

## RECOMENDACIONES/PROPUESTAS DE CAMBIOS

- Leer solo APARTADO TÉCNICO; es muy largo, así q para la versión beta hay que elegir 4 para realizar, q tengan conexión a servidor con BD y subida/bajada de ficheros
- 2ª Pantalla: lo de q la mascota aparezca saltando podría hacerse con alguna animación CSS; si no, con una imagen estática
- 4ª pantalla: lo de que el ratón aparezca como un dedo señalando, en principio, no hace falta
- 5ª pantalla: es una animación que deberían aportar los diseñadores
- 7ª pantalla: hacerlo sin tener que arrastrar
- 12ª pantalla: unir los sinónimos pero sin flechas, simplemente pulsando; habrá q dar opción de "resetear" una pareja si el jugador se da cuenta de que lo ha hecho mal
- 17ª pantalla: lo de buscar diferencias entre imágenes lleva mucho trabajo; de hacer esta parte, la última
- 27ª pantalla: lo de q se oiga la canción y la letra vaya saliendo, puede ser con un video subtitulado; tendrán que aportarlo los diseñadores; si no, que aporten el audio y la letra escrita, que se visualizará en pantalla
- Pantallas 62-63: no hacer el juego de sopa de letra
- 78ª pantalla: de hacerlo, visualizando solo el tiempo restante, sin icono

# KULTURAPP

*Euskarari eta kultura gutxituei buruz zer dakizu?*

2016-2017 ikasturtea



**Lenguas e Innovación en la Escuela**

**Urtza Garay Ruíz**

**L.H. Berrikuntza**

**Ainhize Castro**

**Leire del Tío**

**Carmen Herranz**

**Agueda Larrazabal**

**Laura Sanchez**

## **CONTENIDO**

<b>A.APARTADO TÉCNICO .....</b>	<b>3</b>
<b>A1. Nombre del app .....</b>	<b>3</b>
<b>A2. Destinatarios potenciales .....</b>	<b>3</b>
<b>A3. Dispositivos.....</b>	<b>3</b>
<b>A4. Lenguas en las que se articula el app.....</b>	<b>3</b>
<b>A5. Descripción del app.....</b>	<b>3</b>
<b>A6. Materiales necesarios .....</b>	<b>13</b>
<b>B.APARTADO EDUCATIVO.....</b>	<b>15</b>
<b>B1. Objetivos .....</b>	<b>15</b>
<b>B1.1. Objetivo general.....</b>	<b>15</b>
<b>B1.2. Objetivos específicos .....</b>	<b>15</b>
<b>B2. Competencias y habilidades.....</b>	<b>15</b>
<b>B3. Metodología.....</b>	<b>16</b>
<b>B4. Sistema de evaluación.....</b>	<b>17</b>
<b>C. BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>17</b>

## **A. APARTADO TÉCNICO**

### **A1. Nombre del app**

Kulturapp

### **A2. Destinatarios potenciales**

Esta aplicación estará dirigida a estudiantes de Euskal Herria que impartan clases en euskera o quieran mejorar el idioma. Está diseñada para niños de 8-9 años, pero dependiendo del nivel del idioma de la persona puede ser utilizada por más gente, incluso adultos que quieran aprender euskera mientras aprenden no sólo la cultura local, sino también culturas minoritarias como la catalana y la irlandesa.

### **A3. Dispositivos**

La aplicación estará disponible tanto para móviles como para tablets, siempre que tengan el sistema operativo Android.

### **A4. Lenguas en las que se articula el app**

El idioma principal será el local, el euskera, pero como se pretende trabajar las culturas y folclores catalanes e irlandeses, aunque los enunciados o las introducciones a los juegos sean en euskera, aparecerán también el catalán y el inglés

### **A5. Descripción del app**

La app consistirá en realizar un recorrido por el mundo mágico de la mascota "Froggie" superando diferentes niveles. Todo el juego tendrá un audio musical de ambiente.

- 1º pantalla: el fondo será negro, aparecerán en la pantalla el nombre de la aplicación "Kulturapp" y nuestra mascota "Froggie".
- 2º pantalla: De fondo aparecerá el recorrido que el jugador vaya a tener que completar. La mascota aparecerá de un salto al medio de la pantalla y saludará al jugador: " Ongi etorri! Nola deitzen zara? " el jugador tendrá un espacio para escribir su nombre. Emergerá un cuadrado sobre el fondo para ello
- 3º pantalla: Con el fondo de la pantalla anterior, es decir, el recorrido del juego, la mascota aparecerá en la parte inferior de la pantalla, y arriba escrito irá saliendo la explicación del juego. *"kaixo nombre del jugador, Froggie naiz eta zure laguntza behar dut. Ezin naiz nire etxera heldu ibilbidea blokeatuta dagoelako, lagunduko didazu? Goazen jolastera!"*

