

Al ejecutar **index.html** se abre la ventana principal de la aplicación.



Desde esta ventana puede accederse a un juego en el que el usuario debe completar un recorrido superando una serie de actividades de dificultad creciente y que aparecen según sea el resultado de la tirada que efectúe con un dado, o bien, desde el **área del profesor** seleccionar la actividad y dificultad que se desee.



Haciendo clic en el título de la aplicación o en las ocas se accede al juego.

El juego

Al hacer clic en el título o en las ocas cambia la ventana y debe optarse por uno o dos jugadores.

En el primer caso la ficha está representada por un polluelo de oca y, en el segundo, una de las fichas es un polluelo con un lazo rojo y la otra con lazo azul.



Haciendo clic en una de las dos opciones se abre el tablero de juego.



Para iniciar el juego debe hacerse clic en el huevo que aparece en la parte inferior, bajo la salida.

En el caso de dos jugadores cada uno debe elegir uno de los huevos, sale en primer lugar el jugador que haya sacado el polluelo rojo.

Para tirar el dado hay que hacer clic sobre él, soltando el botón del ratón se efectúa la tirada.



Con dos jugadores, el color de fondo del dado indica el que debe tirar.

Desplaza el tablero hacia casillas superiores

Permite una visión total del tablero

Presenta el manejo y las reglas del juego.

Desplaza el tablero hacia casillas inferiores

Cierra el tablero



Una vez efectuada la tirada, el polluelo avanza tantas casillas como puntos hay en la cara del dado.

Cuando se para, aparece una actividad, de dificultad creciente conforme se avanza en el recorrido, para poder mantenerse en la casilla en la que se ha caído debe superarse la actividad, de no hacerlo se vuelve a la casilla desde la que se ha tirado.



Cuando se cae en una casilla con ocas (5,13,20, 29 y 37) se avanza a la siguiente y se vuelve a tirar. Si cae en la casilla 44 salta al final y gana el juego.




Cuando se cae en la casilla 45, la muerte, el jugador vuelve a la salida.

A la oca final debe llegarse mediante una tirada exacta, si el número que ha sacado el jugador es mayor que el necesario la ficha vuelve desde el final tantas casillas como puntos sobren de ese valor.

Las actividades

El botón  abre una placa con las instrucciones de realización.

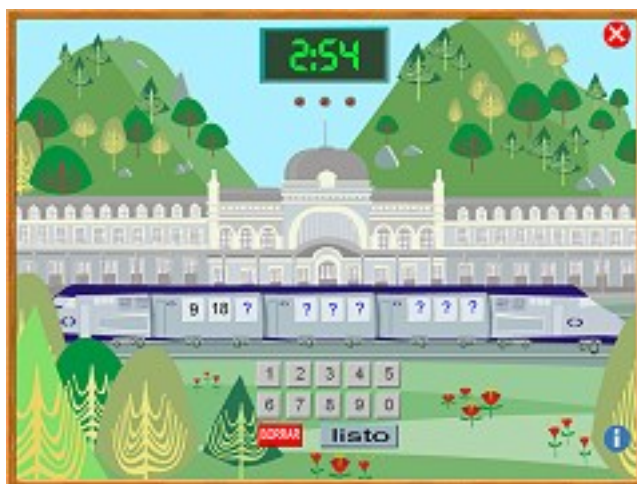
El botón  cierra la actividad y el tablero.


Los trenes

Aparece en las casillas 1, 7 y 15.

El usuario debe completar la serie que se presenta en las ventanillas de los diferentes trenes que aparecen antes de que se acabe el tiempo en el reloj digital.

Haciendo clic en los botones con números pone el que corresponde al siguiente de los que hay escritos.



Si se equivoca de número puede eliminarlo haciendo clic en el botón .

Una vez puesto el número debe hacer clic en el botón LISTO.



Si el número que ha puesto es correcto debe continuar con el siguiente hasta acabar toda la serie.

Si el número es incorrecto, se contabiliza un fallo y debe volver a iniciar la serie.

