



La Cueva de Tragapalabras

Guía Didáctica

premios cnice 2007

premios a materiales educativos
curriculares en soporte electrónico que puedan ser
utilizados y difundidos por internet

La Cueva de Tragapalabras

- Guía Didáctica -

premios cnice 2007

premios a materiales educativos
curriculares en soporte electrónico que puedan ser
utilizados y difundidos por internet

Sección 1: Introducción	5
Sección 2: A Quiénes Va Dirigido	7
2.1 Introducción	7
2.2 Educación Primaria - Primer Ciclo	7
2.3 Educación Infantil - Segundo Ciclo - 4 y 5 años	8
2.4 Necesidades Educativas Específicas (PT y AL)	10
2.5 Educación Compensatoria	10
Sección 3: Descripción del Material	11
3.1 Descripción General del Material Didáctico	11
3.2 Descripción de las Actividades Propuestas	16
Sección 4: Materiales Complementarios	25
4.1 Editor de Fichas Impresas	25
4.2 Tarjetas de Pictogramas y Palabras	32
Anexo 1: Personalización	33

A1.1 Personalizando los pictogramas	33
A1.2 Personalizando las frases	34
A1.3 Personalizando la aplicación en el aula	35

Sección 1: Introducción

Uno de los mayores retos que se plantea la escuela es el aprendizaje de la lectoescritura. La lectura y la escritura permiten acceder al conocimiento del mundo, a saberes organizados que forman parte de la cultura. Permiten construir, organizar y ampliar nuestros conocimientos. La lectoescritura tiene un carácter social e interactivo al permitir intercambios comunicativos, dentro de un entorno social y cultural determinado.

Desde el constructivismo se entiende la lectura y la escritura como dos elementos relacionados que tienen que abordarse de manera global para garantizar el significado, con los cuales el niño adquiere nuevos y efectivos canales de comunicación entre iguales y con su entorno. Es algo más que el conocimiento de un conjunto de símbolos, es construir e interpretar significados de forma global.

El constructivismo es el fundamento de la propuesta educativa del currículum de Educación Infantil y Primaria, en el que el niño tiene un papel activo en su propio aprendizaje, con capacidad para reflexionar y buscar el significado de las ideas y del pensamiento, de pensar sobre lo que lee y escribe. En este contexto, el papel del maestro es facilitar la comprensión de la realidad mediante la educación del pensamiento.

Este proyecto pretende ser un recurso útil al maestro proporcionándole un conjunto de actividades relacionadas, pero independientes, entre las que podrá seleccionar aquellas que sean de interés para su labor. Esta guía pretende ser únicamente una orientación sobre el uso de las actividades, ya que el maestro puede adaptarlas a su propio trabajo, a su método y, por supuesto, al desarrollo de los alumnos con sus diferentes motivaciones y características intelectuales y personales.

La aplicación multimedia La Cueva de Tragapalabras proporciona tres niveles diferentes que pretenden cubrir tres perfiles de alumno, aunque se deja al profesor margen para seleccionar el más adecuado en cada caso. Es el profesor quien tiene la última palabra en el uso de las actividades para adaptarse al momento de enseñanza-aprendizaje de cada alumno, a su motivación y a sus intereses, haciendo que el aprendizaje de la lectoescritura sea funcional y significativo.

La diversidad de niveles y actividades permite que este material pueda ser aprovechado por el conjunto de la clase ya que facilita la diversificación curricular y puede adaptarse al nivel de cada alumno.

Además de todo esto, el uso de este material desarrolla la capacidad de concentración del alumno, propicia su autonomía, favorece su autoestima, le permite aprender de sus errores, tiene en cuenta sus esfuerzos, valora sus progresos...

Las actividades están concebidas para ser utilizadas durante el primer ciclo de Educación Primaria y en Educación Infantil. En el primer ciclo de Educación Primaria pretenden ser motivación y apoyo en la práctica de la lectura y la escritura. Durante la Educación Infantil puede resultar de interés para aquellos alumnos que se están iniciando en el conocimiento y uso de la lectura y la escritura.

Además este material puede ser especialmente interesante para alumnos que por sus características necesiten una mayor ayuda y motivación y para aquellos que acaban de incorporarse a nuestro sistema educativo y tienen dificultades de comunicación por el desconocimiento de la lengua. Este material favorece especialmente el proceso de aprendizaje de todos estos alumnos gracias a los estímulos audiovisuales y a la satisfacción que proporciona al niño el juego y la sensación de autonomía, ya que le permite autoevaluarse, ser consciente de sus progresos y aprender de sus errores.

Sección 2: A Quiénes Va Dirigido

2.1 Introducción

En esta sección se comentan de forma breve los distintos perfiles de alumno para los que se ha diseñado este material didáctico. Cuando alguno de los perfiles se identifica con un nivel educativo concreto se relaciona con el mismo a través de los objetivos del currículo en los que incide La Cueva de Tragapalabras. Debido al cambio legislativo en el que está inmerso el sistema educativo se señalan los objetivos del currículo vigente en el momento de la redacción de esta guía y el que entrará en vigor próximamente, en el curso 2007-2008 en el caso del Primer Ciclo de Educación Primaria y en el curso 2008-2009 en el del Segundo Ciclo de Educación infantil.

2.2 Educación Primaria - Primer Ciclo

Los destinatarios principales de este material didáctico son los alumnos del primer ciclo de Educación Primaria, por lo que está especialmente adaptado a la finalidad de esta etapa.

La finalidad de la Educación Primaria es proporcionar a todos los niños una educación común que haga posible la adquisición de los elementos básicos culturales, los aprendizajes relativos a la expresión oral, a la lectura, a la escritura y al cálculo aritmético, así como una progresiva autonomía de acción en su medio.

La enseñanza será personalizada, globalizada y de atención a la diversidad. Los profesores deberán adaptar el currículum a las características del alumnos y del centro. Habrán de tomar en consideración las posibilidades de desarrollo de cada alumno atendiendo a sus condiciones personales y sociales, así como asegurar la educación no discriminatoria y que los contenidos y métodos sean los adecuados con el fin de estimular las capacidades que se pretenden conseguir.

La enseñanza debe responder a las demandas de la sociedad y de la cultura de nuestro tiempo. De esta forma el aprendizaje contribuirá al proceso de socialización de los alumnos, a la asimilación de los saberes cívicos y al aprecio del patrimonio cultural de la sociedad a la que pertenecen y de la que habrán de ser en su vida adulta miembros activos y responsables.

Este material contribuye a desarrollar las siguientes capacidades de entre las que pretende desarrollar la Educación Primaria según el RD 1344/1991:

1. Comprender y producir mensajes orales y escritos en castellano y, en su caso, en la lengua propia de la comunidad autónoma, atendiendo a diferentes intenciones y contextos de comunicación, así como comprender y producir mensajes orales y escritos sencillos y contextualizados en una lengua extranjera.
2. Comunicarse a través de medios de expresión verbal, corporal, visual, plástica, musical y matemática, desarrollando el razonamiento lógico, verbal y matemático, así como la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas.
3. Utilizar en la resolución de problemas sencillos los procedimientos oportunos para obtener la información pertinente y representarla mediante códigos, teniendo en cuenta las condiciones necesarias para su solución.
4. Actuar con autonomía en las actividades habituales y en las relaciones de grupo, desarrollando las posibilidades de tomar iniciativas y de establecer relaciones afectivas.

Este material contribuye a desarrollar las siguientes capacidades de entre las que pretende desarrollar la Educación Primaria según el RD 1513/2006:

1. Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
2. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.
3. Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

En lo relativo al lenguaje, en la educación primaria, se persigue que el niño domine las cuatro destrezas básicas del lenguaje: escuchar, hablar, leer y escribir. En la comunicación oral y escrita hay dos procesos básicos, comprender y expresarse, lo cual requiere una persona activa que participe en los procesos de comunicación lingüística. Para dar respuesta a esto, se debe partir de la lengua que los niños traen a la escuela, de su entorno lingüístico y a partir de ello favorecer el enriquecimiento de esta competencia.

Este material didáctico ha sido concebido como material de apoyo para adquirir estas competencias relacionadas con el área de Lengua Castellana y Literatura. Mediante el juego los niños trabajan la lectura de frases y palabras, comprenden su estructura, su ortografía y su pronunciación, además de ampliar su vocabulario.

Además de poder ser empleado por el grupo, ya que se ha adaptado a distintos niveles, su uso puede ser especialmente interesante en aquellos alumnos que necesiten un mayor estímulo.

2.3 Educación Infantil - Segundo Ciclo - 4 y 5 años

Según el currículo vigente la Educación infantil ha de propiciar en los niños experiencias que estimulen su desarrollo personal completo, es el punto de partida de un proceso que deberá contribuir a compensar las desigualdades y favorecer la integración de niños y niñas en el proceso educativo. La Educación Infantil ha de ser personalizada, respondiendo a los diferentes ritmos y estilos de maduración, desarrollo y aprendizaje, atendiendo a las necesidades educativas específicas que puedan darse.

Este material contribuye a desarrollar las siguientes capacidades que pretende desarrollar la Educación Infantil según el RD 1333/1991:

1. Descubrir, conocer y controlar progresivamente el propio cuerpo, formándose una imagen positiva de sí mismos, valorando su identidad sexual, sus capacidades y limitaciones de acción y expresión, y adquiriendo hábitos básicos de salud y bienestar.
2. Actuar de forma cada vez más autónoma en sus actividades habituales, adquiriendo progresivamente seguridad afectiva y emocional, y desarrollando sus capacidades de iniciativa y confianza en sí mismos.
3. Establecer relaciones sociales en un ámbito cada vez más amplio, aprendiendo a articular progresivamente los propios intereses, puntos de vista y aportaciones con los de los demás.
4. Establecer vínculos fluidos de relación con los adultos y con sus iguales, respondiendo a los sentimientos de afecto, respetando la diversidad y desarrollando actitudes de ayuda y colaboración.
5. Observar y explorar el entorno inmediato con una actitud de curiosidad y cuidado, identificando las características y propiedades más significativas de los elementos que lo conforman y alguna de las relaciones que se establecen entre ellos.
6. Utilizar el lenguaje verbal de forma ajustada a las diferentes situaciones de comunicación habituales para comprender y ser comprendido por los otros, expresar sus ideas, sentimientos, experiencias y deseos, avanzar en la construcción de significados, regular la propia conducta e influir en la de los demás.

Este material contribuye a desarrollar las siguientes capacidades que pretende desarrollar la Educación Infantil según el RD 1630/2006:

1. Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
2. Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
3. Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
4. Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
5. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
6. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

Con el fin de que alcance estos objetivos se distribuyen los contenidos educativos en las siguientes áreas o ámbitos de experiencia según cada uno de los currículos anteriormente citados:

1. Identidad y autonomía personal / Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
2. Medio físico y social / Conocimiento del entorno.
3. Comunicación y representación / Lenguajes: Comunicación y representación.

Dentro del área de Comunicación y Representación (según RD 1333/1991) o de Lenguajes: Comunicación y Representación (según RD 1630/2006) se potenciará la motivación por adquirir códigos de comunicación, comprenderlos y valorar su utilidad. Aunque el lenguaje escrito no constituya un objetivo en este ciclo no se debe impedir su actividad y desarrollo, ya que poco a poco irá apareciendo en el niño un interés claro por reco-

nocer las letras y las palabras. Este momento deberá ser aprovechado potenciando, a partir del lenguaje oral, aspectos de la estructuración de palabras, sílabas y fonemas, identificando así distintos elementos y estructuras del habla. Siempre atendiendo a las características del alumno se podrá iniciar el aprendizaje de las técnicas de lectura y escritura por medio de la comunicación empleando actividades de decodificación, codificación y comprensión.

2.4 Necesidades Educativas Específicas (PT y AL)

La educación debe actuar como compensadora de desigualdades personales y sociales. Los alumnos tienen derecho a recibir ayudas y apoyos para compensar estas carencias, especialmente si presentan necesidades educativas específicas que impidan o dificulten el acceso y la permanencia en el sistema educativo. Se aportará a los alumnos que lo requieran determinados apoyos y atenciones educativas específicas y tendrán una atención especializada según los principios de no discriminación y normalización educativa con la finalidad de conseguir su integración.

Para ello en Educación Primaria se podrán adecuar los objetivos y las actividades educativas, esto implica una planificación de los recursos y se deberá llevar a cabo una revisión de la actuación educativa para adaptarla a las características de los alumnos. La enseñanza deberá ser adaptada de tal manera que permita a cada alumno progresar en función de sus capacidades y con arreglo a sus necesidades, sean especiales o no.

El uso de La Cueva de Tragapalabras como recurso motivador permite trabajar aspectos de la lengua escrita adaptándose a las necesidades y características del alumno, tomando como referencia el primer ciclo de primaria y las características que para él se especifican.

2.5 Educación Compensatoria

El derecho a recibir una enseñanza de calidad es independiente de las circunstancias de cada alumno y el sistema educativo debe compensar las desigualdades y carencias de tipo personal, familiar, económico, social y cultural. Estas desigualdades pueden estar causadas, entre otros motivos, por la pertenencia a una minoría, la itinerancia de los padres o la incorporación tardía al sistema educativo español por proceder de otros países.

En los últimos años se ha producido la llegada a los centros escolares de un importante número de alumnos inmigrantes procedentes de diversas culturas que deben recibir una enseñanza en condiciones de igualdad con el resto de alumnos con el fin de garantizar su integración en nuestra cultura sin perder su propia identidad. Para conseguir este objetivo es necesario tomar medidas que serán de especial relevancia en el caso de aquellos alumnos que desconocen la lengua española o presentan graves deficiencias en los conocimientos básicos.

