



# **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

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

<b>3.8 Actividad nº8</b>	<b>19</b>
<b>3.9 Actividad nº9</b>	<b>20</b>
<b>Anexo 1: Requisitos Hardware y Software</b>	<b>22</b>

## 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.

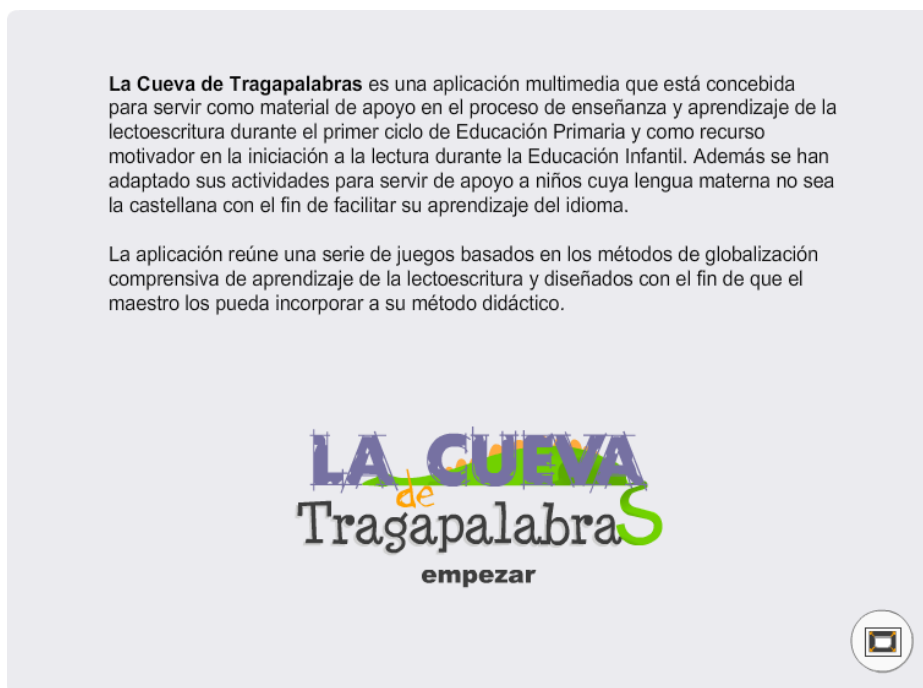


Figura 1 - Pantalla de carga del material

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.

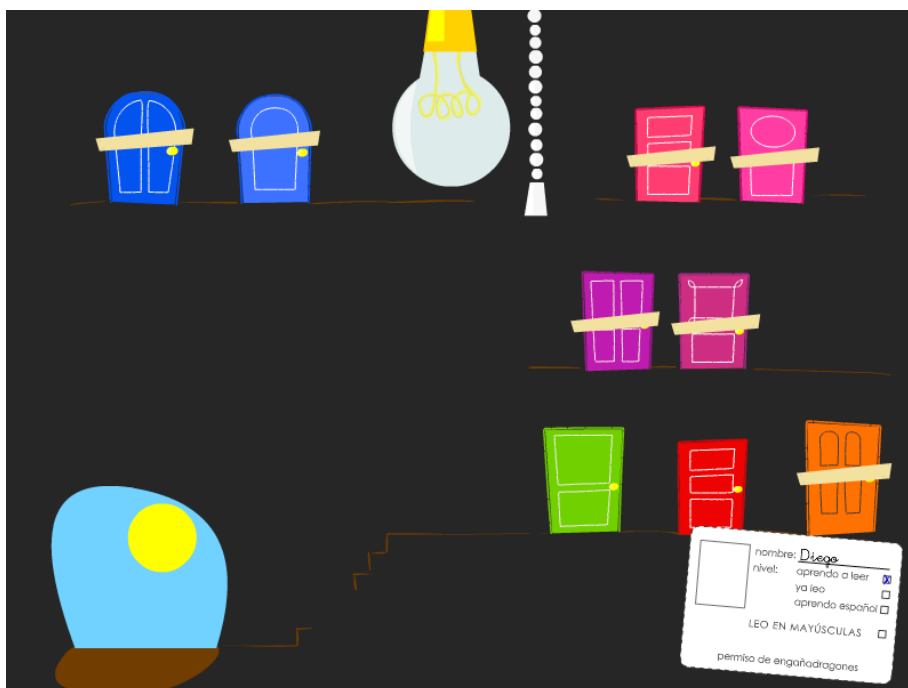


Figura 3 - Acceso a las actividades (nivel "aprendo a leer")

