TESI
II200
B4
V. 2 -

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

FACULTAD DE INGENIERÍA

ESCUELA DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

DESARROLLO DE UN JUEGO DE CONTENIDO EDUCATIVO, BASADO EN EL CURRÍCULO BÁSICO NACIONAL PARA ESTIMULAR HABILIDADES DE LECTURA EN NIÑOS DE LA PRIMERA ETAPA DE EDUCACIÓN BÁSICA E IMPLEMENTACIÓN DE UN MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE CONTENIDOS

APÉNDICES Y ANEXOS

REALIZADO POR

Mariana Benarroch Rios
C.I 12.336.308
Xiomara Elizabeth Contreras Contreras
C.I 14.050.494

PROFESOR GUIA

Ing. Olga Bravo Luna

FECHA

Caracas, 18 de julio de 2003

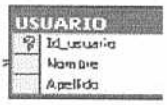
APÉNDICE 1

DESCRIPCIÓN DE LAS ENTIDADES Y ATRIBUTOS DEL MODELO ENTIDAD - RELACIÓN

DESCRIPCIÓN DE LAS TABLAS

ENTIDAD	DESCRIPCIÓN
AREA Nombre de columna Cod_area Nombre Descripción AREA	Esta entidad almacena los datos correspondientes a las diversas áreas académicas contempladas en el Currículo Básico Nacional.
AREA_EJE Cod_eje Cod_area Cod_pantalla AREA_EJE	Esta entidad permite detallar los ejes transversales que tienen un área académica.
BLOQUE Cod_bloque Cod_area Cod_pantalla Nombre Descripción Rango BLOQUE	Esta entidad almacena los datos correspondientes a los bloques de contenido por área académica, según el nivel de la etapa educativa y el grado, permitiendo clasificar el bloque al que pertenecen los contenidos educativos.
CONTENIDO Cod_contenido Cod_recurso Cod_bloque Cod_area Nombre Grado Tipo CONTENIDO	Entidad que almacena los datos de los contenidos educativos, clasificados por bloque y área a la que pertenecen.
DETALLE_JUGADA Nombre_Secreto Nombre_meta DETALLE_JUGADA	Entidad que permite llevar un histórico de las jugadas por meta de cada jugador.

EJE Cod_eje Nombre Descripcion Alcances Indicadores Dimensiones EJE	Entidad que sirve de repositorio a los datos de los ejes transversales que se desarrollan en cada área académica.
JUGADOR Nombre_secreto Nombre Apellido Grado Personaje Edad Sexo Periodo JUGADOR	En ésta entidad se almacena los datos personales de los jugadores.
PREGUNTA Pregunta Respuesta1 Respuesta2 Respuesta3 Respuesta4 Correcta Id_Texto Ruta Id PREGUNTA	En ésta entidad se almacena los detalles de las preguntas, ha ser utilizadas en el juego.
RECURSO Cod_Recurso Nombre Descripcion Ubicacion RECURSO	Entidad que permite almacenar la información descriptiva de los diferentes recursos utilizados en el juego.
RECURSO_JUGADOR Cod_recurso Nombre_secreto Id Respuesta RECURSO_JUGADOR	Esta entidad permite llevar un control de los recursos obtenidos por el jugador, registrando la pregunta respondida, si la respuesta dada es buena o no y el recurso obtenido.
TEXTO Id Tipo Contenido Titulo Fuente Multiple Cod_Bloque Estado Nivel Id_usuario TEXTO	Entidad que permite almacenar la información principal de las preguntas.

 USUARIO	En ésta entidad se almacena los datos personales de los usuarios que tienen acceso autorizado al módulo de administración de contenidos.

DESCRIPCIÓN DE LOS ATRIBUTOS DE CADA TABLA

TABLA	ATRIBUTO	DESCRIPCIÓN
AREA	Cod_Area	Código asignado al área académica.
	Nombre	Nombre del área académica: Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias de la Naturaleza y Tecnología, Ciencias Sociales, Educación Estética o Educación Física.
	Cod_Eje	Código asignado al eje transversal.
EJE	Nombre	Nombre del eje transversal: Lenguaje, Desarrollo del pensamiento, Valores o Trabajo.
	Descripción	Descripción del eje transversal.
	Alcances	Alcances del eje transversal.
	Indicadores	Indicadores del eje transversal.
	Dimensiones	Dimensiones del eje transversal.
AREA_EJE	Cod_Area	Código asignado al área académica.
	Cod_Eje	Código asignado al eje transversal.
BLOQUE	Cod_Bloque	Código asignado al bloque.
	Cod_Area	Código asignado al área académica.
	Nombre	Nombre del bloque de contenido.
	Descripción	Descripción del bloque de contenido.
	Etapa	Etapas del nivel educativo: Primera, Segunda o Tercera Etapa.
CONTENIDO	Cod_Contenido	Código asignado al contenido.
	Cod_Bloque	Código asignado al bloque al que pertenece el contenido educativo.
	Cod_Area	Código asignado al área académica.
	Nombre	Nombre del contenido educativo.
	Grado	Grado correspondiente a la primera etapa de educación básica.
	Tipo	Tipo de contenido educativo: conceptual, procedimental o actitudinal.
JUGADOR	Nombre _ secreto	Nombre clave que identifica al jugador.
	Nombre	Nombre del jugador.
	Apellido	Apellido del jugador.
	Grado	Grado que cursa el jugador.
	Personaje	Nombre del personaje seleccionado por el jugador.
	Lista	Número de lista del jugador.
	Seccion	Sección a la cual pertenece el jugador.
	Periodo	Período académica en el que el jugador comenzó el juego.
RECURSO_JUGADOR	Cod_recurso	Código asignado a la imagen correspondiente al recurso.
	Nombre_secreto	Nombre clave que identifica al jugador.
	Respuesta	Respuesta dada por el jugador a la pregunta asociada al recurso.
	Id	Código identificador asignado a la pregunta.
TEXTO	Id	Código identificador asignado a la pregunta.
	Tipo	Formato asignado a la pregunta
	Contenido	Indicación que debe seguir el jugador para responder la pregunta.
	Titulo	Título de la pregunta.
	Fuente	Fuente bibliográfica de la cual fue extraída la pregunta.
	Múltiple	Indica si la pregunta es múltiple o simple.
	Cod_bloque	Código asignado al bloque.
	Estado	Estado en el cual se encuentra la pregunta: activa o inactiva.
	Nivel	Grado a la cual pertenece la pregunta
	Id_usuario	Secuencia de identificación para el usuario al cual pertenece la pregunta.

PREGUNTA	Pregunta	Enunciado de la pregunta
	Respuesta1	Opción de respuesta 1
	Respuesta2	Opción de respuesta 2
	Respuesta3	Opción de respuesta 3
	Respuesta4	Opción de respuesta 4
	Correcta	Respuesta correcta a la pregunta.
	Id_texto	Código identificador asignado a la pregunta.
	Ruta	Si la pregunta es de tipo sonido, en este campo guardara la ruta del archivo de sonido.
	Id	Secuencia de identificación
USUARIO	Id_usuario	Secuencia de identificación para el usuario.
	Nombre	Nombre del usuario.
	Apellido	Apellido del usuario.
	Login	Nombre de usuario.
	Password	Contraseña asignada al usuario

APÉNDICE 2

USO DE TABLAS POR PANTALLAS

MÓDULO JUEGO

PANTALLA	TABLAS USADAS
Identificación	Jugador
Registro	Jugador
Asignación de Personaje	Jugador
Asignación de Metas	Jugador Detalle_Jugada
Notificación de Culminación de Metas	Jugador Detalle_Jugada
Meta: Animales del Desierto	Jugador Detalle_Jugada Recurso_Jugador Texto Pregunta Recurso Area Bloque
Notificación de Culminación de Animales del Desierto	Detalle_Jugada Recurso_Jugador
Meta: Conoce un Oasis	Jugador Detalle_Jugada Recurso_Jugador Texto Pregunta Recurso Area Bloque
Notificación de Culminación de Conoce un Oasis	Detalle_Jugada Recurso_Jugador Jugador
Meta: La Noche en el Desierto	Jugador Detalle_Jugada Recurso_Jugador Texto Pregunta Recurso Area Bloque
Notificación de Culminación de La Noche en el Desierto	Detalle_Jugada Recurso_Jugador Jugador
Desempeño	Detalle_Jugada Recurso_Jugador Recurso Jugador

MÓDULO DE REPORTES

PANTALLA	TABLAS
Ver Reporte	Jugador Recurso_Jugador Detalle_Jugada Recurso Texto Pregunta Area Bloque
Excel	Jugador Recurso_Jugador Detalle_Jugada Recurso Texto Pregunta Area Bloque

MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE CONTENIDOS

PANTALLA	TABLAS
Inicio de sesión	Usuario
Categorización de las preguntas	Area Bloque
Categorías	Area Bloque
Criterios de búsqueda	Area Bloque Texto Pregunta
Resultados de la búsqueda	Pregunta Texto
Modicar formato texto, pregunta simple	Pregunta Texto
Modificar formato texto, pregunta múltiple.	Pregunta Texto
Modificar formato imagen	Pregunta Texto
Modificar formato sonido. Pregunta simple	Pregunta Texto
Modificar formato sonido. Pregunta múltiple	Pregunta Texto
Formato texto, pregunta simple	Pregunta Texto
Formato texto, pregunta múltiple.	Pregunta Texto

APÉNDICE 3

COMPARACIÓN
ACCESS 97/2000 CON SQL SERVER 7.0/2000

ACCESS Y SQL SERVER 2000

Un **servidor de bases de datos** en un programa que almacena datos estructurados en forma de tablas relacionales, escucha un puerto TCP/IP a través del cual acepta conexiones de clientes autentificados, admite comandos en lenguaje SQL, y devuelve al cliente a través de la red los datos resultantes del procesamiento de los comandos SQL.

Muchas veces se habla de bases de datos Access para referirse a los archivos ***.mdb**. Estrictamente hablando, esto no es correcto. Access no es quien crea y gestiona directamente los archivos .mdb, sino el motor Jet de Microsoft. **El motor Jet** está formado por una serie de archivos .dll de distribución gratuita que se instalan en el directorio de sistema de Windows. De hecho, utilizando el **panel de control / Fuentes de datos ODBC** es posible crear en Windows un archivo mdb aun sin tener Access. También es posible llenar dicho archivo de tablas y datos sin utilizar Access. Para ello basta con emplear ODBC o ADO en programas hechos en VisualBasic o incluso desde scripts en Perl (también Perl es gratuito).

Desde este punto de vista, **Access** no es más que un "visor" y gestor de archivos mdb. Desde luego es el más completo. Donde está realmente toda la lógica del proceso de estos archivos, interpretación de sentencias SQL, creación de tablas, etcétera, es en las DLL que forman el motor Jet. Por tanto, a la hora de hacer comparaciones entre SQL Server y los archivos mdb, la comparación ha de hacerse entre SQL Server y el motor Jet de Microsoft.

Access utiliza un diseño de servidor de archivo mientras que el servidor del SQL emplea una arquitectura cliente / servidor.

CUADRO COMPARATIVO ENTRE MICROSOFT ACCESS Y SQL SERVER 2000

CARACTERÍSTICAS	MICROSOFT ACCESS	SQL SERVER 2000
Escalabilidad	Un sistema de servidor de archivos tal como Access se diseña para los workgroups pequeños y quizás 10 clientes concurrentes escalables. Sobre este nivel el funcionamiento comienza a degradar rápidamente cuando se agregan más usuarios	Con la arquitectura cliente / servidor SQL Server, muchos usuarios concurrentes se pueden apoyar sin la degradación significativa del funcionamiento.
Disponibilidad	Las reservas se pueden hacer durante el uso de la base de datos, mientras que el acceso al archivo .MDB es exclusivo.	Los servidores distribuidos pueden asegurarse de que por lo menos un servidor está disponible siempre para mantener peticiones de la base de datos.
Seguridad	La gerencia doble de los permisos del archivo y de los permisos de la base de datos se debe mantener para el .MDB. Los usuarios deberían tener permiso concedido para modificar el archivo. MDB directamente.	SQL Server puede utilizar la autentificación del SQL o la autentificación del NT para conceder permisos a los objetos de la base de datos. Los archivos de SQL Server no son directamente accesibles a los usuarios, y los datos pueden solamente accedidos vía petición del SQL a través del servidor.
Usuarios concurrentes	Máximo 255 usuarios	Ilimitado número de usuarios concurrentes.
Registro de transacciones	No	Si
Admite programación cliente-servidor	No	SQL Server admite procedimientos almacenados (stored procedures) realizados en lenguaje SQL.
Tamaño de la Base de datos	Max. 1 Gb	Max. 10 Terabytes

RESUMEN DEL CUADRO COMPARATIVO

MICROSOFT ACCESS VS. SQL SERVER 2000

Las principales ventajas del servidor del SQL sobre el acceso son confiabilidad mejorada, un funcionamiento mejor, tráfico reducido de la red y escalabilidad creciente. Las desventajas son un despliegue creciente de los costos y un ambiente complejo para brindar soporte.

Una base de datos de servidor de archivos, tal como Access de Microsoft, maneja peticiones datos directamente teniendo acceso al archivo de base de datos situado en alguna parte en la red o en el servidor. Las peticiones reales se hacen del motor de la base de datos en la computadora del cliente, que es responsable de localizar el archivo necesario de la base de datos y de determinar lo que debe ser leído de los datos. Esto es extremadamente ineficaz, pues las cantidades grandes de datos necesitan ser transferidas al cliente ser procesadas. Una sola petición puede requerir realmente varios accesos a la base de datos, por ejemplo la actualización de un archivo, y por consiguiente de una cantidad grande de comunicación entre el motor de la base de datos del cliente y la base de datos del servidor de archivos necesaria.

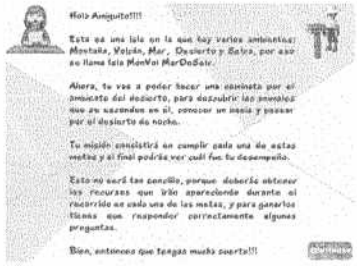
Una arquitectura más escalable y más robusta es la de bases de datos cliente/servidor. En un sistema cliente/servidor, el servidor maneja todas las peticiones de datos. El cliente envía las peticiones de alto nivel, las preguntas generalmente de lenguaje estructurado (SQL), para las cuales el servidor procesa y devuelve solamente el

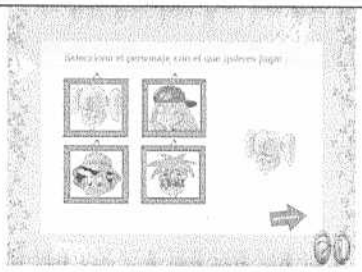
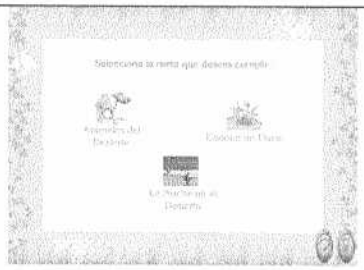
resultado. Los clientes no leen directamente o escriben al archivo de base de datos. Esto demuestra ser más eficiente para manejar una gran cantidad de peticiones.

Además de las significativas ventajas del funcionamiento y de escalabilidad de SQL Server sobre Access, existen otros aspectos que hay que considerar. SQL Server es un sistema transaccional de base de datos, que proporciona tolerancia de avería integrada, para asegurar los datos en un estado constante, uniforme en el acontecimiento de caerse el servidor, Microsoft Access no ofrece tal robustez y falla a menudo bajo carga de trabajo pesada. Aunque las bases de datos Microsoft Access son mucho más fáciles de convertirse y de administrar que bases de datos del SQL Server, la escalabilidad es limitada y la robustez de la tecnología no le hace una opción viable para los proyectos serios del desarrollo.