Los juegos como La Cueva de Tragapalabras son una ayuda para el trabajo diario de clase ya que estimulan el aprendizaje de la lengua castellana en los alumnos con importantes carencias en este área. Entre las deficiencias que contribuye a corregir se incluyen la escasez de vocabulario, la mala pronunciación y los errores gramaticales.

La ayuda visual y auditiva de los pictogramas tendrá un gran papel en el avance y práctica de nuestra lengua. De forma autónoma el alumno puede ir aumentando su vocabulario, mejorar la ortografía, aprender a construir frases sencillas, perfeccionar la pronunciación, etc.

Sección 3: Descripción del Material

3.1 Descripción General del Material Didáctico

3.1.1 Educación Primaria - Primer Ciclo

Objetivos:

- Comprender discursos orales y escritos, interpretándolos con una actitud crítica y aplicar la comprensión de los mismos a nuevas situaciones de aprendizaje.
- Expresarse oralmente y por escrito de forma coherente, teniendo en cuenta las características de las diferentes situaciones de comunicación y los aspectos normativos de la lengua.
- Utilizar la lengua oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos, adoptando una actitud respetuosa ante las aportaciones de los otros y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo.
- Combinar recursos expresivos lingüísticos y no lingüísticos para interpretar y producir mensajes con diferentes intenciones comunicativas.
- Utilizar la lectura como fuente de placer, de información y de aprendizaje y como medio de perfeccionamiento y enriquecimiento lingüístico y personal.
- Explorar las posibilidades expresivas orales y escritas de la lengua para desarrollar la sensibilidad estética, buscando cauces de comunicación creativos en el uso autónomo y personal del lenguaje.
- Reflexionar sobre el uso de la lengua, comenzando a establecer relaciones entre los aspectos formales y los contextos e intenciones comunicativas a los que responden, para mejorar las propias producciones.
- Utilizar la lengua oralmente y por escrito como instrumento de aprendizaje y planificación de la actividad mediante el recurso a procedimientos (discusión, esquema, guión, resumen, notas) que facilitan la elaboración y anticipación de alternativas de acción, la memorización de informaciones y la recapitulación y revisión del proceso seguido.

Contenidos conceptuales:

- Necesidades y situaciones de comunicación escrita en el medio habitual del alumnado: El texto escrito como fuente de placer, de información y aprendizaje,

como medio de enriquecimiento lingüístico y personal, y como expresión de valores sociales y culturales.

- Relaciones entre la lengua oral y la lengua escrita: Correspondencias fonema-grafía y sus agrupaciones. Acento, entonación y pausas. Tildes y signos de puntuación. Otros aspectos de la escritura y de los textos escritos: dirección, sentido de la escritura, linealidad, distribución en el papel, separación de palabras, márgenes, función de las ilustraciones, etc.
- Elementos lingüísticos y no lingüísticos de la comunicación escrita.
- Necesidad de la forma como medio para lograr un mejor uso de la lengua.
- Estructuras básicas de la lengua (del texto, de la oración y de la palabra) y su funcionamiento dentro del discurso: Elementos básicos que dan cohesión al texto. La oración y elementos necesarios para construir una oración simple. La palabra y clases de palabras.
- Vocabulario. Ampliación y uso.
- Ortografía: Ortografía de la palabra (tildes, b/v, h, etc.). Ortografía de la oración (puntuación y mayúsculas).
- Mensajes que utilizan de forma integrada sistemas de comunicación verbal y no verbal: Pictogramas, carteles
- Sistemas y elementos de comunicación no verbal: la imagen.
- Medios de comunicación de la información: La informática: almacenamiento, tratamiento y difusión de la información.

Contenidos procedimentales:

- Descodificación y codificación empleando los conocimientos sobre el código de la lengua escrita.
- Comprensión de textos escritos a partir del propio bagaje de experiencias, sentimientos y conocimientos relevantes.
- Anticipación y comprobación de las expectativas formuladas a lo largo del proceso lector.
- Utilización de estrategias que permiten resolver dudas en la comprensión de textos (releer, avanzar...).
- Lectura de textos en voz alta empleando la pronunciación, el ritmo y la entonación adecuados a su contenido.
- Exploración de las estructuras básicas de la lengua a partir de transformaciones diversas (supresiones, expansiones, segmentaciones y recomposiciones, etc.), analizando las consecuencias de los cambios realizados sobre el sentido del mensaje.
- Observación de regularidades sintácticas, morfológicas y ortográficas en las producciones verbales.
- Formulación y comprobación de conjeturas sencillas sobre el funcionamiento de las estructuras básicas de la lengua.
- Verbalización de las observaciones realizadas, identificando las normas sintácticas, morfológicas y ortográficas básicas y empleando una terminología adecuada.
- Indagación del significado de las palabras en distintos contextos.
- Comprensión de mensajes que utilizan articuladamente sistemas de comunicación verbal y no verbal.
- Análisis de elementos formales sencillos para interpretar la intención pretendida.
- Contraste de las posibilidades que ofrecen los diferentes sistemas de comunicación para expresar una intención comunicativa.

- Producción de mensajes para expresar diversas intenciones empleando de forma integrada sistemas de comunicación verbal y no verbal.
- Manejo de aparatos sencillos de comunicación: el ordenador.

Contenidos actitudinales:

- Valoración de la lengua escrita como medio de información y de transmisión de cultura, y como instrumento para planificar y realizar tareas concretas.
- Valoración de la lectura y la escritura como fuente de placer y diversión
- Autoexigencia en la realización de las propias producciones.
- Valoración de la forma como medio para lograr un mejor uso de la lengua.
- Aceptación y respeto por las normas básicas de la lengua.
- Valoración de la lengua como instrumento vivo y cambiante de comunicación.
- Interés por el uso del ordenador en el tratamiento y control de la información y comunicación y actitud crítica ante sus utilidades en la vida cotidiana.

Criterios de evaluación:

- Participar de forma constructiva (escuchar, respetar las opiniones ajenas, etc.) en situaciones de comunicación relacionadas con la actividad respetando las normas que hacen posible el intercambio en estas situaciones.
- Captar el sentido de textos orales de uso habitual mediante la comprensión de las ideas expresadas y de las relaciones que se establecen entre ellas.
- Producir textos orales (cuentos, relatos de diverso tipo, exposiciones y explicaciones sencillas...) en los que se presenten de forma organizada los hechos, ideas o vivencias.
- Captar el sentido global de los textos escritos de uso habitual.
- En la lectura de textos, utilizar estrategias de comprensión y también estrategias adecuadas para resolver las dudas que se presenten.
- Elaborar textos escritos de diferentes estilos empleando la estructura textual correspondiente y utilizando los procedimientos básicos que dan cohesión al texto (usar nexos, mantener el tiempo verbal, puntuar adecuadamente, etc.).
- Incorporar a las propias producciones las normas ortográficas.

3.1.2 Educación Infantil - Segundo Ciclo - 4 y 5 Años

Objetivos:

- Identificar y comprender los mensajes recibidos y sus intenciones utilizando y valorando el lenguaje oral como un medio de relación con los demás.
- Expresar sentimientos, deseos, necesidades, emociones y experiencias mediante el lenguaje adaptándose a los diferentes contextos.
- Escuchar, preguntar, pedir explicaciones y aclaraciones, y aceptar las orientaciones dadas por el profesor.
- Iniciarse en la comunicación respetando sentimientos, ideas, opiniones y adoptando las reglas básicas de la comunicación.
- Escuchar atentamente textos orales muy sencillos, y extraer información global o específica.
- Interesarse en el lenguaje escrito valorándolo como instrumento de información y como medio para comunicarse.
- Leer, interpretar y producir imágenes como una forma de comunicación.
- Leer y escribir palabras y frases muy sencillas.
- Utilizar las distintas formas de representación y expresión para comunicarse mejor.

- Comprender, reproducir e interpretar algunos textos especialmente adaptados a los niños.
- Iniciarse en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar y favorecer el aprendizaje. Iniciarse en la utilización de programas informáticos sencillos.
- Valorar y respetar las producciones propias y las de los compañeros.

Contenidos conceptuales:

- El lenguaje oral y las necesidades y situaciones de expresión y comunicación más habituales (necesidades de comunicación y vocabulario). La lengua escrita como medio de comunicación y disfrute.
- Los instrumentos y recursos de la lengua escrita: pictogramas, etiquetas.... Comprensión e interpretación de imágenes.
- Desarrollo perceptivo-motriz: orientación espacio-temporal, discriminación de figuras, memoria visual, direccionalidad, orientación izquierda-derecha, distribución y posición al escribir.
- Relaciones entre el lenguaje oral y escrito: correspondencia fonema-grafía. Identificación de letras. Estructura fonémica del habla, segmentación en palabras, sílabas y fonemas. Representación gráfica de los fonemas.
- Comprensión de palabras y textos escritos a partir de experiencias próximas al alumno.
- Lectura de palabras y textos en voz alta con pronunciación, ritmo y entonación adecuados.
- Utilización de recursos y fuentes de información escrita.
- Producción de palabras y frases sencillas.
- Valoración y disfrute del lenguaje escrito. Valoración y cuidado de los libros y revistas.
- La imagen como medio de comunicación y representación.
- Los recursos de información y comunicación. Uso y aplicaciones de medios informáticos: el ordenador como recurso de juego, información, comunicación y aprendizaje.

Contenidos procedimentales:

- Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica.
- Percepción de diferencias y semejanzas sencillas en palabras escritas. Identificación de algunas palabras que hagan referencia al entorno habitual y cotidiano del niño.
- Utilización adecuada de frases sencillas.
- Utilización de las normas que rigen el intercambio lingüístico (prestar atención, aguardar turno...).
- Utilización de algunos conocimientos convencionales del sistema de la lengua escrita (linealidad, orientación izquierda-derecha, posición del libro, función de las ilustraciones, posición y organización del papel, etc.).
- Regulación del propio comportamiento en situaciones de juego, rutinas diarias, tareas...
- Planificación secuenciada de la acción para resolver una tarea sencilla, y constatación de sus efectos.

Contenidos actitudinales:

- Reconocimiento y valoración del lenguaje oral como instrumento para comunicar los sentimientos, ideas e intereses propios y conocer los de los otros.

- Iniciativa e interés por participar en situaciones de comunicación oral de diverso tipo (explicaciones, juego, etc.).
- Interés y esfuerzo por mejorar y enriquecer las propias producciones lingüísticas.
- Interés por las explicaciones de los otros (adultos, niños) y actitud de curiosidad en relación con las informaciones que recibe.
- Iniciativa y autonomía en las tareas diarias y en los juegos.
- Actitud de ayuda, colaboración y cooperación, coordinando los propios intereses con los de los otros.
- Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias y ajenas en la valoración de tareas.
- Valoración del trabajo bien hecho, reconocimiento de los errores y aceptación de las correcciones para mejorar sus acciones.

Criterios de evaluación:

- Hablar con una pronunciación correcta.
- Discriminar auditivamente palabras, sílabas y fonemas.
- Participar mediante comunicación oral.
- Interpretar imágenes, pictogramas...
- Reconocer las grafías dentro de las palabras.
- Leer e identificar letras, palabras y frases sencillas.
- Representar gráficamente lo que se lee.
- Usar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de aprendizaje, juego y comunicación.

3.2 Descripción de las Actividades Propuestas

Actividad nº1: Asociar pictogramas y su representación escrita a través del típico juego de las parejas.

Particularidades según el nivel:

Aprendo a leer	Ya leo	Aprendo español
Al descubrir cada ficha la representación visual de la palabra va acompañada de su audición.	Al descubrir cada ficha la representación visual de la palabra no va acompañada de su audición.	Al descubrir cada ficha la representación visual de la palabra va acompañada de su audición

Relación con el currículo:

Contenidos	Objetivos
• Comprensión, lectura y producción de palabras y pictogramas. • Traducción de imágenes al lenguaje verbal. • Utilización de pictogramas. • Correspondencia entre grafías y fonemas. • Discriminación entre sonidos. • Ampliación y uso de vocabulario. • Ortografía. Escritura correcta de palabras. • Utilización de la memoria en juegos.	• Interpretar y leer imágenes y pictogramas. • Leer palabras con fonemas y grupos consonánticos. • Pronunciar y discriminar correctamente los fonemas y grupos consonánticos. • Ampliar y utilizar el vocabulario. • Utilizar la memoria para la resolución de problemas.

Propuestas para el trabajo en clase:

- Realizar la actividad de manera individual (cada uno con su ordenador), en pequeño grupo o en gran grupo.
- A partir de la actividad propuesta, completar el trabajo con fichas propias o publicadas para reforzar los objetivos. Para diseñar e imprimir fichas nuevas se puede utilizar el editor de fichas de apoyo que incluye el software multimedia (véase la sección 4 de esta guía).
- Terminar con una reflexión y puesta en común de las palabras nuevas aprendidas, de aquellas que les han llamado más la atención, de las que les han resultado más difíciles, etc.

Actividad nº2: Asociar una serie de dieciséis pictogramas con su representación escrita.

Particularidades según el nivel:

Aprendo a leer	Ya leo	Aprendo español
La representación escrita de la palabra irá acompañada de su audición.	La representación escrita de la palabra no irá acompañada de su audición.	La representación escrita de la palabra irá acompañada de su audición.

Relación con el currículo:

Contenidos	Objetivos
• Comprensión, lectura y producción de palabras y pictogramas. • Traducción de imágenes al lenguaje verbal. • Utilización de pictogramas. • Correspondencia entre grafías y fonemas. • Discriminación entre sonidos. • Ampliación y uso de vocabulario. • Ortografía. Escritura correcta de palabras.	• Interpretar y leer imágenes y pictogramas. • Leer palabras con fonemas y grupos consonánticos. • Pronunciar y discriminar correctamente los fonemas y grupos consonánticos. • Ampliar y utilizar el vocabulario.