## 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).

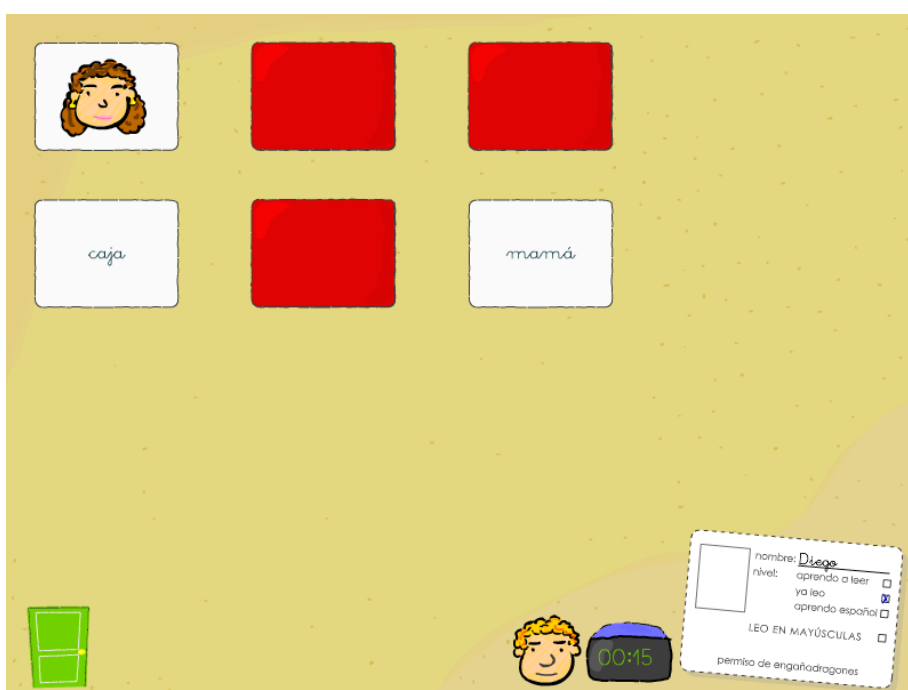


Figura 4 - Interfaz de usuario de la actividad nº1



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.

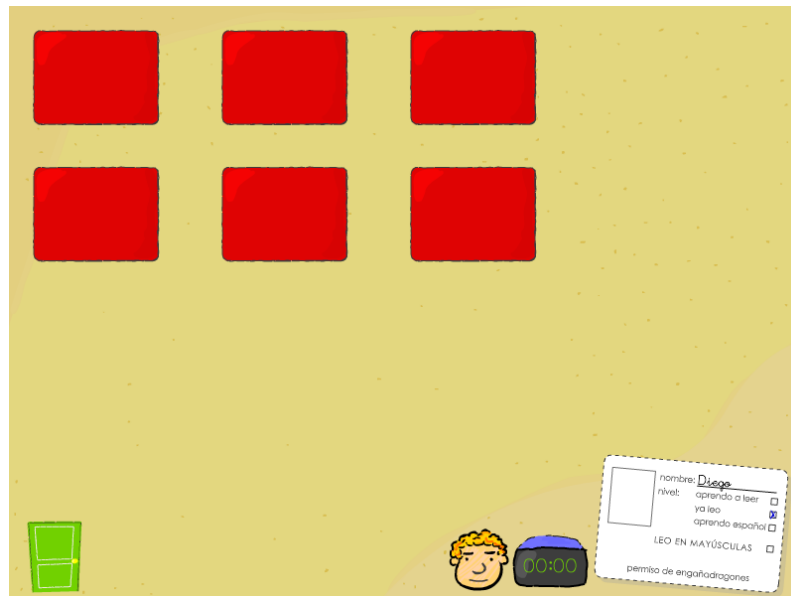


Figura 7 - Actividad nº1, fichas cubiertas

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).

