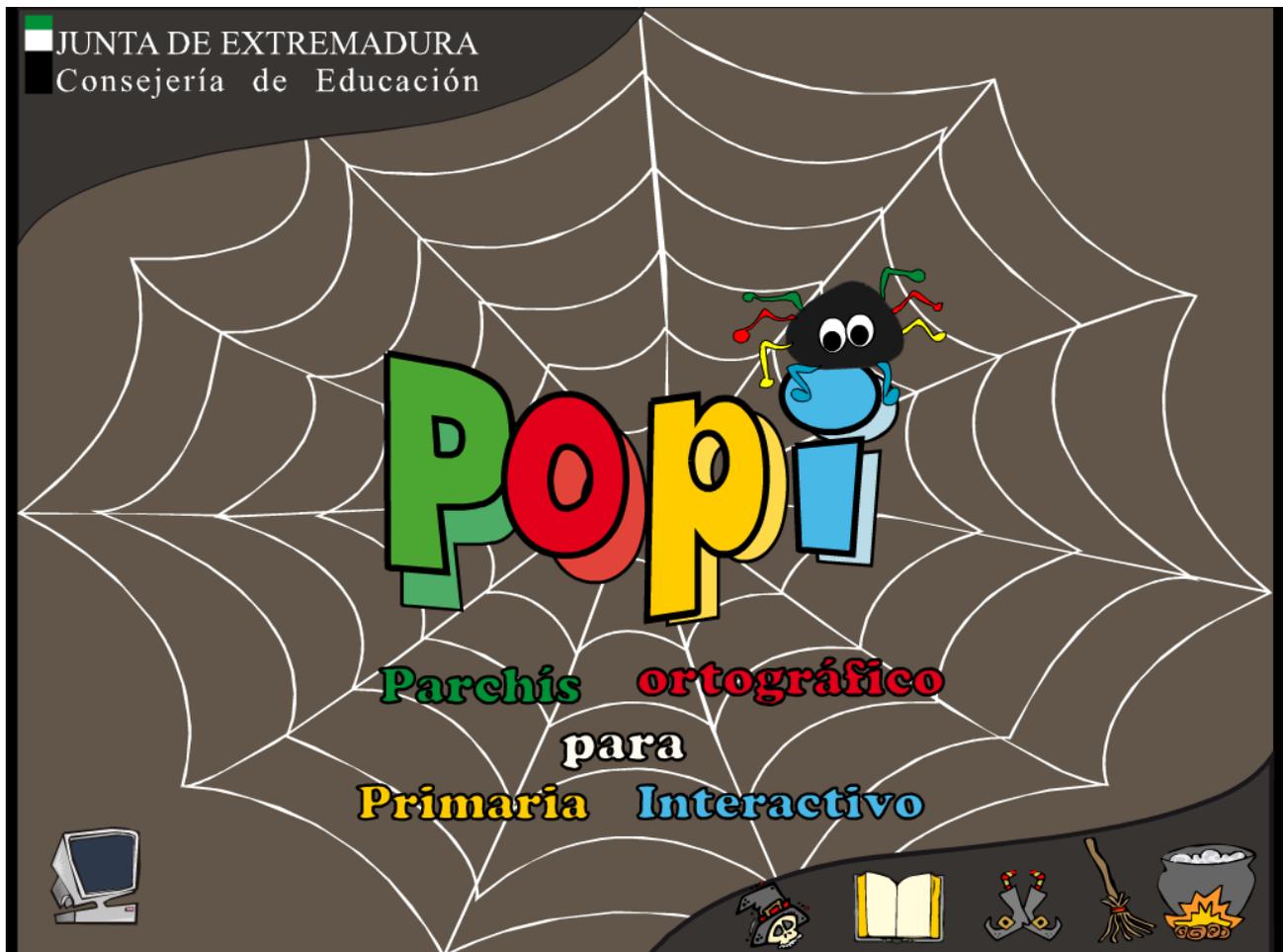


POPI 1.0: Parchís Ortográfico para Primaria Interactivo



Uno de los retos que los docentes se plantean con sus alumnos es que aprendan a escribir correctamente.