Propuestas para el trabajo en clase:

- Realizar la actividad de manera individual (cada uno con su ordenador), en pequeño grupo o en gran grupo.
- A partir de la actividad propuesta, completar el trabajo con fichas propias o publicadas para reforzar los objetivos. Para diseñar e imprimir fichas nuevas se puede utilizar el editor de fichas de apoyo que acompaña a la aplicación multimedia (véase la sección 4 de esta guía).
- Terminar con una reflexión y puesta en común de las palabras nuevas aprendidas, de aquellas que les han llamado más la atención, de las que les han resultado más difíciles, etc.

Actividad nº3: Realizar una sopa de letras con la ayuda de pictogramas y apoyo auditivo.

Particularidades según el nivel:

Aprendo a leer
(no disponible)

Ya leo
(disponible)

Aprendo español
(disponible)

Relación con el currículo:

Contenidos

- Comprensión, lectura y producción de palabras y pictogramas.
- Traducción de imágenes al lenguaje verbal.
- Utilización de pictogramas.
- Grupos consonánticos. Discriminación, lectura y construcción de palabras.
- Ordenación correcta de las letras de una palabra.
- Descomposición de palabras en letras.
- Correspondencia entre grafías y fonemas.
- Discriminación entre sonidos.
- Ampliación y uso de vocabulario.
- Ortografía. Escritura correcta de palabras.

Objetivos

- Interpretar y leer imágenes y pictogramas.
- Leer y escribir palabras con fonemas y grupos consonánticos
- Pronunciar y discriminar correctamente los fonemas y grupos consonánticos.
- Ampliar y utilizar el vocabulario.

Propuestas para el trabajo en clase:

- Realizar la actividad de manera individual (cada uno con su ordenador), en pequeño grupo o en gran grupo.
- A partir de la actividad propuesta, completar el trabajo con fichas propias o publicadas para reforzar los objetivos. Para diseñar e imprimir fichas nuevas se puede utilizar el editor de fichas de apoyo que acompaña a la aplicación multimedia (véase la sección 4 de esta guía).
- Terminar con una reflexión y puesta en común de las palabras nuevas aprendidas, de aquellas que les han llamado más la atención, de las que les han resultado más difíciles, etc.

Actividad nº4: Seleccionar un conjunto de sílabas de entre las propuestas y ordenarlas para escribir la palabra representada por el pictograma (opcionalmente puede escuchar la palabra si se coloca el cursor del ratón sobre el pictograma).

Particularidades según el nivel:

Aprendo a leer
(no disponible)

Ya leo
(disponible)

Aprendo español
(disponible)

Relación con el currículo:

Contenidos

- Comprensión, lectura y producción de palabras y pictogramas.
- Traducción de imágenes al lenguaje verbal.
- Utilización de pictogramas.
- Grupos consonánticos. Discriminación, lectura y construcción de palabras.
- Ordenación correcta de las sílabas de una palabra. Construir palabras a partir de sílabas dadas.
- Descomposición de palabras en sílabas.
- Correspondencia entre grafías y fonemas.
- Discriminación entre sonidos.
- Ampliación y uso de vocabulario.
- Ortografía. Escritura correcta de palabras.

Objetivos

- Interpretar y leer imágenes y pictogramas.
- Leer y escribir palabras con fonemas y grupos consonánticos
- Pronunciar y discriminar correctamente los fonemas y grupos consonánticos.
- Ampliar y utilizar el vocabulario.

Propuestas para el trabajo en clase:

- Realizar la actividad de manera individual (cada uno con su ordenador), en pequeño grupo o en gran grupo.
- A partir de la actividad propuesta, completar el trabajo con fichas propias o publicadas para reforzar los objetivos. Para diseñar e imprimir fichas nuevas se puede utilizar el editor de fichas de apoyo que acompaña a la aplicación multimedia (véase la sección 4 de esta guía).
- Terminar con una reflexión y puesta en común de las palabras nuevas aprendidas, de aquellas que les han llamado más la atención, de las que les han resultado más difíciles, etc.

Actividad nº5: Ordenar un conjunto de sílabas para representar por escrito la palabra secreta.

Particularidades según el nivel:

Aprendo a leer
(no disponible)

Ya leo
(disponible)

Aprendo español
(disponible)

Relación con el currículo:

Contenidos

- Comprensión, lectura y producción de palabras y pictogramas.
- Traducción de imágenes al lenguaje verbal.
- Utilización de pictogramas.
- Grupos consonánticos. Discriminación, lectura y construcción de palabras.
- Ordenación correcta de las sílabas de una palabra. Construir palabras a partir de sílabas dadas.
- Descomposición de palabras en sílabas.
- Correspondencia entre grafías y fonemas.
- Discriminación entre sonidos.
- Ampliación y uso de vocabulario.
- Ortografía. Escritura correcta de palabras.

Objetivos

- Interpretar y leer imágenes y pictogramas.
- Leer y escribir palabras con fonemas y grupos consonánticos
- Pronunciar y discriminar correctamente los fonemas y grupos consonánticos.
- Ampliar y utilizar el vocabulario.

Propuestas para el trabajo en clase:

- Realizar la actividad de manera individual (cada uno con su ordenador), en pequeño grupo o en gran grupo.
- A partir de la actividad propuesta, completar el trabajo con fichas propias o publicadas para reforzar los objetivos. Para diseñar e imprimir fichas nuevas se puede utilizar el editor de fichas de apoyo que acompaña a la aplicación multimedia (véase la sección 4 de esta guía).
- Terminar con una reflexión y puesta en común de las palabras nuevas aprendidas, de aquellas que les han llamado más la atención, de las que les han resultado más difíciles, etc.

Actividad nº6: Seleccionar un conjunto de letras de entre las propuestas y ordenarlas para escribir la palabra representada por el pictograma (opcionalmente puede escuchar la palabra si se coloca el cursor del ratón sobre el pictograma).

Particularidades según el nivel:

Aprendo a leer
(no disponible)

Ya leo
(disponible)

Aprendo español
(disponible)

Relación con el currículo:

Contenidos

- Comprensión, lectura y producción de palabras y pictogramas.
- Traducción de imágenes al lenguaje verbal.
- Utilización de pictogramas.
- Grupos consonánticos. Discriminación, lectura y construcción de palabras.
- Ordenación correcta de las letras de una palabra.
- Descomposición de palabras en letras.
- Correspondencia entre grafías y fonemas.
- Discriminación entre sonidos.
- Ampliación y uso de vocabulario.
- Ortografía. Escritura correcta de palabras.

Objetivos

- Interpretar y leer imágenes y pictogramas.
- Leer y escribir palabras con fonemas y grupos consonánticos
- Pronunciar y discriminar correctamente los fonemas y grupos consonánticos.
- Ampliar y utilizar el vocabulario.

Propuestas para el trabajo en clase:

- Realizar la actividad de manera individual (cada uno con su ordenador), en pequeño grupo o en gran grupo.
- A partir de la actividad propuesta, completar el trabajo con fichas propias o publicadas para reforzar los objetivos. Para diseñar e imprimir fichas nuevas se puede utilizar el editor de fichas de apoyo que acompaña a la aplicación multimedia (véase la sección 4 de esta guía).
- Terminar con una reflexión y puesta en común de las palabras nuevas aprendidas, de aquellas que les han llamado más la atención, de las que les han resultado más difíciles, etc.

Actividad nº7: Ordenar un conjunto de letras para representar por escrito la palabra secreta.

Particularidades según el nivel:

Aprendo a leer
(no disponible)

Ya leo
(disponible)

Aprendo español
(disponible)

Relación con el currículo:

Contenidos

- Comprensión, lectura y producción de palabras y pictogramas.
- Traducción de imágenes al lenguaje verbal.
- Utilización de pictogramas.
- Grupos consonánticos. Discriminación, lectura y construcción de palabras.
- Ordenación correcta de las letras de una palabra.
- Descomposición de palabras en letras.
- Correspondencia entre grafías y fonemas.
- Discriminación entre sonidos.
- Ampliación y uso de vocabulario.
- Ortografía. Escritura correcta de palabras.

Objetivos

- Interpretar y leer imágenes y pictogramas.
- Leer y escribir palabras con fonemas y grupos consonánticos
- Pronunciar y discriminar correctamente los fonemas y grupos consonánticos.
- Ampliar y utilizar el vocabulario.

Propuestas para el trabajo en clase:

- Realizar la actividad de manera individual (cada uno con su ordenador), en pequeño grupo o en gran grupo.
- A partir de la actividad propuesta, completar el trabajo con fichas propias o publicadas para reforzar los objetivos. Para diseñar e imprimir fichas nuevas se puede utilizar el editor de fichas de apoyo que acompaña a la aplicación multimedia (véase la sección 4 de esta guía).
- Terminar con una reflexión y puesta en común de las palabras nuevas aprendidas, de aquellas que les han llamado más la atención, de las que les han resultado más difíciles, etc.

Actividad nº8: Escribir frases a partir de la representación con pictogramas de una frase.

Particularidades según el nivel:

Aprendo a leer
(no disponible)

Ya leo
(disponible)

Aprendo español
(disponible)

Relación con el currículo:

Contenidos

- Comprensión, lectura y producción de palabras, frases y pictogramas.
- Traducción de imágenes al lenguaje verbal.
- Utilización de pictogramas.
- Grupos consonánticos. Discriminación, lectura y construcción de palabras.
- Correspondencia entre grafías y fonemas.
- Discriminación entre sonidos.
- Ampliación y uso de vocabulario.
- Ortografía. Escritura correcta de palabras.
- Orden de las palabras en las frases. Construcción de frases bien estructuradas.
- Colocación de la mayúscula y el punto dentro de la frase.
- El género y el número.

Objetivos

- Interpretar y leer imágenes y pictogramas.
- Leer y escribir palabras y frases con fonemas y grupos consonánticos
- Pronunciar y discriminar correctamente los fonemas y grupos consonánticos.
- Leer y comprender frases con pictogramas.
- Ampliar y utilizar el vocabulario.
- Crear y ordenar frases bien estructuradas. Ordenar palabras en la frase.
- Utilizar la mayúscula y el punto correctamente dentro de la frase.
- Diferenciar el género y el número.

Propuestas para el trabajo en clase:

- Realizar la actividad de manera individual (cada uno con su ordenador), en pequeño grupo o en gran grupo.
- A partir de la actividad propuesta, completar el trabajo con fichas propias o publicadas para reforzar los objetivos. Para diseñar e imprimir fichas nuevas se puede utilizar el editor de fichas de apoyo que acompaña a la aplicación multimedia (véase la sección 4 de esta guía).
- Terminar con una reflexión y puesta en común de las palabras nuevas aprendidas, de aquellas que les han llamado más la atención, de las que les han resultado más difíciles, etc.

Actividad nº9: Ordenar un conjunto de palabras para representar por escrito la frase secreta.

Particularidades según el nivel:

Aprendo a leer
(no disponible)

Ya leo
(disponible)

Aprendo español
(disponible)

Relación con el currículo:

Contenidos

- Comprensión, lectura y producción de palabras, frases y pictogramas.
- Grupos consonánticos. Discriminación, lectura y construcción de palabras.
- Correspondencia entre grafías y fonemas.
- Discriminación entre sonidos.
- Ampliación y uso de vocabulario.
- Ortografía. Escritura correcta de palabras.
- Orden de las palabras en las frases. Construcción de frases bien estructuradas.
- Colocación de la mayúscula y el punto dentro de la frase.
- El género y el número.

Objetivos

- Interpretar y leer imágenes y pictogramas.
- Leer y escribir palabras y frases con fonemas y grupos consonánticos
- Pronunciar y discriminar correctamente los fonemas y grupos consonánticos.
- Leer y comprender frases con pictogramas
- Ampliar y utilizar el vocabulario.
- Crear y ordenar frases bien estructuradas. Ordenar palabras en la frase.
- Utilizar la mayúscula y el punto correctamente dentro de la frase.
- Diferenciar el género y el número.

Propuestas para el trabajo en clase:

- Realizar la actividad de manera individual (cada uno con su ordenador), en pequeño grupo o en gran grupo.
- A partir de la actividad propuesta, completar el trabajo con fichas propias o publicadas para reforzar los objetivos. Para diseñar e imprimir fichas nuevas se puede utilizar el editor de fichas de apoyo que acompaña a la aplicación multimedia (véase la sección 4 de esta guía).
- Terminar con una reflexión y puesta en común de las palabras nuevas aprendidas, de aquellas que les han llamado más la atención, de las que les han resultado más difíciles, etc.

Sección 4: Materiales Complementarios

4.1 Editor de Fichas Impresas

4.1.1 Presentación de la aplicación

Desde el menú de La Cueva de Tragapalabras se puede acceder a una aplicación para el diseño e impresión de fichas que sirve para preparar actividades adicionales. El acceso a esta aplicación se efectúa haciendo clic sobre la pestaña "editor de fichas" (véase la figura 1).



Figura 1 - Pantalla de inicio y acceso a las secciones

Las fichas que se pueden diseñar con la ayuda de esta aplicación tienen orientación horizontal y se puede incluir en ellas cualquiera de los pictogramas que aparecen en la aplicación multimedia. En la figura 2 se muestra el aspecto de una ficha diseñada con esta aplicación. Para que se vea la sencillez de uso del editor cabe resaltar que esta ficha se ha realizado en menos de un minuto.

A sample worksheet titled "Ficha 1: Escribe un cuento..." (Worksheet 1: Write a story...). Below the title is the instruction "Escribe un cuento con estos tres personajes." (Write a story with these three characters.). There are three cartoon characters: a boy with yellow hair, a girl with brown hair, and an elderly woman with grey hair. Below each character are three horizontal lines for writing their names. The names "niño", "niña", and "abuela" are already written in cursive. At the bottom of the worksheet, there are several horizontal lines for writing the story.

