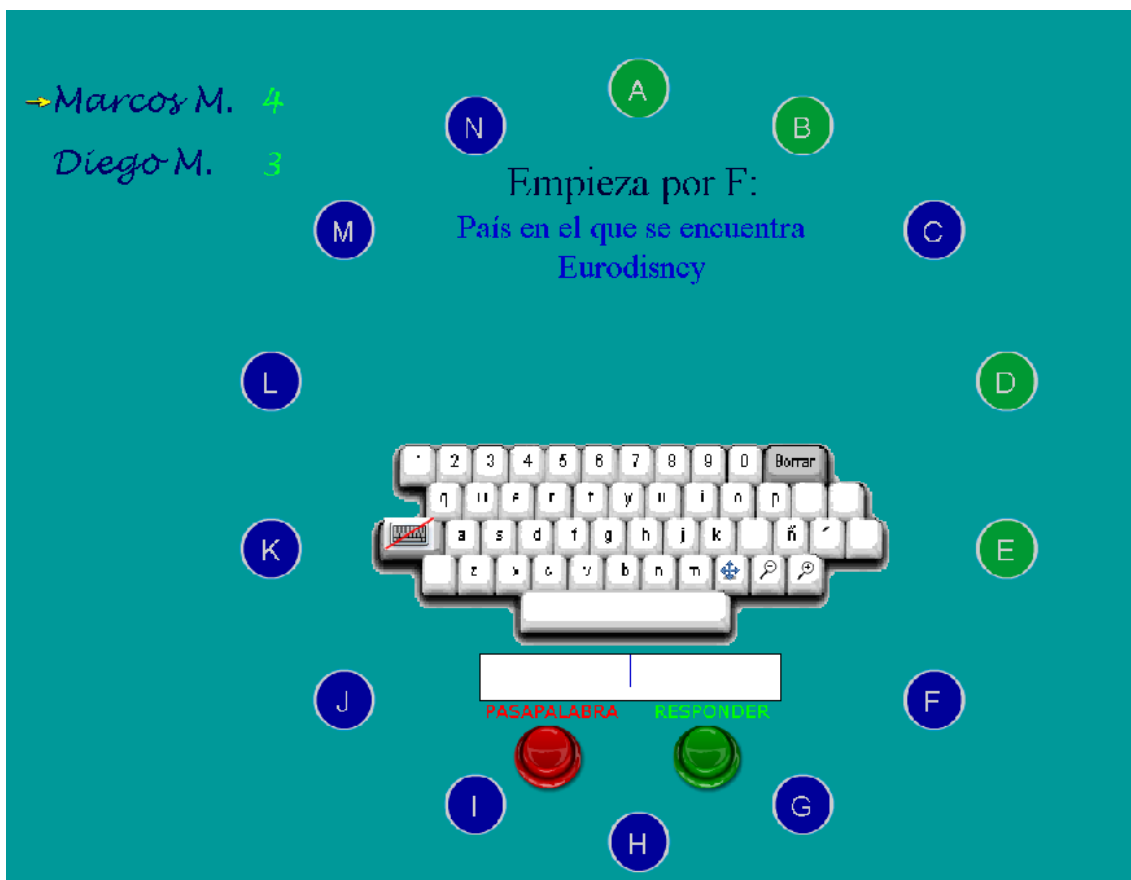


# El “rosco” de pasapalabra



Rosco de pasapalabra personalizable by Luis Sanz Goizueta is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).

# Manual de uso del roscos de pasapalabra

## **Introducción:**

A lo largo del curso, son varios los momentos en los que la mejor actividad es una de tipo lúdico y/o recordatorio de lo aprendido. El famoso roscos de pasapalabra se dibuja en cientos de pizarras (digitales o no), por las manos de maestros y profesores, que tienen una selección de los conceptos, vocablos, personajes que más les interesa repasar.