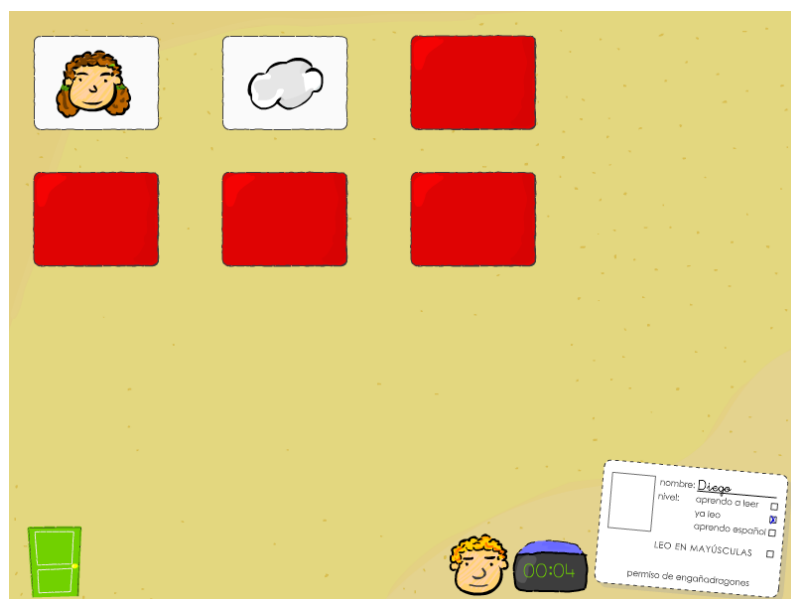


Figura 8 - Actividad nº1, fallo

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.