Figura 2 - Ejemplo de ficha

4.1.2 Uso de la aplicación

El editor de fichas tiene una estructura de tipo asistente que hace su uso muy simple. El asistente está compuesto por seis pasos, los cinco primeros orientados al diseño de la ficha y el sexto a la impresión. En la parte inferior de la ventana aparecen los controles para que el usuario complete los datos del paso actual y en la parte superior izquierda los botones para avanzar y retroceder. Además en todos los pasos se muestra una pre-visualización de cómo quedará la ficha impresa.

El usuario puede avanzar al paso siguiente o retroceder al anterior empleando las flechas situadas en la esquina superior izquierda del editor. Cuando se pulsa en el botón de retroceso se vuelve al paso anterior descartando los cambios del paso actual.

Paso 1: Inicio

En este paso el maestro da un título para la ficha y elige el tipo de pauta a utilizar y el espaciado entre las líneas de la pauta (véase la figura 3). Hay disponibles tres estilos de pauta: simple (línea única), normal (línea doble) y montessori. Se puede elegir entre dos espaciados: 4 mm y 5 mm. En el caso de la pauta simple el espaciado seleccionado influye en el tamaño de letra empleado en el texto situado bajo los pictogramas.

Una vez completados estos datos se puede avanzar hasta el siguiente paso.

Paso 2: Enunciado

En este paso se puede añadir a la ficha un enunciado de hasta tres líneas (véase la figura 4). Este enunciado se añade a la ficha debajo del título con un tamaño de fuente algo inferior.

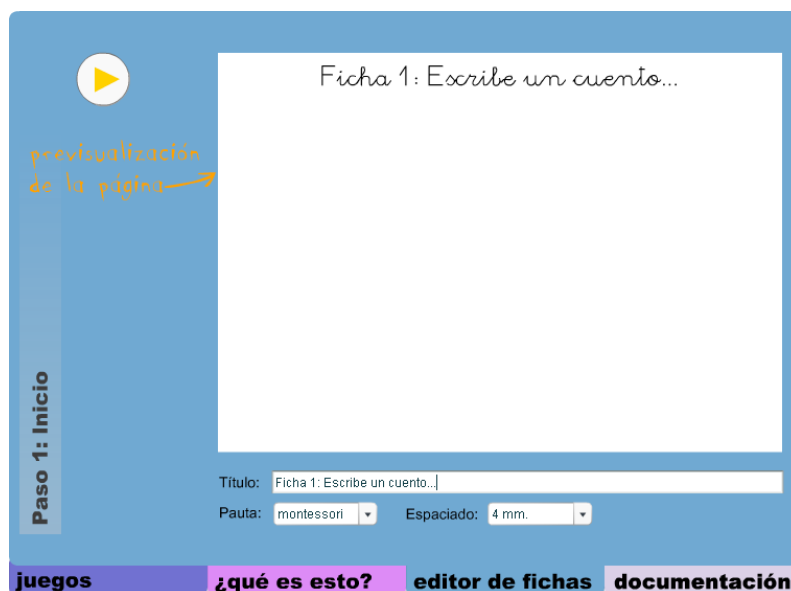


Figura 3 - Paso 1: Inicio

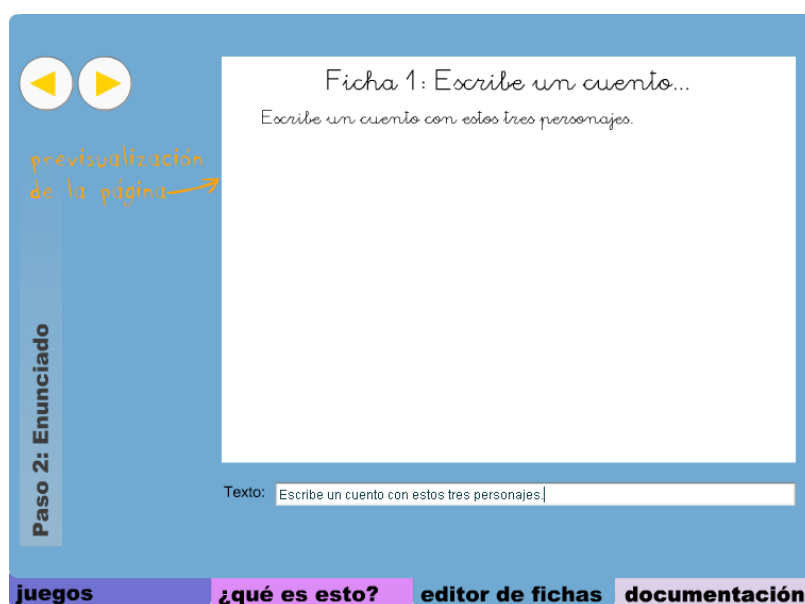


Figura 4 - Paso 2: Enunciado

Paso 3: Pictogramas (1)

El tercer paso permite incorporar a la ficha pictogramas de la librería de más de 150 pictogramas incluidos en La Cueva de Tragapalabras. En primer lugar usando la lista desplegable se selecciona el número de pictogramas que se quiere incluir en la ficha.

Una vez seleccionado el número de pictogramas en la previsualización de la ficha aparecen tantos recuadros como pictogramas (véase la figura 5).

Para incorporar un pictograma a uno de los huecos de la ficha hay que seleccionarlo haciendo clic sobre él (véase la figura 6). Cuando hay un hueco seleccionado se muestra la lista desplegable "Picto" que permite seleccionar el pictograma para ese hueco. Cuando se selecciona un hueco por primera vez en la lista "Picto" no hay ningún pictograma seleccionado.

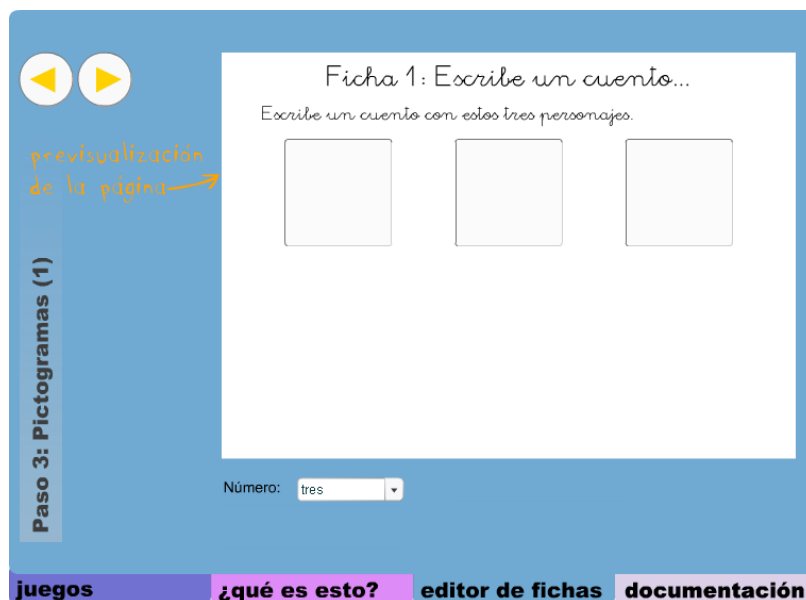


Figura 5 - Paso 3: Pictogramas (1)



Figura 6 - Paso 3: Pictogramas (1), hueco seleccionado

Cuando se selecciona un pictograma para un hueco se muestra el pictograma en la previsualización de la ficha (véase figura 7). Al seleccionar un pictograma el editor automáticamente dimensiona el dibujo para ocupar lo mejor posible el espacio y muestra el control de escala que permite modificar el tamaño del pictograma.

Una vez seleccionados todos los pictogramas (véase la figura 8) se puede avanzar hasta el siguiente paso.



Figura 7 - Paso 3: Pictogramas (1), selección de pictograma y escala



Figura 8 - Paso 3: Pictogramas (1), huecos completados

Paso 4: Pictogramas (2)

En este cuarto paso el usuario empleando las casillas de verificación puede incorporar debajo de cada pictograma el texto para cada dibujo y/o una pauta vacía para que el niño pueda escribir el texto debajo (véase la figura 9). Tanto para el texto como para la pauta vacía se emplea la pauta seleccionado en el "Paso 1" (en la figura montessori de 4mm).



Figura 9 - Paso 4: Pictogramas (2)

Paso 5: Pauta al final de la ficha

En el último paso del diseño se pueden incorporar al final de la página pautas que los niños pueden emplear para completar la ficha según el enunciado (véase la figura 10). Para esta pauta se emplea la pauta seleccionado en el "Paso 1" (en la figura montessori de 4mm).

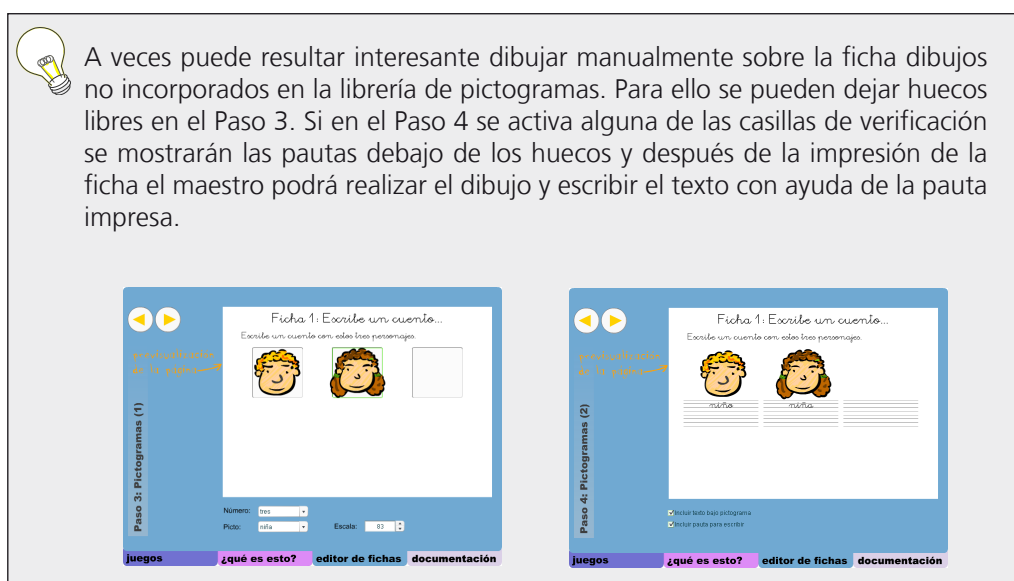




Figura 10 - Paso 5: Pauta al final

Paso 6: Imprimir

En el último paso del editor se puede imprimir la ficha diseñada usando el botón de la derecha (véase la figura 11). Al pulsar el botón izquierdo se vuelve al paso 1 del asistente para crear una nueva ficha.



Figura 11 - Paso 6: Imprimir ¿y volver a empezar?

Antes de imprimir la ficha es necesario asegurarse que la orientación del papel en el controlador de impresora está en modo horizontal. La forma de hacerlo depende del

sistema operativo y del modelo de impresora, si no sabe como hacerlo acuda al manual de su impresora.

4.2 Tarjetas de Pictogramas y Palabras

Puede ser interesante complementar los juegos de La Cueva de Tragapalabras con otras actividades tradicionales en el aula. Para algunas de estas actividades puede ser necesario contar con tarjetas con los pictogramas y las palabras. Se suministra un fichero en formato PDF con las tarjetas listas para imprimir.

Las páginas impares contienen el anverso de las tarjetas y las pares el reverso. Si quiere imprimir las tarjetas con parte de atrás debe imprimir todas las páginas a doble cara, si no imprima sólo las impares.

Anexo 1: Personalización

El material didáctico La Cueva de Tragapalabras utiliza librerías con aproximadamente doscientos pictogramas y cien frases. Si se ha instalado este software en un servidor web o en el disco duro se puede personalizar el contenido de estas librerías añadiendo nuevos elementos o seleccionándolos por temas.

La forma en la que está diseñado este material abre las puertas a múltiples posibilidades de personalización que se pueden abordar sin tener conocimientos de programación y que pueden estar al alcance de un usuario informático con unas capacidades medias. Algunas de estas posibilidades son:

- Traducir el material a otra lengua.
- Elaborar librerías de pictogramas y frases con contenidos propios de una determinada unidad didáctica.

Para poder personalizar La Cueva de Tragapalabras es necesario disponer de una copia en CD del software, no se puede personalizar el material si tiene acceso a él mediante Internet.

A1.1 Personalizando los pictogramas

La lista de pictogramas está incluida en el fichero "pictoteca.xml" de la aplicación y los recursos visuales y sonoros en la carpeta "pictoteca". El archivo "pictoteca.xml" está en formato XML según el esquema descrito en el fichero "pictoteca.xsd".

Para cada pictograma en el fichero XML hay un elemento "pictograma", este elemento tiene dos atributos: "termino" y "nombre_rec". El primero indica la palabra que representa el pictograma y el segundo el inicio del nombre de fichero para la imagen y la audición. Así por ejemplo para el pictograma "melón" aparece la siguiente línea en el archivo "pictoteca.xml": <pictograma termino="melón" nombre_rec="melon"/>.

La imagen para cada pictograma se almacena en formato swf y la audición en mp3. Así para la palabra melón en la carpeta "pictoteca" hay dos archivos: melon.swf que contiene la imagen y melon.mp3 que contiene la audición.

Para añadir un pictograma a la librería basta con añadir un elemento pictograma en el archivo "pictoteca.xml" y los ficheros swf y mp3 en la carpeta "pictoteca". Así si se

quiere añadir el pictograma camión se añadiría la siguiente línea a "pictoteca.xml": `<pictograma termino="camión" nombre_rec="camion"/>`. Después de guardar el XML se copiarían a la carpeta "pictoteca" dos archivos: "camion.swf" con la imagen y "camion.mp3" con la audición.