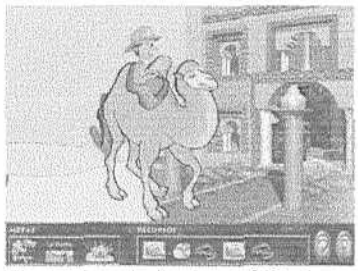
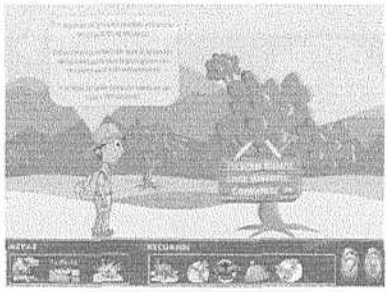
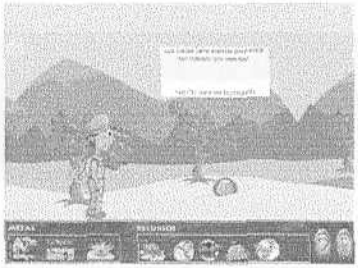
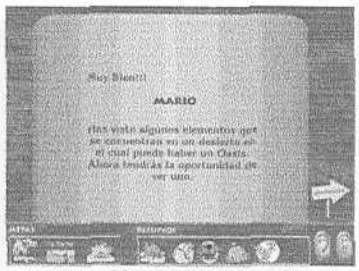
APÉNDICE 4

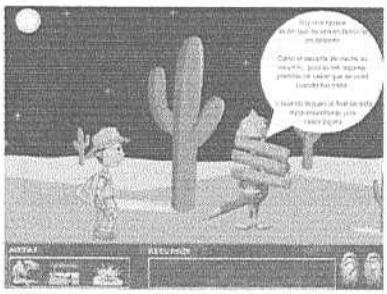
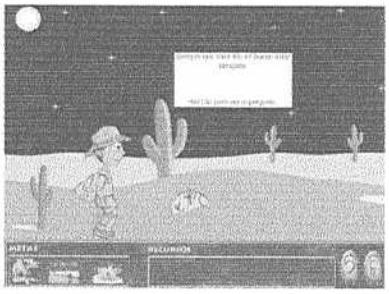
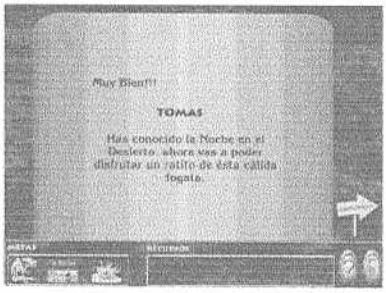
ESQUEMA DE FUNCIONALIDAD DE PANTALLAS DEL MÓDULO DE JUEGO

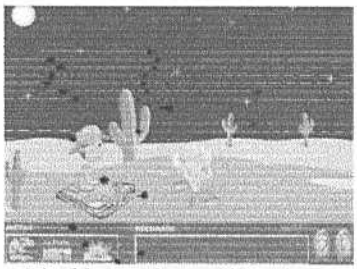
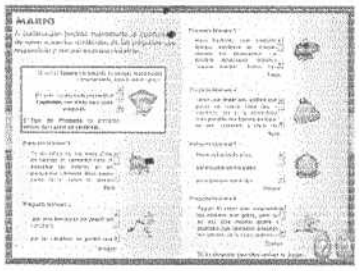
PANTALLA	DESCRIPCIÓN
 Presentación	En esta pantalla se observa un video de bienvenida en el cual se presenta en nombre de la Isla Monvol Mardeselv, lugar donde desarrolla el juego.
 Historia	Aquí se presenta la historia mediante un resumen de la trama del juego y se le indica al jugador qué deberá hacer para lograr culminar el juego.
 Identificación	En esta pantalla se escoge qué acción de desea ejecutar: 1. Jugar por primera vez. Si se escoge esta opción se pasará inmediatamente a la pantalla de Registro. 2. Jugar donde quedó la última vez. Una vez seleccionada esta opción se activará el campo identificado con: Escribe tu Nombre Secreto. - Si el nombre secreto no está registrado en la base de datos se arrojará un error indicando que el nombre secreto es incorrecto. (Ver Pantalla Mensaje de error) - Y en caso de que el nombre secreto si esté registrado en la base de datos, se realizará una búsqueda para saber el detalle de las jugadas del jugador con ese nombre secreto y se presentará la pantalla de Asignación de Metas. Una vez escogida alguna de las dos opciones se debe hacer clic en la flecha amarilla para seguir a la siguiente pantalla. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Ver Pantalla Ayuda).

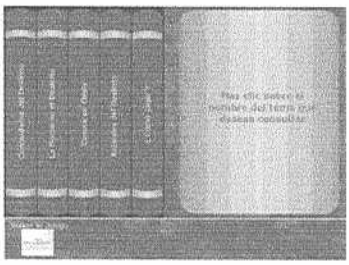
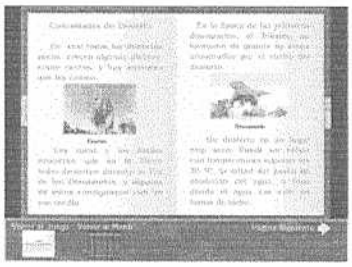
 Registro	En esta pantalla se debe ingresar los datos de cada jugador, debe llenar los siguientes campos: • Nombre Apellido • Número de lista Sección que cursa • Nombre Secreto Y escoger el grado que cursa (Primero, Segundo o Tercero) Si el jugador ingresa una sección y un número de lista que ya están registrados, se le dará un mensaje de error indicando que en esa sección ya hay un alumno con ese número de lista. (Ver Pantalla Mensaje de error) Si el nombre secreto que se quiere ingresar ya está registrado se dará un mensaje de error informando que ya ese nombre secreto está registrado y que debe intentar con otro. (Ver Pantalla Mensaje de error) Una vez terminado el registro de debe hacer clic en la flecha verde del lado derecho para continuar a la Pantalla Asignación de Personaje. También podrá regresar a la Pantalla Identificación haciendo clic sobre la flecha verde del lado izquierdo. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Ver Pantalla Ayuda).
 Asignación de Personaje	En esta pantalla se debe seleccionar el personaje con el que se desea jugar. Hay cuatro opciones: una niña con el pelo amarillo y dos colitas, una niña pelirroja con una gorra volteada hacia atrás, un niño moreno con un sombrero y un niño punk con el pelo azul. Una vez seleccionado el personaje, se debe hacer clic en la flecha verde para continuar hacia la Pantalla Asignación de Metas. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Ver Pantalla Ayuda).
 Asignación de Metas	En esta pantalla se debe escoger la meta que se quiere culminar: • Animales del Desierto • Conoce un Oasis • La Noche en el Desierto En el caso de que el jugador no haya culminado ninguna meta podrá ver y escoger entre las tres. Y si hubiere culminado una meta previamente, dicha meta se verá de manera opaca indicando que no está disponible. Si el jugador no ha culminado ninguna de las metas puede regresar a la pantalla Asignación de Personaje, si deseara cambiar de personaje, haciendo clic en la flecha verde del lado izquierdo. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Ver Pantalla Ayuda).
 Notificación de Sonidos	Una vez seleccionada la primera meta a culminar se presentará la siguiente pantalla, en la cual se le notifica al jugador que deberá responder algunas preguntas y que al responder escuchará un sonido determinado si la respuesta es correcta y otro sonido si la respuesta es incorrecta. Para continuar se debe hacer clic en la flecha verde del lado derecho y se abrirá la pantalla correspondiente a la meta seleccionada. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Ver Pantalla Ayuda).

 Meta: Animales del Desierto 	Este es el escenario correspondiente a la meta Animales del Desierto. Al comienzo se presenta un dinosaurio que le enseña al personaje un cartel con tres opciones: 1. Escuchar Historia Haciendo clic sobre esta opción se oirá la historia que se lleva a cabo en este escenario. 2. Leer Historia Haciendo clic en esta opción se presentará un cuadro con la historia en forma escrita. 3. Continuar Con esta opción se continuará el camino del personaje a lo largo de esta meta. En el panel inferior se encuentran del lado derecho los iconos correspondientes a las tres metas, cada meta cumplida se verá azulada, distinguiéndose así de las no cumplidas. En el centro se verá el panel de recursos en el cual se muestran los recursos que se han obtenido luego de haber respondido las preguntas. • Si responde bien verá un mensaje de información en el cual se le felicita y podrá ver el recurso en el panel de forma clara. (Ver Apéndice 9. Pantalla Respuesta Correcta Simple y Múltiple) • Si responde mal vera un mensaje de información en el cual se le indica que la respuesta es incorrecta y verá el recurso en el panel de forma opaca. (Ver Apéndice 9. Pantalla Respuesta Incorrecta Simple y Múltiple) Las preguntas se generarán cuando el jugador haga clic sobre el recurso que se presentará frente al personaje (Ver Apéndice 9. Pantalla Pregunta Texto, Apéndice 9. Pantalla Pregunta Imagen, Apéndice 9. Pantalla Pregunta Sonido). A lo largo de esta meta se presentaran solamente dos recursos. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Pantalla Ayuda).
 Notificación de Culminación de Metas	Cuando se culminen las tres metas aparecerá esta pantalla, informando que se han culminado las tres metas. Esta pantalla cerrará automáticamente y se abrirá la Pantalla Desempeño. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Ver Pantalla Ayuda).
 Notificación de Culminación de Animales del Desierto	Una vez que hayan aparecido los dos recursos de esta meta se presentará esta pantalla en la que se le notifica al jugador que ha culminado la meta y se le invita a ver el final de la misma. Para continuar a Final Meta Animales del Desierto debe hacer clic en la flecha amarilla que se presenta del lado derecho de la pantalla. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Pantalla Ayuda).

 Final Meta Animales del Desierto	Esta es la escena final de la meta Animales del Desierto, en ella se puede observar una imagen relacionada con la meta en cuestión. Esta pantalla cerrará de manera automática y se volverá a la pantalla Asignación de Metas. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Pantalla Ayuda).
 Meta: Conoce un Oasis 	Este es el escenario correspondiente a la meta Conoce un Oasis. Al comienzo se presenta un árbol en el cual se le enseña al personaje un cartel con tres opciones: 1. Escuchar Historia Haciendo clic sobre esta opción se oirá la historia que se lleva a cabo en este escenario. 2. Leer Historia Haciendo clic en esta opción se presentará un cuadro con la historia en forma escrita. 3. Continuar Con esta opción se continuará el camino del personaje a lo largo de esta meta. En el panel inferior se encuentran del lado derecho los iconos correspondientes a las tres metas, cada meta cumplida se verá azulada, distinguiéndose así de las no cumplidas. En el centro se verá el panel de recursos en el cual se muestran los recursos que se han obtenido luego de haber respondido las preguntas. • Si responde bien verá un mensaje de información en el cual se le felicita y podrá ver el recurso en el panel de forma clara. (Ver Apéndice 9. Pantalla Respuesta Correcta Simple y Múltiple) • Si responde mal vera un mensaje de información en el cual se le indica que la respuesta es incorrecta y verá el recurso en el panel de forma opaca. (Ver Apéndice 9. Pantalla Respuesta Incorrecta Simple y Múltiple) Las preguntas se generarán cuando el jugador haga clic sobre el recurso que se presentará frente al personaje (Ver Apéndice 9. Pantalla Pregunta Texto, Apéndice 9. Pantalla Pregunta Imagen, Apéndice 9. Pantalla Pregunta Sonido). A lo largo de esta meta se presentaran solamente dos recursos. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Pantalla Ayuda).
 Notificación de Culminación de Conoce un Oasis	Una vez que hayan aparecido los dos recursos de esta meta se presentará esta pantalla en la que se le notifica al jugador que ha culminado la meta y se le invita a ver el final de la misma. Para continuar a Final Meta Conoce un Oasis debe hacer clic en la flecha amarilla que se presenta del lado derecho de la pantalla. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Pantalla Ayuda)

 Final Meta Conoce un Oasis	Esta es la escena final de la meta Conoce un Oasis, en ella se puede observar una imagen relacionada con la meta en cuestión. Esta pantalla cerrará de manera automática y se volverá a la pantalla Asignación de Metas. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Pantalla Ayuda)
 Meta: La Noche en el Desierto 	Este es el escenario correspondiente a la meta La Noche en el Desierto. Al comienzo se presenta una lagartija que le enseña al personaje un cartel con tres opciones: • Escuchar Historia Haciendo clic sobre esta opción se oirá la historia que se lleva a cabo en este escenario. • Leer Historia Haciendo clic en esta opción se presentará un cuadro con la historia en forma escrita. • Continuar Con esta opción se continuará el camino del personaje a lo largo de esta meta. En el panel inferior se encuentran del lado derecho los iconos correspondientes a las tres metas, cada meta cumplida se verá azulada, distinguiéndose así de las no cumplidas. En el centro se verá el panel de recursos en el cual se muestran los recursos que se han obtenido luego de haber respondido las preguntas. • Si responde bien verá un mensaje de información en el cual se le felicita y podrá ver el recurso en el panel de forma clara. (Ver Apéndice 9. Pantalla Respuesta Correcta Simple y Múltiple) • Si responde mal vera un mensaje de información en el cual se le indica que la respuesta es incorrecta y verá el recurso en el panel de forma opaca. (Ver Apéndice 9. Pantalla Respuesta Incorrecta Simple y Múltiple) Las preguntas se generarán cuando el jugador haga clic sobre el recurso que se presentará frente al personaje (Ver Apéndice 9. Pantalla Pregunta Texto, Apéndice 9. Pantalla Pregunta Imagen, Apéndice 9. Pantalla Pregunta Sonido). A lo largo de esta meta se presentaran solamente dos recursos. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Pantalla Ayuda).
 Notificación de Culminación de La Noche en el Desierto	Una vez que hayan aparecido los dos recursos de esta meta se presentará esta pantalla en la que se le notifica al jugador que ha culminado la meta y se le invita a ver el final de la misma. Para continuar a Final Meta debe hacer clic en la flecha amarilla que se presenta del lado derecho de la pantalla. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Pantalla Ayuda).

 Final la Noche en el Desierto	Esta es la escena final de la meta La Noche en el Desierto, en ella se puede observar una imagen relacionada con la meta en cuestión. Esta pantalla cerrará de manera automática y se volverá a la pantalla Asignación de Metas. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Pantalla Ayuda).
 Desempeño	Esta pantalla muestra el contenido y el tipo de cada una de las preguntas que el jugador respondió y cuáles fueron los recursos que obtuvo. En la parte inferior derecha se presenta un texto que indica: • Si lo deseas puedes volver a jugar. Este es un vínculo que permitirá al jugador volver a la Pantalla Identificación y comenzar otra vez el juego. Esta pantalla da la posibilidad de Salir o de Ver la Ayuda (Pantalla Ayuda).

PANTALLA	DESCRIPCIÓN
 Ayuda	Esta pantalla se presentará cubriendo en su totalidad el escenario abierto, de manera que solo se pueda leer lo que en ella está. Se observan cinco lomos de una colección de libro sobre los cuales están los títulos de los temas de ayudas que se ofrecen. Al hacer clic sobre cada uno de ellos se podrá ver el contenido del tema seleccionado. En la parte inferior izquierda hay un icono que permite volver al j uego y cerrar la ayuda.
 Opción de Ayuda	Una vez que se ha hecho clic sobre algún tema, se presentará la pantalla que corresponda. En esta pantalla se podrá observar un texto relacionado con el tema seleccionado. Si el tema de ayuda es extenso observará dos flechas que indican que se puede ir a la página siguiente y regresar a la anterior, según convenga. En la parte inferior izquierda hay un icono que permite volver al juego y cerrar la ayuda. Y Otro icono que permite al volver menú de la ayuda. En algunos temas de ayuda se ofrece ayuda visual de manera tal que al colocar el puntero del mouse sobre algunos títulos se presentarán imágenes asociadas.