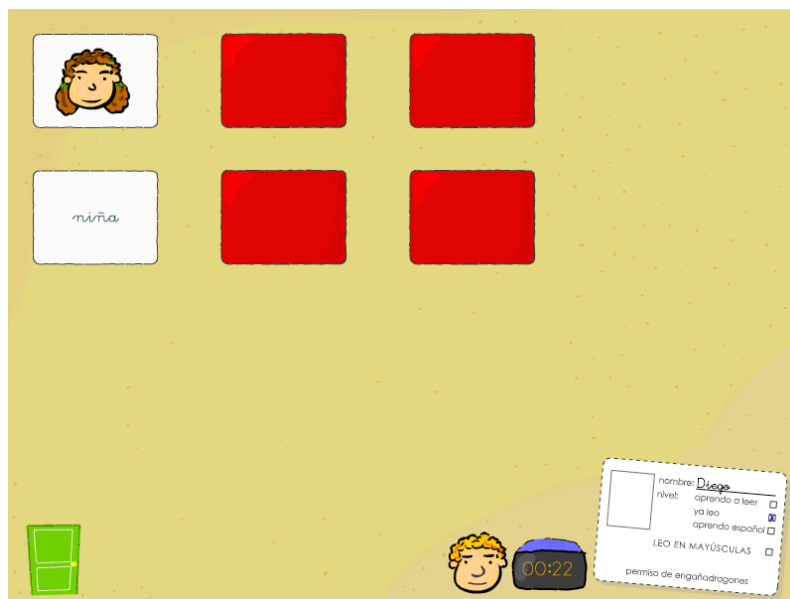


Figura 9 - Actividad n°1, acierto

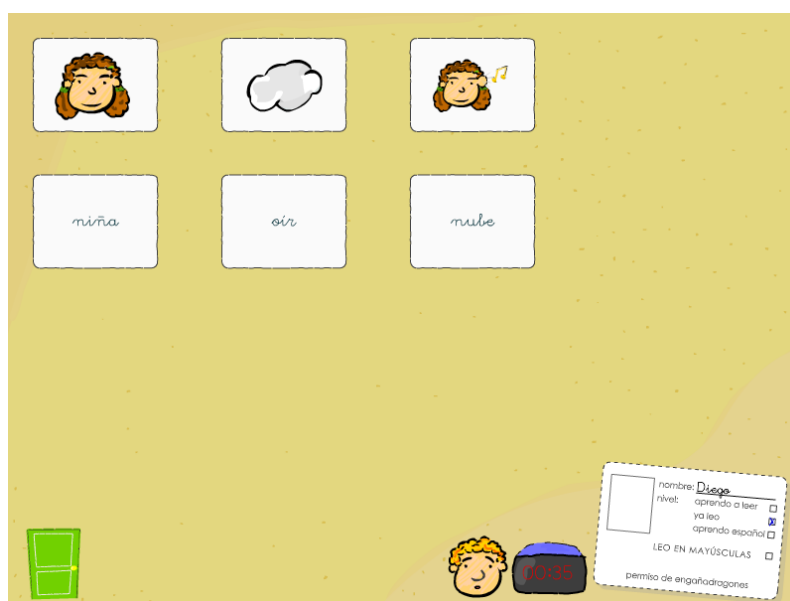


Figura 10 - Actividad n°1, fase completada fuera de tiempo

### 3.2 Actividad n°2

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).

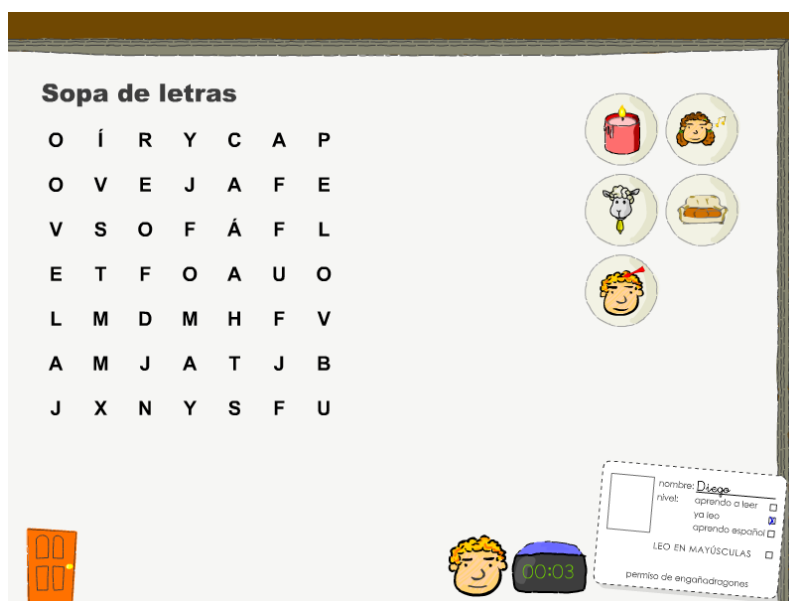


Figura 13 - Actividad nº3



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.