Es importante señalar que no es necesario nada más para que en los juegos se empiece a utilizar la nueva palabra ya que en el procesamiento inicial de la pictoteca se le asignará un grado de dificultad. Además La Cueva de Tragapalabras incluye un módulo capaz de separar en sílabas todas las palabras de la pictoteca con lo que la nueva palabra se utilizará incluso en aquellos juegos que se basan en la descomposición en sílabas.

Si se desea eliminar una palabra hay que eliminar además de los dos recursos la línea correspondiente del XML.

En caso de querer traducir los términos a otra lengua bastaría con sustituir para cada pictograma el atributo término y sustituir el mp3 correspondiente con la grabación en la lengua a la que se está traduciendo. Así, por ejemplo, si estuviéramos traduciendo al inglés el material para traducir el termino sol bastaría con cambiar en "pictoteca.xml" la línea para el pictograma sol de la siguiente manera: `<pictograma termino="sun" nombre_rec="sol"/>`; además se sustituiría el archivo "sol.mp3" por otro fichero en formato mp3 con la grabación de la palabra "sun".

Si se ha instalado La Cueva de Tragapalabras en un servidor web y se desea personalizar la librería de pictogramas hay que ser muy cuidadoso con el peso de las imágenes y de las audiciones para que no se ralentice excesivamente su descarga.

A1.2 Personalizando las frases

La lista de frases está incluida en el fichero "frases.xml" de la aplicación y los recursos sonoros en la carpeta "frases". El archivo "frases.xml" está en formato XML según el esquema descrito en el fichero "frases.xsd".

Para cada frase en el fichero XML hay un elemento "frase", este elemento tiene dos atributos: "id" y "texto". El primero es un identificador de la frase que no se debe repetir y el segundo el texto de la frase. Así por ejemplo para la frase 25 aparece la siguiente línea en el archivo "frases.xml": `<frase id="25" texto="Dos orejas y una/uno/boca."/>`. Cuando no existe pictograma para una palabra, pero existe otro que se puede utilizar se puede indicar pegado a la palabra y entre dos barras (/). En la frase de ejemplo se asocia el pictograma de "uno" a la palabra "una".

La audición para cada frase se almacena en formato mp3. Así para la frase 25 en la carpeta "frases" se almacena como "frase25.mp3".

Para añadir una frase a la librería basta con añadir un elemento frase en el archivo "frases.xml" y el fichero mp3 en la carpeta "frases". Así si se quiere añadir la frase "El camión se cruzo con una bicicleta." se añadiría la siguiente línea a "frases.xml": `<frase id="101" texto="El camión se cruzo/cruzar/ con una/uno/ bicicleta."/>`, se debe guardar después el archivo, y el archivo "frase101.mp3" con la audición a la carpeta "frases". El id podría ser otro siempre que no exista ninguna frase con el mismo. Las frases en el archivo se ordenan según la dificultad, así que la nueva frase se debe colocar en la posición que se considere acorde a su dificultad. Es importante señalar que no es necesario nada más para que en los juegos se empiece a utilizar la nueva frase.

Para realizar la traducción de cada frase a otra lengua bastaría con modificar el atributo texto de la frase en el archivo "frases.xml" con la traducción y sustituir el mp3 por la grabación con la frase traducida.

Si se desea eliminar una frase hay que eliminar además del mp3 la línea correspondiente del XML.

Si se ha instalado La Cueva de Tragapalabras en un servidor web y se desea personalizar la librería de frases hay que ser muy cuidadoso con el peso de las audiciones para que no se ralentice excesivamente su descarga.

A1.3 Personalizando la aplicación en el aula

También se pueden personalizar las librerías de la aplicación si no se tiene acceso a un servidor web para instalarlo y se cuenta con el CD de la aplicación. Para ello se ha de copiar el directorio de la aplicación "web-site" al disco duro del equipo y modificar los XML y las carpetas en el ordenador. Si se quiere modificar alguna de las librerías habitualmente, por ejemplo se seleccionan los pictogramas a utilizar según la unidad didáctica de conocimiento del medio, existe una manera de no tener que modificar la librería en todos los ordenadores del aula cada vez.

Si los equipos del aula están conectados formando una red local se puede instalar la aplicación en un único equipo de la red, por ejemplo en un servidor o en el ordenador del profesor y compartir la carpeta donde se ha instalado. Supongamos por ejemplo que lo instalamos en un ordenador con nombre de red "profe" y en una carpeta que se comparte con el nombre "cueva". Después de compartir esta carpeta se podrá acceder desde el resto de los equipos conectados en red a la aplicación con las modificaciones que se efectúen en las librerías de la aplicación sobre el ordenador del profesor.

Para completar la tarea lo mejor sería añadir un acceso directo en cada uno de los ordenadores de los alumnos apuntando a la aplicación en el ordenador del profesor, según el ejemplo: "\\profe\\cueva\\web-site\\index.html".

Supongamos que ya hemos conseguido que todos los ordenadores del aula accedan a la instalación de La Cueva de Tragapalabras del ordenador del profesor, ahora falta personalizar las librerías de la aplicación. El maestro aún quiere utilizar sus pictogramas según la unidad didáctica de conocimiento del medio. Hay quince unidades y ha preparado las imágenes y las audiciones para los pictogramas.

Por otro lado ha preparado un fichero "pictoteca.xml" para cada una de las unidades llamados "pictoteca1.xml", "pictoteca2.xml" y así hasta "pictoteca15.xml" y los almacena en la carpeta de instalación de la aplicación, donde está "pictoteca.xml". Borra "pictoteca.xml" y el contenido de la carpeta "pictoteca" y copia en la carpeta todas las imágenes y audiciones que ha preparado. Siguiendo este procedimiento antes de trabajar con los pictogramas de cada unidad sólo tiene que copiar el XML correspondiente como "pictoteca.xml", por ejemplo para la unidad 5 copia "pictoteca5.xml" como "pictoteca.xml".