APÉNDICE 5

DESCRIPCIÓN DE LOS RECURSOS MULTIMEDIA DEL JUEGO

PANTALLA	RECURSO	CONTENIDO
Presentación	Texto	Contenido: Bienvenido a Isla Monvol Mardeselv. Fuente: Lithograph. Color: Verde. Tamaño: 24. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: Sencillo.
	Video	Aplicación: Shockwave Flash 5.0 Duración: 49 frames. Tamaño: 93.2 Kb. Ubicación: c:\Videos\Presentación.swf
	Sonido	Descripción: Sonidos de fondo de una isla. Duración: 49 frames. Tamaño: 1.12 MB Volumen: 7- Loud Ubicación: c:\Sonido\Presentación.pcm
	Fondo	Descripción: Foto de la isla. Tamaño: 82.8 Kb. Ubicación: c:\ Imagenes\Fondos\mapa de navegación.jpg
Historia	Texto	Contenido: Vamos a hacer una caminata por el desierto para descubrir los animales que se esconden en él, conocer un oasis y pasear por el desierto de noche. Tu misión consistirá en cumplir cada una de estas metas y al final podrás ver cuál fue tu desempeño. Esto no será tan sencillo, porque deberás obtener los recursos que irán apareciendo durante el recorrido en cada una de las metas, y para ganarlos tienes que responder correctamente algunas preguntas. Bien, entonces que tengas mucha suerte!!! Fuente: CAC Moose. Color: Azul. Tamaño: 24. Estilo: Normal. Alineación: Justificada. Interlineado: 35. Efecto: Despliegue desde abajo.
	Sonido	Descripción: Lectura de la historia. Duración: 99 frames. Volumen: 7 – Loud. Tamaño: 2.69 Mb Ubicación: c:\Sonidos\Historia_Inicial.wav
	Fondo	Descripción: Carta. Tamaño: 129 Kb. Ubicación: c:\ Imagenes\Fondos\Carta.jpg
	Imágenes	Descripción: Imagen animada de un cartero. Tamaño: 27.9 Kb. Ubicación: c:\Imagenes animadas\Cartero.gif

		Descripción: Imagen animada de una reportera leyendo una noticia. Tamaño: 24 Kb. Ubicación: c:\Imagenes animadas\Reportera.gif
		Descripción: Botón para continuar con la siguiente pantalla.. Tamaño: 103 Kb. Ubicación: c:\Imagenes\Botones\Boton azul.swf
Identificación	Texto	Contenido: Isla Monvol Mardeselv Fuente: Lithograph Color: Rojo. Tamaño: 48. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 59.
		Contenido: Selecciona la opción que prefieres para empezar a jugar. Fuente: Krone. Color: Rojo. Tamaño: 24. Estilo: Negrita y Cursiva. Alineación: Centrada. Interlineado: 52.
		Contenido: ¿Quieres jugar por primera vez? ¿Quieres jugar donde quedaste la última vez? Fuente: Krone. Color: Rojo. Tamaño: 24. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 52.
		Contenido: Escribe tu nombre secreto. Fuente: Krone. Color: Rojo. Tamaño: 18. Estilo: Normal. Alineación: Centrada. Interlineado: 23.
	Sonido	Descripción: Melodía de fondo. Duración: 5 frames. Volumen: 7 –Loud. Tamaño: 399 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\Identificación.pcm
	Fondo	Descripción: Fondo rojo con hongos y hojas. Tamaño: 319 Kb. Ubicación: c:\ Imagenes\Fondos\ fondoIdentificacin.jpg
	Imágenes	Descripción: Botón para continuar. Tamaño: 2.5 Kb Ubicación: c:\Imagenes\Botones\Flecha amarilla.swf
		Descripción: Fondo Ayuda Tamaño: 7.57 Kb. Ubicación: c:\Botones\Botón Ayuda.gif
		Descripción: Botón de Ayuda Tamaño: 8 Kb. Ubicación: c:\Botones\Ayuda.swf
		Descripción: Fondo Salida Tamaño: 7.57 Kb. Ubicación: c:\Botones\Botón Ayuda.gif

		Descripción: Botón de Salida Tamaño: 1.58 Kb. Ubicación: c:\Botones\Salida.swf
Registro	Texto	Contenido: Isla Monvol Mardeselv Fuente: Lithograph Color: Verde. Tamaño: 48. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 59.
		Contenido: Escribe tu Nombre Secreto Escribe tu Nombre Escribe tu Apellido Escoge tu grado Primer Grado Segundo Grado Tercer Grado Fuente: Krone Color: Verde. Tamaño: 18. Estilo: Negrita. Alineación: Izquierda. Interlineado: 23.
	Sonido	Descripción: Melodía de fondo. Duración: 2 frames. Volumen: 7 –Loud. Tamaño: 399 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\Identificación.pcm
	Fondo	Descripción: Fondo verde con hongos y hojas. Tamaño: 354 Kb. Ubicación: c:\ Imagenes\Fondos\Fondo Registro.jpg
	Imágenes	Descripción: botón para continuar a la siguiente pantalla. Tamaño: 1.11 Kb Ubicación: c:\Imagenes\Botones\Flecha verde.swf
		Descripción: Fondo Ayuda Tamaño: 7.57 Kb. Ubicación: c:\Botones\Botón Ayuda.gif
		Descripción: Botón de Ayuda Tamaño: 8 Kb. Ubicación: c:\Botones\Ayuda.swf
		Descripción: Fondo Salida Tamaño: 7.57 Kb. Ubicación: c:\Botones\Botón Ayuda.gif
		Descripción: Botón de Salida Tamaño: 1.58 Kb. Ubicación: c:\Botones\Salida.swf
Asignación de Personajes	Texto	Contenido: Selecciona el personaje con el que quieras jugar: Fuente: Arial Color: Verde. Tamaño: 14. Estilo: Negrita. Alineación: Justificada. Interlineado: 16.

	Sonido	Descripción: Melodía de fondo. Duración: 2 frames. Volumen: 7 –Loud. Tamaño: 399 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\Identificación.pcm
	Fondo	Descripción: Fondo verde con hongos y hojas. Tamaño: 354 Kb. Ubicación: c:\ Imagenes\Fondos\Fondo Registro.jpg
	Imágenes	Descripción: Cara Niña Rubia Tamaño: 17.6 Kb. Ubicación: c:\Ninos\Cara1.swf
		Descripción: Cara Niña Pelirroja Tamaño: 17.6 Kb. Ubicación: c:\Ninos\Cara2.swf
		Descripción: Cara Niño Moreno Tamaño: 17.6 Kb. Ubicación: c:\Ninos\Cara3.swf
		Descripción: Cara Niño Peliazúl Tamaño: 17.6 Kb. Ubicación: c:\Ninos\Cara4.swf
Asignación de Metas Notificación de Sonidos escuchados al responder las preguntas Notificación de Culminación de Metas	Texto	Contenido: Selecciona la meta que desee cumplir: Fuente: Krone Color: Verde. Tamaño: 22. Estilo: Negrita. Alineación: Justificada. Interlineado: 28.
		Contenido: Mientras caminas a lo largo de las metas, conseguirás tesoros, ante los cuales tienes que responder unas preguntas. Si respondes Bien escucharás este sonido Si respondes Mal escucharás este sonido Fuente: Krone Color: Verde. Tamaño: 22. Estilo: Normal. Alineación: Justificada. Interlineado: 28.
		Contenido: Muy Bien!!! Terminaste todas las metas, ahora Podrás ver tu desempeño. Fuente: Krone Color: Verde. Tamaño: 22. Estilo: Normal. Alineación: Justificada. Interlineado: 28.
	Sonido	Descripción: Melodía de fondo. Duración: 2 frames. Volumen: 7 –Loud. Tamaño: 399 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\Identificación.pcm
		Descripción: Sonido Respuesta Buena. Tamaño: 5.09 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\plin.wav
		Descripción: Sonido Respuesta Mala. Tamaño: 19 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\boing.wav

		Descripción: Notificación de Culminación de meta. Tamaño: 40.8 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\ICulminacion de Meta.wav
	Fondo	Descripción: Fondo verde con hongos y hojas. Tamaño: 354 Kb. Ubicación: c:\ Imagenes\Fondos\Fondo Registro.jpg
	Imágenes	Descripción: botón para continuar a la siguiente pantalla. Tamaño: 1.11 Kb Ubicación: c:\Imagenes\Botones\Flecha verde.swf
		Descripción: Icono Animales del Desierto Tamaño: 30.6 Kb. Ubicación: c:\Metas\Iconos\Camello.jpeg
		Descripción: Icono Conoce un Oasis Tamaño: 27.5 Kb. Ubicación: c:\Metas\Iconos\Oasis.jpeg
		Descripción: Icono la Noche en el Desierto Tamaño: 34.8 Kb. Ubicación: c:\Metas\Iconos\Noche.jpeg
		Descripción: Fondo Ayuda Tamaño: 7.57 Kb. Ubicación: c:\Botones\Botón Ayuda.gif
		Descripción: Botón de Ayuda Tamaño: 8 Kb. Ubicación: c:\Botones\Ayuda.swf
		Descripción: Fondo Salida Tamaño: 7.57 Kb. Ubicación: c:\Botones\Botón Ayuda.gif
		Descripción: Botón de Salida Tamaño: 1.58 Kb. Ubicación: c:\Botones\Salida.swf
		Descripción: Personaje respuesta correcta Ubicación: Internal Cast
		Descripción: Personaje respuesta incorrecta Ubicación: Internal Cast
Meta: Animales del Desierto	Texto	Contenido: Reseña acerca del recurso. Fuente: Krone Color: Azúl. Tamaño: 18. Estilo: Normal. Alineación: Centrada. Interlineado: 20.
Notificación de Culminación Meta: Animales del Desierto		Contenido: Historia de la meta. Fuente: Krone Color: Verde. Tamaño: 12. Estilo: Normal. Alineación: Centrada. Interlineado: 20.
Final Meta: Animales del Desierto		Contenido: Has conocido algunos Animales del Desierto, ahora vas a poder ver un gran camello. Fuente: Krone Color: Marrón. Tamaño: 24. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 27.
	Sonido	Descripción: Historia de la meta. Volumen: 7 –Loud. Tamaño: 259 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\HistoriaAnimales.wav

		Descripción: Melodía de fondo. Duración: 2 frames. Volumen: 7 –Loud. Tamaño: 399 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\Music.pcm
		Descripción: Melodía de fondo escena final. Duración: 2 frames. Volumen: 7 –Loud. Tamaño: 399 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\ayuda.pcm
	Fondo	Descripción: Fondo del desierto de día. Tamaño: 354 Kb. Ubicación: c:\ Imágenes\Fondos\Desierto.jpg
		Descripción: Fondo de la notificación de culminación. Tamaño: 354 Kb. Ubicación: c:\ Imagenes\Fondos\fondo asignación de actividades.jpg
	Imágenes	Descripción: Botón para continuar a la siguiente pantalla. Tamaño: 2.5 Kb Ubicación: c:\Imagenes\Botones\Flecha amarilla.swf
		Descripción: Imagen que ofrece asistencia. Ubicación: Internal Cast
		Descripción: Icono Meta Animales del Desierto Tamaño: 30.6 Kb. Ubicación: c:\Metas\Iconos\Camello.jpeg
		Descripción: Icono Meta Conoce un Oasis Tamaño: 27.5 Kb. Ubicación: c:\Metas\Iconos\Oasis.jpeg
		Descripción: Icono Meta Noche en el Desierto Tamaño: 34.8 Kb. Ubicación: c:\Metas\Iconos\Noche.jpeg
		Descripción: Panel Recurso 1 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 2 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 3 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 4 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 5 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 6 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Fondo Ayuda Tamaño: 7.57 Kb. Ubicación: c:\Botones\Botón Ayuda.gif
		Descripción: Botón de Ayuda Tamaño: 8 Kb. Ubicación: c:\Botones\Ayuda.swf

		Descripción: Fondo Salida Tamaño: 7.57 Kb. Ubicación: c:\Botones\Botón Ayuda.gif
		Descripción: Botón de Salida Tamaño: 1.58 Kb. Ubicación: c:\Botones\Salida.swf
	Video	Descripción: Niño caminando. Duración: 28 frames. Tamaño: 5.73 Kb. Ubicación: c:\Ninos\Niño Caminando.swf
		Descripción: Sol. Duración: 140 frames. Tamaño: 212 Kb. Ubicación: c:\Videos\sol.cdr
Meta: Conoce un Oasis	Texto	Contenido: Historia de la meta Fuente: Arial Color: Azúl. Tamaño: 12. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 16.
Notificación de Culminación Meta: Conoce un Oasis		Contenido: Reseña acerca del recurso. Fuente: Krone Color: Azúl. Tamaño: 18. Estilo: Normal. Alineación: Centrada. Interlineado: 20.
Final Meta: Conoce un Oasis		Contenido: Has visto algunos elementos que se encuentran en un desierto en el cual puede haber un Oasis. Ahora tendrás la oportunidad de ver uno. Fuente: Krone Color: Marrón. Tamaño: 24. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 27.
	Sonido	Descripción: Historia de la meta. Volumen: 7 –Loud. Tamaño: 259 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\HistoriaOasis.wav
		Descripción: Melodía de fondo. Duración: 2 frames. Volumen: 7 –Loud. Tamaño: 399 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\armr00sa.pcm
		Descripción: Melodía de fondo escena final. Duración: 2 frames. Volumen: 7 –Loud. Tamaño: 399 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\ayuda.pcm
	Fondo	Descripción: Fondo del oasis. Tamaño: 354 Kb. Ubicación: c:\ Imágenes\Fondos\bosque~1.jpg
		Descripción: Fondo de la notificación de culminación. Tamaño: 354 Kb. Ubicación: c:\ Imagenes\Fondos\fondo asignación de actividades.jpg
	Imágenes	Descripción: Botón para continuar a la siguiente pantalla. Tamaño: 2.5 Kb Ubicación: c:\Imagenes\Botones\Flecha amarilla.swf
		Descripción: Imagen que ofrece asistencia. Ubicación: Internal Cast

		Descripción: Icono Meta Animales del Desierto Tamaño: 30.6 Kb. Ubicación: c:\Metas\Iconos\Camello.jpeg
		Descripción: Icono Meta Conoce un Oasis Tamaño: 27.5 Kb. Ubicación: c:\Metas\Iconos\Oasis.jpeg
		Descripción: Icono Meta Noche en el Desierto Tamaño: 34.8 Kb. Ubicación: c:\Metas\Iconos\Noche.jpeg
		Descripción: Panel Recurso 1 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 2 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 3 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 4 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 5 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 6 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Fondo Ayuda Tamaño: 7.57 Kb. Ubicación: c:\Botones\Botón Ayuda.gif
		Descripción: Botón de Ayuda Tamaño: 8 Kb. Ubicación: c:\Botones\Ayuda.swf
		Descripción: Fondo Salida Tamaño: 7.57 Kb. Ubicación: c:\Botones\Botón Ayuda.gif
		Descripción: Botón de Salida Tamaño: 1.58 Kb. Ubicación: c:\Botones\Salida.swf
	Video	Descripción: Niño caminando. Duración: 28 frames. Tamaño: 5.73 Kb. Ubicación: c:\Ninos\Niño Caminando.swf
		Descripción: Sol. Duración: 140 frames. Tamaño: 212 Kb. Ubicación: c:\Videos\Sol.cdr
Meta: La Noche en el Desierto Notificación de Culminación Meta: La Noche en el Desierto	Texto	Contenido: Historia de la meta Fuente: Arial Color: Azúl. Tamaño: 12. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 16.

Final Meta: La Noche en el Desierto		Contenido: Reseña acerca del recurso. Fuente: Krone Color: Azúl. Tamaño: 18. Estilo: Normal. Alineación: Centrada. Interlineado: 20.
		Contenido: Has conocido la Noche en el Desierto, ahora vas a poder disfrutar un ratito de ésta cálida fogata. Fuente: Krone Color: Marrón. Tamaño: 24. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 27.
	Sonido	Descripción: Historia de la meta. Volumen: 7 –Loud. Tamaño: 259 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\HistoriaNoche.wav
		Descripción: Melodía de fondo. Duración: 2 frames. Volumen: 7 –Loud. Tamaño: 399 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\armr00sa.pcm
		Descripción: Melodía de fondo escena final. Duración: 2 frames. Volumen: 7 –Loud. Tamaño: 399 Kb. Ubicación: c:\Sonidos\ayuda.pcm
	Fondo	Descripción: Fondo del desierto de noche. Tamaño: 354 Kb. Ubicación: c:\ Imagenes\Fondos\desierto.jpg
		Descripción: Fondo de la notificación de culminación. Tamaño: 354 Kb. Ubicación: c:\ Imagenes\Fondos\fondo asignación de actividades.jpg
	Imágenes	Descripción: Botón para continuar a la siguiente pantalla. Tamaño: 2.5 Kb Ubicación: c:\Imagenes\Botones\Flecha amarilla.swf
		Descripción: Imagen que ofrece asistencia. Ubicación: Internal Cast
		Descripción: Icono Meta Animales del Desierto Tamaño: 30.6 Kb. Ubicación: c:\Metas\Iconos\Camello.jpeg
		Descripción: Icono Meta Conoce un Oasis Tamaño: 27.5 Kb. Ubicación: c:\Metas\Iconos\Oasis.jpeg
		Descripción: Icono Meta Noche en el Desierto Tamaño: 34.8 Kb. Ubicación: c:\Metas\Iconos\Noche.jpeg
		Descripción: Panel Recurso 1 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido

		Descripción: Panel Recurso 2 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 3 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 4 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 5 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 6 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Fondo Ayuda Tamaño: 7.57 Kb. Ubicación: c:\Botones\Botón Ayuda.gif
		Descripción: Botón de Ayuda Tamaño: 8 Kb. Ubicación: c:\Botones\Ayuda.swf
		Descripción: Fondo Salida Tamaño: 7.57 Kb. Ubicación: c:\Botones\Botón Ayuda.gif
		Descripción: Botón de Salida Tamaño: 1.58 Kb. Ubicación: c:\Botones\Salida.swf
	Video	Descripción: Niño caminando. Duración: 28 frames. Tamaño: 5.73 Kb. Ubicación: c:\Ninos\Niño Caminando.swf
		Descripción: Luna Duración: 140 frames. Tamaño: 212 Kb. Ubicación: c:\Videos\luna.cdr
Escena Final de Desempeño	Texto	Contenido: A continuación tendrás nuevamente la oportunidad de volver a leer los contenidos de las preguntas que respondiste y ver qué recursos obtuviste. Fuente: Arial Estilo: Negrita. Alineación: Justificada. Color: Azúl. Tamaño: 16. Interlineado: 19.
		Contenido: Si lo deseas puedes volver a jugar. Fuente: Arial Color: Azúl. Tamaño: 16. Estilo: Negrita. Alineación: Justificada. Interlineado: 19.
	Fondo	Descripción: Libro Abierto. Tamaño: 221 Kb. Ubicación: c:\Imagenes\Fondos\Libro Abierto.swf
	Imágenes	Descripción: Cactus con morral escondido. Tamaño: 17.6 Kb. Ubicación: c:\Escena Desierto\Cactus Morral.swf
		Descripción: Panel Recurso 1 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 2 Tamaño: 10.8 Kb.

		Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 3 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 4 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 5 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Recurso 6 Tamaño: 10.8 Kb. Ubicación: Ruta del recurso obtenido
		Descripción: Panel Pregunta 1 Tamaño: 12.3 Kb. Contenido: Texto de la pregunta 1
		Descripción: Panel Pregunta 2 Tamaño: 12.3 Kb. Contenido: Texto de la pregunta 2
		Descripción: Panel Pregunta 3 Tamaño: 12.3 Kb. Contenido: Texto de la pregunta 3
		Descripción: Panel Pregunta 4 Tamaño: 12.3 Kb. Contenido: Texto de la pregunta 4
		Descripción: Panel Pregunta 5 Tamaño: 12.3 Kb. Contenido: Texto de la pregunta 5
		Descripción: Panel Pregunta 6 Tamaño: 12.3 Kb. Contenido: Texto de la pregunta 6
Pregunta Texto-Texto	Texto	Contenido: Contenido del texto la pregunta Color: Negro. Fuente: Arial. Tamaño: 16. Estilo: Normal. Alineación: Centrada. Interlineado: 20.
		Contenido: Pregunta Color: Blanco. Fuente: Arial. Tamaño: 16. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 20.
		Contenido: Título de la pregunta Color: Azúl. Fuente: Arial. Tamaño: 16. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 20.
	Fondo	Descripción: Fondo Pregunta Tamaño: 12 Kb. Ubicación: c:\Imagenes\ Fondos\Fondo Pregunta.jpg
	Imágenes	Descripción: Botón Respuesta 1 Contenido: Opción de Respuesta número 1 Color: Marrón. Fuente: System. Tamaño: 16. Estilo: Normal.
		Descripción: Botón Respuesta 2 Contenido: Opción de Respuesta número 2 Color: Marrón. Fuente: System. Tamaño: 16. Estilo: Normal.
		Descripción: Botón Respuesta 3 Contenido: Opción de Respuesta número 3 Color: Marrón. Fuente: System. Tamaño: 16. Estilo: Normal.

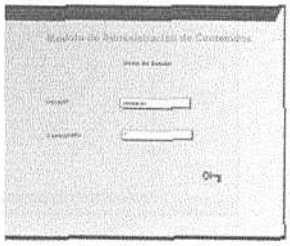
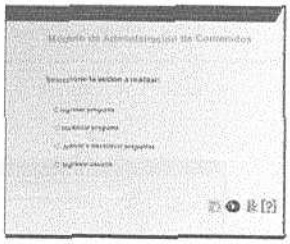
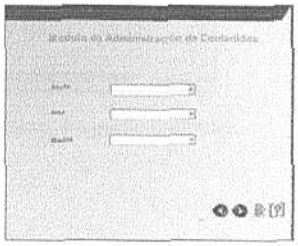
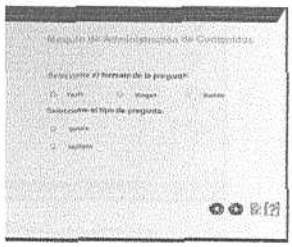
		Descripción: Botón Respuesta 4 Contenido: Opción de Respuesta número 4 Color: Marrón. Fuente: System. Tamaño: 16. Estilo: Normal.
Pregunta Texto-Imagen	Texto	Contenido: Contenido del texto a leer Color: Negro. Fuente: Arial. Tamaño: 16. Estilo: Normal. Alineación: Centrada. Interlineado: 20.
		Contenido: Pregunta Color: Blanco. Fuente: Arial. Tamaño: 16. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 20.
		Contenido: Título de la pregunta Color: Azúl. Fuente: Arial. Tamaño: 16. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 20.
	Fondo	Descripción: Fondo Pregunta Tamaño: 12 Kb. Ubicación: c:\Imagenes\ Fondos\Fondo Pregunta.jpg
	Imágenes	Descripción: Imagen Respuesta 1 Ubicación: Ruta Imagen de Respuesta número 1 Color: Marrón. Fuente: System. Tamaño: 16. Estilo: Normal.
		Descripción: Imagen Respuesta 2 Ubicación: Ruta Imagen de Respuesta número 2 Color: Marrón. Fuente: System. Tamaño: 16. Estilo: Normal.
		Descripción: Imagen Respuesta 3 Ubicación: Ruta Imagen de Respuesta número 3 Color: Marrón. Fuente: System. Tamaño: 16. Estilo: Normal.
		Descripción: Imagen Respuesta 4 Ubicación: Ruta Imagen de Respuesta número 4 Color: Marrón. Fuente: System. Tamaño: 16. Estilo: Normal.
Pregunta Texto-Sonido	Texto	Contenido: Contenido del texto a leer Color: Negro. Fuente: Arial. Tamaño: 16. Estilo: Normal. Alineación: Centrada. Interlineado: 20.
		Contenido: Pregunta Color: Blanco. Fuente: Arial. Tamaño: 16. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 20.
		Contenido: Título de la pregunta Color: Azúl. Fuente: Arial. Tamaño: 16. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 20.
	Sonido	Descripción: Lectura del texto de la pregunta. Duración: Depende del Texto Volumen: 5 –Loud. Tamaño: Depende del Texto. Ubicación: c:\Sonidos
	Fondo	Descripción: Fondo Pregunta Tamaño: 12 Kb. Ubicación: c:\Imagenes\ Fondos\Fondo Pregunta.jpg

	Imágenes	Descripción: Botón Play Tamaño: 1.5 X 1.5 cm Color: Azúl.
		Descripción: Botón Stop Tamaño: 1.5 X 1.5 cm Color: Azúl.
		Descripción: Botón Pausa Tamaño: 1.5 X 1.5 cm Color: Azúl.
		Descripción: Botón Respuesta 1 Contenido: Opción de Respuesta número 1 Color: Marrón. Fuente: System. Tamaño: 16. Estilo: Normal.
		Descripción: Botón Respuesta 2 Contenido: Opción de Respuesta número 2 Color: Marrón. Fuente: System. Tamaño: 16. Estilo: Normal.
		Descripción: Botón Respuesta 3 Contenido: Opción de Respuesta número 3 Color: Marrón. Fuente: System. Tamaño: 16. Estilo: Normal.
		Descripción: Botón Respuesta 4 Contenido: Opción de Respuesta número 4 Color: Marrón. Fuente: System. Tamaño: 16. Estilo: Normal.
Índice Ayuda Temas de Ayuda	Texto	Contenido: Haz clic sobre el nombre del tema que desees consultar Color: Marrón. Fuente: Krone. Tamaño: 18. Estilo: Negrita. Alineación: Centrada. Interlineado: 23.
		Contenido: Curiosidades del Desierto La Noche en el Desierto Conoce un Oasis Animales del Desierto ¿ Cómo Jugar ? Color: Amarillo. Fuente: Krone. Tamaño: 18. Estilo: Negrita. Alineación: Justificada. Interlineado: 23.
	Fondo	Descripción: Cuadro Negro Ubicación: Internal Cast
	Imágenes	Descripción: Datos acerca de los animales del desierto. Tamaño: 53.1 Kb. Ubicación: c:\Imagenes\Ayuda\Ayuda Animales1.swf
		Descripción: Datos acerca de los animales del desierto. Tamaño: 61.8 Kb. Ubicación: c:\Imagenes\Ayuda\Ayuda Animales2.swf
		Descripción: Datos acerca de los animales del desierto. Tamaño: 17.6 Kb. Ubicación: c:\Imagenes\Ayuda\Ayuda Animales3.swf

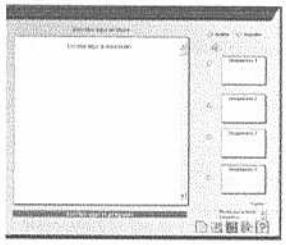
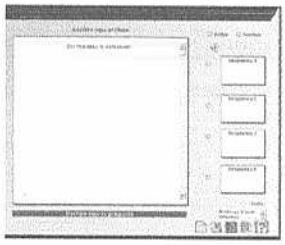
		Descripción: Datos acerca de los animales del desierto. Tamaño: 54.8 Kb. Ubicación c:\Imagenes\Ayuda\Ayuda Animales4.swf
		Descripción: Datos acerca del ambiente Tamaño: 61.1 Kb. Ubicación: c:\Imagenes\Ayuda\Ayuda Animales4.swf
		Descripción: Datos acerca de desierto. Tamaño: 61.6 Kb. Ubicación: c:\Imagenes\Ayuda\Ayuda Desierto.swf
		Descripción: Datos acerca de desierto. Tamaño: 70.2 Kb. Ubicación: c:\Imagenes\Ayuda\Ayuda Desierto2.swf
		Descripción: Cactus con morral escondido. Tamaño: 63.7 Kb. Ubicación: c:\Imagenes\Ayuda\Ayuda Oasis.swf
		Descripción: Cactus con morral escondido. Tamaño: 58.9 Kb. Ubicación c:\Imagenes\Ayuda\Ayuda Oasis2.swf
		Descripción: Botón página siguiente. Ubicación: Internal Cast
		Descripción: Botón página anterior. Ubicación: Internal Cast
		Descripción: Botón Volver al Menú. Ubicación: Internal Cast
		Descripción: Botón Regresar al Juego. Ubicación: Internal Cast

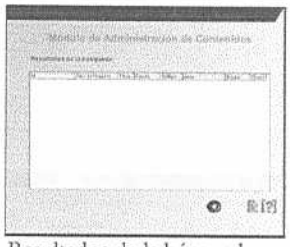
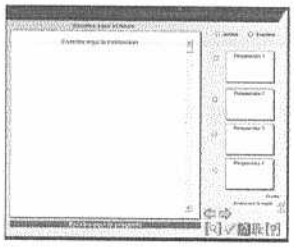
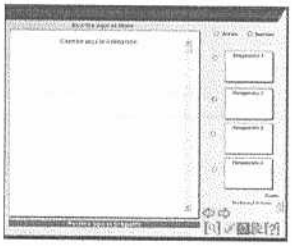
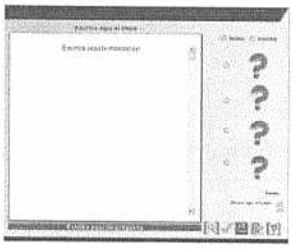
APÉNDICE 6

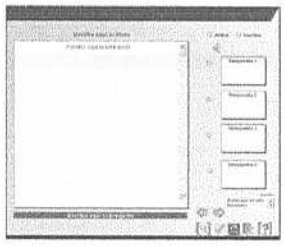
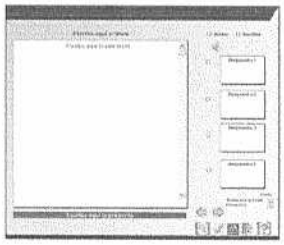
ESQUEMA DE FUNCIONALIDAD DE PANTALLAS DEL MÓDULO DE ADMINISTRACIÓN DE CONTENIDOS

PANTALLA	DESCRIPCIÓN
 Inicio de sesión	Se debe llenar los campos login y usuario con los datos correspondientes y luego hacer clic en la llave para hacer el ingreso al sistema efectivo
 Menú de tareas.	En esta pantalla se presenta el menú de tareas que puede realizar el usuario a través del módulo. Debe seleccionar entre los radio button con las opciones correspondientes y luego hacer clic en el botón con la fecha derecha para continuar.
 Categorización de las preguntas.	En esta pantalla se presenta las alternativas para la categorización de la pregunta que se desea ingresar. Se muestran 3 combos box correspondientes al grado, área y bloque. Debe seleccionar uno de cada opción, luego hacer clic en el botón con la flecha derecha para continuar.
 Selección de opciones.	En esta pantalla se presenta las opciones a escoger, por parte del usuario, de los diferentes formatos de preguntas que pueden ingresar. Los formatos disponibles son: **Texto**: en este formato las respuestas están representadas por texto. **Imagen**: las respuestas asociadas a la pregunta son imágenes. **Sonido**: la pregunta va a asociada a un sonido, para responder, obligatoriamente debe ser escuchado. Las preguntas a su vez pueden ser: **Simple**: una sola pregunta referente al tema. **Múltiple**: 4 preguntas asociadas a un mismo tema. Luego de haber realizado la selección se debe hacer clic en la flecha derecha para continuar.

 Formato texto, pregunta simple.	En esta pantalla se presenta un formulario para el ingreso de las preguntas de tipo texto simple. Los campos modificables son: • Título • Indicación • Pregunta • Respuestas en formato texto. • Fuente bibliográfica • Estado de la pregunta: activa o inactiva. Para hacer el ingreso efectivo de la pregunta debe hacer doble clic en el botón ingresar pregunta. Las acciones disponibles en esta pantalla son las siguientes: Cambio de número de respuesta: permite definir si serán 2 o 4 respuestas posibles. Abrir la ayuda, despliega una pantalla con los temas de ayuda del modulo de administración de contenidos Salir de sistema: termina la sesión y cierra el módulo de administración de contenidos.
 Formato texto, pregunta múltiple.	En esta pantalla se presenta un formulario para el ingreso de las preguntas de tipo texto múltiple. Los campos modificables son. • Título • Indicación • Pregunta • Respuestas en formato texto. • Fuente bibliográfica • Estado de la pregunta: activa o inactiva. Para hacer el ingreso efectivo de la pregunta debe hacer doble clic en el botón ingresar pregunta. Las acciones disponibles en esta pantalla son las siguientes: Cambio de número de respuesta: permite definir si serán 2 o 4 respuestas posibles. Ayuda: despliega una pantalla con los temas de ayuda del modulo de administración de contenidos Salir de sistema: termina la sesión y cierra el módulo de administración de contenidos.
 Formato imagen.	En esta pantalla se presenta un formulario para el ingreso de las preguntas de tipo imagen. Los campos modificables son. • Título • Indicación • Pregunta • Respuestas de tipo imagen, formatos: .jpg, .gif, .bmp • Fuente bibliográfica • Estado de la pregunta: activa o inactiva. Para hacer el ingreso efectivo de la pregunta debe hacer doble clic en el botón ingresar pregunta. Las acciones disponibles en esta pantalla son las siguientes: Cambio de número de respuesta: permite definir si serán 2 o 4 respuestas posibles. Ayuda: despliega una pantalla con los temas de ayuda del modulo de administración de contenidos Salir de sistema: termina la sesión y cierra el módulo de administración de contenidos.

 Formato sonido, pregunta simple.	En esta pantalla se presenta un formulario para el ingreso de las preguntas de tipo sonido simple. Los campos modificables son: • Título • Indicación • Pregunta • Respuestas de tipo texto. • Archivo de sonido formato .waf • Fuente bibliográfica • Estado de la pregunta: activa o inactiva. Para hacer el ingreso efectivo de la pregunta debe hacer doble clic en el botón ingresar pregunta. Las acciones disponibles en esta pantalla son las siguientes: Cambio de número de respuesta: permite definir si serán 2 o 4 respuestas posibles. Abrir la ayuda, despliega una pantalla con los temas de ayuda del modulo de administración de contenidos Salir de sistema: termina la sesión y cierra el módulo de administración de contenidos.
 Formato sonido, pregunta múltiple.	En esta pantalla se presenta un formulario para el ingreso de las preguntas de tipo sonido múltiple. Los campos modificables son. • Título • Indicación • Pregunta • Respuestas de tipo texto. • Archivo de sonido formato .waf • Fuente bibliográfica • Estado de la pregunta: activa o inactiva. Para hacer el ingreso efectivo de la pregunta debe hacer doble clic en el botón ingresar pregunta. Las acciones disponibles en esta pantalla son las siguientes: Cambio de número de respuesta: permite definir si serán 2 o 4 respuestas posibles. Ayuda: despliega una pantalla con los temas de ayuda del modulo de administración de contenidos Salir de sistema: termina la sesión y cierra el módulo de administración de contenidos.
 Categoría.	En esta pantalla se presentan 2 combos box correspondientes a las áreas y bloques de la primera etapa de educación básica. Debe realizar la selección de las áreas y bloques correspondientes a las preguntas que desea buscar para ser modificadas. Luego debe hacer clic en la flecha derecha para continuar.
 Criterios de búsqueda.	En esta pantalla se presenta los diferentes criterios de búsquedas de las preguntas que desean ser modificadas. Criterios obligatorios de búsqueda: **Formato de pregunta**: texto, imagen, sonido o todos. **Tipo de pregunta**: simple, múltiple. **Título de la pregunta**: puede colocar un texto o palabra que desee éste contenida en el título de la pregunta que esta buscando. **Indicación**: puede colocar un texto o palabra que desee éste contenida en la indicación de la pregunta que esta buscando. **Grado**: especifica el grado del que quiere que sea la pregunta, si no selecciona este criterio, la búsqueda se hará para todos los grados.

