Los juegos pueden adaptarse bien a la temática de la misma.
- Emplear los juegos educativos en actividades relacionadas con planes y proyectos educativos del centro y/o en actividades complementarias.
- Realizar una base de datos de contenidos para los juegos para las distintas materias del currículum.
- Realizar actividades utilizando varios juegos educativos simultáneamente. Por ejemplo, usar todos los juegos del concurso de televisión "Pasapalabra" o "Saber y Ganar" para poner en escena el concurso completo.
- Realizar formación del profesorado utilizando la temática de los juegos didácticos (grupos de trabajo, formación en centros, cursos, etc.).
- Se puede proponer a la coordinación del Proyecto Newton la realización de nuevos juegos o de nuevas versiones de los existentes.
- Una vez que se conoce la dinámica de uso de actividades basadas en juegos didácticos, la propia experiencia puede sugerir nuevas e innovadoras prácticas en este terreno.

Actividad

Seguir utilizando las actividades basadas en juegos didácticos en nuestra práctica docente, personalizando la utilización de las mismas según las necesidades y características propias de las mismas e introduciendo las innovaciones y cambios que se estimen oportunas.

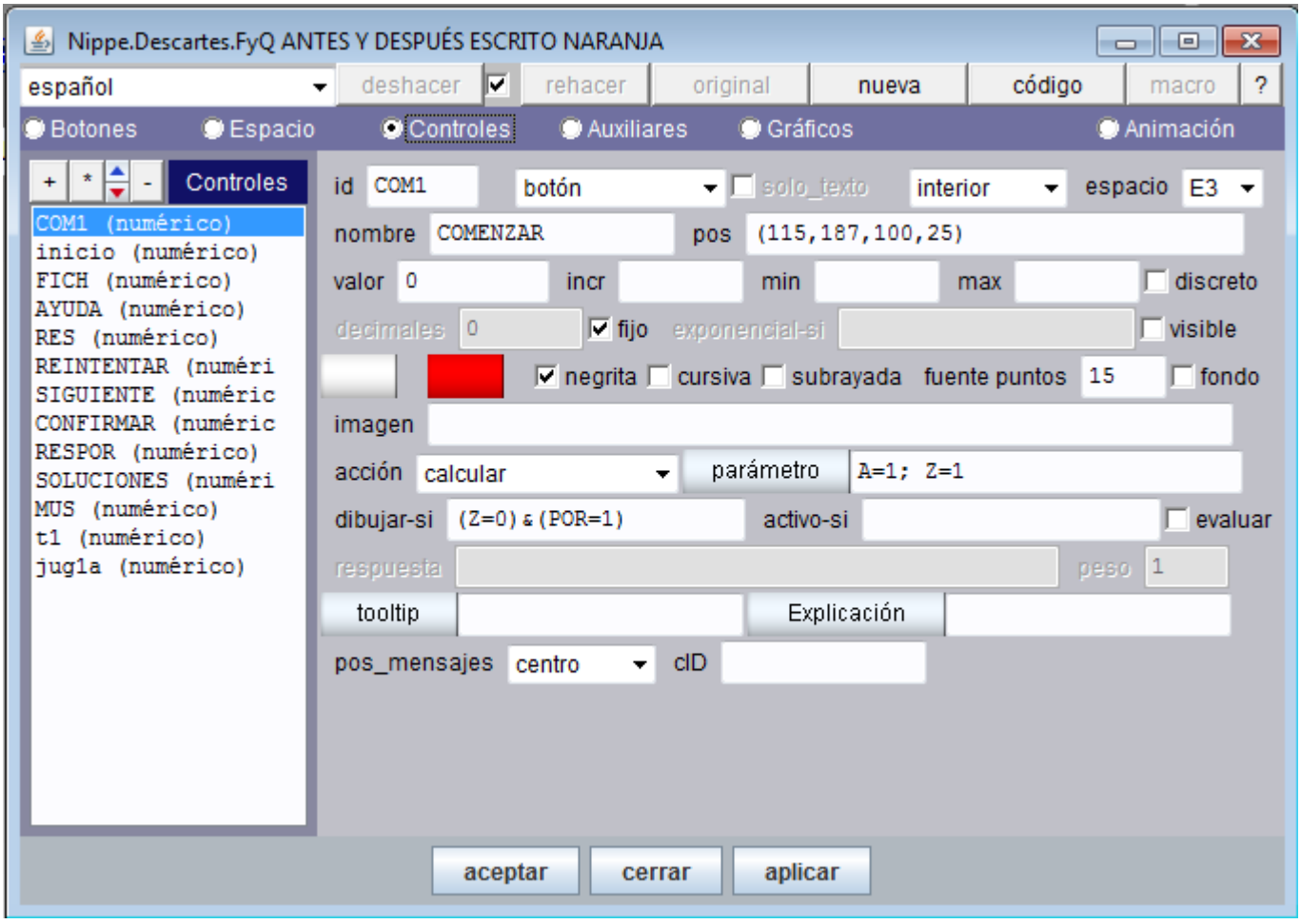
Creación y modificación de juegos



Los juegos educativos pueden ser modificados a través del editor de escenas que se abre pulsando el botón derecho del ratón sobre la escena del juego (o cualquier otra escena creada con descartes) y aparecerá un menú como el que se presenta a continuación:



Después pulsando sobre el botón config de este menú se abre el menú de edición de la escena, que permite modificar o crear nuevas escenas. Para que los cambios sean permanentes el código de la escena debe de ser copiado y guardado adecuadamente. El menú de edición de escenas tiene el siguiente aspecto:



Para aprender a modificar y crear escenas interactivas como las de los juegos didácticos presentados en este curso se recomienda la realización de los siguientes cursos, a los que se puede acceder pinchando directamente sobre ellos:

- Curso de Newton básico: para la modificación de escenas de forma sencilla.

- Curso de creación de escenas interactivas (Newton avanzado): para la creación y modificación de escenas de forma completa y avanzada.

Actividad