Para que el alumno y el maestro sepan con qué librería de pictogramas va a jugar es posible poner un título a la librería en el fichero pictoteca. Para ello es necesario añadir un atributo al elemento pictoteca del fichero XML. Supongamos que se ha preparado una librería con el tema "Medios de transporte y comunicación" el inicio del archivo sería el siguiente:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<pictoteca xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
xsi:noNamespaceSchemaLocation="pictoteca.xsd" rutaCarpeta="pictoteca"
titulo="Medios de transporte y comunicación">
```

Al arrancar el juego con esta librería de pictogramas en la pantalla inicial aparecerá el título inmediatamente debajo del logotipo de La Cueva de Tragapalabras (véase la figura 12).



Figura 12 - Pantalla de inicio con la librería "Medios de transporte y comunicación"

Si desea trabajar con los juegos que emplean frases deberá seguir un procedimiento de personalización análogo al indicado en el párrafo anterior para los pictogramas.

Si no dispone de los conocimientos sobre el sistema operativo para seguir este procedimiento existen multitud de páginas en internet donde puede aprender como compartir una carpeta o acceder a un recurso en red.



La Cueva de Tragapalabras

Guía de Utilización

premios cnice 2007

premios a materiales educativos
curriculares en soporte electrónico que puedan ser
utilizados y difundidos por internet

La Cueva de Tragapalabras

- Guía de Utilización -

premios cnice 2007

premios a materiales educativos
curriculares en soporte electrónico que puedan ser
utilizados y difundidos por internet

Sección 1: Introducción	5
Sección 2: Uso General de los Juegos	7
2.1 Inicio de la Aplicación	7
2.2 Accediendo a las Actividades	7
2.3 Interfaz de las Actividades	8
2.4. Información sobre las Actividades	9
Sección 3: Uso de las Actividades	10
3.1 Actividad nº1	11
3.2 Actividad nº2	12
3.3 Actividad nº3	13
3.4 Actividad nº4	15
3.5 Actividad nº5	16
3.6 Actividad nº6	17
3.7 Actividad nº7	18

3.8 Actividad nº8	19
3.9 Actividad nº9	20
Anexo 1: Requisitos Hardware y Software	22

Sección 1: Introducción

Una vez completada la carga del material es necesario pulsar el botón “empezar” (véase la figura 1). La carga será inmediata si está cargando el material desde el CD o desde el disco duro o puede requerir unos pocos minutos si dispone de una conexión a internet lenta y es la primera vez que accede.



Figura 1 - Pantalla de carga del material

El botón de la parte inferior derecha de la pantalla de carga permite mostrar el material en una ventana aparte a pantalla completa, esto hará más fácil la lectura de los textos durante el juego. Esta opción puede no funcionar en todos los sistemas operativos y navegadores por problemas de compatibilidad con Javascript, ha sido probada

con éxito en sistemas operativos Windows y con los navegadores web Internet Explorer 7, Firefox 2 y Opera 9. Cuando se está usando Internet Explorer 7 sobre Windows también se puede pasar a pantalla completa presionando Ctrl + Enter.

El acceso al material didáctico se efectúa a través de la pantalla de inicio que se muestra en la figura 2.



Figura 2 - Pantalla de inicio de La Cueva de Tragapalabras

Esta pantalla es el punto de partida para la utilización de cualquiera de los recursos que contiene el material, para ello basta con hacer clic en las pestañas inferiores:

- “juegos”: Acceso a los juegos interactivos. Para empezar a jugar basta con rellenar la tarjeta y hacer clic sobre la tijera. Esta guía se centra principalmente en explicar su funcionamiento.
- “¿qué es esto?”: Pequeña descripción del material y de las distintas secciones.
- “editor de fichas”: Aplicación destinada al maestro que permite preparar fichas impresas con los pictogramas que aparecen en los juegos. Su funcionamiento se explica en la Guía Didáctica.
- “documentación”: Acceso a todos los documentos e información de La Cueva de Tragapalabras. En la Guía Didáctica se desarrollan los aspectos pedagógicos. En la Guía de Utilización, este documento, se explica el funcionamiento de la aplicación multimedia. Además de estas dos guías desde esta sección se puede acceder a un foro de usuarios en internet.

Como se comentó anteriormente esta guía se centra en explicar el uso de los juegos interactivos. Dado que este material está destinado a niños de entre 5 y 7 años que se están iniciando en la lectura esta guía se dirige al maestro ya que será el encargado de explicar el funcionamiento a los alumnos.

Sección 2: Uso General de los Juegos

2.1 Inicio de la Aplicación

Para acceder a los juegos interactivos es necesario que el niño complete los datos que se le solicitan en la tarjeta que aparece en la página de inicio del material (véase la figura 2).

Además del nombre hay que seleccionar el nivel entre “aprendo a leer”, “ya leo” y “aprendo español”. El nivel “aprendo español” está destinado a niños cuya lengua materna no sea el español y que tengan dificultades para su aprendizaje. La aplicación de los dos primeros niveles dependerá del nivel concreto del alumno y de las orientaciones metodológicas del maestro. En principio y de forma general se puede identificar el nivel “aprendo a leer” con Educación Infantil y el nivel “ya leo” con el primer ciclo de Educación Primaria, para más información sobre la adecuación de los niveles puede acudir a la Guía Didáctica.

La última casilla de verificación deberá activarse si el método de lectura empleado usa sólo mayúsculas.

Una vez que se han completado los datos para acceder a los juegos basta con hacer clic sobre la tijera.

2.2 Accediendo a las Actividades

El acceso a las actividades se efectúa desde el interior de la cueva de Tragapalabras (véase la figura 3). Cada una tiene asociada una puerta. En el nivel “aprendo a leer” la mayoría de las puertas aparecen bloqueadas con un tablón, no es posible jugar a estos juegos en este nivel.

Hay dos grupos de actividades, en la parte derecha de la cueva se agrupan las actividades relacionadas con palabras, sílabas y letras y en la izquierda las que usan frases. De esta manera resulta sencillo al maestro indicar a los alumnos el juego que se utilizará en una sesión identificando la zona de la cueva donde está y el color de la puerta.

Para salir de La Cueva de Tragapalabras y volver al inicio hay que hacer clic en el interruptor de la bombilla.

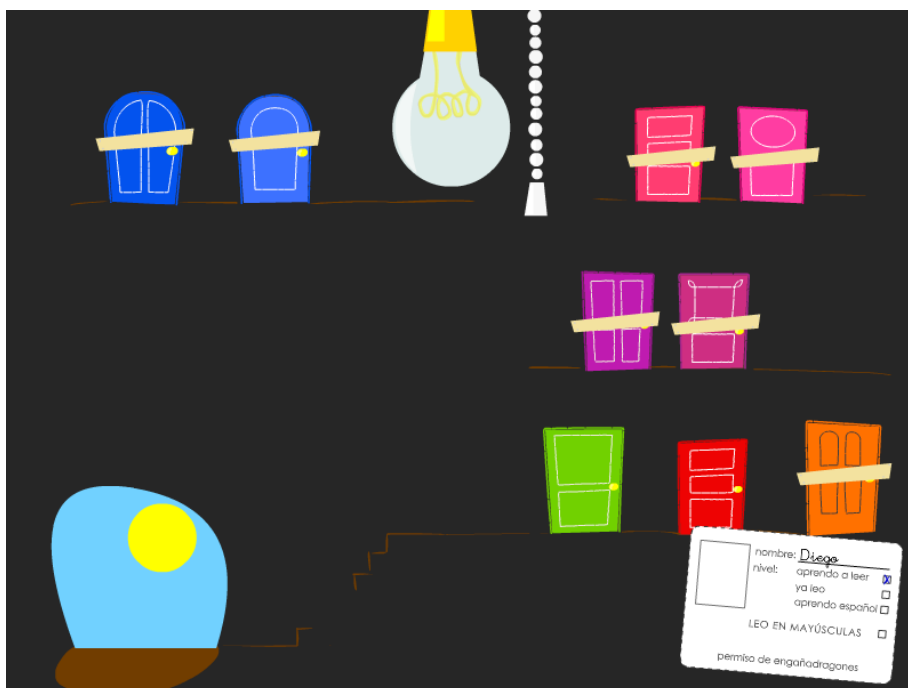


Figura 3 - Acceso a las actividades (nivel "aprendo a leer")

2.3 Interfaz de las Actividades

Aunque el funcionamiento de cada actividad es diferente hay elementos comunes para todas las actividades en la interfaz de usuario. Estos controles están situados en la parte inferior de la pantalla (véase la figura 4).

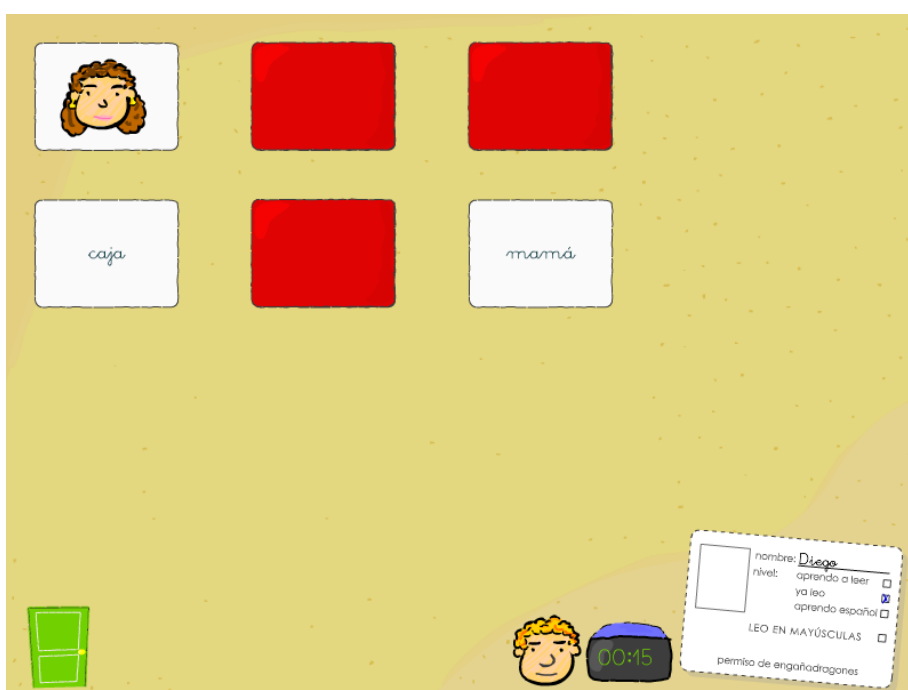


Figura 4 - Interfaz de usuario de la actividad nº1

Los controles de la zona inferior son comunes a todos los juegos:

- Tarjeta: En la tarjeta de engaña-dragones figuran los datos introducidos antes de entrar en la cueva: nombre, nivel y tipo de letras usadas.