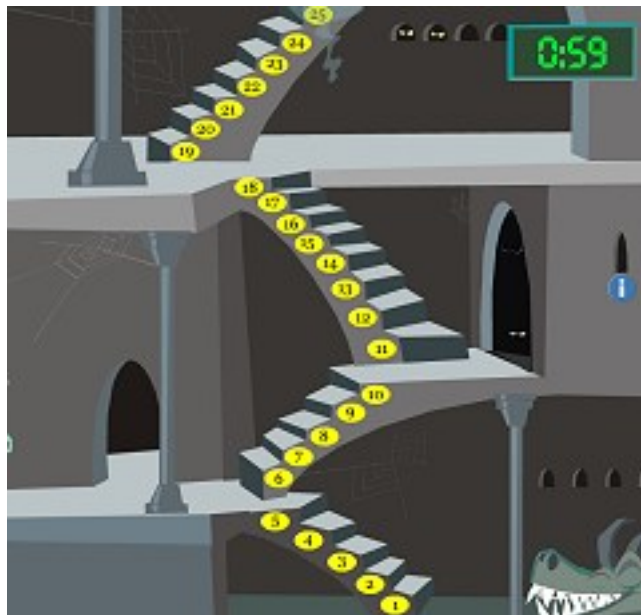
Tres errores o el agotamiento del tiempo hacen que no se supere el juego.

La escalera

Aparece en las casillas 2, 11 y 16.

El jugador tiene un minuto para subir toda la escalera haciendo clic en el botón con el número que corresponde al salto que se le indica.

Si el numero es correcto sigue subiendo la escalera, si lo hace mal vuelve a empezar.



El camión

Aparece en las casillas 3, 9 y 19

Sale un camión con un número escrito en la caja y tres depósitos que contienen fichas con 2, 3,4,5,6,7,8 ó 9 puntos.

El objetivo es cargar el camión, usando fichas iguales, con un número de puntos idéntico al que está escrito en la caja.



En primer lugar debe seleccionar el depósito que contiene las fichas que va a cargar en el camión haciendo clic en el botón:



El camión se sitúa debajo del depósito seleccionado y entonces se carga haciendo clic en la ficha representada en la tolva tantas veces como sea necesario para conseguir el número escrito en la caja.

Las fichas que se van cargando aparecen en la parte inferior de la ventana de modo que el usuario puede ir sumando los puntos que va cargando al camión.

Si comprueba que se ha equivocado en la selección del depósito pulsando en el botón BORRAR puede volver a intentarlo.

Una vez completado el número que hay en la caja debe pulsar el botón LISTO.

Para superar la actividad debe realizar la operación de carga correctamente 10 veces lo que se muestra porque el piloto  se enciende .

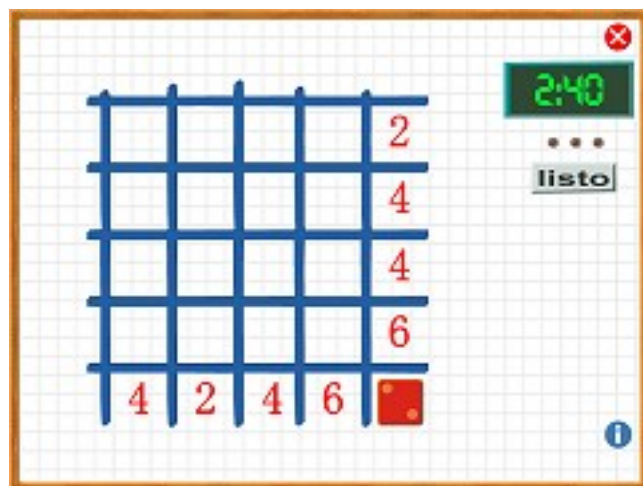
Si se acaba el tiempo o se cometen tres errores (se ponen de manifiesto por la aparición de una calavera) la actividad no se supera.

Crucigrama blanco

Aparece en las casillas 4, 17, 22 y 39.

La actividad consiste en situar fichas en las casillas blancas arrastrándolas desde la parte inferior derecha de la rejilla de modo que la suma de los puntos de las fichas situadas en una fila se corresponda con el número que aparece al final de la misma.

La suma de los puntos de las fichas situadas en una columna debe coincidir con el número situado en la parte inferior de la misma.