POPI I.0: Parchís Ortográfico para Primaria Interactivo (POPI) es un juego educativo interactivo, basado en el parchís, en el que 1, 2, 3 o 4 alumnos competirán entre sí resolviendo distintas actividades específicas sobre las reglas de ortografía.

El objetivo inicial al diseñar **POPI** fue que el alumno en su aprendizaje use la memoria visual. Y dado que la ortografía tiene reglas, las palabras que se han elegido para el juego se ajustan a éstas. Las reglas no son el objetivo en sí del programa, pero proporcionan una ayuda extra a la hora de escribir correctamente una palabra. En este sentido, **POPI** usa las reglas para agrupar las actividades que se muestran al alumno.

Los contenidos se agrupan en módulos, cada uno de ellos destinado a enseñar palabras correspondientes a distintas reglas:

B-V	C-Z-K-Q
D	G-J
H	M-N
S-X	LL-Y
MAYÚSCULAS	TILDES

La aplicación **POPI** es un programa educativo que pretende hacer más fácil al alumnado de Primaria el aprendizaje de la ortografía, reforzando el aspecto lúdico.

Sin duda esta aplicación constituye, para el profesorado, una herramienta útil y práctica para trabajar con los alumnos en el aula al tiempo que observamos y dirigimos el progreso de éstos conforme van avanzando en el uso del juego.

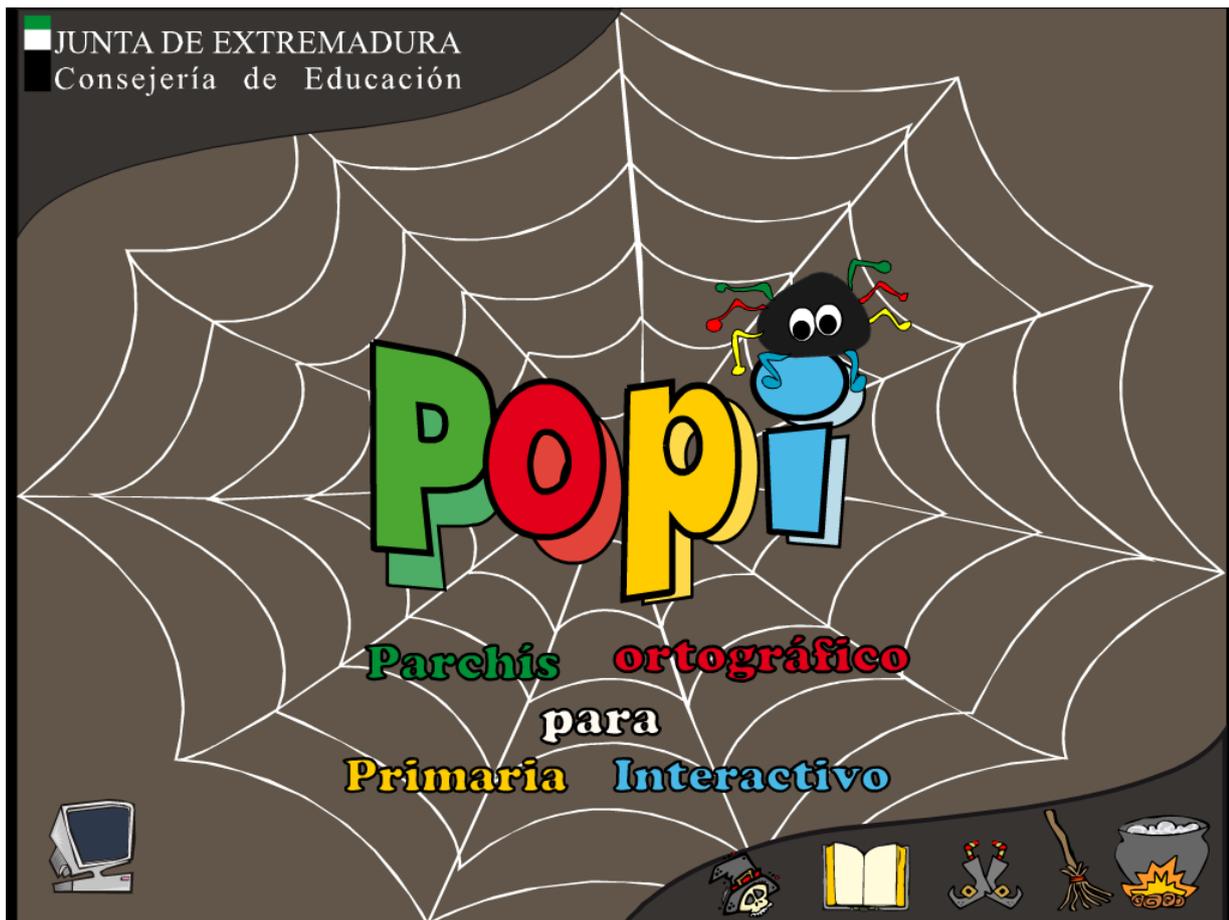
Puede ser utilizado como aplicación en sí misma, como premio, como refuerzo, como elemento motivador y como punto de partida para trabajar las reglas de ortografía presentes en la programación.