Aquellos interesados pueden visitar los cursos de Newton básico y avanzado y ver el menú de edición de cualquier escena de algún juego.

Evaluación

Al terminar esta práctica, se deben haber realizado y conseguido los siguientes puntos:

- Conocimiento de los principales aspectos que se deben considerar antes de la puesta en práctica en el aula de los juegos didácticos.
- Análisis de los principales aspectos que se deben considerar durante de puesta en práctica en el aula de los juegos didácticos.
- Puesta en escena de los tres juegos educativos programados en el aula.
- Utilización de documentos de registro y evaluación en la puesta en escena de juegos didácticos.
- Recogida de datos a través de cuestionarios de la opinión del alumnado acerca de las actividades realizadas con juegos educativos.
- Realización de un resumen estadístico de los datos aportados por el alumnado.
- Análisis y evaluación del profesorado de la puesta en práctica de las actividades basadas en juegos didácticos.
- Conocimiento de otras posibles actividades didácticas basadas en juegos educativos.

La actividad de evaluación de la práctica debe de incluir dos documentos convenientemente cumplimentados y una captura de pantalla de unos de los juegos en funcionamiento:

- Documento VI, con el resumen estadístico de la opinión del alumnado con el que se han puesto en práctica los juegos didácticos y que ha sido tratada en el apartado de contenidos titulado "Valoración de la puesta en práctica por parte del alumnado". Este documento puede cumplimentarse cualitativamente para alumnado de educación infantil, primaria o alumnado con necesidades educativas especiales.
- Documento VII, con la valoración por parte del profesorado de la puesta en práctica de cada uno de los 3 juegos didácticos y que se explica en el apartado de contenidos titulado "Evaluación de la puesta en práctica por el profesorado".

Nota: La plantilla de los documentos VI y VII pueden descargarse del aula virtual del curso.
Nota importante: El documento V no debe de ser enviado al tutor/a. Se trata de un documento que puede ser utilizado para ayudar a elaborar la estadística de la valoración de la puesta en práctica los juegos por parte de los alumnos con los que se han puesto en práctica los juegos.

Obra colocada bajo licencia Creative Commons Attribution Share Alike 3.0 License