PANTALLA	DESCRIPCIÓN
 Resultados de la búsqueda.	En esta pantalla se presentara un flexgrid con los resultados obtenidos en la búsqueda. Para modificar una pregunta en específico, deberá hacer doble clic en la fila correspondiente para que la información sea cargada y pueda ser modificada.
 Modificar formato texto, pregunta simple.	En esta pantalla se presenta un formulario con la información correspondiente a la pregunta con formato texto simple a modificar. Los campos modificables son: • Título • Indicación • Pregunta • Respuestas, en formato texto. • Fuente bibliográfica • Estado de la pregunta: activa o inactiva. Para sentar los cambios realizados debe hacer clic en el botón de actualizar cambios. Las acciones disponibles en esta pantalla son las siguientes: Volver a los resultados de la búsqueda. Abrir la ayuda, despliega una pantalla con los temas de ayuda del modulo de administración de contenidos Salir de sistema: termina la sesión y cierra el módulo de administración de contenidos.
 Modificar formato texto, pregunta múltiple.	En esta pantalla se presenta un formulario con la información correspondiente a la pregunta con formato texto múltiple a modificar. Los campos modificables son: • Título • Indicación • Pregunta • Respuestas en formato texto. • Fuente bibliográfica • Estado de la pregunta: activa o inactiva. Para sentar los cambios realzados debe hacer clic en el botón de actualizar cambios. Las acciones disponibles en esta pantalla son las siguientes: Volver a los resultados de la búsqueda. Abrir la ayuda: despliega una pantalla con los temas de ayuda del modulo de administración de contenidos Salir de sistema: termina la sesión y cierra el módulo de administración de contenidos.
 Modificar formato imagen.	En esta pantalla se presenta un formulario con la información correspondiente a la pregunta con formato imagen a modificar. Los campos modificables son: • Título • Indicación • Pregunta • Respuestas de tipo imagen, formatos: .jpg, .gif, .bmp • Fuente bibliográfica • Estado de la pregunta: activa o inactiva.

	Para sentar los cambios realizados debe hacer clic en el botón de actualizar cambios. Las acciones disponibles en esta pantalla son las siguientes: Volver a los resultados de la búsqueda. Abrir la ayuda, despliega una pantalla con los temas de ayuda del modulo de administración de contenidos Salir de sistema: termina la sesión y cierra el módulo de administración de contenidos.
 Modificar formato sonido, pregunta simple.	En esta pantalla se presenta un formulario con la información correspondiente a la pregunta con formato sonido simple a modificar. Los campos modificables son. • Título • Indicación • Pregunta • Respuestas de tipo texto. • Archivo de sonido formato .waf • Fuente bibliográfica • Estado de la pregunta: activa o inactiva. Para sentar los cambios realizados debe hacer clic en el botón de actualizar cambios. Las acciones disponibles en esta pantalla son las siguientes: Volver a los resultados de la búsqueda. Abrir la ayuda, despliega una pantalla con los temas de ayuda del modulo de administración de contenidos Salir de sistema: termina la sesión y cierra el módulo de administración de contenidos.
 Modificar formato sonido. Pregunta múltiple.	En esta pantalla se presenta un formulario con la información correspondiente de la pregunta con formato sonido múltiple a modificar. Los campos modificables son: • Título • Indicación • Pregunta • Respuestas de tipo texto. • Archivo de sonido formato .waf • Fuente bibliográfica • Estado de la pregunta: activa o inactiva. Para sentar los cambios realizados debe hacer clic en el botón de actualizar cambios. Las acciones disponibles en esta pantalla son las siguientes: Volver a los resultados de la búsqueda. Abrir la ayuda, despliega una pantalla con los temas de ayuda del modulo de administración de contenidos Salir de sistema: termina la sesión y cierra el módulo de administración de contenidos.
 Activar o desactivar preguntas.	Luego de seleccionar el área y bloque de las preguntas que desea activar, aparecerá esta pantalla con el grupo de preguntas pertenecientes a la selección realizada para activarlas o desactivarlas haga clic en los botones correspondientes a cada acción.

 Ingresar nuevo usuario.	Esta pantalla sólo se presenta al administrador del sistema. La finalidad de esta pantalla es la de ingresar nuevos usuarios al sistema. Se deben llenar los siguientes campos: • Nombre. • Apellido. • Login. • Contraseña.
 Cambiar datos personales.	En esta pantalla se presentará la información del usuario que ha iniciado sesión, efectúe los cambios necesarios y haga clic en el botón actualizar cambios para finalizar.

APÉNDICE 7

ESQUEMA DE FUNCIONALIDAD DE PANTALLAS DEL MÓDULO DE REPORTES

PANTALLA	DESCRIPCIÓN
 Menú Principal	Esta pantalla representa el menú principal del módulo de reportes. Se debe escoger entre dos opciones: • Ver en pantalla el desempeño de los alumnos. Y a su vez se puede seleccionar por cuál o cuáles parámetros se desea hacer la búsqueda. Los parámetros permitidos son: - Grado - Sección - Apellido del Jugador - Nombre del Jugador - Número de lista Cada uno de estos parámetros permite seleccionar la opción "Todos". • Configurar Reporte. Esta opción presenta los resultados de la búsqueda de todos los registros de la base de datos, cuyo alumno o jugador haya culminado al menos una meta. Este reporte se presenta en una hoja de Excel. Ver Pantalla Excel. En esta pantalla se observan en la parte inferior derecha tres botones: • Siguiente >>. Una vez que se selecciona la primera opción mencionada, y se han decidido los parámetros de búsqueda, se debe hacer clic en este botón para ir a la siguiente pantalla (Pantalla Ver Reporte) y ver el reporte. • Ayuda. Irá a la pantalla de Ayuda. • Salir. Cierra el módulo de reportes.
 Ver Reporte	Esta pantalla tiene en la parte superior un botón con el texto "Ver Reporte". Se debe hacer clic sobre él para ver el reporte que previamente se ha parametrizado. Y así se llenará la plantilla que se observa debajo del botón. Una vez visualizado el reporte puede desplazarse sobre él de manera vertical y horizontal, también podrá adaptar el ancho de las columnas según convenga. Los campos que serán visualizados en el reporte son: - Período Escolar - Grado - Sección - # de lista - Nombre Secreto - Apellido - Nombre - Área - Bloque - Título de la pregunta - Contenido de la pregunta - Tipo de Pregunta - Múltiple (Si o No) - Recurso obtenido En esta pantalla se observan en la parte inferior derecha tres botones: • << Menú Principal. Vuelve a la pantalla Menú Principal. • Ayuda. Irá a la pantalla de Ayuda. • Salir. Cierra el módulo de reportes.
 Excel	En esta pantalla se presentan todos los registros almacenados en la base de datos de los jugadores que tengan al menos una meta culminada. Una vez visualizado el reporte puede desplazarse sobre él de manera vertical y horizontal, también podrá adaptar el ancho de las columnas según convenga. Los campos que serán visualizados en el reporte son: - Período Escolar - Grado - Sección - # de lista - Nombre Secreto - Apellido - Nombre - Área - Bloque - Título de la pregunta - Contenido de la pregunta - Tipo de Pregunta - Múltiple (Si o No) - Recurso obtenido Esta modalidad de reporte tiene la particularidad de tratar los datos tal como si se trabajara con Microsoft Excel. Entre las acciones disponibles se encuentran:

	• Cortar: Quita la selección activa y la coloca en el Portapapeles. • Copiar: Copia la selección al Portapapeles. • Pegar: Inserta el contenido del Portapapeles en el punta de inserción y reemplaza la selección anterior. Está disponible sólo si se ha cortado o copiado un texto previamente. • Sumatoria: Agrega números automáticamente con la función suma. • Ordenar: Ordena los elementos seleccionados en forma ascendente o descendente, utilizando la columna que contienes el punto de inserción. • Auto filtrar: Para mostrar únicamente los elementos que desea ver, desactive la casilla de verificación Mostrar todas (Show All) y, a continuación, active la casilla de verificación de cada elemento que desee mostrar. • Actualizar Todo: Actualiza todos los rangos de datos • Exportar a Excel: Al exportar los datos obtenidos a Excel, sólo se exportan los valores contenidos en las celdas. Al hacer Clic en esta opción se abrirá un nuevo libro en Excel, que deberá ser salvado con el nombre que usted considere. • Ayuda de Office: Ofrece temas de ayuda y sugerencias para ayudarle a realizar sus tareas. En esta pantalla se observan en la parte inferior derecha tres botones: • << Menú Principal. Vuelve a la pantalla Menú Principal. • Ayuda. Irá a la pantalla de Ayuda. • Salir. Cierra el módulo de reportes.
 Ayuda	Esta pantalla es el índice de la ayuda, compuesto por dos tópicos relacionados con las dos opciones permitidas en el menú principal. Lo cual significa que haciendo clic en cualquiera de ellos se abrirá la ayuda correspondiente al tópico seleccionado. Ver Pantalla Tema de Ayuda En esta pantalla se observan en la parte inferior derecha tres botones: • << Menú Principal Vuelve a la pantalla Menú Principal. • Ayuda Irá al índice de la Ayuda. • Salir Cierra el módulo de reportes.
 Tema de Ayuda	Luego de seleccionar un tópico en la pantalla Ayuda, se abre el tema seleccionado. El contenido de esta pantalla es explicativo de forma textual y gráfica. En la parte inferior izquierda se presenta la palabra << Anterior y del lado derecho Siguiente>> estas permiten ir a una u otra página concerniente a la ayuda. En esta pantalla se observan en la parte inferior derecha tres botones: • << Menú Principal. Vuelve a la pantalla Menú Principal. • Ayuda. Irá al índice de la Ayuda. • Salir. Cierra el módulo de reportes.

APÉNDICE 8

INSTRUMENTO UTILIZADO PARA LA EVALUACIÓN DE LOS EXPERTOS

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD

valorar EXCELENTE, ALTA, CORRECTA o BAJA

_____ **Eficacia** (puede facilitar el logro de los objetivos que pretende)

_____ **Facilidad de uso** e instalación (entorno amable)

_____ **Versatilidad** (ajustable, modificable, niveles de dificultad, evaluación, informes)

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

_____ **Calidad del entorno audiovisual** (pantallas…)

_____ **Calidad en los contenidos** (texto, audiovisual...)

_____ **Navegación e interacción**

_____ **Originalidad y uso de tecnología avanzada**

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

_____ **Capacidad de motivación**

_____ **Adecuación a los usuarios** (contenidos, actividades, entorno comunicación)

_____ **Potencialidad de los recursos didácticos** (actividades, organizadores, preguntas, tutorización...)

_____ **Fomento de iniciativa y autoaprendizaje**

_____ **Enfoque pedagógico actual**

_____ **Documentación** (si tiene)

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES: *Marcar uno o varios*

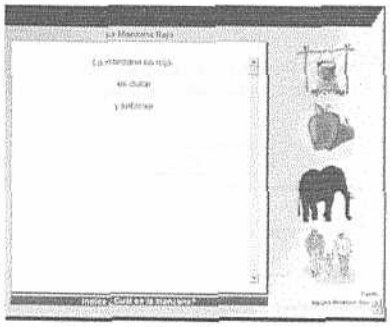
_ Control psicomotriz	_ Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico)
_ Memorización /evocación	_ Pensamiento divergente / imaginación
_ Comprensión / interpretación	_ Resolución de problemas
_ Comparación / relación (orden, clases...)	_ Expresión (verbal, escrita, gráfica...) / crear
_ Análisis / síntesis	_ Exploración / experimentación
_ Cálculo	_ Reflexión meta cognitiva

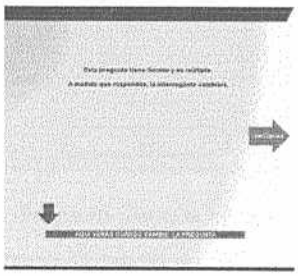
OBSERVACIONES

IMPRESIÓN PERSONAL. ____ Si lo recomendaría ____ No lo recomendaría

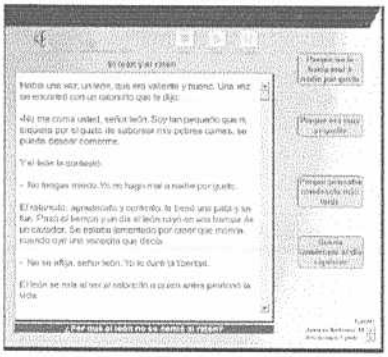
APÉNDICE 9

FORMATOS DE PREGUNTAS

PANTALLA	DESCRIPCIÓN
 Informe de Pregunta Múltiple Pregunta Texto-Texto	Este tipo de formato permite la opción de ser múltiple, si es así se presenta una pantalla que lo indica e informa que la pregunta cambiará una vez que se vaya respondiendo. Las preguntas múltiples tienen asociada a su vez un texto (o lectura) con cuatro preguntas. Este formato de pregunta contiene: • El título de la pregunta, en letras azules, está en la parte superior. • Un cuadro de texto donde se presenta el contenido que el jugador debe leer, que en caso de ser muy extenso puede desplazarlo verticalmente. • La pregunta que debe contestar esta ubicada en la parte inferior, resaltada con un fondo de color morado. • Y las cuatro opciones de respuestas en forma de botones presentados en la parte derecha. Dichas respuestas contienen dentro sólo texto. Según haya sido la respuesta (correcta o incorrecta) se generará un mensaje. Ver Pantalla Respuesta Correcta Simple y Múltiple y Ver Pantalla Respuesta Correcta Simple y Múltiple. La pregunta se presenta sobre el escenario de forma modal, y tiene menor tamaño que el escenario.
 Pregunta Texto-Imagen	Este formato de pregunta contiene: • El título de la pregunta, en letras azules, está en la parte superior. • Un cuadro de texto donde se presenta el contenido que el jugador debe leer, que en caso de ser muy extenso puede desplazarlo verticalmente. • La pregunta que debe contestar esta ubicada en la parte inferior, resaltada con un fondo de color morado. • Y las cuatro opciones de respuestas en forma de botones presentados en la parte derecha. Dichas respuestas contienen dentro sólo imágenes. Según haya sido la respuesta (correcta o incorrecta) se generará un mensaje. Ver Pantalla Respuesta Correcta Simple y Múltiple y Ver Pantalla Respuesta Correcta Simple y Múltiple. La pregunta se presenta sobre el escenario de forma modal, y tiene menor tamaño que el escenario.
	Este tipo de formato permite la opción de ser múltiple, si es así se presenta una pantalla que lo indica e informa que la pregunta cambiará una vez que se vaya respondiendo. Las preguntas múltiples tienen asociada a su vez un texto (o lectura) con cuatro preguntas. Este formato de pregunta contiene: • El título de la pregunta, en letras azules, está en la parte superior.

<table>
<tr>
<td>


Informe de Pregunta Múltiple



Pregunta Texto-Sonido
</td>
<td>

- Un cuadro de texto donde se presenta el contenido que el jugador debe leer, que en caso de ser muy extenso puede desplazarlo verticalmente.
- La pregunta que debe contestar esta ubicada en la parte inferior, resaltada con un fondo de color morado.
- Y las cuatro opciones de respuestas en forma de botones presentados en la parte derecha. Dichas respuestas contienen dentro sólo texto.

Los controles que se presentan en la parte superior son:

- Volumen
  Permite ajustar el volumen del audio.
- Stop
  Detiene el audio y lo lleva al inicio.
- play
  Comienza el audio.
- Pausa
  Detiene el audio.