POPI tiene una interfaz claramente juvenil destinada a llamar la atención del alumno e incentivar su aprendizaje a través del juego, ya que combina un juego de tablero (parchís), con otros juegos como: Completa, Clasifica, Parejas, Verdadero/Falso, Ahorcado y Test.

El programa consta de 2500 imágenes en formato swf y 2750 cuestiones diferentes: 1900 de tipo término-definición, 250 parejas de palabras con su imagen descriptiva, 400 preguntas tipo verdadero/falso y 200 tipo test, todas ellas sobre las reglas de ortografía adaptadas a la Educación Primaria.

POPI puede utilizarse de dos formas: como juego de mesa (parchís) o como repaso de las reglas de ortografía (zona de practicar), donde los alumnos podrán jugar a los diferentes juegos de los que consta: ¿Es verdad?, ¿Buscas pareja?, Clasifica, Completa, Adivina y Test-terror. También tendrán la posibilidad de acceder en cualquier momento a las reglas de ortografía desde cualquier pantalla o juego para su consulta.

PANTALLA DE INICIO DE POPI:



En esta pantalla aparece:

Esquina superior izquierda: Logo de la Junta de Extremadura, Consejería de Educación.

Esquina inferior izquierda: Icono ordenador para maximizar a pantalla completa la aplicación.

Esquina Inferior derecha, de izquierda a derecha:

- Botón calavera: **Créditos** (donde aparece forma visible la leyenda: “Subvencionado por la Junta de Extremadura. Consejería de Educación” así como los nombres de los autores del programa).
- Botón libro: **Repasar** (zona donde el alumno puede aprender o repasar las reglas de ortografía, éstas están organizadas en diez categorías, las mismas que aparecerán en el juego del parchís o de practicar:

B-V	C-Z-K-Q
D	G-J
H	M-N
S-X	LL-Y
MAYÚSCULAS	TILDES
- Botón botas: **Practicar** (zona desde la que el alumno puede practicar jugando a las diez categorías de las reglas de ortografía, pudiendo elegir entre 6 juegos diferentes: ¿Es verdad?, ¿Buscas pareja?, Completa, Clasifica Adivina y Testerror).
- Botón escoba: **Ayuda** (zona donde el alumno puede leer las normas del juego del parchís).
- Botón pócima: **Parchís** (zona del juego del parchís).

CRÉDITOS:



Autores:

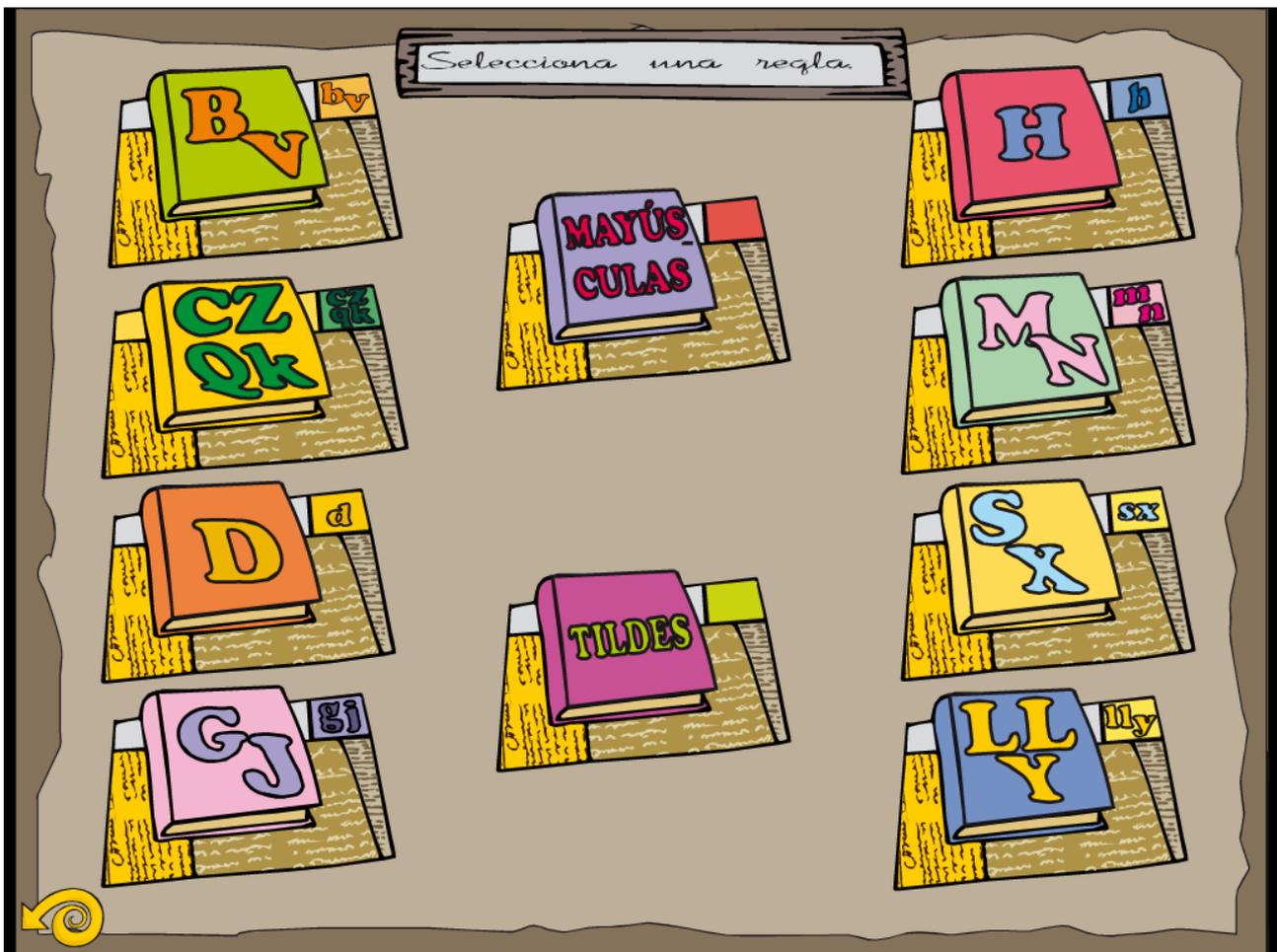
Docentes:

- Emilia Rodríguez García: Coordinación.
- Manuel Narváez Martínez: Programación.
- Francisco Javier Olmo: Base de datos.
- M^a Teresa González Muñoz: Base de datos.

Colaboradores:

- Ana María Zamora Moreno: Diseño gráfico. Contenidos.
- Antonio Alberto Cano Zamora: Diseño de la base de datos

REPASAR:



En esta zona el alumno puede aprender o repasar las reglas de ortografía que se encuentran organizadas en diez categorías, las mismas que aparecerán en la zona de practicar y en el juego del parchís:

B-V	C-Z-K-Q
D	G-J
H	M-N
S-X	LL-Y
MAYÚSCULAS	TILDES

Cuando el alumno selecciona la regla correspondiente a la categoría que desea repasar accede a las diferentes pantallas en las que se explican las citadas reglas, siempre con ilustraciones que aclaran los conceptos; para navegar por las diferentes pantallas dispone de un sencillo menú de navegación:

Parte inferior izquierda de la pantalla: Botón Volver.