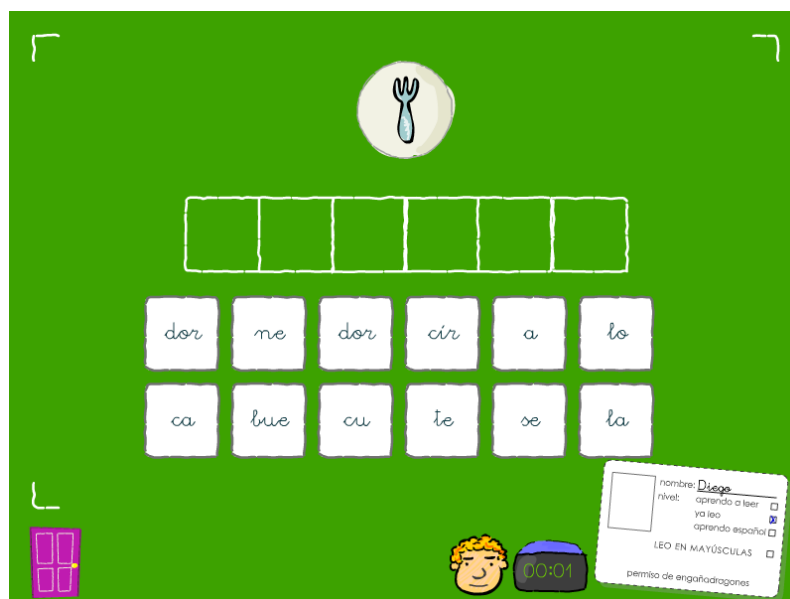


Figura 16 - Actividad nº4

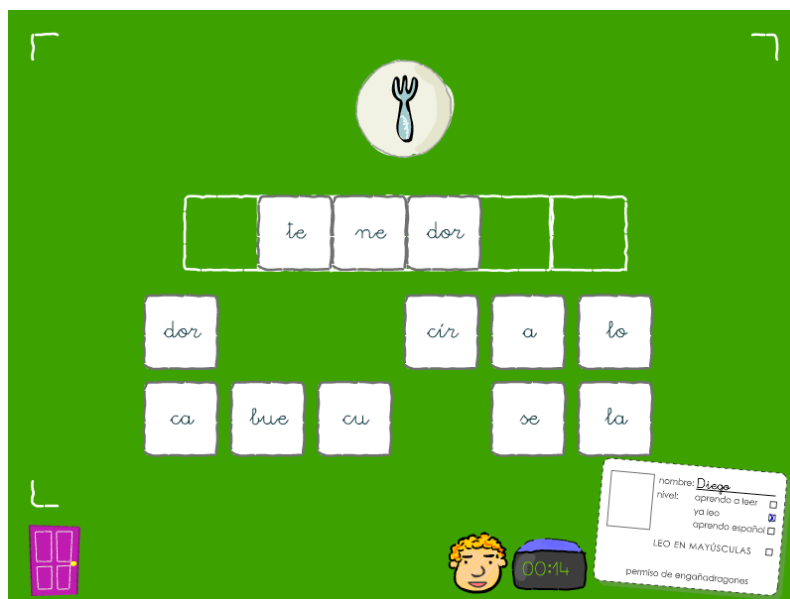


Figura 17 - Actividad nº4, fase completada

### 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.

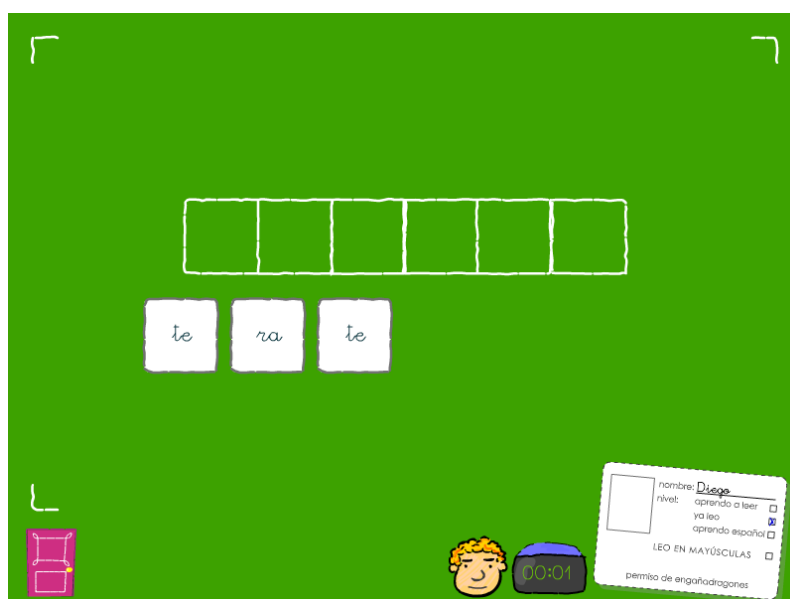


Figura 18 - Actividad nº5



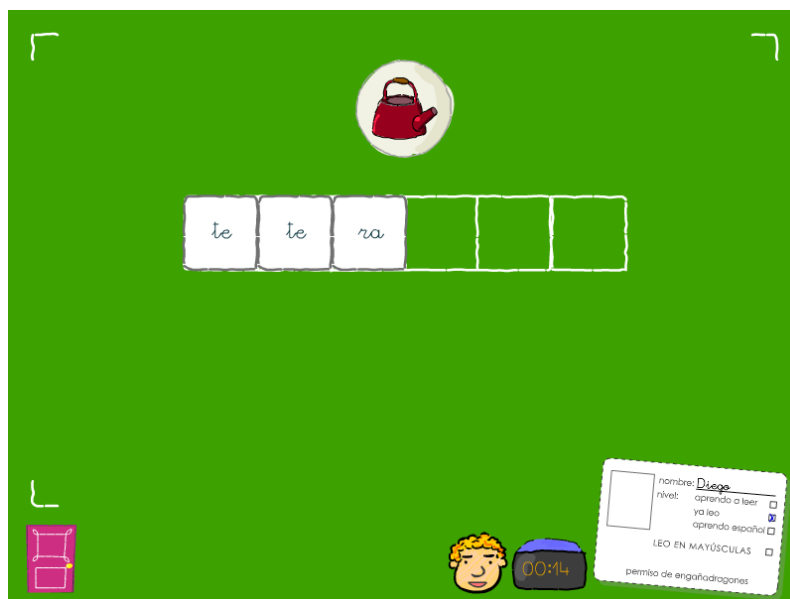