- 4º pantalla: aparecerá la primera parte del recorrido, es decir los tres primeros números. La casilla número uno saldrá en color azul y los demás en gris, con el dibujo de un candado, bloqueados. Aparecerá un dedo señalando al número 1 para que el jugador pulse ese nivel.
- 5º pantalla: aparecerá un fondo de colores y Froggie andando hacia una puerta para abrirla y entrar al mundo uno.
- 6º pantalla: el fondo será negro. Aparece la mascota diciendo “*Argazkiak dagokion herrialdera arrastratu*” en letras blancas (las instrucciones del ejercicio que el niño vaya a tener que completar en la siguiente pantalla). Cuando el jugador esté preparado, pulsará el rectángulo verde “*Hasi*” que estará en la esquina inferior derecha.
- 7º pantalla: en la parte inferior de la pantalla aparecerán dentro de unos rectángulos los nombres de tres lugares, Euskadi, Cataluña e Irlanda. En el resto de la pantalla aparecerán las nueve fotos relacionadas con dichos lugares. El jugador tendrá que arrastrar cada foto al nombre del sitio al que pertenece.
- En caso de no entrar las nueve fotos a la vez en la pantalla, aparecerán de tres en tres y si la arrastran al nombre correcto la foto desaparecerá y aparecerá otra; sino, la foto rebotará a su sitio.
- 8.1º pantalla: si el jugador supera el juego en menos de 30 segundos, aparecerán de fondo las nueve fotos grisáceas y delante la mascota sonriendo diciendo “*Primeran! Goazen hurrengo jolasera*”.
- 8.2º pantalla: si el jugador no termina el juego en 30 segundos, aparecerá de fondo las nueve fotos oscurecidas y delante la mascota diciendo “*Saia zaitez berriro*”. Acto seguido, volverá a la pantalla nº 7.
- 9º pantalla: aparecerá la primera parte del recorrido, es decir los tres primeros números. La casilla número uno y la casilla dos saldrán en color azul y los demás en gris, con el dibujo de un candado, bloqueados. Aparecerá un dedo señalando al número 2 para que el niño pulse ese nivel.
- 10º pantalla: aparecerá un fondo de colores y Froggie andando hacia una puerta para abrirla y entrar al mundo dos.
- 11º pantalla: el fondo será negro. Aparece la mascota diciendo “*Bi zutabetako sinonimoak diren hitzak lotu*.” en letras blancas (las instrucciones del ejercicio que el niño vaya a tener que completar en la siguiente pantalla). Cuando el jugador esté preparado, pulsará el rectángulo verde “*Hasi*” que estará en la esquina inferior derecha.

- 12º pantalla: juego para unir sinónimos. Con el fondo blanco aparecerán diez palabras separadas en dos columnas, escritas en negro. El jugador deberá unir las palabras que sean sinónimas con una flecha.
- 13.1º pantalla: si el jugador supera el juego uniendo todos los sinónimos correctamente, aparecerá un fondo gris y delante la mascota sonriente diciendo *“Primeran! Goazen hurrengo jolasera”*.
- 13.2º pantalla: si el jugador no une bien los sinónimos, aparecerán de fondo las palabras grisáceas y delante la mascota diciendo *“Saia zaitez berriro”*. Acto seguido, volverá a la pantalla nº12.
- 14º pantalla: aparecerá la primera parte del recorrido, es decir los tres primeros números. La casilla número 1, 2 y 3 saldrán en color azul. Aparecerá un dedo señalando al número 3 para que el niño pulse ese nivel.
- 15º pantalla: aparecerá un fondo de colores y Froggie andando hacia una puerta para abrirla y entrar al mundo tres.
- 16º pantalla: el fondo será negro. Aparece la mascota diciendo *“Bi argazkien arteko desberdintasunak aurkitu.”* en letras blancas (las instrucciones del ejercicio que el jugador vaya a tener que completar en la siguiente pantalla). Cuando el jugador esté preparado, pulsará el rectángulo verde *“Hasi”* que estará en la esquina inferior derecha.
- 17º pantalla: juego de las diferencias. La pantalla aparecerá dividida en dos por una línea negra de bastante grosor. A ambos lados de la pantalla aparecerá la misma imagen con cinco diferencias. El jugador pulsará en la foto de la izquierda los objetos que no aparezcan en la foto de la derecha. Cada objeto diferente aparecerá redondeado por un círculo rojo. Deberán encontrar las diferencias en dos pares de fotos.
- 18.1º pantalla: si el jugador no toca más de seis objetos incorrectos, superará el juego. Saldrá un fondo gris y delante la mascota sonriente diciendo *“Primeran! Goazen hurrengo jolasera!”*.
- 18.2º pantalla: si el jugador comete más de seis errores, aparecerá un fondo gris y la mascota delante con cara triste diciendo *“Saia zaitez berriro”*. Acto seguido volverá a la pantalla nº 17.
- 19º pantalla: aparecerá la segunda parte del recorrido, es decir, las casillas número 4, 5 y 6. La casilla 4 saldrá en color azul, y la 5 y la 6 en gris. Aparecerá un dedo señalando al número 4 para que el niño pulse ese nivel.
- 20º pantalla: aparecerá un fondo de colores y Froggie andando hacia una puerta para abrirla y entrar al mundo cuatro.