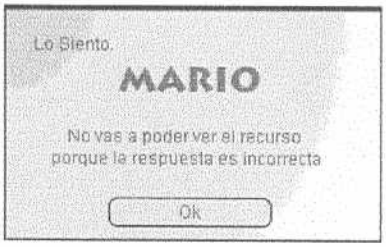
Según haya sido la respuesta (correcta o incorrecta) se generará un mensaje. Ver Pantalla Respuesta Correcta Simple y Múltiple y Ver Pantalla Respuesta Correcta Simple y Múltiple.

La pregunta se presenta sobre el escenario de forma modal, y tiene menor tamaño que el escenario.
</td>
</tr>
<tr>
<td>

Respuesta Correcta Simple
</td>
<td>

Al hacer clic sobre el botón con la opción que se cree correcta, se presentará este mensaje en caso de que la respuesta sea la correcta.

Al hacer clic sobre el botón OK, el mensaje desaparece permitiendo al personaje continuar su recorrido a lo largo de la meta.

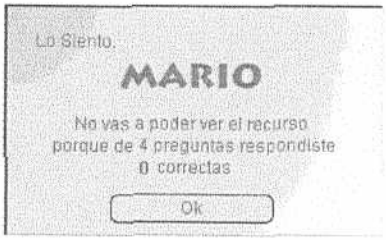
Este mensaje se presenta sobre el escenario de forma modal, y tiene menor tamaño que el escenario.
</td>
</tr>
<tr>
<td>


Respuesta Incorrecta Simple
</td>
<td>

Al hacer clic sobre el botón con la opción que se cree correcta, se presentará este mensaje en caso de que la respuesta sea incorrecta.

Al hacer clic sobre el botón OK, el mensaje desaparece permitiendo al personaje continuar su recorrido a lo largo de la meta.

Este mensaje se presenta sobre el escenario de forma modal, y tiene menor tamaño que el escenario.
</td>
</tr>
</table>

 Respuesta Correcta Múltiple	Luego de haber respondido las cuatro preguntas se presentará este mensaje en caso de que las respuestas correctas sean al menos 2. Al hacer clic sobre el botón OK, el mensaje desaparece permitiendo al personaje continuar su recorrido a lo largo de la meta. Este mensaje se presenta sobre el escenario de forma modal, y tiene menor tamaño que el escenario.
 Respuesta Incorrecta Múltiple	Luego de haber respondido las cuatro preguntas se presentará este mensaje en caso de que las respuestas correctas sean menos de 2. Al hacer clic sobre el botón OK, el mensaje desaparece permitiendo al personaje continuar su recorrido a lo largo de la meta Este mensaje se presenta sobre el escenario de forma modal, y tiene menor tamaño que el escenario.

ANEXO A

EMAILS INTERCAMBIADOS CON EL AUTOR DEL XTRA DE MEDIAMACROS INC. ADOXTRA. X32

Respuesta de la licencia

Archivo Edición Ver Herramientas Mensaje Ayuda

Responder Responder... Reenviar Imprimir Eliminar

De: Eugene Shoustrov
Fecha: miércoles, 05 de febrero de 2003 9:03
Para: Mariana Benarroch
Asunto: Respuesta de la licencia

Hi,

Ok, let it be till that date. Just be aware of the demo limitation.

Best regards,
Eugene Shoustrov

RE: License for student

Archivo Edición Ver Herramientas Mensaje Ayuda

Responder Responder... Reenviar Imprimir Eliminar

De: Mariana Benarroch
Fecha: miércoles, 05 de febrero de 2003 9:08
Para: 'Eugene Shoustrov'
Asunto: RE: License for student

Ok,

Thank you for the recommendation,
And Thanks for your collaboration.

Best regards,

Mariana Benarroch Rios
Xiomara Contreras Contreras

Respuesta de la licencia

Archivo Edición Ver Herramientas Mensaje Ayuda

Responder Responder... Reenviar Imprimir Eliminar

De: Eugene Shoustrov
Fecha: martes, 04 de febrero de 2003 18:18
Para: Mariana Benarroch
Asunto: Respuesta de la licencia

Hi Marianna and Xiomara

Ok, I'll give an special license just for the development of Your thesis. So you can use it, just with that porpouse.

Best regards,
Eugene Shoustrov

RE: License for student

Archivo Edición Ver Herramientas Mensaje Ayuda

Responder Responder... Reenviar Imprimir Eliminar

De: Mariana Benarroch
Fecha: martes, 04 de febrero de 2003 18:19
Para: 'Eugene Shoustrov'
Asunto: RE: License for student

Thank you so much for your answer.

But we still have a question. The thesis We're doing lasts until August 2003, do you mean that we could use the ADOxtra that wedownloaded from the mediamacros.com until that date????

Regards,

Mariana Benarroch Rios
Xiomara Contreras Contreras

License for student

Archivo Edición Ver Herramientas Mensaje Ayuda

Responder Responder... Reenviar Imprimir Eliminar

De: Mariana Benarroch
Fecha: lunes, 03 de febrero de 2003 14:39
Para: author@xtramania.com
Asunto: License for student

Hello We are venezuelan students of System Ingeneer (Ingenieria Informatica), and We're doing our thesis for graduation at the Universidad Catolica Andres Bello. We're working on an educational software with Director and SQL Server, for that We need to use your xtra ADOxtra in order to connect Director with SQL Server, and we want to know how long can we get the xtra's license for free.
We will appreciate your consideration because it is with educational porpouse.

Mariana Benarroch Rios
Xiomara Contreras Contreras

ANEXO B

CARACTERÍSTICAS DE MACROMEDIA DIRECTOR 8.5

MACROMEDIA DIRECTOR

El programa incluye un motor de reproducción de alta calidad, efectos visuales, soporte para ilustraciones vectoriales, un lenguaje de programación propio llamado LINGO y otras facilidades. Cada uno de los elementos a emplear son guardados para su utilización conjuntamente, en grupos llamados "media assets". Cada uno de estos "media assets" puede incluir cerca de 32.000 elementos, que pasan a ser conocidos como "cast members". Incluye la herramienta FireWorks, que facilita la creación de botones, animaciones y comparaciones entre páginas. Cualquier cosa creada es editable, y es posible guardar el tiempo empleado en cada producción en un historial para luego ser recuperado. Dispone de un asistente paso a paso y de una librería propia.

Permite desarrollar el contenido de destinos magnéticos y medios interactivos para la Web, como entretenimiento impactante en 3D, demostraciones interactivas de producto y aplicaciones de aprendizaje.

Características

- ☑ Facilidades para la distribución: a través de CD-ROM, DVD-ROM, Kioscos, Intranets corporativas y la Web.
- ☑ Permite la creación y distribución de impresionantes contenidos 3D interactivos.
- ☑ Integra modelos y animaciones creadas con las aplicaciones 3D compatibles, como 3D StudioMax, Maya, SoftImage 3D y SoftImage XSI.

- ☑ Integra la más completa colección de elementos multimedia para crear aplicaciones ricas en medios y de alto desempeño que pueden visualizarse rápidamente en la Web. Incorpora animaciones interactivas 2D y 3D, RealVideo y RealAudio con flujo continuo de datos (streaming), Flash, MP3, QuickTime, imágenes de mapas de bits, vectores, textos y más.
- ☑ Alcanza a una audiencia creciente de más de 200 millones de usuarios de Web con el reproductor Shockwave Player. Más de 250,000 personas instalan diariamente este reproductor en sus máquinas.
- ☑ Usa el completo conjunto de características 3D de Director para crear un rango muy amplio de aplicaciones 3D altamente interactivas, como juegos, comercio electrónico, aprendizaje en línea y demostraciones de productos.
- ☑ Crea con un control ilimitado usando Lingo, el lenguaje de programación orientado a objetos de Director. Con sus más de 800 comandos, la sintaxis de Lingo es muy fácil de aprender por parte de los programadores familiarizados con lenguajes como JavaScript y Visual Basic.
- ☑ Publica un contenido 3D escalable que requiere un bajo ancho de banda para proporcionar una experiencia excepcional en computadoras personales de alto desempeño, así como en sistemas básicos.
- ☑ Permite importar modelos, texturas y animaciones de todas las aplicaciones populares en el área de 3D.
- ☑ Crea comunidades multiusuario aprovechando el alto desempeño del Shockwave Multiuser Server, que ofrece una nueva lógica del lado del servidor y compatibilidad

con UDP. El contenido dinámico multiusuario puede ser disfrutado por hasta por 2000 usuarios simultáneos.

- ☑ Permite acelerar el proceso creativo aprovechando el entorno de autoría profesional de Director y su metáfora de desarrollo visual que es muy fácil de usar. El inspector de propiedades centralizado, el administrador visual del reparto y los comportamientos de tipo arrastrar-soltar reducen el tiempo de desarrollo.
- ☑ Añade características y funcionalidades personalizables a través de la arquitectura extensible de Director y Shockwave, permitiendo la creación de páginas Web dinámicas usando el analizador de XML para leer suministros de datos en vivo desde la Web.

Fuente: Sonia Da Silva y Yenny De Sousa 2001.

ANEXO C

FORMATO LLENO POR PARTE DE LOS EXPERTOS

Certificado de Validación

Señores
Miembros de la Escuela de Ingeniería Informática
Facultad de Ingeniería
Universidad Católica Andrés Bello
Presente.-

Yo, Rosa Rodríguez, Doctora en Educación, Coordinadora General de Estudios de Postgrado de la Escuela Superior del Ejército "Libertador Simón Bolívar, certifico que evalué el *software* educativo, desarrollado en el Trabajo Especial de Grado titulado "**Desarrollo de un juego de contenido educativo, basado en el currículo básico nacional para estimular habilidades de lectura en niños de la primera etapa de Educación Básica e implementación de un módulo de administración de contenidos**", realizado por las bachilleres: Mariana Benarroch Rios C.I.: 12.336.308 y Xiomara Elizabeth Contreras Contreras C.I.: 14.050.494, mediante el instrumento que se presenta en el apéndice 8 del mismo trabajo.

En consecuencia, manifiesto que el *software* educativo mencionado es considerado válido y está apto para ser aplicado, según todos los criterios expresados en el apéndice 8.

Atentamente,

Dra. Rosa Rodríguez

C.I: 3.722.812

Certificado de Validación

Señores
Miembros de la Escuela de Ingeniería Informática
Facultad de Ingeniería
Universidad Católica Andrés Bello
Presente.-

Yo, Josefina Fernández, Maestra en Educación, mención Tecnología Educativa, egresada del Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, México, docente ordinaria del Comando de las Escuelas del Ejército. Por medio de la presente certifico que evalué el *software* educativo, desarrollado en el Trabajo Especial de Grado titulado "**Desarrollo de un juego de contenido educativo, basado en el currículo básico nacional para estimular habilidades de lectura en niños de la primera etapa de Educación Básica e implementación de un módulo de administración de contenidos**", realizado por las bachilleres: Mariana Benarroch Rios C.I.: 12.336.308 y Xiomara Elizabeth Contreras Contreras C.I.: 14.050.494, mediante el instrumento que se presenta en el apéndice 8 del mismo trabajo.

En consecuencia, manifiesto que el *software* educativo mencionado es considerado válido y está apto para ser aplicado, según todos los criterios expresados en el apéndice 8.

Atentamente,

Prof. Josefina Fernández

C.I.: 3.971.334

Certificado de Validación

Señores
Miembros de la Escuela de Ingeniería Informática
Facultad de Ingeniería
Universidad Católica Andrés Bello
Presente.-

Yo, Lilia Vernáez Ortega, Doctora en Educación, docente ordinaria del Instituto Pedagógico de Caracas, Directora del Liceo de Aplicación. Por medio de la presente certifico que evalué el *software* educativo, desarrollado en el Trabajo Especial de Grado titulado **"Desarrollo de un juego de contenido educativo, basado en el currículo básico nacional para estimular habilidades de lectura en niños de la primera etapa de Educación Básica e implementación de un módulo de administración de contenidos"**, realizado por las bachilleres: Mariana Benarroch Rios C.I.: 12.336.308 y Xiomara Elizabeth Contreras Contreras C.I.: 14.050.494, mediante el instrumento que se presenta en el apéndice 8 del mismo trabajo.

En consecuencia, manifiesto que el *software* educativo mencionado es considerado válido y está apto para ser aplicado, según todos los criterios expresados en el apéndice 8.

Atentamente,

Dra. Lilia Vernáez Ortega

C.I.: 2.114.155

Certificado de Validación

Señores
Miembros de la Escuela de Ingeniería Informática
Facultad de Ingeniería
Universidad Católica Andrés Bello
Presente.-

Yo, Jorge Altuve, Licenciado en Educación egresado Universidad Central de Venezuela. Por medio de la presente certifico que evalué el *software* educativo, desarrollado en el Trabajo Especial de Grado titulado **"Desarrollo de un juego de contenido educativo, basado en el currículo básico nacional para estimular habilidades de lectura en niños de la primera etapa de Educación Básica e implementación de un módulo de administración de contenidos"**, realizado por las bachilleres: Mariana Benarroch Rios C.I.: 12.336.308 y Xiomara Elizabeth Contreras Contreras C.I.: 14.050.494, mediante el instrumento que se presenta en el apéndice 8 del mismo trabajo.

En consecuencia, manifiesto que el *software* educativo mencionado es considerado válido y está apto para ser aplicado, según todos los criterios expresados en el apéndice 8.

Atentamente,

Lic. Jorge Altuve

C.I.: 10.256.464

Certificado de Validación

Señores
Miembros de la Escuela de Ingeniería Informática
Facultad de Ingeniería
Universidad Católica Andrés Bello
Presente.-

Yo, Pedro J. Marín, Ingeniero Electrónico del IUPFAN, Magíster en Administración de Empresas egresado de la Universidad Metropolitana. Por medio de la presente certifico que evalué el *software* educativo, desarrollado en el Trabajo Especial de Grado titulado "**Desarrollo de un juego de contenido educativo, basado en el currículo básico nacional para estimular habilidades de lectura en niños de la primera etapa de Educación Básica e implementación de un módulo de administración de contenidos**", realizado por las bachilleres: Mariana Benarroch Rios C.I.: 12.336.308 y Xiomara Elizabeth Contreras Contreras C.I.: 14.050.494, mediante el instrumento que se presenta en el apéndice 8 del mismo trabajo.

En consecuencia, manifiesto que el *software* educativo mencionado es considerado válido y está apto para ser aplicado, según todos los criterios expresados en el apéndice 8.

Atentamente,

Ing. Pedro J. Marín

C.I.: 4.003.628

Certificado de Validación

Señores
Miembros de la Escuela de Ingeniería Informática
Facultad de Ingeniería
Universidad Católica Andrés Bello
Presente.-

Yo, Mariela Mendoza, Ingeniero de Sistemas de la Universidad Metropolitana, Magíster en Administración de Empresas egresada de la Universidad Metropolitana. Por medio de la presente certifico que evalué el *software* educativo, desarrollado en el Trabajo Especial de Grado titulado "**Desarrollo de un juego de contenido educativo, basado en el currículo básico nacional para estimular habilidades de lectura en niños de la primera etapa de Educación Básica e implementación de un módulo de administración de contenidos**", realizado por las bachilleres: Mariana Benarroch Rios C.I.: 12.336.308 y Xiomara Elizabeth Contreras Contreras C.I.: 14.050.494, mediante el instrumento que se presenta en el apéndice 8 del mismo trabajo.

En consecuencia, manifiesto que el *software* educativo mencionado es considerado válido y está apto para ser aplicado, según todos los criterios expresados en el apéndice 8.

Atentamente,

Ing. Mariela Mendoza

C.I.: 10.330.841

Certificado de Validación

Señores
Miembros de la Escuela de Ingeniería Informática
Facultad de Ingeniería
Universidad Católica Andrés Bello
Presente.-

Yo, Hugo J. Serva, Ingeniero de Sistemas de la Universidad Metropolitana, Magíster en Administración de Empresas egresado de la Universidad Metropolitana. Por medio de la presente certifico que evalué el *software* educativo, desarrollado en el Trabajo Especial de Grado titulado **"Desarrollo de un juego de contenido educativo, basado en el currículo básico nacional para estimular habilidades de lectura en niños de la primera etapa de Educación Básica e implementación de un módulo de administración de contenidos"**, realizado por las bachilleres: Mariana Benarroch Rios C.I.: 12.336.308 y Xiomara Elizabeth Contreras Contreras C.I.: 14.050.494, mediante el instrumento que se presenta en el apéndice 8 del mismo trabajo.

En consecuencia, manifiesto que el *software* educativo mencionado es considerado válido y está apto para ser aplicado, según todos los criterios expresados en el apéndice 8.