Para aprovechar los medios tecnológicos que hay a nuestro alcance en nuestras aulas, existen en la red varios roscos:

[http://www.finanzasparatodos.es/gepeese/es/ludoteca/recursoAsociado/Pasapalabra/admin\\_CNMPASA.swf](http://www.finanzasparatodos.es/gepeese/es/ludoteca/recursoAsociado/Pasapalabra/admin_CNMPASA.swf)

<http://dpto.educacion.navarra.es/piki/juegos/pikipalabra/pikipalabra.swf>

<http://genmagic.net/repositorio/displayimage.php?pos=-438>

Todos estos tienen un factor común: las preguntas están *hardcodeadas*, es decir, son las que están y un profesor no puede incluir las que más le interesen. Por ello nace la necesidad de crear un roscos en el que las preguntas realizadas, así como las soluciones correctas (pueden ser varias para cada definición), el número de jugadores y sus nombres puedan ser personalizados por el profesor, que tendrá ese roscos en particular almacenado.

## **Uso del roscos:**

El roscos está alojado en la dirección web:

<http://formadorectic.somee.com/pasapalabra/indice.asp>

Aquí puede verse un ejemplo para un jugador: [Ejemplo para un jugador \(Ángel P.\)](#)

### **1-Creación de un roscos (opcional):**

Desde la página de índice, y clicando en “[Crear un roscos nuevo](#)”, nos aparecerá una pantalla en la que nos pide curso, asignatura, descripción y

creador o creadores. Es útil rellenar estos datos para luego poder localizar nuestro rosco a la hora de jugar una partida, o que otros profesores quieran usar un rosco de esas características. **No es necesario crear palabras con todas las letras, sólo las que nos interese.**

**Si queremos dar como válidas varias soluciones, debemos separarlas únicamente por un punto y coma (;).** Una vez terminado, bajaremos en la página hasta encontrar el botón de “GUARDAR”.

Un rosco creado puede ser modificado desde la opción “[Ver o modificar un rosco ya existente](#)”; desde esta opción puede verse otro rosco

## **2-Añadir jugadores (opcional):**

Para hacer más personalizada la actividad, pueden ponerse los nombres de los participantes o participante desde la opción “[Añadir un jugador](#)”, o, si se hace en grupos, poner los nombres de los grupos. Aunque si se desea, se puede usar un nombre ya existente de jugador. En cualquier caso, estos nombres aparecerán junto a su puntuación en la pantalla del rosco.

## **3-Crear una partida (opcional):**

En la opción “[Crear una partida seleccionando los jugadores y los roscos](#)” seleccionaremos qué rosco va a usar cada jugador; podremos tener tantos jugadores como roscos haya. Los roscos vienen identificados por el curso, la asignatura, la descripción que el creador hubiera hecho de ellos y el nombre del creador.

## **4-Elegir una partida para jugar (obligatorio):**





Desde la opción “[Elegir una partida para jugar](#)”, veremos las partidas disponibles (los pares rosco/jugador), listos para jugar. Clicando en el botón de “Jugar a la partida X”, empezaremos la partida.

## **5-Jugando con el rosco:**

Al comienzo de la partida, se indica qué jugador comienza el juego; apretando el botón comienza a jugar.

## 6-Pantalla de juego:

Este juego está diseñado para su uso con una pdi (aunque puede usarse también con un PC sin pizarra), por lo cual incluye un teclado con las letras del abecedario, la tilde y otros iconos:

Mover el teclado (clicar y arrastrar el icono)	
Aumentar el tamaño del teclado	
Disminuir el tamaño del teclado	
Ocultar o mostrar teclado	

Además tiene otros dos botones para responder o pasar palabra (en este caso la respuesta quedará sin contestar y se pasará el turno al siguiente jugador):



Cada vez que hay un cambio de jugador, se indica en la pantalla a quién le toca y el botón de “siguiente” para que empiece.



Para tratar de hacer la actividad más atractiva, los aciertos y errores van acompañados de frases.

Al jugador activo se le señala con una flecha, y se muestran las puntuaciones de ambos.