- 21º pantalla: el fondo será negro. Aparece la mascota diciendo “*Letrak ordenatu hitzak sortzeko.*” en letras blancas (las instrucciones del ejercicio que el jugador vaya a tener que completar en la siguiente pantalla). Cuando el jugador esté preparado, pulsará el rectángulo verde “*Hasi*” que estará en la esquina inferior derecha.
- 22º pantalla: el juego para formar palabras. En un fondo naranja claro aparecerá en la parte inferior de la pantalla diferentes letras. En el centro de la pantalla habrá varias líneas para que arrastren cada letra a donde corresponda. En la pantalla abajo a la izquierda habrá un botón para pasar a la siguiente palabra, en el caso de que no se la sepan.
- 23.1º pantalla: si el jugador no pasa más de tres palabras el juego estará superado. Aparecerá el fondo gris y en medio Froggie sonriente, diciendo “*Primeran! Goazen hurrengo jolasera*”.
- 23.2º pantalla: si el jugador pasa más de tres palabras, el juego no estará superado. La pantalla tendrá el fondo gris y en medio aparecerá Froggie con cara triste diciendo “*Saia zaitez berriro*”. Acto seguido volverá a la pantalla nº 22.
- 24º pantalla: aparecerá la segunda parte del recorrido, es decir, las casillas número 4, 5 y 6. Las casillas 4 y 5 saldrán en color azul, y la 6 en gris. Aparecerá un dedo señalando al número 5 para que el niño pulse ese nivel.
- 25º pantalla: aparecerá un fondo de colores y Froggie andando hacia una puerta para abrirla y entrar al mundo cinco.
- 26º pantalla: el fondo será negro. Aparece la mascota diciendo “*Ondorengo abestiaren letra jarraitu*” en letras blancas (las instrucciones del ejercicio que el jugador vaya a tener que completar en la siguiente pantalla). En la parte inferior de la pantalla, en el centro, aparecerá un rectángulo verde en el que saldrá escrito “*Hasi*”, para que el jugador pulse y empiece a jugar.
- 27º pantalla: en un fondo azul, saldrá la letra de la canción de color blanco, de la parte inferior de la pantalla hacia arriba. Mientras tanto se escuchará la canción en alto, y cuando termine de escucharse y de aparecer la letra en la pantalla el jugador tendrá que cantar la continuación de la canción pulsando el micrófono que aparecerá en la pantalla.
- 28.1º pantalla: si el jugador sigue correctamente la canción, aparecerá de fondo la mascota cantando la continuación de la canción. Cuando termine, sonriente dirá: “*Primeran! Goazen hurrengo jolasera*”.
- 28.2º pantalla: si el jugador no sigue correctamente la canción, aparecerá en el fondo azul la letra otra vez y delante la mascota triste diciendo “*Saia zaitez berriro*”. Acto seguido, volverá a la pantalla nº 27.

- 29º pantalla: aparecerá la segunda parte del recorrido, es decir, la casilla número 4, 5 y 6. Las tres saldrán en azul. Aparecerá un dedo señalando al número 6 para que el niño pulse ese nivel.
- .
- 30º pantalla: aparecerá un fondo de colores y Froggie andando hacia una puerta para abrirla y entrar al mundo seis.
- 31º pantalla: el fondo será negro. Aparece la mascota diciendo *Eesan zein herrikoak diren ondorengo ekitaldiak*” en letras blancas (las instrucciones del ejercicio que el jugador vaya a tener que completar en la siguiente pantalla). Cuando el jugador esté preparado, pulsará el rectángulo verde *"Hasi"* que estará en la esquina inferior derecha.
- 32º pantalla: aparecerá un video de personas bailando un baile típico de uno de los tres lugares. Cuando termine el video, en un fondo verde, aparecerán los tres nombres de los tres lugares, cada uno en un círculo y el jugador tendrá que seleccionar el adecuado.
- 33.1º pantalla: si el jugador acierta la respuesta, aparecerá Froggie bailando y sonriente dirá: *“Orain asma ezazu hau!”*.
- 33.2º pantalla: si el jugador no acierta, aparecerá Froggie triste diciendo: *“Saia zaitez berriro”*. Acto seguido, volverá a la pantalla nº 32
- 34º pantalla: aparecerá un video de personas haciendo un deporte típico de uno de los tres lugares. Cuando termine el video, en un fondo verde, aparecerán los tres nombres de los tres lugares, cada uno en un círculo y el jugador tendrá que seleccionar el adecuado.
- 35.1º pantalla: si el jugador acierta la respuesta, aparecerá Froggie vestida de deporte y sonriente dirá: *“Primeran! Goazen hurrengo jolasera”*.
- 35.2º pantalla: si el jugador no acierta, aparecerá la mascota triste y dirá: *“Saia zaitez berriro”*. Acto seguido, volverá a la pantalla nº 34.
- 36º pantalla: aparecerá la tercera parte del recorrido, es decir, las casillas número 7, 8 y 9. La casilla 7 saldrá en color azul, y la 8 y la 9 en gris. Aparecerá un dedo señalando al número 7 para que el niño pulse ese nivel.
- 37º pantalla: aparecerá un fondo de colores y la mascota andando hacia una puerta para abrirla y entrar al mundo siete.
- 38º pantalla: el fondo será negro. Aparece la mascota diciendo *“Eesan zein den gaizki idatzita dagoen hitza”* en letras blancas (las instrucciones del ejercicio que el jugador vaya a tener que completar en la siguiente pantalla). Cuando el jugador esté preparado, pulsará el rectángulo verde *"Hasi"* que estará en la esquina inferior derecha.