Figura 19 - Actividad nº5, fase completada

### 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.

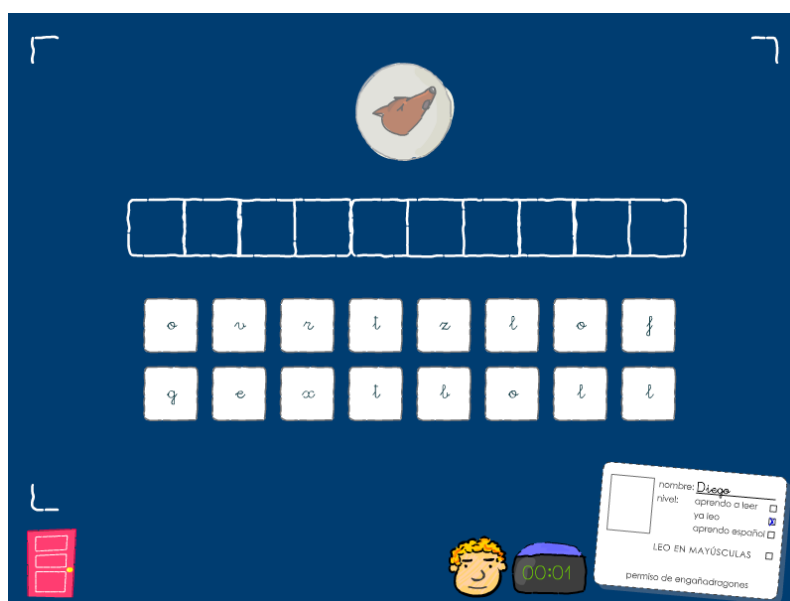


Figura 20 - Actividad nº6

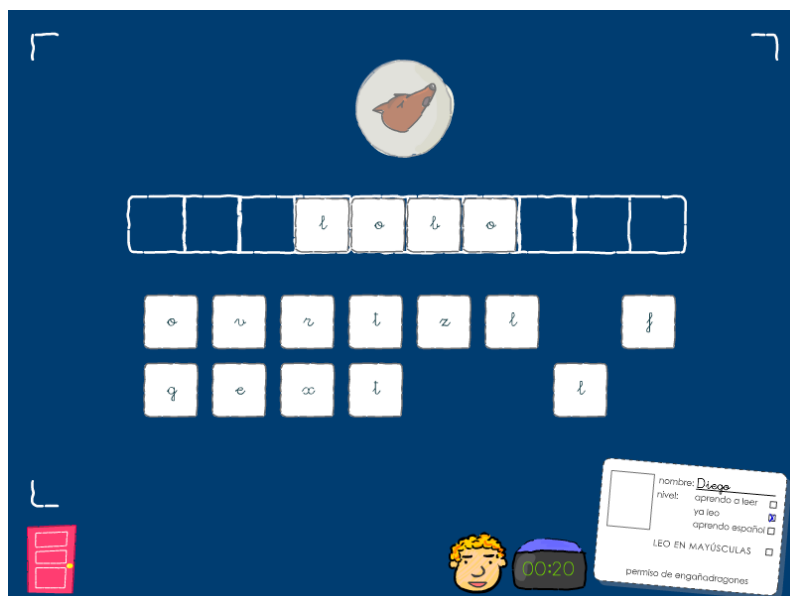


Figura 21 - Actividad nº6, fase completada

### 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.

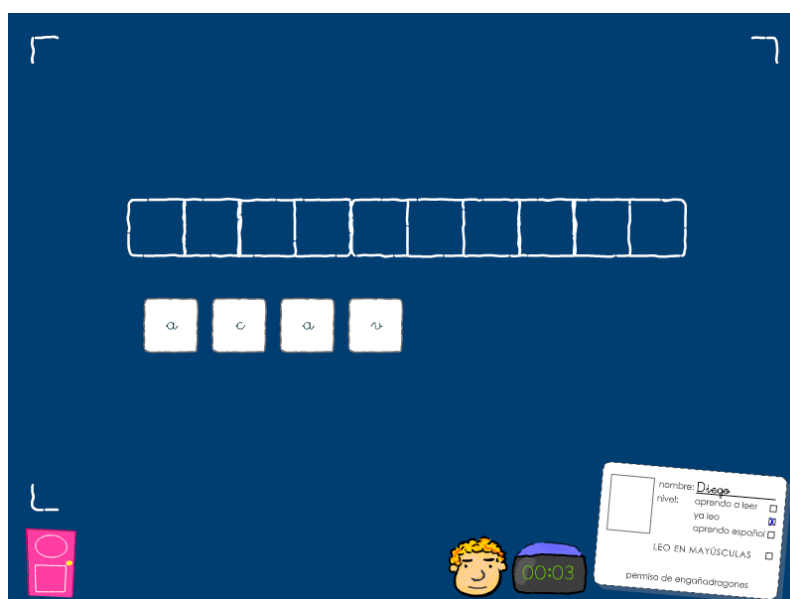