- Cronómetro: Indica el tiempo desde que el niño ha iniciado la actividad. Sólo aparece activado en aquellos juegos en los que el tiempo es un factor para determinar si el niño supera las fases del juego. Cuando el tiempo se aproxima al límite de tiempo para completar la fase los números aparecen en naranja y en rojo cuando se ha excedido el tiempo límite. Este aviso visual basado en el color es acompañado de un aviso sonoro y de un cambio de estado en la cara del niño.
- Estado: El rostro del niño muestra distintos gestos dependiendo de la evolución y el resultado de las acciones del usuario (véase la figura 5). Estos gestos están acompañados de mensajes sonoros que animan o indican al alumno sus errores.
- Volver a la cueva: Al pulsar sobre la puerta se regresa a la entrada de la cueva donde se podrá seleccionar otro juego.



Figura 5 - La cara del niño indica como evoluciona el juego: tranquilidad, satisfacción, fase superada, preocupación, fase no superada

2.4. Información sobre las Actividades

Es posible obtener una breve descripción de cada actividad situando el puntero del ratón sobre la puerta de acceso y presionando la tecla "I". En la figura 6 se puede ver la ventana de información de la actividad 1. Para cerrar la ventana de información hay que pulsar sobre la "X" de la esquina superior derecha de la misma.



Figura 6 - Ventana de información sobre la actividad nº1

Sección 3: Uso de las Actividades

Este epígrafe se refiere al funcionamiento de la aplicación y no pretende tratar los aspectos pedagógicos de las actividades, para ello acuda al documento Guía Didáctica.

Como se ha comentado en el epígrafe anterior las actividades disponibles varían dependiendo del nivel seleccionado en la entrada a La Cueva de Tragapalabras. Además, cuando una actividad se encuentra disponible en varios niveles normalmente hay diferencias en su funcionamiento. Entre las diferencias están por ejemplo los estímulos sonoros que recibe el alumno, cómo evoluciona la dificultad del ejercicio o el tiempo máximo para superar una determinada fase del juego.

La siguiente tabla da una visión de conjunto de las actividades disponibles para cada nivel, así como las particularidades de cada actividad en los distintos niveles. Cuando una actividad no está disponible para un determinado nivel se indica en la casilla correspondiente.

	Aprendo a leer	Ya leo	Aprendo español
Actividad nº1	audición al destapar	sin audiciones	audiciones al destapar
Actividad nº2	audición de palabras	sin audición	audición de palabras
Actividad nº3	(no disponible)	(disponible)	(disponible)
Actividad nº4	(no disponible)	(disponible)	(disponible)
Actividad nº5	(no disponible)	(disponible)	(disponible)
Actividad nº6	(no disponible)	(disponible)	(disponible)
Actividad nº7	(no disponible)	(disponible)	(disponible)
Actividad nº8	(no disponible)	(disponible)	(disponible)
Actividad nº9	(no disponible)	(disponible)	(disponible)

Tabla 1 - Disponibilidad y particularidades de las actividades por niveles

3.1 Actividad nº1

Este juego se basa en el popular juego de las parejas. Su objetivo es emparejar la representación escrita de cada palabra con su pictograma. Al principio de cada fase las fichas aparecen cubiertas como muestra la figura 7. Al hacer clic sobre una de las fichas ésta se descubre.

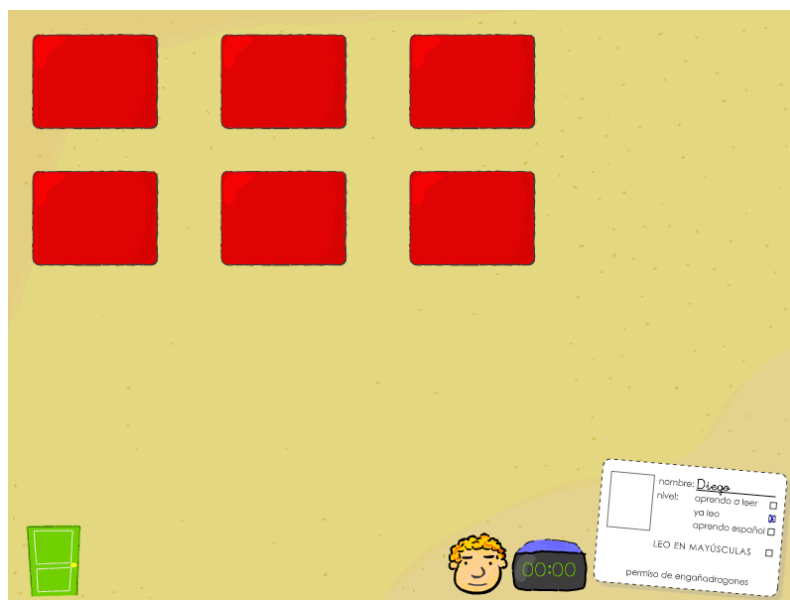


Figura 7 - Actividad nº1, fichas cubiertas

En cada turno se pueden descubrir dos fichas. Cuando se descubre la segunda ficha si no coincide con la palabra de la primera ficha las dos se vuelven a tapar tras unos segundos (véase la figura 8), si coincide ambas fichas permanecen descubiertas (véase la figura 9).

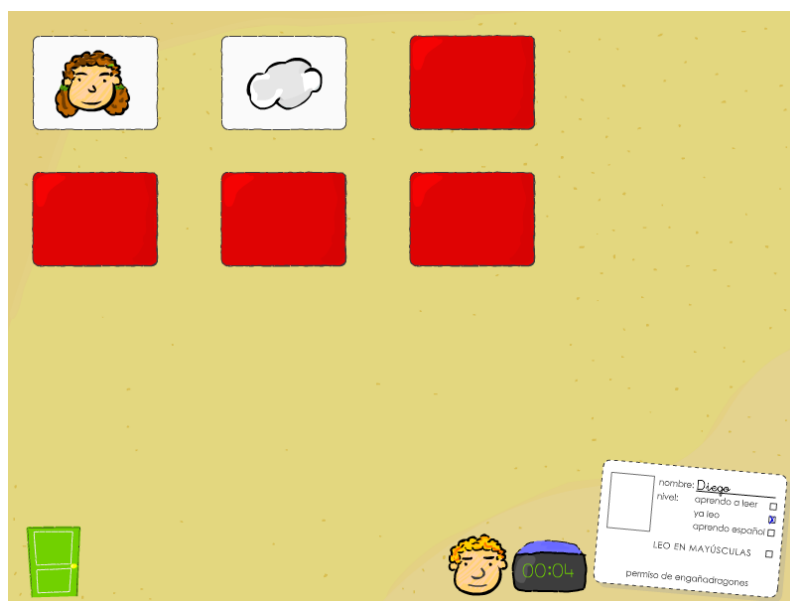


Figura 8 - Actividad nº1, fallo

La fase se acaba cuando todas las fichas están al descubierto (véase la figura 10). Si la partida se completa más rápido del tiempo límite se inicia una nueva partida con una dificultad ligeramente superior, si no, se reduce la dificultad.

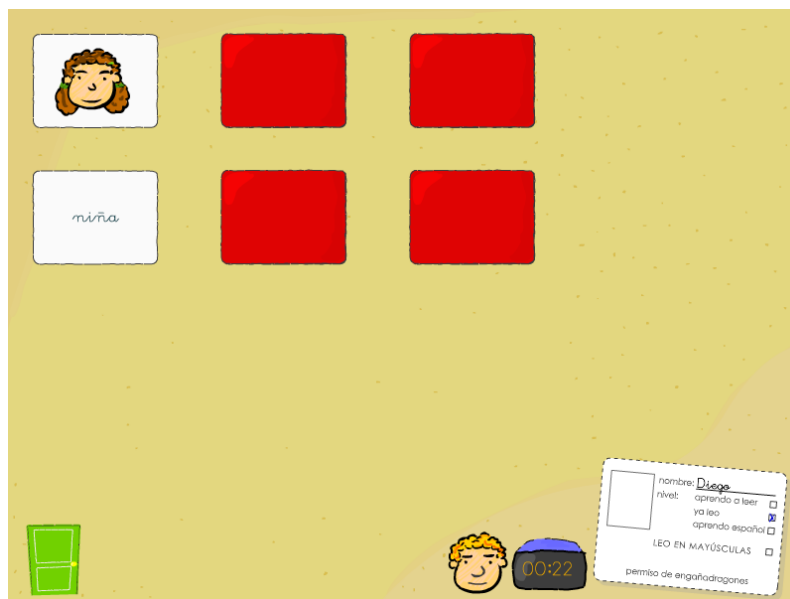


Figura 9 - Actividad nº1, acierto

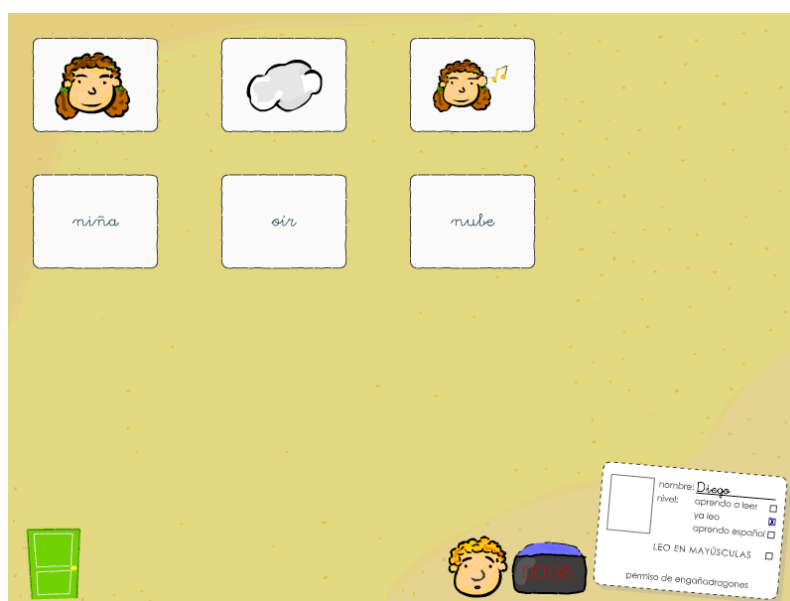


Figura 10 - Actividad nº1, fase completada fuera de tiempo

3.2 Actividad nº2

En este juego en la pantalla aparece una colección de doce pictogramas y, sucesivamente, la representación escrita de cada uno de las doce palabras (véase la figura 11).

El objetivo es asociar el pictograma correspondiente con cada palabra escrita que aparece. Cuando se selecciona un pictograma incorrecto este desaparece y queda a la espera de una nueva respuesta; cuando la respuesta es correcta el pictograma pasa a ser

no seleccionable y aparece una nueva palabra escrita. La fase acaba cuando no quedan en la pantalla pictogramas seleccionables (véase la figura 12).

En este juego el tiempo empleado no tiene relevancia. Se considera que se ha superado la fase cuando se alcanza un cierto porcentaje de aciertos que va aumentando conforme se avanza en el juego, en otro caso la fase no se supera y se reduce la dificultad.



Figura 11 - Actividad nº2



Figura 12 - Actividad nº2, fase completada

3.3 Actividad nº3

El objetivo de esta actividad es completar la típica sopa de letras. A la izquierda de la pantalla aparecen las letras y a la derecha los pictogramas de las palabras que hay que

buscar (véase la figura 13). Cuando se sitúa el cursor del ratón sobre uno de los pictogramas se escucha la locución de la palabra.

Cuando se encuentra una de las palabras en la sopa de letras hay que marcar previamente el pictograma correspondiente, un contorno naranja rodea al pictograma marcado. Después de marcar el pictograma se han de marcar las letras de la palabra haciendo clic sobre ellas, un círculo naranja indica cada letra marcada (vease la figura 14). Para desmarcar una letra basta con hacer clic sobre ella de nuevo.

Cuando se completan las letras de la palabra cuyo pictograma se ha seleccionado la solución de esa palabra se marca en la sopa de letras, el pictograma acertado pasa a ser no seleccionable y se desactivan las letras que forman la palabra (véase la figura 15).

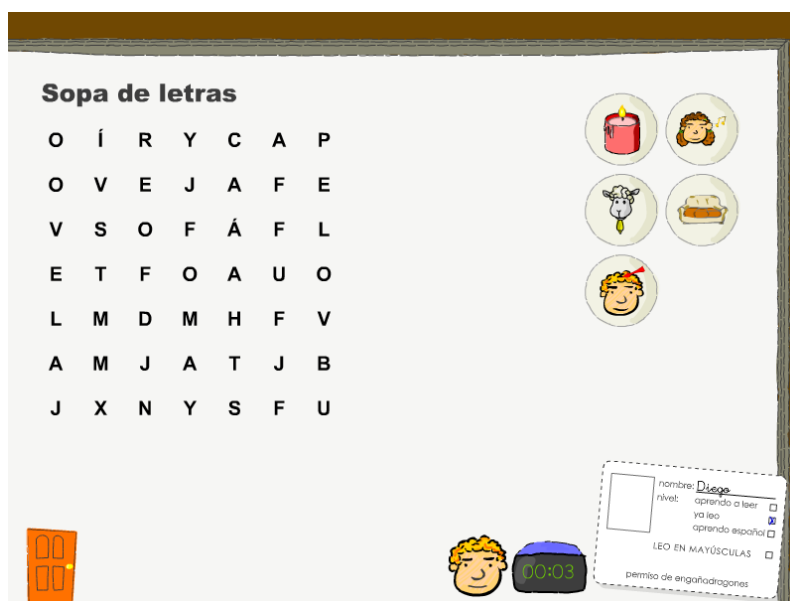


Figura 13 - Actividad nº3



Figura 14 - Actividad nº3, cuatro letras marcadas



Figura 15 - Actividad nº3, palabra completada

3.4 Actividad nº4

El objetivo de esta actividad es escribir la palabra cuyo pictograma se muestra en pantalla usando un conjunto de sílabas (véase la figura 16). Al situar el cursor sobre el pictograma se oye la locución de la palabra.

La palabra debe construirse arrastrando las sílabas a la zona de solución compuesta por los seis recuadros (véase la figura 17). Las sílabas se pueden arrastrar de un recuadro a otro de la zona de solución, cuando se arrastran fuera de esta zona la ficha vuelve a su posición original.

Cuando se compone la palabra en la zona de solución en menos tiempo que el límite se pasa a la siguiente fase, en otro caso se reduce la dificultad para la siguiente partida.

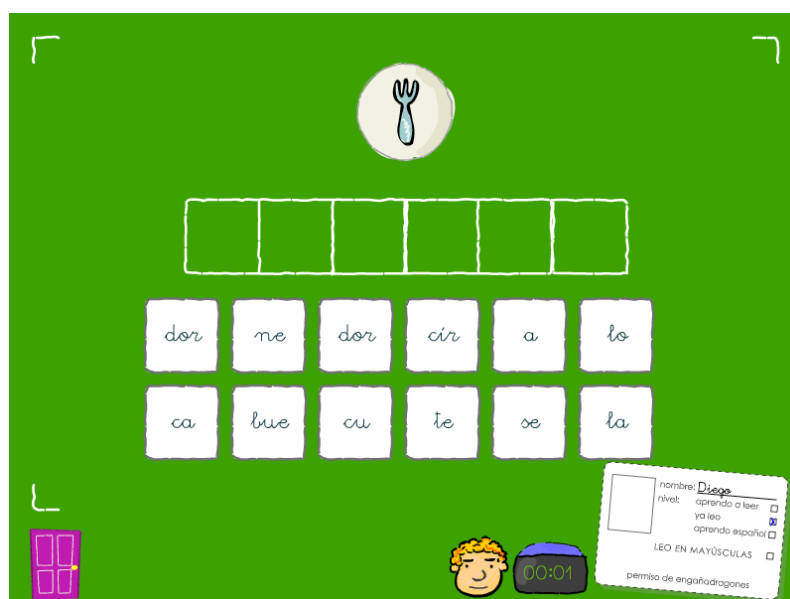


Figura 16 - Actividad nº4

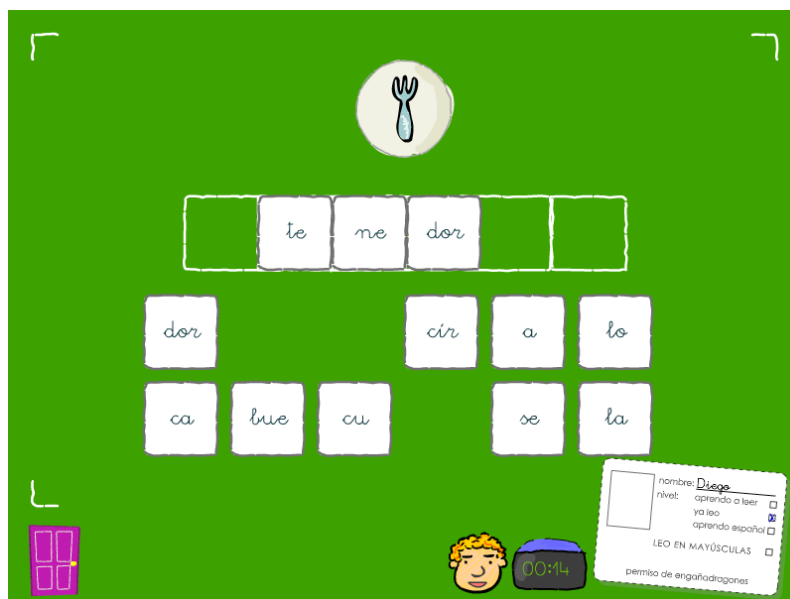


Figura 17 - Actividad nº4, fase completada