Pueden utilizarse tantas fichas como se desee, simplemente hay que hacer clic en la que aparece en el crucigrama blanco y arrastrarla y soltarla en una casilla blanca y repetir esta operación las veces que sea necesario.

Una vez situada una ficha puede cambiarse su posición haciendo clic y arrastrándola hasta el nuevo lugar.

Puede asimismo eliminarse una ficha ya colocada haciendo doble clic sobre ella o bien haciendo clic y arrastrándola fuera de la rejilla.

Cuando se considera resuelto el crucigrama hay que hacer clic en el botón LISTO.

Si el resultado es correcto uno de los pilotos apagados se pone de color verde.

Si el resultado es incorrecto se pone de color rojo.

Para superar la actividad deben resolverse correctamente tres crucigramas en un tiempo de 3 minutos.

Bolas saltarinas

Aparece en las casillas 6, 12 y 18.

La actividad consiste en reconstruir una tabla de multiplicar que se muestra al comienzo.

El número que hay en las bolas marrones es el resultado de multiplicar el amarillo central por el que hay en las bolas rojas.

Para superar la actividad debe hacerse clic en una de las bolas marrones y arrastrarla hasta la posición que le corresponde.



Si efectivamente el número que hay en la bola marrón es el resultado de multiplicar el número central por la bola roja, la bola permanece en la posición que se ha dejado. En caso contrario vuelve a saltar al tapete.

Hay que realizar tres tablas en tres minutos lo que se muestra por el cambio de color de los pilotos (cada vez que se realiza correctamente la actividad uno de ellos se pone de color verde).



El jugador de cartas

Aparece en las casillas 8, 21, 26 y 47.

La actividad consiste en escribir mediante los botones con números la suma de puntos que tienen las cartas que el jugador pone sobre el tapete.

Puede eliminarse el número que se ha escrito haciendo clic en el botón BORRAR.

Cuando se ha escrito el número hay que hacer clic en el botón LISTO.



Si el resultado escrito es correcto le desaparece al jugador una de las monedas que tiene en la mesa.

Si el resultado es incorrecto aparece una calavera.

La actividad se supera ganándole todas las monedas (10) al jugador en menos de tres minutos. Tres errores o finalizar el tiempo impiden hacerlo.

Tablas

Aparece en las casillas 10 y 24.

La actividad consiste en hacer clic en una ficha con un número y arrastrarla a la posición que viene marcada por el centelleo de dos números, uno vertical y otro horizontal, en la caja.

Si la ficha se deja en otra posición salta de nuevo al tapete.

Lo correcto es que el número de la ficha sea el resultado de multiplicar los otros dos que marcan la posición.



Haciendo clic sobre una ficha ya situada salta al tapete.

Una vez situadas todas las fichas el ejercicio se autocorrigie saliendo en color rojo las que no se corresponden con el producto de los números verticales y horizontales.

Si se ha realizado incorrectamente aparece una calavera.

Para superar la actividad deben completarse tres tablas en menos de 5 minutos. Tres errores o finalizar el tiempo impiden hacerlo.

La bolera

Aparece en las casillas 14, 27 y 33.

La actividad consiste en tirar el bolo que contiene el producto cuyo resultado es el número que aparece en la bola.

Hay que hacer clic en la bola, y manteniendo el botón del ratón presionado moverlo lateralmente hasta que la flecha azul que aparece señale el bolo correspondiente.

Al soltar el ratón la bola sale hacia el bolo al que se ha apuntado.



Si se comete un error aparece una calavera.

Tres errores o la consumición del tiempo impiden superar la actividad. Para hacerlo deben tirarse 10 bolos correctamente (lo que se indica por el color verde de los pilotos) en menos de 3 minutos.

