



Menú
principal



Menú
anterior

BASE DE JUEGOS

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA.

El propósito de mi trabajo fue el de crear una base de datos práctica y de fácil utilización que el profesor de educación física pudiese utilizar para almacenar, ordenar y clasificar los juegos para poder integrarlos y utilizarlos en sus sesiones de trabajo en el aula.

Así, **“Base de Juegos”** es un programa que permite al profesor utilizar los 150 juegos incluidos, así como la introducción y edición de otros.

Igualmente, el profesor puede buscar e imprimir juegos atendiendo a distintas características de los ejercicios, como podría ser: el material utilizado, la habilidad que utilizan los alumnos, etc. pudiéndose crear sus propias sesiones de trabajo y su clasificación personalizada, si introduce datos de su interés, en los distintos campos de las fichas o registros.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS Y ACONSEJABLES.

Este programa ha sido realizado para funcionar bajo WINDOWS 95, a una resolución de 640*480 y colores de alta densidad 16 bits.

Para su correcto funcionamiento sería preciso como mínimo un microprocesador 486 o superior, aconsejable PENTIUM, y 8 Mb de memoria RAM, aconsejables 16.

El programa ocupa un total de 437 Kb, por lo que no es preciso una gran cantidad memoria e en el disco duro. Con este motivo, los gráficos correspondientes a los 150 juegos permanecen en el CD, de manera que el programa los busca en él, en la supuesta unidad D: . Esta cantidad de memoria se irá ampliando conforme el profesor o usuario vaya ampliando el volumen de la base de datos “juegos.mdb” así como los gráficos asignados.

Para que el profesor no se vea en la obligación de grabar en su disco duro los 150 gráficos, se ha grabado en el CD ROM un subdirectorio llamado “JUEGOS” al que apunta el programa cuando visualizamos o buscamos los registros o fichas o juegos. El programa busca los ejercicios en “D:/dibujos/”. Puede ocurrir que su equipo asigne otra letra a su unidad de CD ROM, si esto es así puede solucionarlo de la siguiente forma:

- Si su unidad “D:” es un disco duro debe copiar la carpeta “JUEGOS” en el directorio raíz de ese disco duro.
- Si su unidad “D:” es una grabadora CD ROM, introduzca el CD BASE DE JUEGOS en ella.

- Un último recurso consistiría en copiar los gráficos de los juegos en el subdirectorio del programa “Base de Juegos” e irlos asignando uno a uno por medio de las utilidades del programa.

Normalmente, la unidad “D:”, corresponde a su lector de CD ROM.

Ya que este programa es de muy fácil utilización, no existe un fichero de ayuda como tal, sino que cada herramienta o botón muestra una pequeña ventana de información que le ayudará cuando trabaje con “Base de Juegos”.



Ya que este programa es de muy fácil utilización, no existe un fichero de ayuda como tal, sino que cada herramienta o botón muestra una pequeña ventana de información que le ayudará cuando trabaje con “Base de Juegos”.

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y DESINSTALACIÓN.

Este programa ha sido realizado para funcionar bajo WINDOWS 95, a una resolución de 640*480 y colores de alta densidad 16 bits. Esta resolución permite una gran variedad de colores y un trabajo cómodo para la visión del usuario.

Cuando utilice el programa, asegúrese de que su equipo se encuentre configurado de esta manera, para ello siga los siguientes pasos:

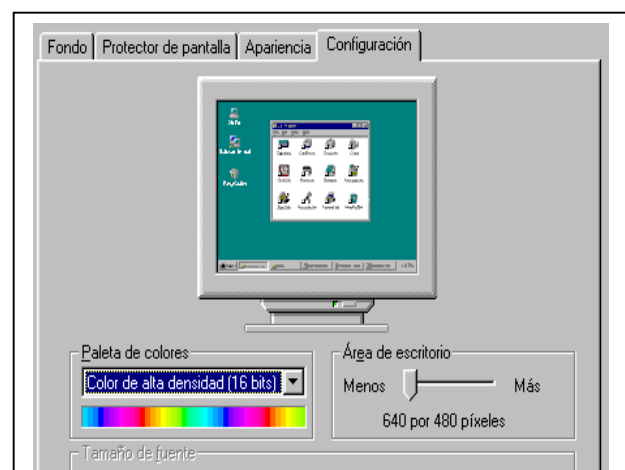
Haga “clic” en el botón “Inicio” situado en la barra de tareas de WINDOWS 95, seleccione “**Configuración**” y vuelva a hacer “clic” en “**Panel de control**”.

Una vez abierta la ventana del panel de control, haga una doble clic en el icono de la pantalla:



Seleccione en el formulario la paleta de colores y la resolución en el área de escritorio:

- Paleta de colores a “Color de alta densidad (16 Bits).
- Área de escritorio: 640*480.