- 39º pantalla: aparecerá un saco marrón y dentro habrá unas palabras. Una de ellas estará mal escrita y el jugador tendrá que adivinar cuál es la palabra que está mal escrita. En total aparecerán seis sacos.
- 40.1º pantalla: si el jugador adivina cual es la palabra correcta, aparecerá otro saco con otras palabras y tendrá que volver a hacer lo mismo.
- 40.2º pantalla: si el jugador falla, la pantalla vibrará levemente y tendrá que empezar de nuevo.
- 41º pantalla: aparecerá la tercera parte del recorrido, es decir, la casilla número 7, 8 y 9. La casilla 7 y 8 saldrá en color azul, y la 9 en gris. Aparecerá un dedo señalando al número 8 para que el niño pulse ese nivel.
- 42º pantalla: en la siguiente pantalla aparecerá un fondo de colores y Froggie andando hacia una puerta para abrirla y entrar al mundo 8.
- 43º pantalla: con el fondo negro, aparecerá nuestra mascota en la parte inferior. En la parte superior de la pantalla, con letras blancas, la siguiente instrucción: " *Zein ez dator bat?*". Cuando el jugador esté preparado, pulsará el rectángulo verde "*Hasi*" que estará en la esquina inferior derecha.
- 44º pantalla: Aparecerá de fondo la ikurriña y en la parte inferior izquierda, nuestra mascota con un bocadillo blanco en el que aparezca con letras negras escrito Euskadi. El niño sabrá que las fotos que le aparezcan a continuación serán pertenecientes a la cultura de Euskadi. Esta pantalla durará 5 segundos antes de que aparezca la siguiente.
- 45º pantalla: Sobre un fondo verde aparecerán 6 fotos. Cinco de ellas estarán relacionadas con la cultura de Euskadi y una de ellas no. El niño tendrá que pulsar la que no es, en menos de 10 segundos. Haya acertado o no, pasará a la siguiente pantalla que será igual pero con diferentes fotos. Así durante tres pantallas más
- 46º pantalla: Aparecerá de fondo la bandera de Cataluña y en la parte inferior izquierda, nuestra mascota con un bocadillo blanco en el que aparezca con letras negras escrito Catalunya. El niño sabrá que las fotos que le aparezcan a continuación serán pertenecientes a la cultura de Cataluña. Esta pantalla durará 5 segundos antes de que aparezca la siguiente.
- 47º pantalla: Sobre un fondo amarillo aparecerán 6 fotos. Cinco de ellas estarán relacionadas con la cultura de Cataluña y una de ellas no. El niño tendrá que pulsar la que no es, en menos de 10 segundos. Haya acertado o no, pasará a la siguiente pantalla que será igual pero con diferentes fotos. Así durante tres pantallas más.
- 48º pantalla: Aparecerá de fondo la bandera Irlandesa y en la parte inferior izquierda, nuestra mascota con un bocadillo blanco en el que aparezca con



letras negras escrito *Ireland*. El niño sabrá que las fotos que le aparezcan a continuación serán pertenecientes a la cultura de Irlanda. Esta pantalla durará 5 segundos antes de que aparezca la siguiente.