Cartas emparejadas

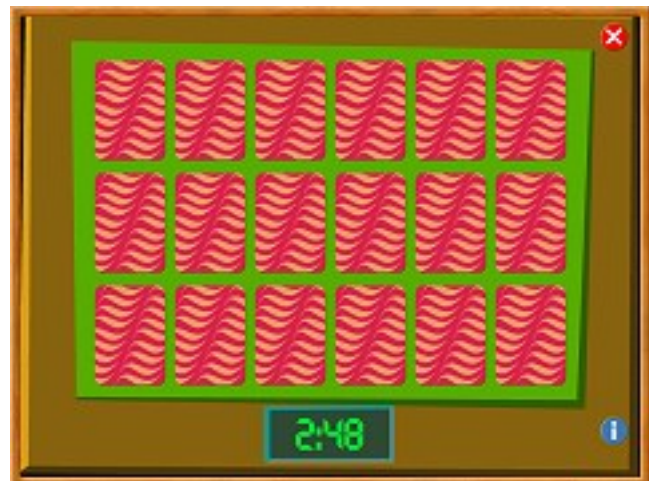
Aparece en las casillas 23, 32 y 42.

La actividad consiste en ir descubriendo parejas de cartas de modo que una de ellas es una multiplicación de dos números y la otra el resultado de la misma.

Para descubrir una carta hay que hacer clic sobre la misma.

Una vez descubierta una pareja, si multiplicación y producto coinciden quedan vueltas, en caso contrario vuelven a la posición inicial.

La actividad se supera si se consiguen descubrir todas las cartas en menos de tres minutos.



La nevada

Aparece en las casillas 28, 38 y 41.

El objetivo del juego es evitar que crezca la nevada hasta que cubra al muñeco durante 2 minutos.

Caen copos de nieve con un número que es el resultado de multiplicar el número que sale en azul en la parte inferior izquierda por uno de los botones con número.



Debe de hacerse clic en el botón correspondiente para destruir el copo antes de que llegue al suelo en cuyo caso, sube el nivel de nieve.

Si la nieve llega a cubrir al muñeco no se supera la actividad.

Son necesarios 5 fallos para que la nieve cubra al muñeco,

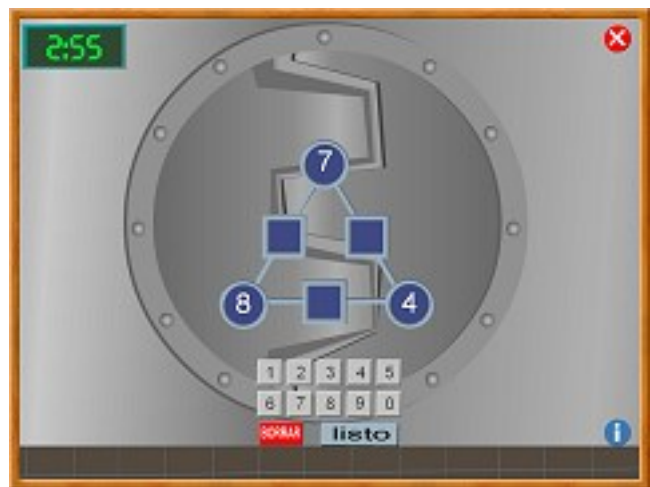
Las puertas

Aparecen en las casillas 30, 34 y 43.

La actividad consiste en completar una estructura en la que faltan los factores o el producto, de tal modo que el producto debe estar en los cuadrados y los factores en los círculos.

Para introducir un número debe hacerse clic en la casilla deseada y usar luego los botones con números.

Haciendo clic en el botón borrar se elimina el número de la casilla seleccionada.



La actividad se supera cuando se consigue abrir todas las puertas antes de que el tiempo se agote.

Pájaros

Aparecen en las casillas 25, 36, 40 y 46.

La actividad consiste en solucionar mediante los botones con números una pregunta sonora que realizan los pájaros y que consiste en la multiplicación de dos números.

Una vez introducido el resultado debe hacerse clic en el botón LISTO.

Si es correcto el pájaro sale volando. En caso contrario el pájaro cae.



El botón BORRAR elimina el número que se ha puesto.

Para superar el juego debe conseguirse que las barras queden vacías de pájaros antes de que se consuma el tiempo.

Esta actividad requiere que el equipo donde se realice disponga de altavoces o auriculares lo que no siempre es posible.

Para no interrumpir el desarrollo del juego en la descripción de la actividad aparece un botón que debe picarse en caso de no disponer de altavoces o auriculares antes de hacerlo en el botón comenzar.