Atentamente,

Ing. Hugo J. Serva

C.I.: 12.066.410

EXPERTO 1.

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD

valorar EXCELENTE, ALTA, CORRECTA o BAJA

__E__ **Eficacia** (puede facilitar el logro de los objetivos que pretende)

__A__ **Facilidad de uso** e instalación (entorno amable)

__E__ **Versatilidad** (ajustable, modificable, niveles de dificultad, evaluación, informes)

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

__A__ **Calidad del entorno audiovisual** (pantallas…)

__C__ **Calidad en los contenidos** (texto, audiovisual...)

__A__ **Navegación e interacción**

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

__A__ **Capacidad de motivación**

__E__ **Adecuación a los usuarios** (contenidos, actividades, entorno comunicación)

__A__ **Potencialidad de los recursos didácticos** (actividades, organizadores, preguntas, tutorización...)

__C__ **Fomento de iniciativa y autoaprendizaje**

__E__ **Enfoque pedagógico actual**

__E__ **Documentación** (si tiene)

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES: *Marcar uno o varios*

___ Memorización /evocación	_X_ Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico)
_X_ Comprensión / interpretación	___ Pensamiento divergente / imaginación
_X_ Comparación / relación (orden, clases...)	_X_ Resolución de problemas
_X_ Análisis / síntesis	___ Expresión (verbal, escrita, gráfica...) / crear
_X_ Cálculo	_X_ Exploración / experimentación

OBSERVACIONES

1. El módulo de reportes permite realizar búsquedas según todos los parámetros combinables.
2. El módulo de administración de contenidos presenta controles de muy fácil manejo.
3. Las opciones de salida y de ayuda representan siempre.
4. Las decisiones que debe tomar el jugador se presentan de forma bien clara.
5. Los fondos de las pantallas son de colores llamativos.
6. La ayuda es precisa y bien sencilla
7. Ponderar la posibilidad del jugar a través de Internet si la herramienta lo permite y hasta jugar varios jugadores a la vez.
8. Es muy bueno que se puedan manipular solo las preguntas que yo mismo ingresé.

IMPRESIÓN PERSONAL. _X_ Si lo recomendaría ___ No lo recomendaría

EXPERTO 2.

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD

valorar EXCELENTE, ALTA, CORRECTA o BAJA

__E__ Eficacia (puede facilitar el logro de los objetivos que pretende)

__E__ Facilidad de uso e instalación (entorno amable)

__E__ Versatilidad (ajustable, modificable, niveles de dificultad, evaluación, informes)

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

__E__ Calidad del entorno audiovisual (pantallas…)

__C__ Calidad en los contenidos (texto, audiovisual...)

__E__ Navegación e interacción

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

__A__ Capacidad de motivación

__E__ Adecuación a los usuarios (contenidos, actividades, entorno comunicación)

__E__ Potencialidad de los recursos didácticos (actividades, organizadores, preguntas, tutorización...)

__A__ Fomento de iniciativa y autoaprendizaje

__E__ Enfoque pedagógico actual

__E__ Documentación (si tiene)

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES: *Marcar uno o varios*

___ Memorización /evocación	_X_ Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico)
_X_ Comprensión / interpretación	___ Pensamiento divergente / imaginación
_X_ Comparación / relación (orden, clases...)	_X_ Resolución de problemas
_X_ Análisis / síntesis	___ Expresión (verbal, escrita, gráfica...) / crear
_X_ Cálculo	_X_ Exploración / experimentación

OBSERVACIONES

1. Es el primer software educativo que tiene la posibilidad de incorporar y desincorporar contenido.
2. Las opciones disponibles en el módulo de contenidos se presentan de manera muy clara y sencilla
3. La ayuda de este módulo aclara las acciones que se deben llevar a cabo.
4. Con los reportes se puede llevar la evaluación completa de un año escolar.
5. El módulo de reportes es de fácil manejo.
6. Se relata muy bien la historia de lo que se desea hacer
7. Pareciera que se puede jugar en dúo pero sería confuso para el niño tal y como está planteado.
8. Activar preguntas según el usuario está muy bien.

IMPRESIÓN PERSONAL. _X_ Si lo recomendaría ___ No lo recomendaría

EXPERTO 3.

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD

valorar EXCELENTE, ALTA, CORRECTA o BAJA

__E__ Eficacia (puede facilitar el logro de los objetivos que pretende)

__E__ Facilidad de uso e instalación (entorno amable)

__E__ Versatilidad (ajustable, modificable, niveles de dificultad, evaluación, informes)

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

__A__ Calidad del entorno audiovisual (pantallas…)

__C__ Calidad en los contenidos (texto, audiovisual...)

__A__ Navegación e interacción

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

__A__ Capacidad de motivación

__E__ Adecuación a los usuarios (contenidos, actividades, entorno comunicación)

__A__ Potencialidad de los recursos didácticos (actividades, organizadores, preguntas, tutorización...)

__C__ Fomento de iniciativa y autoaprendizaje

__E__ Enfoque pedagógico actual

__E__ Documentación (si tiene)

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES: *Marcar uno o varios*

___ Memorización /evocación	_X_ Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico)
_X_ Comprensión / interpretación	___ Pensamiento divergente / imaginación
_X_ Comparación / relación (orden, clases...)	_X_ Resolución de problemas
_X_ Análisis / síntesis	___ Expresión (verbal, escrita, gráfica...) / crear
_X_ Cálculo	_X_ Exploración / experimentación

OBSERVACIONES

1. Es genial la alternativa que ofrecen con un módulo para introducir las preguntas.
2. Los reportes son una herramienta de grandísima utilidad.
3. Debería haber relación entre los recursos que se presentan y las preguntas.
4. Sería interesante completar el juego para toda la educación básica.
5. Jugar de manera conjunta.
6. Es bueno que quien ingresó una pregunta la pueda desactivar después.

IMPRESIÓN PERSONAL. _X_ Si lo recomendaría ___ No lo recomendaría

EXPERTO 4.

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD

valorar EXCELENTE, ALTA, CORRECTA o BAJA

__E__ Eficacia (puede facilitar el logro de los objetivos que pretende)

__E__ Facilidad de uso e instalación (entorno amable)

__E__ Versatilidad (ajustable, modificable, niveles de dificultad, evaluación, informes)

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

__E__ Calidad del entorno audiovisual (pantallas…)

__C__ Calidad en los contenidos (texto, audiovisual...)

__A__ Navegación e interacción

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

__A__ Capacidad de motivación

__E__ Adecuación a los usuarios (contenidos, actividades, entorno comunicación)

__A__ Potencialidad de los recursos didácticos (actividades, organizadores, preguntas, tutorización...)

__A__ Fomento de iniciativa y autoaprendizaje

__E__ Enfoque pedagógico actual

__E__ Documentación (i tiene)

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES: *Marcar uno o varios*

___ Memorización /evocación	_X_ Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico)
_X_ Comprensión / interpretación	___ Pensamiento divergente / imaginación
_X_ Comparación / relación (orden, clases...)	_X_ Resolución de problemas
_X_ Análisis / síntesis	___ Expresión (verbal, escrita, gráfica...) / crear
_X_ Cálculo	_X_ Exploración / experimentación

OBSERVACIONES

1. El módulo de los contenidos está acorde al proyecto pedagógico de aula que se maneja actualmente.
2. A través de los reportes se puede evaluar si el niño ha mejorado o no sus habilidades de lectura.
3. Sería interesante poder incluir otros formatos de preguntas que también son adecuados para los niños de esta edad.
4. Sería bueno poder tener otras metas disponibles y así rotarlas de vez en cuando.
5. Si es un proyecto en nivel macro, sería interesante terminar los otros ambientes.
6. No hay relación entre el recurso y las preguntas.
7. Que bien la activación de preguntas.

IMPRESIÓN PERSONAL. _X_ Si lo recomendaría ___ No lo recomendaría

EXPERTO 5.

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD

valorar EXCELENTE, ALTA, CORRECTA o BAJA

__E__ Eficacia (puede facilitar el logro de los objetivos que pretende)

__A__ Facilidad de uso e instalación (entorno amable)

__E__ Versatilidad (ajustable, modificable, niveles de dificultad, evaluación, informes)

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

__E__ Calidad del entorno audiovisual (pantallas…)

__C__ Calidad en los contenidos (texto, audiovisual...)

__E__ Navegación e interacción

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

__A__ Capacidad de motivación

__E__ Adecuación a los usuarios (contenidos, actividades, entorno comunicación)

__A__ Potencialidad de los recursos didácticos (actividades, organizadores, preguntas, tutorización...)

__A__ Fomento de iniciativa y autoaprendizaje

__E__ Enfoque pedagógico actual

__E__ Documentación (si tiene)

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES: *Marcar uno o varios*

___ Memorización /evocación	_X_ Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico)
_X_ Comprensión / interpretación	___ Pensamiento divergente / imaginación
_X_ Comparación / relación (orden, clases...)	_X_ Resolución de problemas
_X_ Análisis / síntesis	___ Expresión (verbal, escrita, gráfica...) / crear
_X_ Cálculo	_X_ Exploración / experimentación

OBSERVACIONES

1. El módulo para las preguntas contempla de excelente manera las áreas y bloques del currículo básico nacional vigente.
2. Con los reportes se puede llevar un archivo de desempeño.
3. Está muy bien haber considerado el autor de cada pregunta para que sea él quien la modifique.
4. La activación de preguntas permite crear diferentes sesiones de trabajo.

IMPRESIÓN PERSONAL. _X_ Si lo recomendaría ___ No lo recomendaría

EXPERTO 6.

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD

valorar EXCELENTE, ALTA, CORRECTA o BAJA

__E__ Eficacia (puede facilitar el logro de los objetivos que pretende)

__E__ Facilidad de uso e instalación (entorno amable)

__E__ Versatilidad (ajustable, modificable, niveles de dificultad, evaluación, informes)

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

__A__ Calidad del entorno audiovisual (pantallas…)

__A__ Calidad en los contenidos (texto, audiovisual...)

__A__ Navegación e interacción

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

__A__ Capacidad de motivación

__E__ Adecuación a los usuarios (contenidos, actividades, entorno comunicación)

__E__ Potencialidad de los recursos didácticos (actividades, organizadores, preguntas, tutorización...)

__A__ Fomento de iniciativa y autoaprendizaje

__E__ Enfoque pedagógico actual

__E__ Documentación (si tiene)

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES: *Marcar uno o varios*

___ Memorización /evocación	_X_ Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico)
_X_ Comprensión / interpretación	___ Pensamiento divergente / imaginación
_X_ Comparación / relación (orden, clases...)	_X_ Resolución de problemas
_X_ Análisis / síntesis	___ Expresión (verbal, escrita, gráfica...) / crear
_X_ Cálculo	_X_ Exploración / experimentación

OBSERVACIONES

1. Se pueden iniciar diferentes actividades durante todo el año según el proyecto de aula. PPA.
2. Se pueden trabajar los datos de los reporte estadísticamente.
3. Puede incluso ser una herramienta de diagnóstico para identificar qué tanto lee el niño.
4. Conservar el derecho de autor fue importantísimo, en cuanto a las preguntas.
5. Excelente la idea de activar y desactivar preguntas.

IMPRESIÓN PERSONAL. _X_ Si lo recomendaría ___ No lo recomendaría

EXPERTO 7.

ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD

valorar EXCELENTE, ALTA, CORRECTA o BAJA

__E__ **Eficacia** (puede facilitar el logro de los objetivos que pretende)

__A__ **Facilidad de uso** e instalación (entorno amable)

__E__ **Versatilidad** (ajustable, modificable, niveles de dificultad, evaluación, informes)

ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS

__A__ **Calidad del entorno audiovisual** (pantallas…)

__A__ **Calidad en los contenidos** (texto, audiovisual...)

__A__ **Navegación e interacción**

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

__A__ **Capacidad de motivación**

__E__ **Adecuación a los usuarios** (contenidos, actividades, entorno comunicación)

__A__ **Potencialidad de los recursos didácticos** (actividades, organizadores, preguntas, tutorización...)

__C__ **Fomento de iniciativa y autoaprendizaje**

__E__ **Enfoque pedagógico actual**

__E__ **Documentación** (si tiene)

ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES: *Marcar uno o varios*

___ Memorización /evocación	_X_ Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico)
_X_ Comprensión / interpretación	___ Pensamiento divergente / imaginación
_X_ Comparación / relación (orden, clases...)	_X_ Resolución de problemas
_X_ Análisis / síntesis	___ Expresión (verbal, escrita, gráfica...) / crear
_X_ Cálculo	_X_ Exploración / experimentación

OBSERVACIONES

1. El módulo de contenidos contempla un método de seguridad que incluye la administración de usuarios.
2. Los reportes permiten la posibilidad de exportar datos, y pudiendo trabajar la data según convenga, almacenarla, imprimirla, editarla, etc.
3. Evaluar la posibilidad el que el juego sea ejecutado On-Line.
4. Las ayudas están siempre accesibles.
5. No hay caminos sin salida, siempre está disponible la opción de Salida.
6. Es bueno considerar al autor de la pregunta para que luego al modifique.

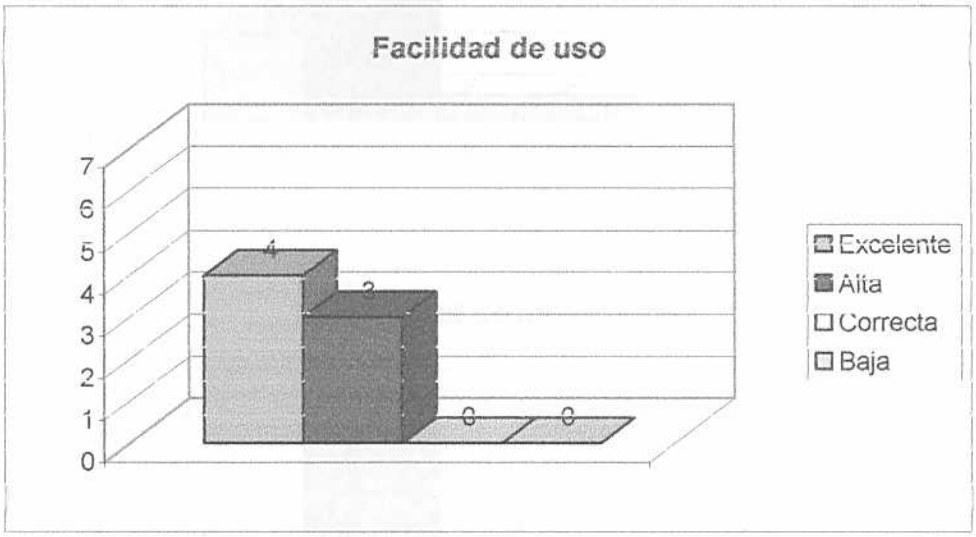
IMPRESIÓN PERSONAL. _X_ Si lo recomendaría ___ No lo recomendaría

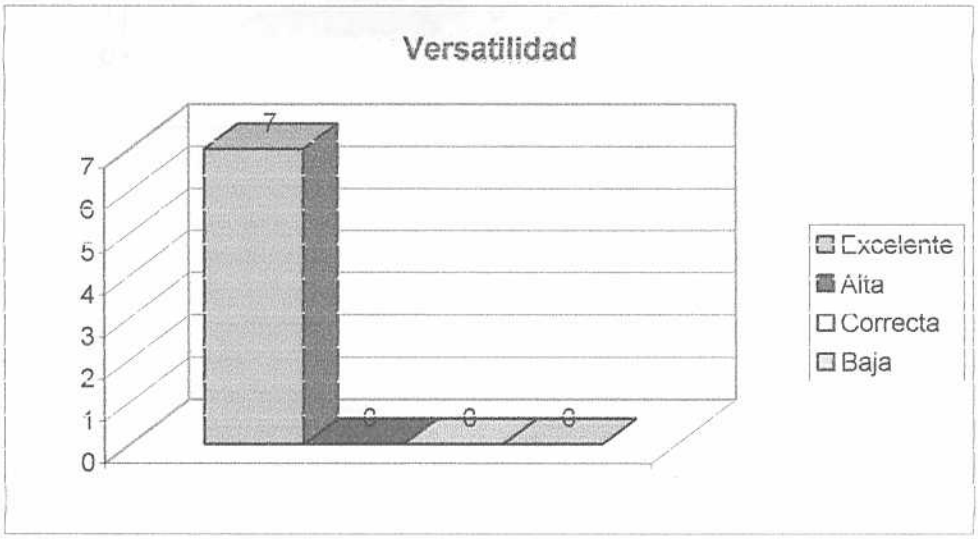
ANEXO D

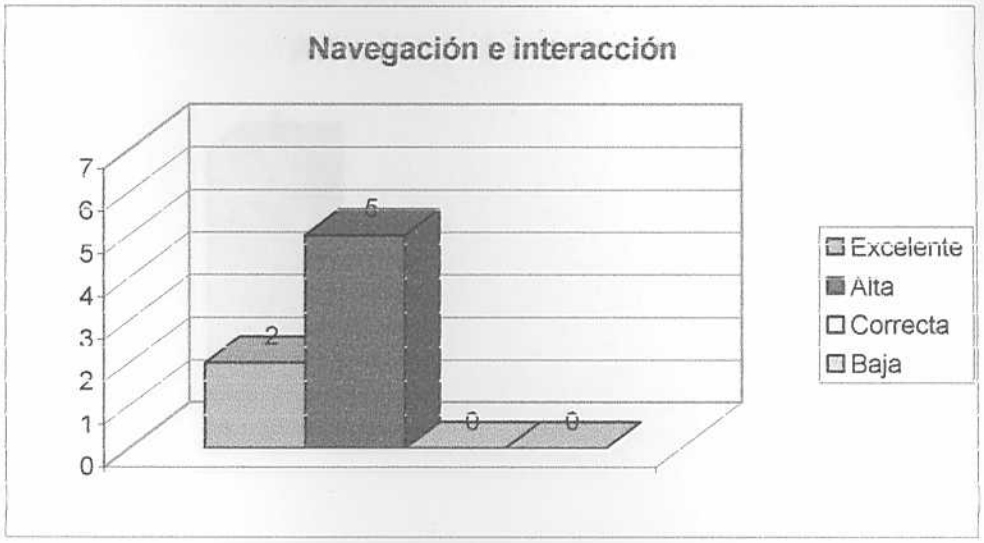
RESULTADOS DE LAS PRUEBAS APLICADAS A LOS EXPERTOS

A continuación se presentan los resultados en forma de gráficos de barras, de las pruebas a los expertos.