Parte inferior derecha de la pantalla: Botones numéricos de las distintas pantallas.

Mayúsculas

- ★ Se escribe con mayúscula la primera palabra de un escrito y la que va después de punto final.

Ejemplo:



Querida mamá...



Escríbeme pronto. Besos.

- ★ Los nombres propios de personas, apellidos y apodos.

Ejemplo:

Ramón María Narváez y Campos era conocido como el Espadón de Loja.



- ★ Los nombres de los ríos, mares, montañas, ciudades y países.

Ejemplo:



El barco navegaba por el Mediterráneo.

Bb

Se escriben con b:

- ★ Las palabras que empiezan por bi-, bis-, y biz-.

Ejemplo:



biberón



bisabuela



biscocho

- ★ Las palabras que empiezan por bu-, bur-, y bus-.

Ejemplo:



bufón



burbuja



busto

- ★ Las que empiezan por biblio- (libro).

Ejemplo:



biblioteca

PRACTICAR:

Desde esta zona, para mejorar sus resultados en el parchís, el alumno puede repasar una regla concreta, practicando con los distintos juegos del programa. Al comenzar cada juego, las cuestiones se mezclan al azar y no se repiten hasta completarlas todas.



AYUDA:



Ayuda

Objetivo
Cada jugador dispone de tres fichas de un mismo color (amarillas, rojas, verdes y azules) situadas al comienzo de la partida en una zona llamada casa, el objetivo del juego es llevar antes que los contrarios sus tres fichas a la meta.

Desarrollo del juego.
Antes de iniciar una partida, cada jugador deberá elegir un personaje     (la bruja, el mago, el espantapájaros o la momia) y escribir el nombre con el que desea jugar. A continuación se debe seleccionar la regla ortográfica sobre la que versarán las pruebas del juego.

Inicio
El juego comienza con las fichas en sus casas. El programa selecciona aleatoriamente el jugador que tira primero. Sólo podrán sacar una ficha de la casa cuando se obtenga un cinco.  Si no tienen ninguna ficha fuera y no sacan un cinco el turno pasará automáticamente al siguiente jugador.

Tirada
Tras lanzar el dado, haciendo clic sobre su cubilete,  el jugador deberá pulsar la ficha que desea mover y está se desplazará tantas casillas como indique la puntuación del dado. Si la casilla de destino estuviese ocupada por otra de sus fichas, la elegida se moverá a la siguiente posición libre del tablero.

Ganando la posición
Para mantener una posición recién ocupada el jugador tendrá que superar una prueba relacionada con la regla elegida. Existen seis pruebas:  Adivina,  ¿Es verdad?,  ¿Buscas pareja?,  Completa,  Clasifica,  Testerror

Capturando al enemigo.
Cuando en la casilla de destino haya una ficha de otro jugador, si el jugador activo supera la prueba, la ficha del jugador contrario será comida y volverá a su casa. El jugador que está moviendo avanzará diez casillas.

Llegada a la meta    
Cuando la ficha da la vuelta completa al tablero entra en la meta siempre que saque el número exacto. El jugador avanzará diez casillas con cualquiera de sus otras fichas. Gana el que primero consigue introducir sus tres fichas en la meta.

REGLAS DEL PARCHÍS POPI:

Objetivo del juego:

Cada jugador dispone de tres fichas de un mismo color (pueden jugar hasta 4 jugadores diferentes cuyas fichas pueden ser amarillas, rojas verdes y azules). Las fichas se sitúan al comienzo de la partida en una zona del tablero denominada casa, el objetivo del juego es llevar antes que los contrarios las tres fichas a la meta.

Desarrollo del juego:

Al inicio de la partida cada jugador elige un personaje (la bruja, el mago, el espantapájaros o la momia), este personaje es el del color de la fichas y también será quien le preste ayuda a lo largo del juego. Una vez seleccionado el personaje el alumno introduce su nombre y a continuación selecciona la regla ortográfica sobre la que versarán las diferentes pruebas que deberá resolver para avanzar con las fichas a lo largo del tablero.

Inicio.

El juego comienza con las fichas de cada jugador situadas en la zona denominada casa. El programa selecciona aleatoriamente qué jugador comienza el juego, es decir, el jugador que tira primero el dado. El dado está situado dentro de un cubilete del color de las fichas y del personaje elegido por el alumno.