- 49º pantalla: Sobre un fondo azul aparecerán 6 fotos. Cinco de ellas estarán relacionadas con la cultura de Irlanda y una de ellas no. El niño tendrá que pulsar la que no es, en menos de 10 segundos. Haya acertado o no, pasará a la siguiente pantalla que será igual pero con diferentes fotos. Así durante tres pantallas más.
- 50.1º pantalla: Para finalizar el juego, en caso de que el niño haya fallado alguna, aparecerá la mascota diciendo en un bocadillo blanco y con letras negras "*ea orain lortzen duzun*". Lo enviará automáticamente a la pantalla en la que haya fallado y con el nombre del país con letras blancas en la parte superior.
- 50.2º pantalla: Para finalizar el juego, en caso de que el niño no haya cometido ningún error, aparecerá nuestra mascota, sobre un fondo negro, diciendo en un bocadillo blanco "*Zorionak! Prest zaude hurrengo jolaserako*".
- 51º pantalla: aparecerá la tercera parte del recorrido, es decir, las casillas número 7, 8 y 9. Las tres casillas saldrán en color azul. Aparecerá un dedo señalando al número 9 para que el niño pulse ese nivel.
- 52º pantalla: en la siguiente pantalla aparecerá un fondo de colores y Froggie andando hacia una puerta para abrirla y entrar al mundo 9.
- 53º pantalla: Con el fondo negro, aparecerá nuestra mascota en la parte inferior. En la parte superior de la pantalla, con letras blancas, la siguiente instrucción: " *Lotu esanahi berdina duten esaldiak*". Cuando el niño esté preparado, pulsará el rectángulo verde "*Hasi*" que estará en la esquina inferior derecha.
- 54º pantalla: En un fondo magenta aparecerá en la parte superior de la pantalla un cuadrado blanco con un refrán escrito en euskera. Después de 5 segundos aparecerá en la parte inferior dos cuadrados negros con dos refranes en inglés, uno será el refrán equivalente al de euskera y el otro será otro con otro significado. El niño tendrá que pulsar el que considera correcto.
- 55º pantalla: Si falla, automáticamente marcará el refrán correcto convirtiendo el cuadrado en verde y letras negras para que el niño aprenda cual es el correcto. A continuación saldrá la mascota con un bocadillo explicando brevemente el refrán o poniendo una situación en la que se suele utilizar.
  - \*Ocurrirá lo mismo en las siguientes 5 pantallas intercalando equivalencias en catalán y en inglés.
- 56º pantalla: aparecerá la cuarta parte del recorrido, es decir, las casillas número 10, 11 y 12. La casilla 10 saldrá en color azul, y la 11 y la 12 en gris. Aparecerá un dedo señalando al número 10 para que el niño pulse ese nivel

- 57º pantalla: en la siguiente pantalla aparecerá un fondo de colores y la mascota andando hacia una puerta para abrirla y entrar al mundo 8.
- 58º pantalla: Con el fondo negro, aparecerá nuestra mascota en la parte inferior. En la parte superior de la pantalla, con letras blancas, la siguiente instrucción: " *Zer dute komunean argazki hauek?*" Cuando el jugador esté preparado, pulsará el rectángulo verde "*Hasi*" que estará en la esquina inferior derecha.
- 59º pantalla: Sobre un fondo azul aparecerán cuatro fotos en la parte superior de la pantalla, todas ellas con algo en común. En la parte inferior de la pantalla, dependiendo de la cantidad de letras que tenga la palabra, rayitas para saber la cantidad exacta de letras que tiene. En la parte inferior izquierda una opción de pista, que les revele alguna de las letras de la palabra. Deberán escribir lo que las cuatro fotos tengan en común. Si la palabra no es correcta, se eliminarán automáticamente las letras escritas para volver a intentarlo. Habrá 5 pantallas de este estilo. Sólo desbloquearán ese nivel cuando consigan acertar las cinco palabras.
- 60º pantalla: aparecerá la cuarta parte del recorrido, es decir, las casillas número 10, 11 y 12. Las casillas 10 y 11 saldrán en color azul, y la 12 en gris. Aparecerá un dedo señalando al número 11 para que el niño pulse ese nivel.
- 61º pantalla: en la siguiente pantalla aparecerá un fondo de colores y Froggie andando hacia una puerta para abrirla y entrar al mundo 10.
- 62º pantalla: Con el fondo negro, aparecerá nuestra mascota en la parte inferior. En la parte superior de la pantalla, con letras blancas, la siguiente instrucción: "*Letra sopa!*". Cuando el niño esté preparado, pulsará el rectángulo verde "*Hasi*" que estará en la esquina inferior derecha.
- 63º pantalla: La siguiente pantalla estará formada por una sopa de letras sobre un fondo verde clarito. En la parte superior de la pantalla un enunciado en letras negras dándoles la instrucción de las palabras que vayan a tener que buscar "*Aurkitu Euskal kulturarekin zer ikusia duten 6 hitz*". Cuando el niño encuentre una palabra, deslizará el dedo por la palabra encontrada para que esta se marque automáticamente. Pasará al siguiente nivel cuando ya las haya conseguido todas.
- 64º pantalla: aparecerá la cuarta parte del recorrido, es decir, las casillas número 10, 11 y 12. Las casillas 10, 11 y 12 saldrán en color azul. Aparecerá un dedo señalando al número 12 para que el niño pulse ese nivel.
- 65º pantalla: en la siguiente pantalla aparecerá un fondo de colores y Froggie andando hacia una puerta para abrirla y entrar al mundo número 12.