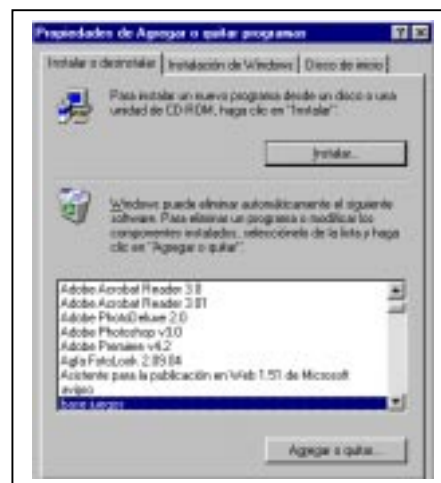
Para instalar el programa siga los siguientes pasos:

1. Introduzca el CD “BASE DE JUEGOS” en su unidad CD ROM.
2. Localice el archivo “Setup” y haga un doble “clic” sobre él.
3. Vaya siguiendo las instrucciones del programa de instalación hasta que esta se haya realizado completamente y de forma satisfactoria.
4. Para poner el programa en funcionamiento, no saque el CD o introdúzcalo de nuevo si lo hizo, seleccione el botón “Inicio” de la barra de tareas, seleccione “Programas” y haga “clic” en el icono “Base de Juegos”



Para desinstalar el programa siga los siguientes pasos:

1. Haga “clic” en el botón “inicio” de la barra de tareas, seleccione “configuración” y vuelva a hacer “clic” en “panel de control”.
2. Una vez abierta la ventana correspondiente al panel de control, haga clic en el icono de “Agregar o quitar programas.”
3. Seleccione, haga clic, “Base de Juegos” en la lista de programas y vuelva a hacer clic en el botón “Agregar o quitar...” y WINDOWS se encargará de desinstalar el programa y sus archivos.



INTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO.

Para poner el programa en funcionamiento, no saque el CD o introdúzcalo de nuevo si lo hizo, seleccione el botón **“Inicio”** de la barra de tareas, seleccione **“Programas”** y haga **“clic”** en el icono **“Base de Juegos”**



Nos encontraremos con la portada de presentación del programa:



Para continuar haga **clic**, con el botón izquierdo del ratón, sobre cualquier parte de la portada.

Aparecerá el formulario o pantalla principal:



En esta pantalla, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo podemos encontrar los siguientes elementos:

Título del juego:

2 "El pilla sombras"

Esta caja de texto permite ver e introducir un título para el juego o ejercicio. Introduzca nombres relacionados con la actividad o juego, de manera que posteriormente nos sirva para realizar búsquedas.

Material:

Esta caja de texto permite visualizar e introducir los materiales necesarios para la elaboración de las actividades. Igualmente, debe ser rellena pensando que posteriormente puede sernos muy útil para elaborar sesiones de trabajo que utilicen un material en concreto.

Material:

Cuerdas.
Espalderas.
Aros.

Descripción Gráfica:

Con ella pretendo que algunos aspectos del juego queden mejor reflejados y descritos que con la mera descripción textual. Este campo es especialmente interesante en juegos que requieren de gestos o movimientos propios o específicos.



Consignas importantes:

El objetivo de esta caja de texto es el de reflejar aquellos aspectos necesarios para realizar el juego así como acciones o gestos arriesgados o que pueden producir lesiones.

También puede utilizarse para registrar posibles variantes del juego.

Consignas Importantes:

Acoplar el espacio de juego a la proporción de alumnos para evitar aglomeración. El profesor debe facilitar la modificación de la forma de trasladarse, proponiendo en caso de repetición alguna otra.

Barra de Botones:



En ella encontramos los botones que nos permiten introducir, buscar, crear, borrar registros, así como abandonar el programa.

Pasaremos a describir cada uno de ellos.

Botón “Salir”:



Este botón permite abandonar el programa. Cuando lo utilice no espere confirmación, pues la base de datos se va actualizando conforme se van modificando o introduciendo los datos en ella.

Botón “Monitor”:



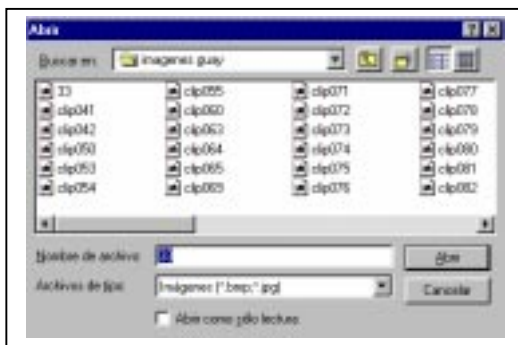
Este monitor permite ampliar el gráfico o descripción gráfica de manera que ocupe toda la pantalla.

Botón “Dibujo”:



Este botón permite asignar un gráfico a un juego o ejercicio.

Para hacer esta operación siga los siguientes pasos:



1. Pulse el botón y aparecerá la ventana que le permitirá buscar y seleccionar el dibujo.
2. Muévase por sus carpetas y localice el archivo correspondiente.
3. Selecciónelo y pulse el botón abrir o bien haga un doble clic sobre el archivo que corresponda.