Figura 22 - Actividad nº7

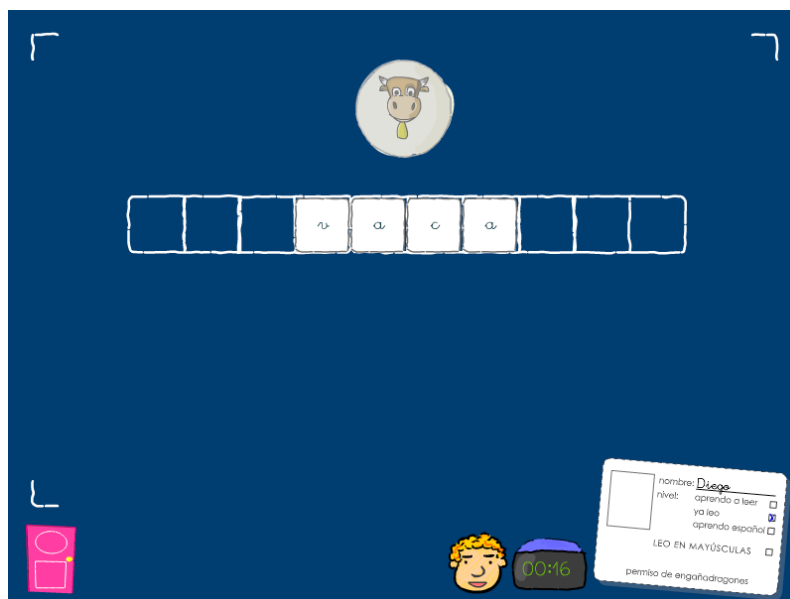


Figura 23 - Actividad nº7, fase completada

### 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

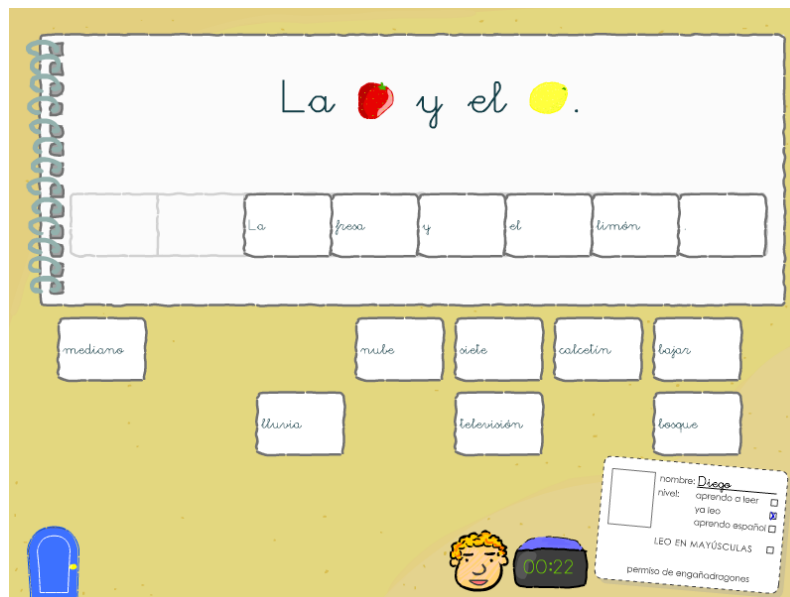


Figura 25 - Actividad nº8, fase completada