- 66º pantalla: En este nuevo nivel aparecerá en un fondo negro la mascota con un bocadillo explicativo en el que pondrá lo siguiente: *"Lotu irudi bakoitza dagokion herrialdearekin, baina, adi! Lau aukera baino ez duzue izango!"*. Cuando el jugador esté preparado, pulsará el rectángulo verde *"Hasi"* que estará en la esquina inferior derecha.
- 67º pantalla: Aparecerán 9 imágenes con situaciones y objetos representativos de cada cultura (deportes, platos gastronómicos, danzas, edificios emblemáticos) en un fondo negro. Tres imágenes por pantalla. Las imágenes y los nombres de los países formarán dos columnas horizontales y paralelas. Los jugadores tendrán que unir la imagen con su país de origen. Las imágenes se dividirán en tres pantallas de igual organización.
- 68º pantalla: si el jugador junta la imagen y el país aparecerá una flecha que las una y si el jugador no junta bien la imagen con su destino, la pantalla producirá una leve vibración y la línea dibujada desaparecerá, por lo que tendrán que volver a intentarlo.
- 69.1º pantalla: si el jugador supera el juego sin más de cuatro fallos, aparecerá Froggie sonriente en un fondo negro diciendo *"Primeran! Goazen hurrengo jolasera!"*.
- 69.2º pantalla: si el jugador comete más de cuatro fallos, aparecerá Froggie triste sobre un fondo negro diciendo *"Saia zaitez berriro."* Acto seguido volverá a la pantalla nº 67.
- 70º pantalla: aparecerá la quinta parte del recorrido, es decir, las casillas número 13 y 14. Las casillas 13 saldrá en color azul, y la 14 en gris. Aparecerá un dedo señalando al número 13 para que el niño pulse ese nivel.
- 71º pantalla: en la siguiente pantalla aparecerá un fondo de colores y Froggie andando hacia una puerta para abrirla y entrar al mundo 13.
- 72º pantalla: Con el fondo negro, aparecerá nuestra mascota en la parte inferior. En la parte superior de la pantalla, con letras blancas, la siguiente instrucción: *"Irudi bakoitza bere bikotearekin elkartu"*. Cuando el jugador esté preparado, pulsará el rectángulo verde *"Hasi"* que estará en la esquina inferior derecha.
- 73º pantalla: Aparecerán seis parejas de imágenes desordenadas como si fueran cartas y estarán visibles durante cinco segundos. Luego se darán la vuelta y los jugadores dispondrán de quince segundos para juntar las parejas; tendrán que clicar encima de dos cartas para voltearlas y ver si son iguales y si no aciertan seguido se darán la vuelta.
- 74.1º pantalla: si los niños juntan las tres parejas en menos del tiempo establecido, jugarán otra vez con otras tres parejas. Al terminar correctamente, aparecerá la mascota sonriente sobre un fondo negro diciendo *"Primeran! JOLASA BUKATU DUZU!"*

- 74.2º pantalla: Si pasa el tiempo establecido y no han encontrado las parejas aparecerá Froggie triste sobre un fondo negro diciendo *“Saia zaitez berriro”*. Acto seguido volverán automáticamente a la pantalla nº 73.
- 75º pantalla: aparecerá la quinta parte del recorrido, es decir, las casillas número 13 y 14. Las casillas 13 y 14 saldrán en color azul. Aparecerá un dedo señalando al número 14 para que el niño pulse ese nivel.
- 76º pantalla: en la siguiente pantalla aparecerá un fondo de colores y la mascota andando hacia una puerta para abrirla y entrar al mundo 14.
- 77º pantalla: Con el fondo negro, aparecerá nuestra mascota en la parte inferior. En la parte superior de la pantalla, con letras blancas, la siguiente instrucción: " Aukeratu erantzun zuzena!". Cuando el niño esté preparado, pulsará el rectángulo verde *“Hasi”* que estará en la esquina inferior derecha.
- 78º pantalla: Sobre un fondo azul clarito aparecerá el enunciado escrito en letras negras. Debajo, tres respuestas posibles. En la parte superior izquierda una bomba que se va consumiendo. El jugador tendrá 30 segundos para marcar la respuesta correcta antes de que la bomba explote. Si acertase, la respuesta correcta se marcará de verde y si no fuese así, la incorrecta de rojo y la correcta de verde. Pasará automáticamente a la siguiente pantalla que será igual que está pero con un enunciado diferente.
- 79º pantalla: Cuando el jugador finalice el juego de la bomba, sobre una pantalla azul clarita saldrá el icono de nuestra mascota con un bocadillo blanco. Dentro del bocadillo, con letras negras, el resultado que el jugador ha tenido en el nivel de la bomba.
- 80º pantalla: Aparecerá la última parte del recorrido y la mascota llegando saltando a su casa puesto que ya el jugador le ha desbloqueado el paso.
- 81º pantalla: Con el fondo de la casa de mascota. Aparecerá Froggie sonriente diciendo *“Eskerrik asko nire etxea berreskuratzeagatik! Hurrengora arte!”*
- 82º pantalla: se verá la imagen de todo el recorrido que el alumno ha desbloqueado.
- 83º pantalla: Sobre un fondo negro aparecerá el logo del juego y la imagen de la mascota.