Para realizar gráficos usted puede utilizar muchas de las opciones que ofrece el mercado, desde utilizar software de diseño gráfico, Paint (accesorios de windows), Paint Shop Pro, Adobe Photoshop, a utilizar un escáner para introducir fotografías o dibujos. No se preocupe por las dimensiones del gráfico, el programa las ajusta al tamaño de la ventana gráfica.

Botón “Libro”:



Esta herramienta le permitirá introducir nuevos juegos o actividades.

Cuando la pulse observe que todos los campos quedan en blanco en espera de que los rellene. Para asignar un gráfico lea el texto correspondiente al botón anterior o “Dibujo”.

Una vez relleno, cambie de juego y éste quedará memorizado en la base de datos.

Botón “Buscar”:



La opción “Buscar”, nos permite seleccionar los juegos o ejercicios de acuerdo a una serie de condicionantes que el profesor desee; por ejemplo podrá localizar sólo los juegos que usen “aros” como material, o que en su descripción contenga la palabra “saltar”...

Para realizar una búsqueda realice las siguientes operaciones:

1. Pulse el botón que tiene dibujado unos prismáticos.
2. En la ventana que aparece, introduzca el texto que desea buscar y seleccione el campo de búsqueda. Por ejemplo, “aros” y seleccione el campo “material”.
3. Pulse el botón buscar situado, encima de salir.
4. Aparecerá una nueva barra de botones con la que usted podrá navegar por los juegos que cumplen la condición de búsqueda que usted introdujo.



Observe que los campos del juego se actualizan de acuerdo con el primer juego encontrado. El primer botón por la derecha le conducirá al último juego de la base que cumple con sus condiciones. El segundo le llevará al siguiente, el tercer botón, al juego anterior, y el botón de la izquierda le mostrará el primer juego de la base de datos que cumple con las exigencias de búsqueda.

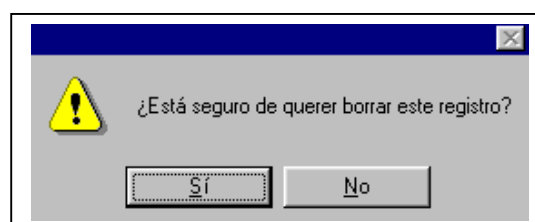
5. Una vez realizada la búsqueda y selección, así como impresión de los juegos, salga pulsando el botón “salir.”

Botón “Borrar”:



Este botón permite eliminar un registro de la base de datos. Para eliminar un registro muévase por la base de datos (Ver barra de visualización) y sitúese sobre el registro o juego que desea borrar, después pulse el botón.

Una pequeña ventana la advertirá de la situación. Si esta seguro de querer borrarlo pulse “sí”, en otro caso pulse sobre “no”.



Botón “Imprimir”:



Como su nombre indica, este botón permite imprimir el juego actual y sacar su correspondiente ficha.

Barra de desplazamiento:

Esta barra le permite desplazarse a través de las fichas sin tener que establecer ningún criterio de búsqueda.

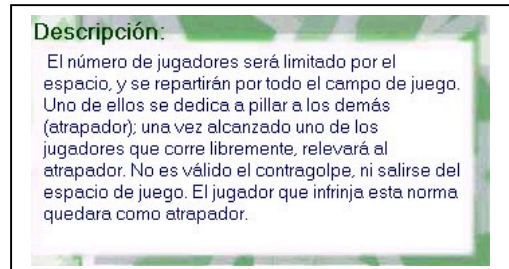


De izquierda a derecha, los botones realizan la siguiente función:

- Inicio de la lista de juegos.
- Juego siguiente.
- Juego anterior.
- Juego último de la lista de juegos.

Descripción:

Esta caja de texto permite leer e introducir el funcionamiento y las reglas del juego. Debemos rellenar este campo con toda aquella información necesaria para la realización de la actividad y para tener índices o elementos que podamos relacionar a la hora de realizar una búsqueda.



SUGERENCIAS DE APROVECHAMIENTO DIDÁCTICO.

Éste, como puede apreciarse, es un programa para el profesor, ya que su objetivo es el de facilitar al profesional de la docencia la labor de almacenar, imprimir, ordenar y recordar de forma selectiva aquellas actividades, ejercicios o juegos con los que puede ir creando sus sesiones de trabajo y por tanto su programación.

Igualmente podría ser utilizado por los alumnos para almacenar las actividades que se realizan en clase, o para elaborar trabajos referentes a recopilaciones de juegos o actividades de un contenido en concreto, por ejemplo, juegos populares, ejercicios de programas de entrenamiento, Etc.

Este programa puede ser utilizado para cualquier etapa educativa, siempre que el profesor adapte los contenidos a las características de los alumnos de ese nivel.

Aunque el programa se ha elaborado pensando en la labor del profesor de Educación Física, una mínima adaptación posibilitaría el empleo del programa en el resto de materias.