### 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.

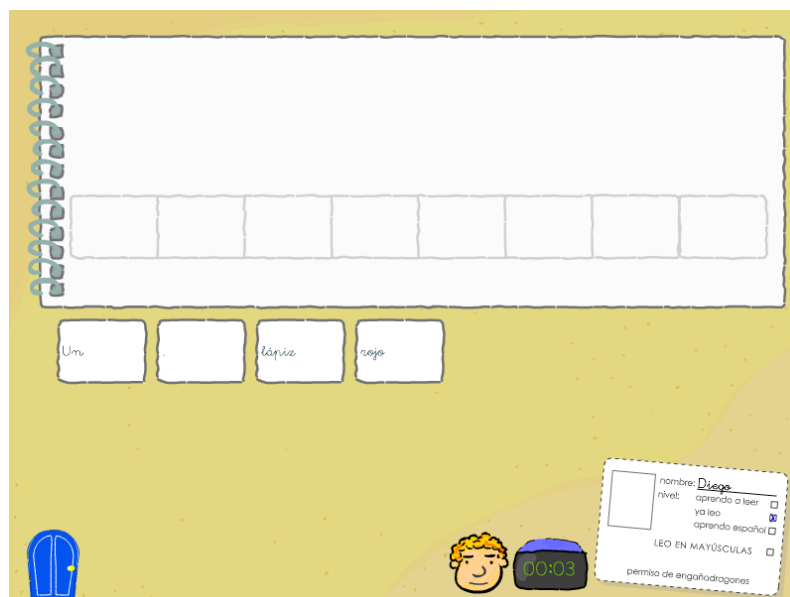


Figura 26 - Actividad nº9

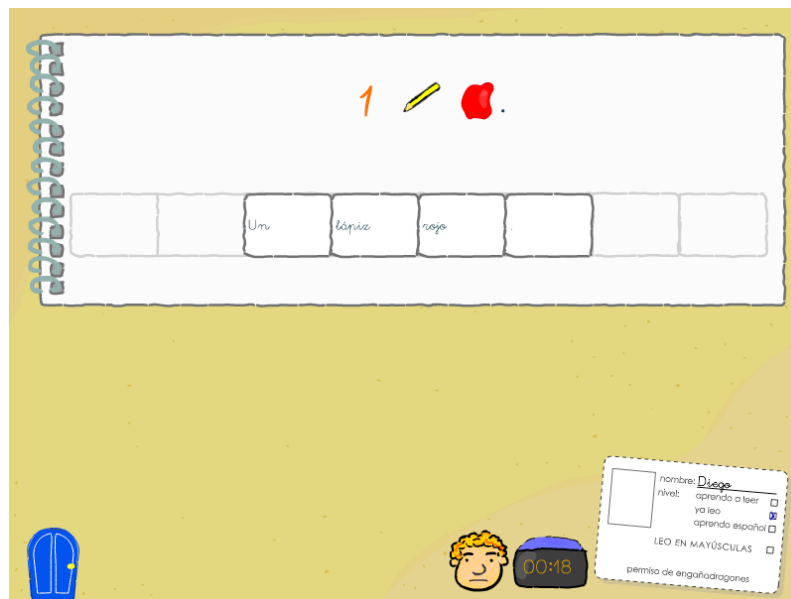


Figura 27 - Actividad nº9, fase completada

## 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

<b>Requisitos Mínimos</b>	<b>Requisitos Recomendados</b>
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