3.5 Actividad nº5

El objetivo de esta actividad es ordenar la sílabas que aparecen en pantalla para componer una de las palabras incluidas en La Cueva de Tragapalabras (véase la figura 18). Hay que tener en cuenta que en algunas ocasiones un conjunto de sílabas puede usarse para escribir palabras válidas no reconocibles por el juego, en ese caso habrá que seguir buscando la palabra objetivo hasta dar con ella.

La palabra debe construirse arrastrando las sílabas a la zona de solución compuesta por los seis recuadros (véase la figura 19). Las sílabas se pueden arrastrar de un recuadro a otro de la zona de solución, cuando se arrastran fuera de esta zona la ficha vuelve a su posición original.

Cuando se compone la palabra en la zona de solución en menos tiempo que el límite se pasa a la siguiente fase, en otro caso se reduce la dificultad para la siguiente partida.

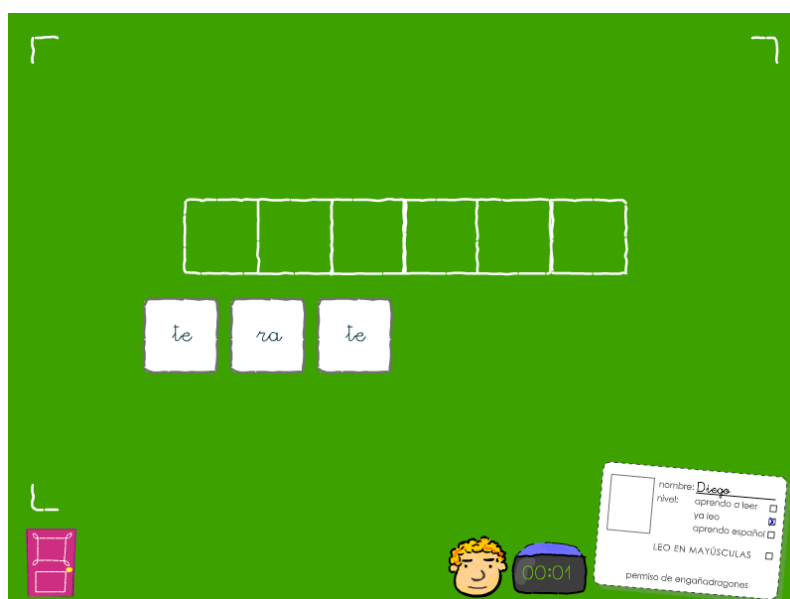


Figura 18 - Actividad nº5

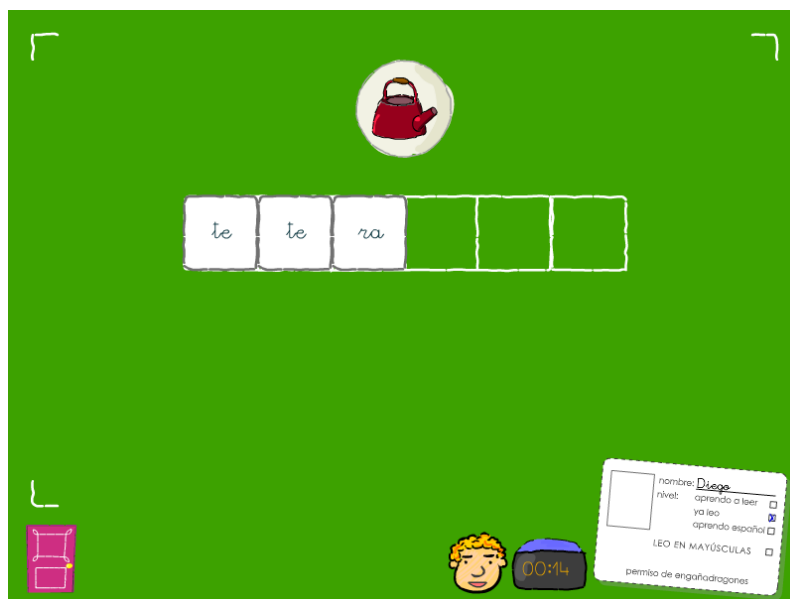


Figura 19 - Actividad nº5, fase completada

3.6 Actividad nº6

El objetivo de esta actividad es escribir la palabra cuyo pictograma se muestra en pantalla usando un grupo de letras (véase la figura 20). Al situar el cursor sobre el pictograma se oye la locución de la palabra.

La palabra debe construirse arrastrando las letras a la zona de solución compuesta por los diez recuadros (véase la figura 21). Las sílabas se pueden arrastrar de un recuadro a otro de la zona de solución, cuando se arrastran fuera de estos recuadros la ficha vuelve a su posición original.

Cuando se compone la palabra en la zona de solución en menos tiempo que el límite se pasa a la siguiente fase, en otro caso se reduce la dificultad para la siguiente partida.

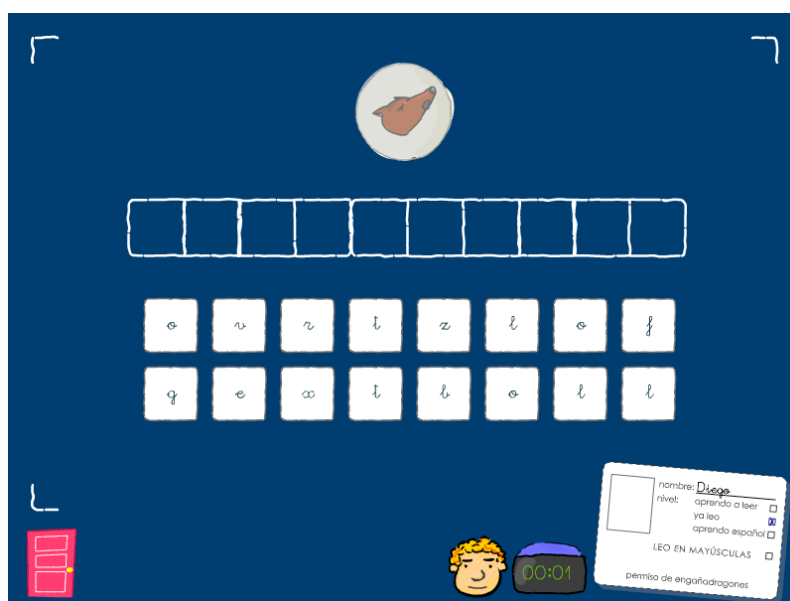


Figura 20 - Actividad nº6

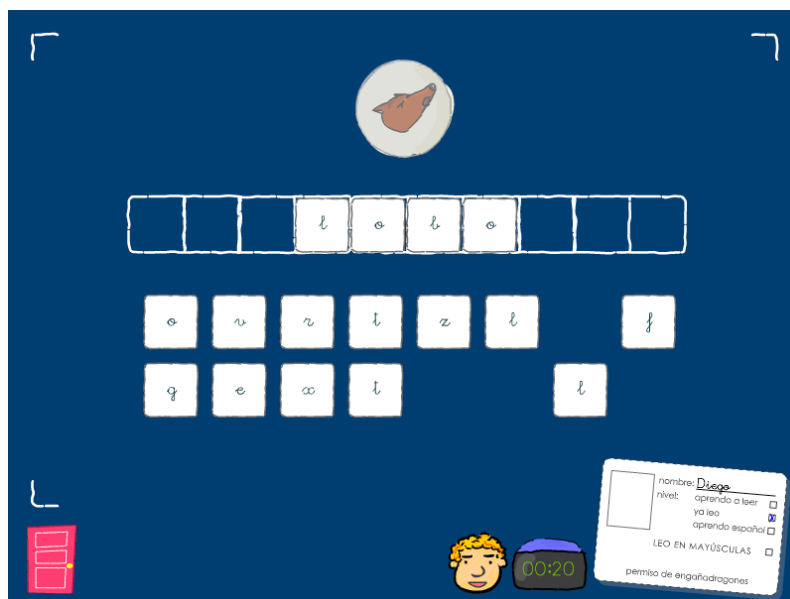


Figura 21 - Actividad nº6, fase completada

3.7 Actividad nº7

El objetivo de esta actividad es ordenar un conjunto de letras para escribir una palabra reconocida por La Cueva de Tragapalabras (véase la figura 22). Hay que tener en cuenta que en algunas ocasiones un conjunto de letras puede usarse para escribir palabras válidas no reconocibles por el juego, en ese caso habrá que seguir buscando la palabra objetivo hasta dar con ella.

La palabra debe construirse arrastrando las letras a la zona de solución compuesta por los diez recuadros (véase la figura 23). Las letras se pueden arrastrar de un recuadro a otro de la zona de solución, cuando se arrastran fuera de la zona la ficha vuelve a su posición original.

Cuando se compone la palabra en la zona de solución en menos tiempo que el límite se pasa a la siguiente fase, en otro caso se reduce la dificultad para la siguiente partida.

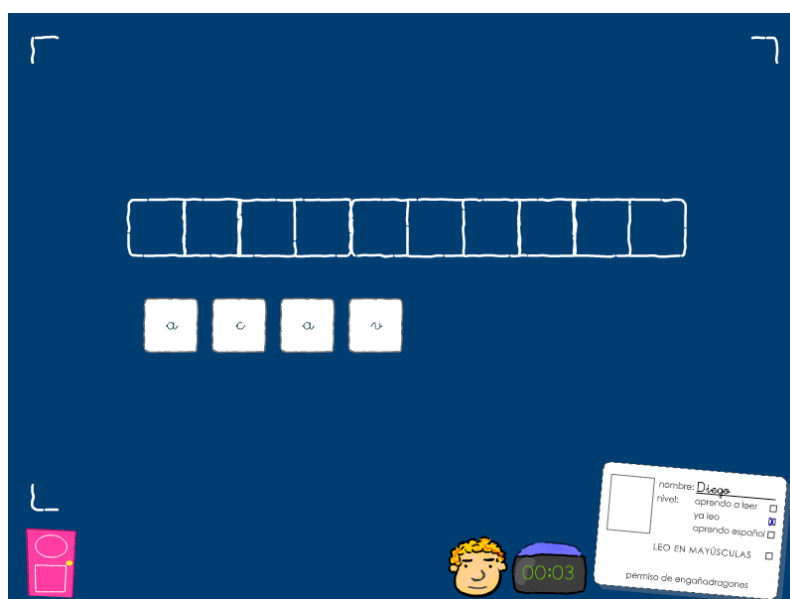


Figura 22 - Actividad nº7

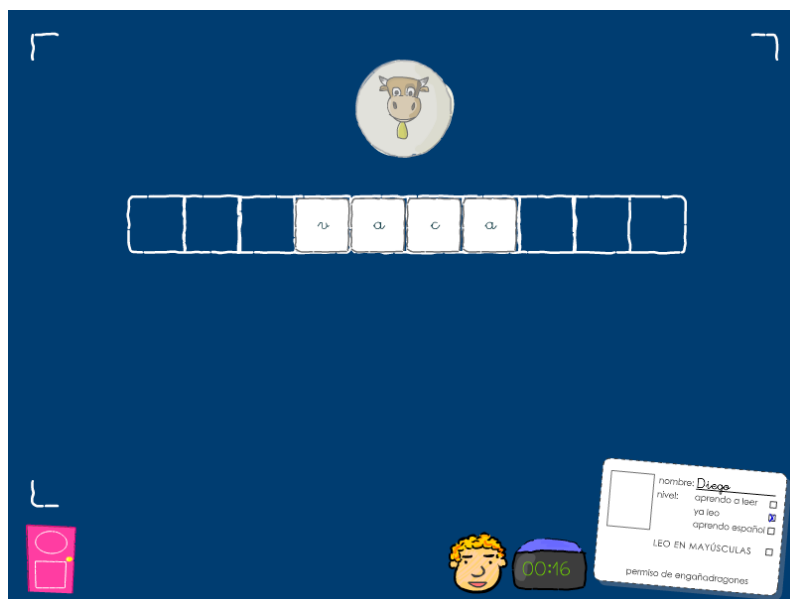


Figura 23 - Actividad nº7, fase completada

3.8 Actividad nº8

En esta actividad el alumno debe escribir utilizando fichas con palabras la frase escrita con pictogramas (véase la figura 24). Además de mostrar la frase escrita usando pictogramas se escucha la frase.

La frase debe construirse arrastrando las palabras a la zona de solución compuesta por los siete recuadros (véase la figura 25). Las palabras se pueden arrastrar de un recuadro a otro de la zona de solución, cuando se arrastran fuera de la zona de solución la ficha vuelve a su posición original.

Cuando se compone la frase en la zona de solución en menos tiempo que el límite se pasa a la siguiente fase, en otro caso se reduce la dificultad para la siguiente partida.



Figura 24 - Actividad nº8

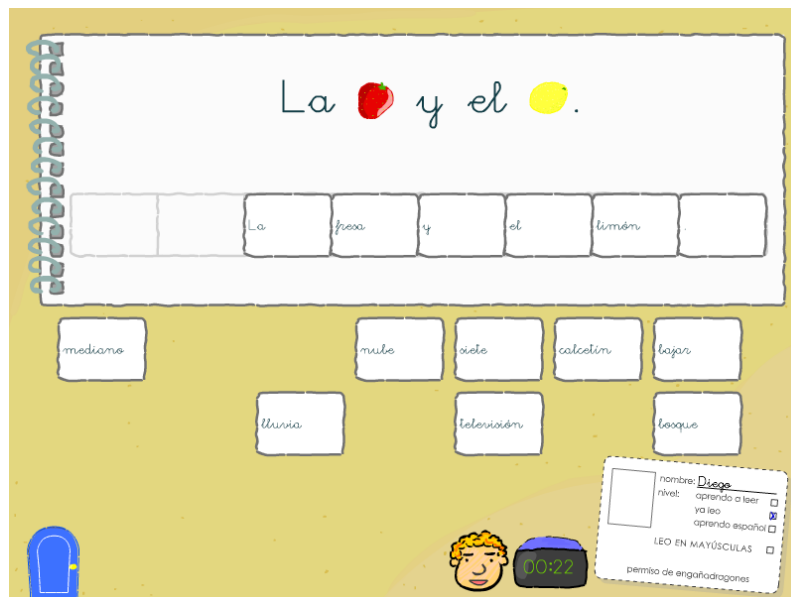


Figura 25 - Actividad nº8, fase completada

3.9 Actividad nº9

Esta actividad es similar anterior, pero con una importante diferencia. En este juego el objetivo es ordenar de tres a siete palabras para escribir una frase que no se conoce (véase la figura 26).

La frase debe construirse arrastrando las palabras a la zona de solución compuesta por los siete recuadros (véase la figura 27). Las palabras se pueden arrastrar de un recuadro a otro de la zona de solución, cuando se arrastran fuera de la zona de solución la ficha vuelve a su posición original.

Cuando se compone la frase en la zona de solución se escucha su locución. Si se soluciona en menos tiempo que el límite se pasa a la siguiente fase, en otro caso se reduce la dificultad para la siguiente partida.

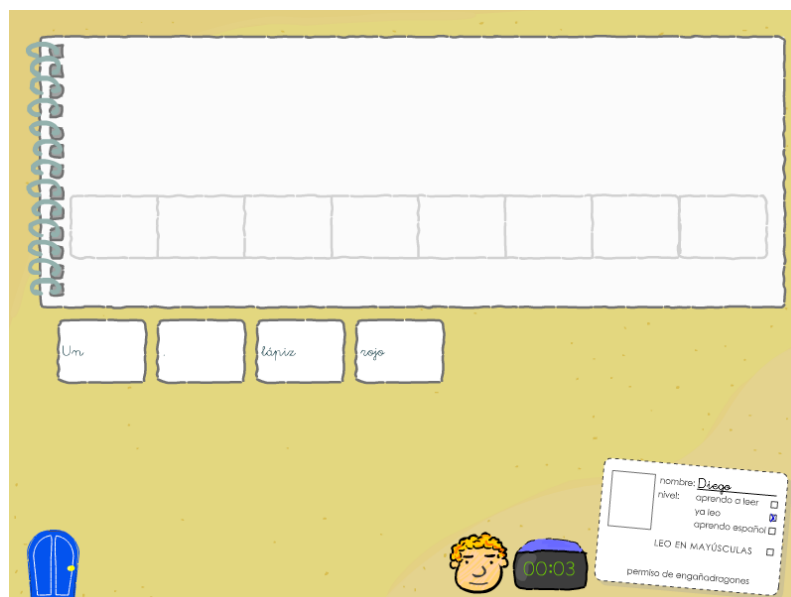


Figura 26 - Actividad nº9

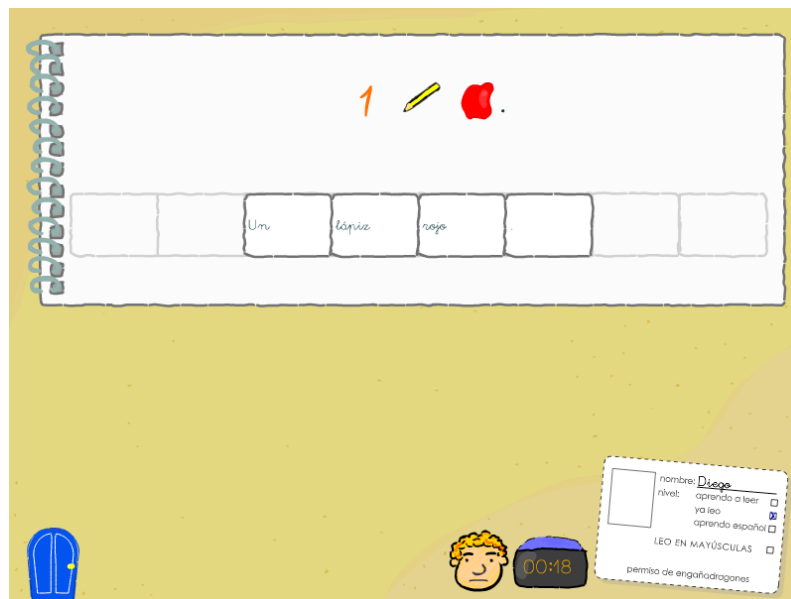


Figura 27 - Actividad nº9, fase completada

Anexo 1: Requisitos Hardware y Software

La aplicación multimedia La Cueva de Tragapalabras se puede usar desde cualquier sistema informático que tenga instalados:

- Un navegador web o browser compatible con HTML 4.
- El plug-in Macromedia Flash Player 8 o 9 para la plataforma y navegador elegidos.

Hay disponibles múltiples navegadores (Internet Explorer, Netscape, Opera, etc.) compatibles con HTML 4 para las plataformas más comunes. Por otro lado el reproductor de Macromedia Flash en su versión 9 está disponible además de para sistemas Windows y Mac OS X para Linux y Sun Solaris.

Puede ocurrir que al actualizar el Flash Player con una versión posterior a la 9, versión sobre la que se desarrolló el material, éste deje de funcionar. Con anterioridad, por ejemplo en el cambio de la versión 7 a la 8, no se garantizó la compatibilidad hacia atrás y se detectaron problemas con algunas aplicaciones Flash desarrolladas para versiones anteriores. En caso de que la aplicación deje de funcionar será necesario actualizar el fichero swf.

Requisitos Mínimos	Requisitos Recomendados
Sistema Operativo: Windows XP, Windows Vista CPU: Intel Pentium II 450MHz (o equivalente) RAM: 128 MB 800x600, 16bpp, monitor de 15 pulgadas Tarjeta de sonido + altavoces o auriculares (para los juegos multimedia) Impresora (para el editor de fichas) Navegador web compatible con HTML 4 y con plugin Flash Player 8 disponible Macromedia Flash Player 8	Sistema Operativo: Windows XP, Windows Vista CPU: Intel Pentium III 1GHz (o equivalente) RAM: 512 MB 1024x768, 32bpp, monitor de 17 pulgadas Tarjeta de sonido + altavoces o auriculares (para los juegos multimedia) Impresora (para el editor de fichas) Internet Explorer 7 Macromedia Flash Player 9

Tabla 2 - Requisitos para Sistemas MS-Windows

Requisitos Mínimos	Requisitos Recomendados
Sistema Operativo: MacOS X 10.1 CPU: PowerPC G3 500 MHz RAM: 128MB (memoria virtual activada) 800x600, 16bpp, monitor de 15 pulgadas Altavoces o auriculares (para los juegos multimedia) Impresora (para el editor de fichas) Navegador web compatible con HTML 4 y con plugin Flash Player 8 disponible Macromedia Flash Player v.8	Sistema Operativo: MacOS X 10.4 CPU: PowerPC G4 1GHz, Intel RAM: 256MB (memoria virtual activada) 1024x768, 32bpp, monitor de 17 pulgadas Altavoces o auriculares (para los juegos multimedia) Impresora (para el editor de fichas) Mozilla Firefox 2 Macromedia Flash Player v.9

Tabla 3 - Requisitos para Sistemas Macintosh