## A6. Materiales necesarios

- 1: Fondo negro + nombre del app + mascota
- 2,3: Foto del recorrido + mascota
- 4,9,14: Foto de la primera parte del recorrido + un dedo + candado
- 5,10,15, 20, 25, 30, 37, 42, 52, 57, 61, 65 71, 76, : fondo de colores + mascota andando + imagen de una puerta
- 6,11,16, 21, 26, 31, 38, 43, 53, 58, 66, 72, 77: fondo negro, mascota + texto blanco + bocadillo + rectángulo verde
- 7: 9 fotos
- 8.1, 8.2: Las nueve fotos oscurecidas + mascota + bocadillo + texto
- 12: 5 parejas de sinónimos + fondo blanco + flecha
- 13.1, 18.1, 23.1, 69.1, 74.1: fondo gris + mascota sonriente + texto
- 13.2, 18.2, 23.2, 69.2, 74.2: mascota triste + texto, fondo gris
- 17: línea negra + cuatro imágenes + círculo rojo
- 19, 24, 29: foto de la segunda parte del recorrido, dedo, candado
- 22: fondo naranja claro + letras + líneas + botón de pasar
- 27: fondo azul + texto blanco + audio + dibujo de un micrófono + grabación
- 28.1: mascota cantando audio + mascota sonriente + texto
- 28.2: fondo azul + texto
- 32, 34: video + fondo verde + texto + círculo
- 33.1: mascota bailando + texto
- 32.2: mascota triste + texto
- 35.1: mascota de deporte + texto
- 35.2: mascota triste + texto
- 36, 41, 51: fondo tercera parte del recorrido + candado + dedo
- 39, 40.1, 40.2: saco marrón + texto (4 palabras por saco)
- 44: fondo ikurriña + dibujo de la mascota en tamaño pequeño + bocadillo blanco + letras negras.
- 45: fondo verde + 5 fotos relacionadas con la cultura de Euskadi + 1 foto de otra cultura.
- 46: fondo bandera Catalana + dibujo de la mascota tamaño pequeño + bocadillo blanco + letras negras.
- 47: fondo amarillo + 5 fotos relacionadas con la cultura Catalana + 1 foto de otra cultura.
- 48: fondo bandera irlandesa + dibujo de mascota a tamaño pequeño + bocadillo blanco + letras negras.
- 49: fondo azul + 5 fotos relacionadas con la cultura Irlandesa + 1 foto de otra cultura.
- 50.1: fondo verde + mascota + bocadillo blanco + texto negro
- 54: fondo magenta + cuadrado blanco + texto negro + dos cuadrados negros + texto en blanco
- 55: cuadrado blanco + texto negro + cuadrado negro + texto en blanco + cuadrado verde + letras negras
- 56, 60, 64: fondo cuarta parte del recorrido + candado + dedo
- 59: fondo azul + 4 fotos + barras baja + círculo pista

- 63: fondo verde + cuadrado de letra se sopas.
- 64: cuarta parte del recorrido + dibujo candados + dibujo de la mascota saltando + icono del dedo.
- 67: 9 fotos + texto.
- 70, 76: Quinta parte del recorrido + dibujo candados + dibujo de la mascota saltando + icono del dedo.
- 73: 6 fotos.
- 74.1: Mascota sonriente + fondo negro + texto.
- 74.2: Mascota triste + fondo negro + texto.
- 75: Fondo quinta parte del recorrido + dedo.
- 76: Fondo colorido + mascota + puerta.
- 78: Fondo azul clarito + texto + bomba.
- 79: Fondo azul clarito + mascota + bocadillo blanco + texto.
- 80: Fondo última parte del recorrido + mascota saltando.
- 81: Fondo casa de la mascota + mascota sonriente + texto.
- 82: El recorrido por completo.
- 83: Fondo negro + logo del juego + mascota.

## **B.APARTADO EDUCATIVO**

### **B1. Objetivos**

#### **B1.1. Objetivo general**

El objetivo general es que los niños y las niñas del segundo ciclo conozcan diferentes culturas minoritarias del continente europeo, como son la catalana, la irlandesa y la nuestra, la vasca. Mientras desarrollan la competencia lingüística escrita del euskera y se acercan a las otras lenguas minoritarias.

#### **B1.2. Objetivos específicos**

##### *Competencia en comunicación lingüística y literaria*

- Sensibilizar a los niños de forma práctica y divertida sobre las diferentes culturas minoritarias que hay y así conseguir que las respeten sin infravalorarlas.
- Ampliar los conocimientos que tienen los y las estudiantes sobre idiomas no tan comunes para ellos como pueden ser el catalán y el inglés.
- Utilizar, de manera guiada, las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información nueva y variada, fortaleciendo las bases que ya tienen.
- Trabajar la agilidad mental de los y las estudiantes mediante juegos de memoria, buscar diferencias y relacionar conceptos similares.
- Iniciar la reflexión sobre los propios procesos de aprendizaje para transferir los conocimientos y estrategias lingüísticas y fomentar la autorregulación.

##### *Competencia social y cívica*

- Reconocer respetar y valorar los rasgos culturales propios y las diferencias con otros grupos.
- 

##### *Competencia tecnológica.*

- Utilizar la tecnología en diversos contextos, interpretando la información adecuadamente.

### **B2. Competencias y habilidades**

a) *Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital:* utilizar la comunicación verbal, la no verbal y la digital, de forma en que una complemente a la otra, para poder comunicarse de manera eficaz y adecuada en situaciones personales, sociales y académicas.

