

## LA OCA LOCA: DE 3 A 99 AÑOS

**Ana Belén Echevarría del Amo**  
CRA Río Ribota. Anión

**D**e 3 a 99 años, estos son los límites de edad de este juego, tener ganas de divertirse y saber manejar el ratón son los únicos requisitos necesarios para poder jugar a la Oca. Las reglas las conocemos casi desde que nacemos, ya que probablemente es el primer juego de tablero al que nos enfrentamos.

Si ese tablero lo pasamos al ordenador, incluimos unas preguntas con sonidos, imágenes fijas y vídeos, el juego resulta mucho más interesante.

Cuando a los alumnos les dices que van a jugar a la Oca Loca, sólo con oír el nombre ya se quedan enganchados, ¿qué será eso de la Oca Loca?, el primer objetivo ya está conseguido, despertar la curiosidad por lo que van a hacer.

Cuando abres el juego y sale la oca corriendo por el tablero, consigues el segundo objetivo, hacerles sonreír.

Empieza la partida, si quieren llegar a la meta tienen que resolver las actividades que la Oca les plantea, de este modo se consigue el tercer objetivo, que presten atención

a lo que hacen. Si fallan, la oca les hace retroceder tantas casillas como habían adelantado en la última tirada.

### **Diversión y estadísticas**

Los alumnos juegan en equipo, se divierten y aprenden, poco más podemos pedirle a un juego. El maestro por su parte puede seguir la evolución de la partida a través del apartado de estadísticas, puede comprobar si el alumno ha resuelto correctamente cada una de las actividades que le han salido en el juego. Así mismo, a mitad de una partida puede decidir cambiarles la aplicación para que pasen a trabajar otros contenidos, la partida sigue igual pero con otros contenidos.

Y por último está el premio, la ficha que consigue llegar la primera a la meta sube al podium de los campeones, recibe una copa y un montón de aplausos. Con este premio, tanto los que no han subido al podium, como el ganador están deseando volver a empezar una nueva partida, así podrán contemplar de nuevo la divertida entrega del trofeo.

Si quieres empezar a jugar dispones de varias aplicaciones que han realizado compañeros de los

grupos de trabajo del CEIP César Augusto, de Zaragoza, y del CRA Río Ribota, con sede en Aniñón.

NIVEL	APLICACIÓN	CONTENIDOS	ELABORADA POR
6º Primaria	<b>Arag</b>	CM: sierras, ríos y sistema político de Aragón. Basada en el libro de ed. Vicens Vives.	G. T. CRA Río Ribota
5º Primaria	<b>Time</b>	Inglés: la hora, las partes del días y preposiciones.	G. T. CRA Río Ribota
6º Primaria	<b>1his</b>	CM: incluye actividades sobre las monarquías, los descubrimientos, el arte y los cambios políticos y sociales desde el siglo XV hasta el XIX. Basada en el libro de ed. Vicens Vives.	Ana B. Echevarría del Álamo
1º Primaria, 5 Infantil	<b>Lv1</b>	Inglés: Contiene actividades para trabajar los números del 1 al 5, los colores y las formas geométricas básicas.	G.T. CRA Río Ribota
1º Primaria	<b>Prim1</b>	Actividades en torno a todas las áreas.	G.T. CEIP César Augusto
1º Primaria	<b>Prim2</b>	Actividades en torno a todas las áreas.	G.T. CEIP César Augusto
1º y 2º Primaria	<b>Anim</b>	Inglés: sonido, grafía e imagen de animales.	G.T. CRA Río Ribota
Ed. Infantil	<b>Semi</b>	Reconocer diferentes características de los animales.	Esperanza Álvarez
Ed. Infantil	<b>Conc</b>	Conceptos básicos: arriba, abajo, delante, dentro...	G.T. CRA Río Ribota
Ed. Infantil	<b>Figu</b>	Reconocer las formas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.	G.T. CRA Río Ribota
Ed. Infantil	<b>Nume</b>	Reconocer: los números 1, 2, 3, 4 y 5 y los conceptos de más y menos.	G.T. CRA Río Ribota
Ed. Infantil	<b>Secu</b>	Ordenación de secuencias temporales de 3 y 5 tiempos.	G.T. CRA Río Ribota



Durante este curso varios grupos están elaborando aplicaciones para este programa, uno de ellos está formado por maestras de inglés del ámbito del CPR de Calatayud, otro se encuentra en el CRA Bajo Gállego y en el CPR de La Almunia hay un



curso del que se espera puedan salir otras tantas aplicaciones.