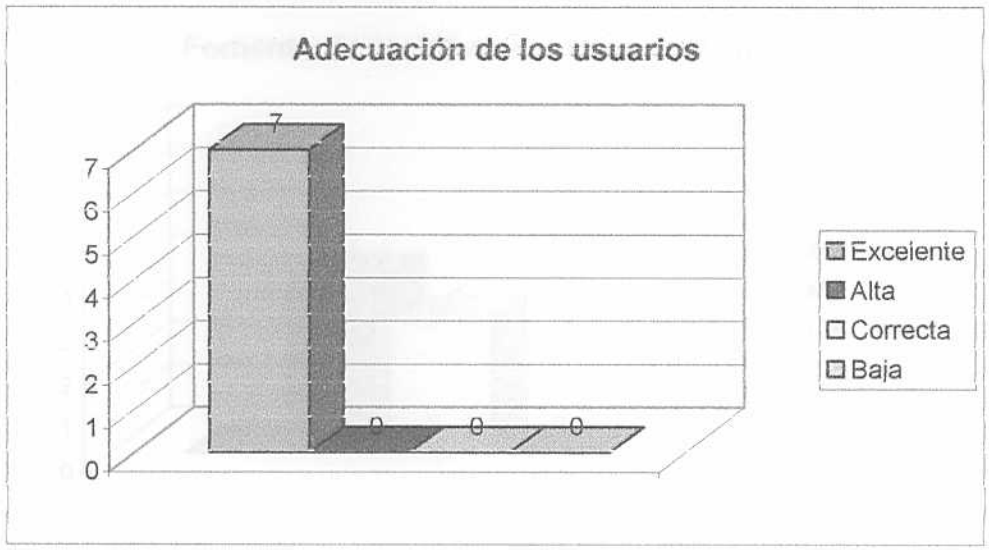
En el eje Y se muestra la cantidad de expertos.

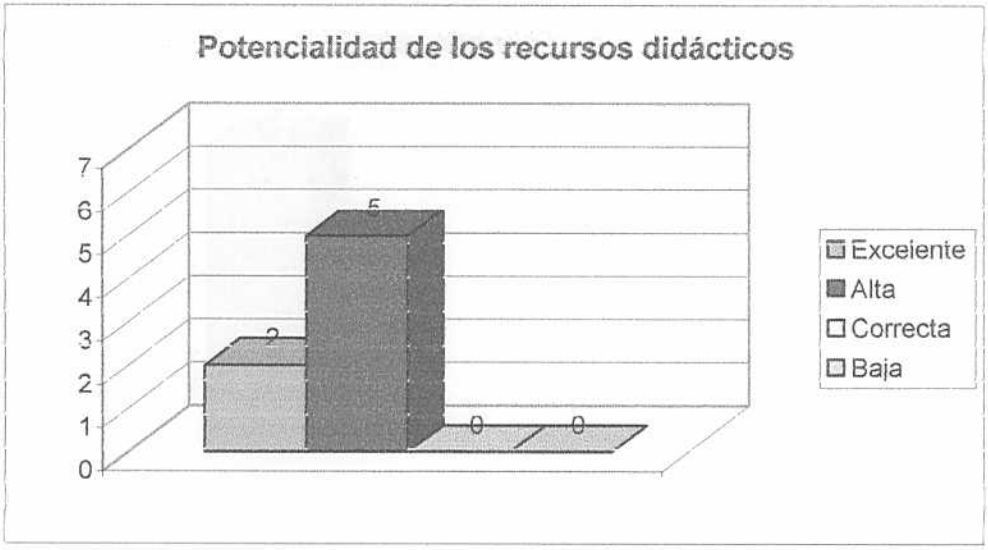


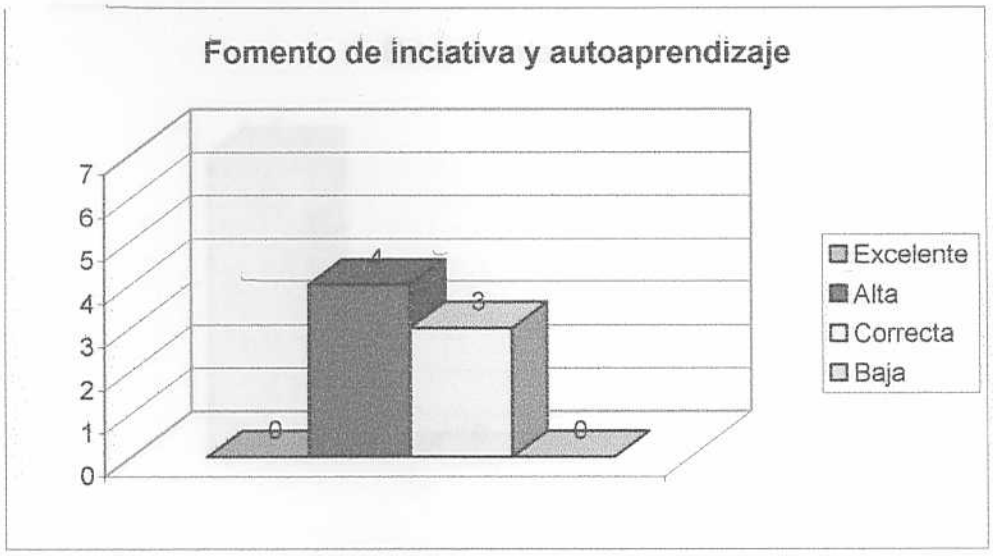


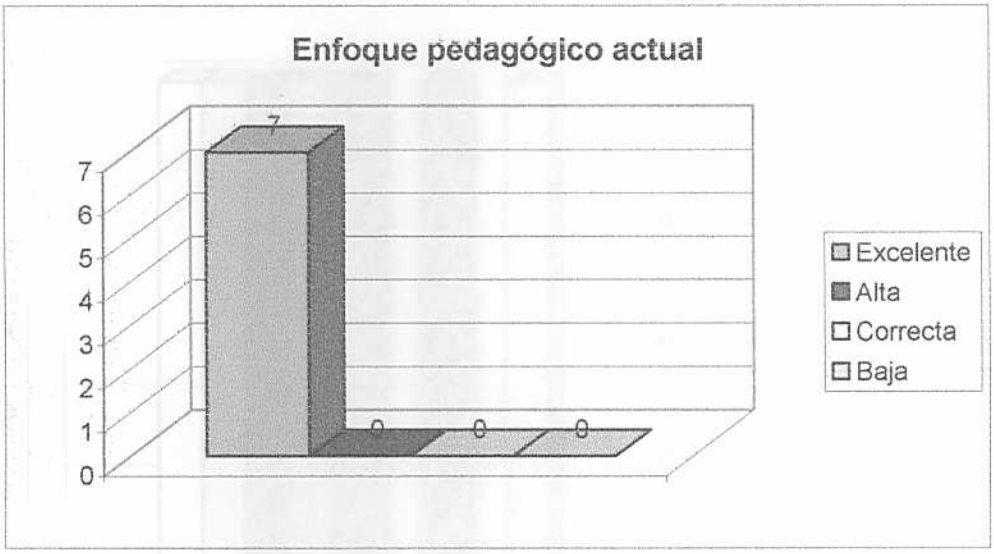

Navegación e interacción
7
6
5
4
3
2
1
0
2
5
0
0
Excelente
Alta
Correcta
Baja

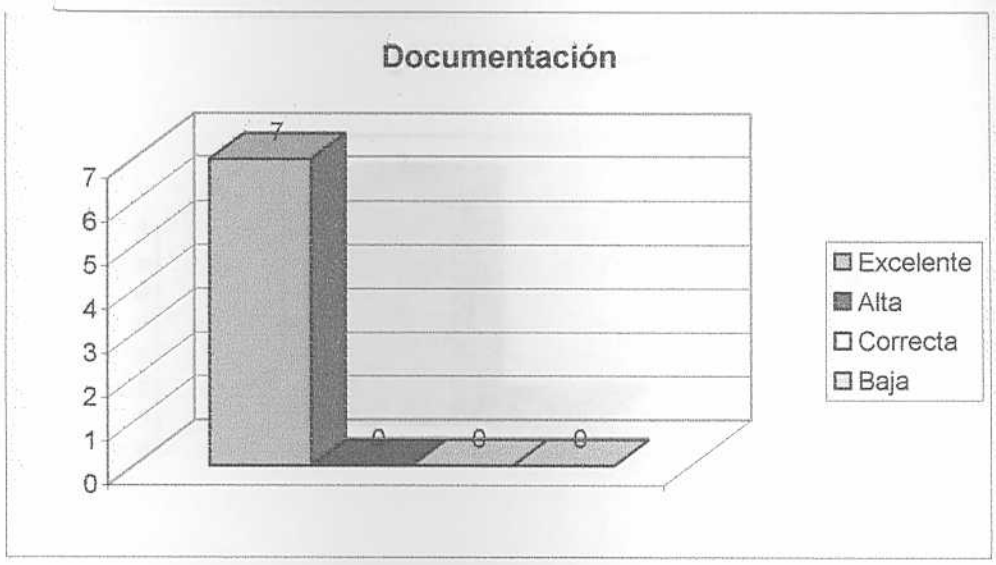
Capacidad de motivación
7
6
5
4
3
2
1
0
0
7
0
0
Excelente
Alta
Correcta
Baja

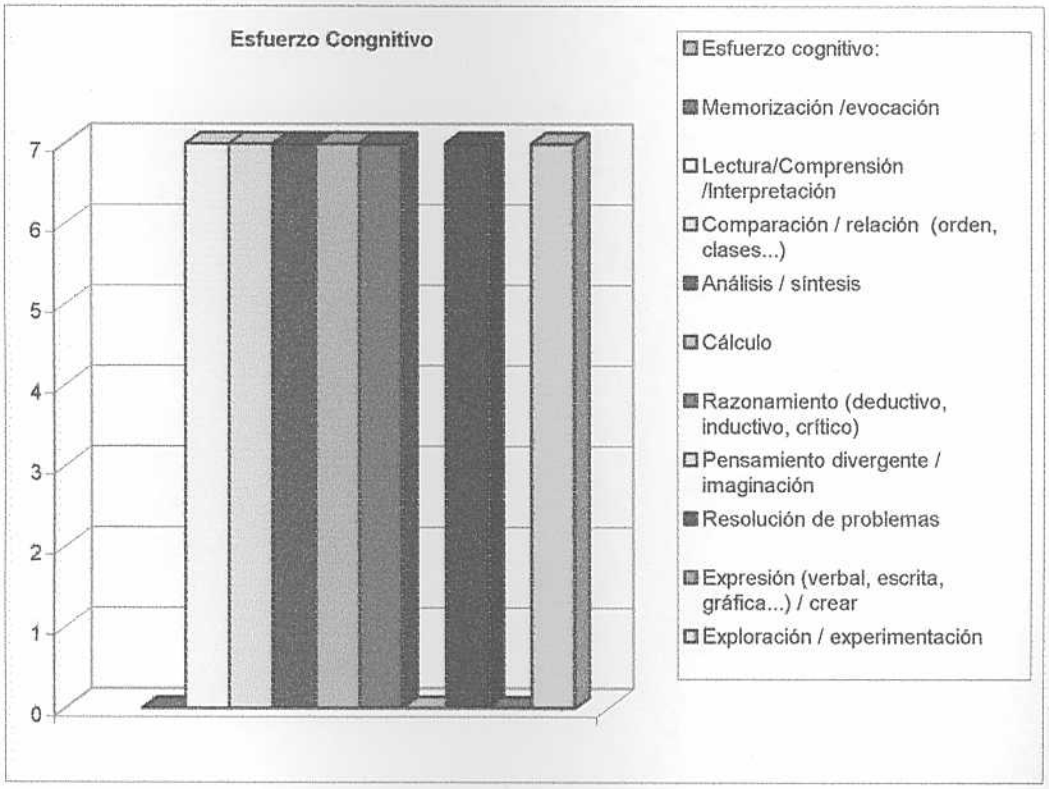

Adecuación de los usuarios
7
0
0
0
0
1
2
3
4
5
6
7
Exceiente
Alta
Correcta
Baja

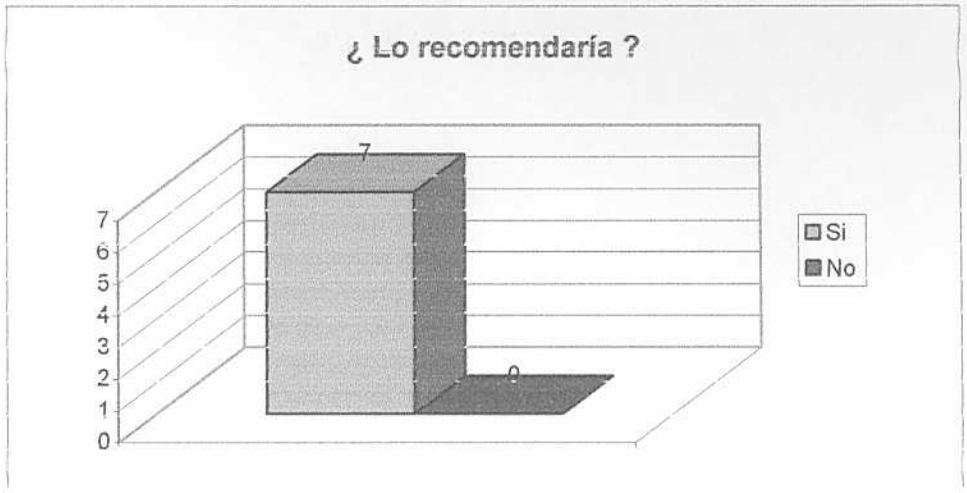

Potencialidad de los recursos didácticos
2
5
0
0
0
1
2
3
4
5
6
7
Exceiente
Alta
Correcta
Baja


Fomento de inciativa y autoaprendizaje
7
6
5
4
3
2
1
0
4
3
0
0
Excelente
Alta
Correcta
Baja


Enfoque pedagógico actual
7
6
5
4
3
2
1
0
7
0
0
0
Excelente
Alta
Correcta
Baja


Documentación
7
0
0
0
7
6
5
4
3
2
1
0
Excelente
Alta
Correcta
Baja


Esfuerzo Congnitivo
7
6
5
4
3
2
1
0
Esfuerzo cognitivo:
Memorización /evocación
Lectura/Comprensión /Interpretación
Comparación / relación (orden, clases...)
Análisis / síntesis
Cálculo
Razonamiento (deductivo, inductivo, crítico)
Pensamiento divergente / imaginación
Resolución de problemas
Expresión (verbal, escrita, gráfica...) / crear
Exploración / experimentación


¿ Lo recomendaría ?
7
0
7
6
5
4
3
2
1
0
Si
No