En este caso la pregunta hablada que efectúa el pájaro sale escrita en una placa situada encima de los botones con números que sirven para poner la respuesta.

Las condiciones de superación de la actividad son las mismas que en el caso exclusivamente hablado.



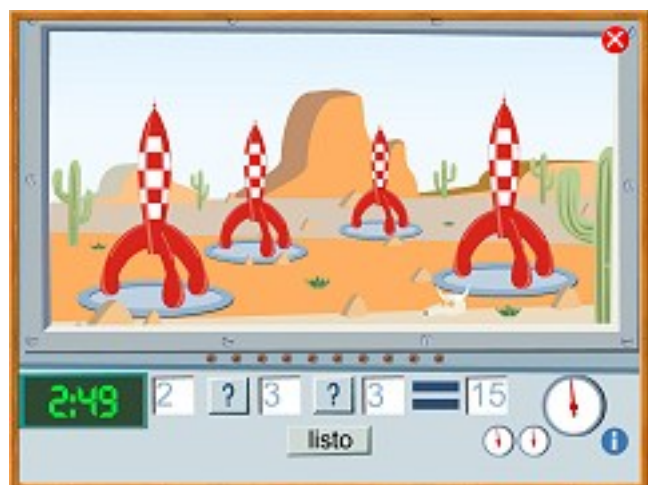
Los cohetes

Aparecen en las casillas 31, 35 y 48.

La actividad consiste en efectuar 10 lanzamientos válidos de cohetes en menos de 3 minutos.

Para ello deben introducirse los signos precisos para que se cumpla la igualdad que se muestra, siendo siempre uno de ellos una multiplicación.

Al hacer clic en los botones que inicialmente aparecen con un interrogante cambia el signo.



Una vez puestos los signos debe hacerse clic en el botón LISTO.

Si el resultado es correcto el cohete se lanza y desaparece y uno de los pilotos se enciende con un color verde.

Si es incorrecto el cohete cae a tierra y aparece una calavera.

Tres errores o la consumición de todo el tiempo impiden la superación de la actividad.

Todas las actividades se presentan con unas instrucciones de utilización en una placa que lleva un botón COMENZAR.

Debe hacerse clic en este botón para empezar.



El menú inferior de la portada



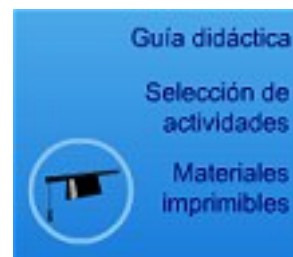
Además del acceso al juego, en la página de inicio hay un menú inferior desde el que se puede acceder a las utilidades de la aplicación.

Requisitos técnicos

Haciendo clic en el texto se abre una ventana en la que se describen las condiciones de hardware y software necesarias para el correcto funcionamiento de la aplicación.

Área del profesor

Aparece un submenú que permite la utilización de las distintas actividades de un modo personalizado.



Guía didáctica

Se explica el uso didáctico de la aplicación.

Selección de actividades

Desde esta página pueden realizarse las diferentes actividades de la aplicación de un modo dirigido.

Al hacer clic en uno de los botones que representan a la actividad en cuestión, aparecen a su lado unos controles que permiten configurar el nivel y el número de veces que debe realizarse la misma.



Al mismo tiempo en el cuadro de la derecha se muestra por escrito lo configurado.

Una vez realizada la selección de las actividades que se desee se hace clic en el



botón ACEPTAR la ventana cambia a otra desde la que se comienzan las actividades programadas.

Finalizada la secuencia de actividades aparece un informe con los resultados obtenidos.

Materiales imprimibles

Desde el menú de la izquierda se accede a cuatro grupos de fichas:

Agrupar
Series
Tablas
Problemas

Haciendo clic en una de las palabras se presentan todas las fichas del grupo en un cuadro con barra de desplazamiento.



Seleccionando una de las fichas, aparece en el centro de la ventana en grande y haciendo clic en el botón imprimir se realiza la copia de la misma en papel.

Descarga la aplicación

Permite descargar la aplicación con su documentación correspondiente en formato .zip para poder utilizarla en local sin necesidad de conexión a Internet.