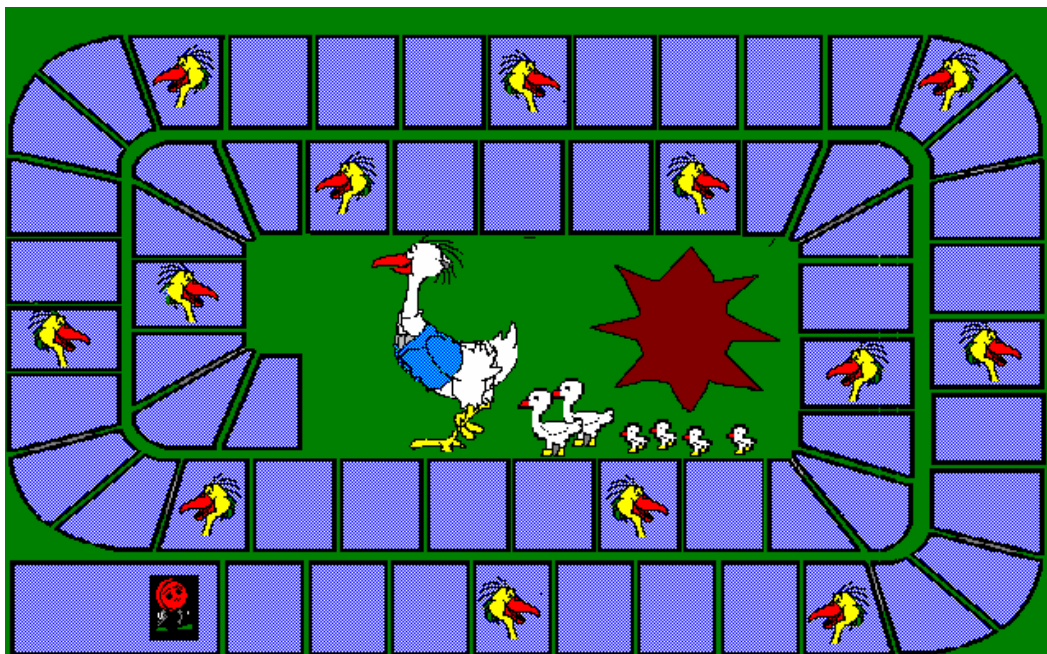
Si deseas conocer el juego, disponer de estas aplicaciones y te animas a elaborar las tuyas propias, no dudes en ponerte en contacto conmigo.






### Estas son algunas de las posibilidades que te ofrece “La Oca Loca”:

<p><b>Tablas</b></p> <p>Se trata de rellenar la tabla siguiendo las instrucciones de la caja de la parte superior. Para ellos sitúa el cursor en cada una de las casillas que admite texto y escribe la respuesta que consideres acertada. Para superar la actividad debes acertar todas las casillas.</p>	
<p><b>Huecos</b></p> <p>Debes rellenar todos los huecos del texto acertadamente. Si al lado de algún hueco hay casilla hay un  botón como este:</p> <p>Puedes ver lo  que hay dentro de ellas haciendo un doble clic dentro del botón. Será una pista que te ayuda a completar el hueco.</p>	

<p><b>Observación</b></p> <p>Tienes que hacer Clic sobre los elementos que respondan a la actividad. Las respuestas correctas quedarán enmarcadas en un círculo o rectángulo.</p>	
<p><b>Colorear</b></p> <p>Primero tengo que elegir en la barra inferior izquierda el color, a continuación hago clic sobre la zona que quiero colorear.</p>	



Preguntas	
<p>En la parte inferior de la pantalla aparece una caja blanca alargada , escribe en ella la respuesta al enunciado que aparece en la parte superior. Y marca <b>Aceptar</b>.</p>	
<p>En la parte inferior aparecen varias casillas con texto o dibujo. Tienes que ocultar todas las casillas que creas que son falsas. Para ello simplemente pulsa el ratón sobre ellas. Cuando quede una sola respuesta marcada, das a <b>Aceptar</b>.</p>	
Seriaciones	
<p>En la parte superior tienes una serie, has de eliminar las figuras de la línea inferior que no son la continuación de la serie, de este modo se queda activa sólo la respuesta correcta.</p>	
Ordenaciones	
<p>Deber ordenar siguiendo una secuencia lógica las casillas de la parte superior, colocándolas en la parte inferior. Para pasar una casilla de la parte superior a la inferior, simplemente pulsa con el ratón sobre ella. Verás que se coloca en el primer hueco por la izquierda de la parte inferior. Si te confundes, puedes volver a subir las casillas hacia arriba con el mismo método.</p>	