*b) Competencia para aprender a aprender y para pensar:* utilizar diferentes métodos y estrategias de aprendizaje, teniendo siempre presente lo aprendido en otros contextos y situaciones para tener la capacidad de organizar autónomamente el propio aprendizaje.

*c) Competencia para aprender a ser:* reflexionar sobre los propios sentimientos, pensamientos y acciones, reforzándolos, para orientarse hacia la autorrealización.

*d) Competencia en comunicación lingüística y literaria:* utilizar textos orales y escritos en euskera, castellano, catalán e inglés para comunicarse de forma adecuada en situaciones diferentes de la vida.

*e) Competencia tecnológica:* desarrollar y utilizar con criterio productos o sistemas tecnológicos aplicando, de manera metódica y eficaz, saberes técnicos y de otras ramas para poder adquirir conocimientos variados, usando esos saberes tecnológicos como puente hacia nuevos horizontes de aprendizaje.

*f) Competencia social y cívica:* comprenderse a sí mismo, al grupo social y al mundo en el que vive, mediante la adquisición, interpretación crítica y utilización de los conocimientos.

### **B3. Metodología**

Para realizar esta actividad, vamos a usar una metodología basada en el juego. Generalmente, cuando los niños están sumergidos en alguna clase de juego, no son conscientes que están aprendiendo. A esto se le llama aprender de una forma indirecta, que es, en nuestra opinión, tan importante cómo hacerlo de una manera directa.

Mediante el juego fomentaremos la motivación de dichos niños. Tal y como en aulaPlaneta (2015) mencionan, una de las principales ventajas del estudio mediante juegos es la capacidad de captar la atención de los niños ya que se sienten a gusto en ese entorno. Para ello, en nuestra aplicación "Kulturapp", combinaremos imágenes, textos y actividades de una forma muy visual y sencilla. De este modo, el juego será predecible y el jugador no perderá el tiempo en instrucciones innecesarias; no se desmotivará.

En nuestra aplicación, por ejemplo, los jugadores deberán unir imágenes, identificar rápidamente qué imagen es la que sobra, encontrar cosas en común que tengan varias fotografías, rellenar textos, encontrar palabras... Son todo actividades mecánicas en las que el alumno estará plenamente concentrado en hacerlas correctamente y no pendiente de cómo debe de hacerlas. Además, el juego también es una buena opción para que el alumno tenga un control de su aprendizaje, ya que "mediante el juego el niño logra un *feedback* instantáneo...esto le permite ser consciente de su grado de adquisición de lo aprendido y le ayuda a descubrir en qué debe incidir y centrarse en ello." (aulaPlaneta, 2005)

Como el juego está hecho en modo de aplicación, el uso de las nuevas tecnologías tiene un papel importante. Tendemos a ver los móviles como amenazas; el niño ya no



juega al aire libre, no presta atención porque esta con el móvil, se vuelven ariscos, estos aparatos electrónicos reducen el rendimiento y la imaginación de los niños, no están a lo que están... Sin embargo su presencia es inevitable ¿Por qué entonces no dar la vuelta a la tortilla y aprovecharse de ellos para aprender?

En resumen, nuestra metodología está basada en la mezcla del uso del juego y las nuevas tecnologías. Es una oportunidad excelente para mejorar nuestras habilidades tecnológicas, teniendo en cuenta un objetivo educativo. Que tal y como dicen en una investigación internacional sobre modelos educativos de futuro, es una forma de extender la experiencia educativa mediante las tecnologías.

#### **B4. Sistema de evaluación**

El sistema de evaluación no será externo, será personal. Por lo tanto no habrá unos criterios de evaluación concretos, el participante mismo se “auto evaluará” mediante una última pantalla que abarque todo lo visto durante el juego. Esa última pantalla, el último juego, tratará de responder a unas preguntas sobre lo visto anteriormente, un resumen general.

Lo presentaremos como un *Quiz* en el que el niño tendrá que responder a varias preguntas breves con tres respuestas posibles en un límite de tiempo (30 segundos). Para aumentar la motivación del niño al de 30 segundos una bomba estallará.

Después de contestar cada pregunta se corregirá automáticamente para que el niño sepa la respuesta correcta. Al final del *Quiz* tendrá una calificación de cuantas ha acertado.

Las preguntas serán básicas y concretas, con un nivel de dificultad medio para que el niño vea que ha aprendido sobre las diferentes culturas mencionadas y el euskera como idioma.

#### **C. BIBLIOGRAFÍA**

- DECRETO 236/2015. Boletín oficial del País Vasco. Eusko Jaurlaritza/ Gobierno Vasco. Viernes 15 de enero de 2016. Recuperado de: <https://www.euskadi.eus/y22-bopv/es/bopv2/datos/2016/01/1600141a.pdf>
- Varios autores. *Aprender con tecnología Investigación internacional sobre modelos educativos de futuro*. (2012). Fundación Telefónica y Ariel. ISBN: 978-84-08-00492-9
- Anónimo. (2015). Ventajas del aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL). aulaPlaneta. Recuperado de: <http://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-en-juegos-o-game-based-learning-gbl/>