Para tirar el dado se pulsa sobre el cubilete, el jugador elige la ficha que desea mover y está se desplaza automáticamente tantas casillas como indique la puntuación obtenida en el dado (para mover por vez primera una ficha es necesario obtener una puntuación de 5).

Para desplazar las fichas a la posición que marque el dado será necesario resolver una prueba relacionada con la regla ortográfica elegida al inicio del juego.

Si la casilla estuviera ocupada por otra ficha, se colocará en la siguiente casilla libre si es del mismo jugador.

Batalla.

Si la casilla estuviera ocupada por la ficha de otro jugador ambos se enfrentarán a una prueba que consistirá en contestar tres cuestiones del juego “completa”.

Si gana el jugador en activo la ficha del jugador contrario volverá a su casa.

Si el que gana en la prueba es el jugador capturado la ficha del jugador activo volverá a su posición anterior.

Ganador.

El juego termina cuando un jugador consigue colocar en la meta sus 3 fichas.

Existen seis diferentes y divertidos juegos:

- ¿Buscas pareja?
- Clasifica
- Adivina
- Completa
- ¿Es verdad?
- Testerror

JUEGO ¿BUSCAS PAREJA?:



Este juego consiste en emparejar dos imágenes relacionadas según la regla ortográfica que estemos aprendiendo, repasando o jugando.

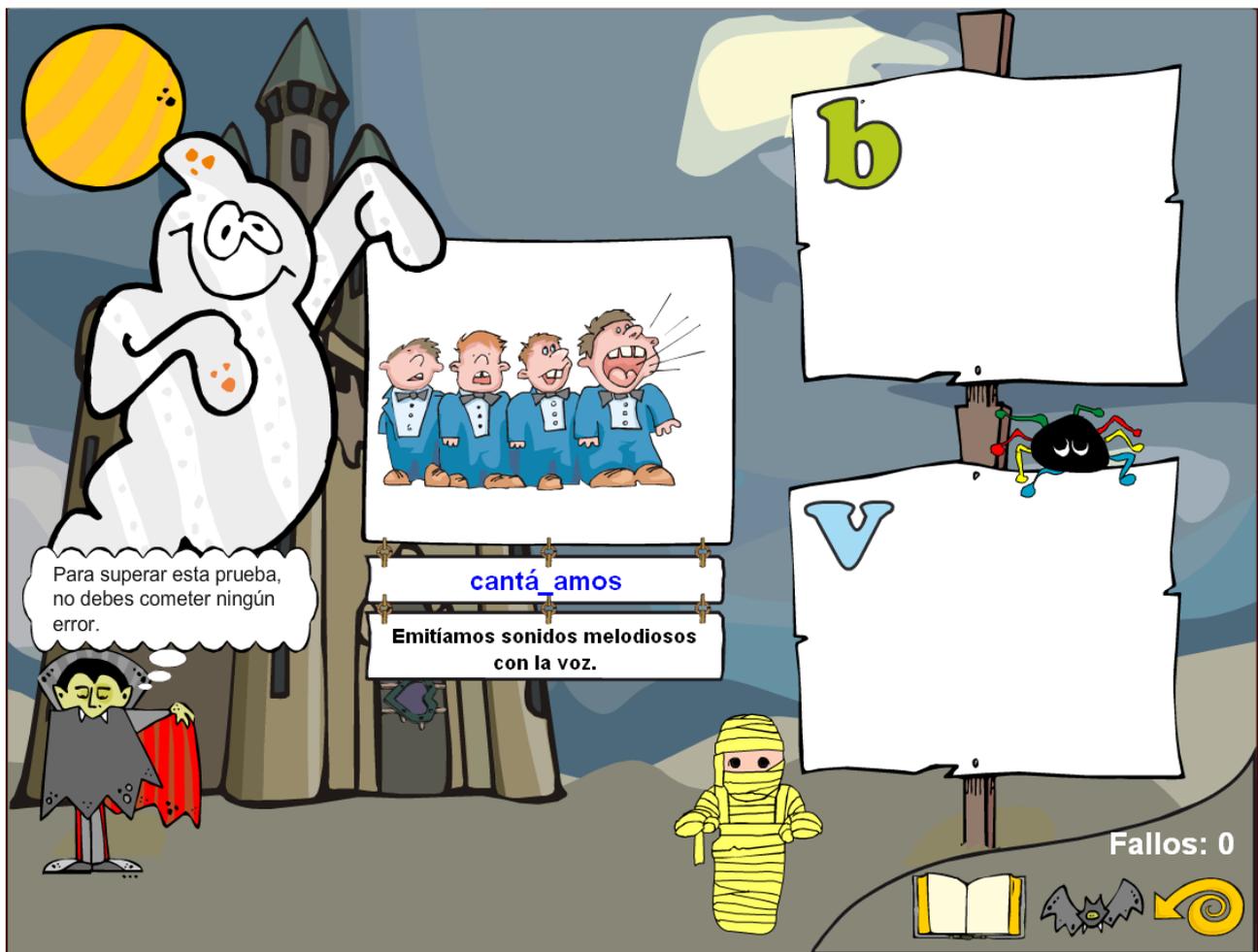
En la esquina inferior derecha tenemos botones de navegación del juego:

Libro (ayuda sobre la regla ortográfica objeto de estudio o de juego).

Calavera (muestra la ayuda sobre este juego concreto).

Botón Volver a la pantalla anterior.

JUEGO CLASIFICA:



En este juego aparecerá una imagen con su definición y el término que la describe al que le falta una letra, el alumno deberá arrastrar la imagen a la casilla que corresponda según la letra que completa la palabra.

En la esquina inferior derecha tenemos botones de navegación del juego:

Libro (ayuda sobre la regla ortográfica objeto de estudio o de juego).

Drácula (muestra la ayuda sobre este juego concreto).

Botón Volver a la pantalla anterior.

JUEGO ADIVINA:



Este juego consiste en adivinar la palabra que corresponde a la definición que se da. El jugador deberá completar la palabra y para ello dispondrá de cinco intentos.

En la esquina inferior derecha tenemos botones de navegación del juego:

Libro (ayuda sobre la regla ortográfica objeto de estudio o de juego).

Calabaza (muestra la ayuda sobre este juego concreto).

Botón Volver a la pantalla anterior.

JUEGO COMPLETA:



Este juego consiste en completar una palabra de la que se da una definición eligiendo la letra correcta.

En la esquina inferior derecha tenemos botones de navegación del juego:

Libro (ayuda sobre la regla ortográfica objeto de estudio o de juego)

Ratón (muestra la ayuda sobre este juego concreto)

Botón Volver a la pantalla anterior

JUEGO ¿ES VERDAD?



Este juego consiste en determinar si una cuestión es verdadera o falsa arrastrándola hasta el contenedor adecuado.

En la esquina inferior derecha tenemos botones de navegación del juego:

Libro (ayuda sobre la regla ortográfica objeto de estudio o de juego).

Duende (muestra la ayuda sobre este juego concreto).

Botón Volver a la pantalla anterior.

JUEGO TESTERROR:



Este juego consiste en elegir la respuesta correcta entre tres opciones posibles.

En la esquina inferior derecha tenemos botones de navegación del juego:

Libro (ayuda sobre la regla ortográfica objeto de estudio o de juego)

Monstruo (muestra la ayuda sobre este juego concreto)

Botón Volver a la pantalla anterior

JUEGO PARCHÍS

El área de juego propiamente dicho es donde se puede realizar una clásica partida de parchís, bien de forma individual o con dos, tres y hasta cuatro jugadores. El programa sitúa al alumno en una partida virtual en la que tiene que ir avanzando casillas para llegar al final.

Al inicio de la partida cada jugador elige un personaje: la bruja, el mago, el espantapájaros o la momia. Estos personajes son del mismo color de las fichas.



Una vez seleccionado el personaje el alumno introduce su nombre y a continuación selecciona la regla ortográfica sobre la que versarán las diferentes pruebas que deberá resolver para avanzar con las fichas a lo largo del tablero



TABLERO DE JUEGO DEL PARCHÍS



PANTALLA DE FINAL DE JUEGO

