

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
*Departamento de Psicología. B. Psicobiología y M.
de las Ciencias del Comportamiento.*

JUEGOS DE AYR Y DE HOY, UNA HISTORIA INTERMINABLE



José Luis Moya Palacios

Magisterio. Psicólogo Clínico. Psicólogo del Lenguaje. Máster en P. Sofrológica. Máster en Hipnosis Clínica. Miembro de la <<American Association of Professional Hypnotherapists>>. Exprofesor A. Universidad de Salamanca. Consulta privada. ExPsicopedagogo del E. M. de A. Temprana del M.E.C. de Salamanca.

**JUEGOS DE AYR Y DE HOY,
UNA HISTORIA
INTERMINABLE**

<<Jugar es un placer, un divertimento libre donde las horas pasan sin que el niño se dé cuenta.

Pero durante ese tiempo, el pequeño libera sus impulsos, se adapta, proyecta, conoce, trasfiere, explora, se mueve, ríe, manipula, recuerda, se identifica, anticipa, establece reglas, simboliza, reconoce y es feliz>>.

(José Luis Moya).

La tarde caía lentamente sobre la plaza del pueblo.
Hay paz en la aldea y murmullo de mujeres tejiendo bolillos.

Eramos niños, y con el pan untado de mantequilla,
reíamos desde la inocencia.

Juego de civiles y ladrones,
las canicas,
los cromos,
la peonza,
el aro,
las tabas,
el diablo,
la jincana...
" Los juegos de ayer se repiten hoy
en una historia interminable...

...Entonces, tras los cristales, en el invierno, veíamos caer la nieve o jugábamos con los coches de hojalata y las muñecas de cartón.

Hoy, desde el calor del hogar y la familia, también los niños siguen "pegando cromos", "jugando" a civiles y ladrones desde el "ordenador", aprendiendo a ser hombres con derecho a la lucha por la vida, mientras los días corren inexorablemente y la infancia va muriendo en cada hora.

El **juego es una historia interminable** que ha superado la prueba del tiempo; ellos, los juegos, reflejan la sabiduría, las destrezas y el ingenio acumulados por la humanidad. El juego es una actividad con la que el niño progresa, madura y transforma la realidad.

Desde las brumas del pretérito siempre ha habido un «homo ludens», una especie de subconsciente colectivo que hace que surjan juegos similares en distintos lugares del mundo.

Las manos y los pies de muchas generaciones han tejido multitud de juegos a lo largo del decurso evolutivo del hombre.



Los modernos juegos son muchos y muy variados. Tal vez nuestros niños tienen demasiados disponibles y juegan poco. De todos modos, el juego es una preciosa dinámica donde se aprende.

Manjón diría que *"el juego es la única asignatura de los niños hasta los 5 años, la principal, de los seis a los 9. La indispensable, de los 10 a los 14 y la más saludable e higiénica hasta después de los 21"*.

Al principio, el hombre jugaba con huesos de animales...

Que yo recuerde, luego, en el período escolar, eran las **"tabas"**... las niñas las sacaban del "cabás" y se ponían a jugar en el rellano de la escalera del colegio.

El juego de las **"Tabas"** es originario de la Grecia Antigua. La taba es un hueso del tarso de algunos animales. Antiguamente, se utilizaba para echar la buena ventura, para predecir el futuro y para apostar. El juego de las tabas está inmortalizado en el arte y la literatura griegas: cerámicas y obras como la «Ilíada» y la «Odisea» de Homero. Sófocles sostiene que el juego fue inventado por Pañamedes, quien lo enseñó a los soldados griegos durante la guerra de Troya.

A medida que el hombre evoluciona, su actividad lúdica se complejiza: hay juegos en los que se pone de manifiesto la destreza física: **tiro con arco**, (hoy, desde la pantalla de cualquier ordenador, este juego también lo puedes llevar a cabo, confronta el juego "Darts") la rapidez en las **carreras**.

El **"senet"** o **juego de las carreras** para dos personas fue uno de los divertimentos lúdicos de los faraones. Encontrado en la tumba de Tutankamon (1347 años a de C) se desconocen sus reglas. Desde la pantalla del ordenador puedes establecer multitud de competiciones. Confronta el software lúdico al final del artículo. "Motor Bike" etc.).

Surge el juego con piedras y arcos para afinar la puntería...

Hoy, en muchos lugares de España, aún se sigue jugando a la **"calva"** con un instrumento de piedra o hierro, de forma semi-oval que sirve para hacer puntería: el **"marro"**. También recibe el nombre de "marro" el juego en que dos grupos rivales, divididos en bandos, se ponen frente a frente y, saliendo cada cual hasta la mitad del campo, trata de coger a su contrario.



El tejo, ha sido juego de niñas en parques y colegios. Llamado también **tanga**, **rayuela o infernáculo**, según lugares. Inicialmente se utilizaba una piedra arrojada de teja o ladrillo para comenzar el juego. Tiene muchas variantes. Uno de los trazados más antiguos se encontró en el foro romano. A la rayuela juegan las niñas de Moscú, Inglaterra, Pekín, Madrid.

Yo recuerdo de pequeño, haber jugado al "**aro**" sobre las calles embarradas del pueblo, mientras la mano libre, sujetaba un trozo de pan con mantequilla made in USA.

Luego, de mayor, vi como ese mismo aro, reproducido en plástico, era utilizado por mis hijos para bailar el "**Hula-Hop**". Y un día, por casualidad, descubrí que el romántico y decimonónico "**aro**" fue recomendado por Hipócrates, y los indios americanos lo utilizaron para desarrollar la puntería de los niños.

Y ¿quién no ha dejado volar la imaginación hacia el pasado, buscando la inocencia de los ojos de niño en las tardes de primavera, sobre la arena de la plaza?

.... "**Peonzas**".... "**canicas**".... "**cromos**".... "**chapas**".... "**cometas**" ... niñas, voces, "**combas**", "**yo-yo**", "**diábolo**".... y en el cielo azul, los arricángeles tejiendo una malla de chillidos mientras el sol se incendiaba en el horizonte.

"**Las canicas**", tesoro infantil de todos los tiempos, tienen un origen grecorromano. Reciben distintos nombres: Taws, Kabolos, Marbles. La materia de las canicas varía: hay modestas bolas de terracota, canicas de vidrio, canicas de china, canicas de hierro.

Las cometas, que tanta ilusión de libertad y aventura ofrecen, es un juego oriental antiquísimo. En Japón se llama «**Tako**». La cometa tiene reminiscencias religiosas. Es costumbre mantenerlas en vuelo durante la noche, sobre la casa, para ahuyentar a los espíritus malignos.

En Honduras y Guatemala se echan a volar cuando los vientos presagian la llegada de la estación seca. Tienen allí raíces indias y religiosas.

China celebra el día de las **cometas** el noveno día del noveno mes, cuando hombres y niños,(no mujeres) hacen volar cometas desde las colinas.

En Irak, los niños les cuelgan puntos de luz y las lanzan en la noche. El espectáculo es fascinante.



El "**salto a la comba**" se pierde en la noche de los tiempos; es tan antiguo como el cultivo del esparto.

El **diábolo**, al que tanto jugaron generaciones de españoles en los años 1940-50, prácticamente ha caído en desuso en la actualidad aunque ya hemos visto esa nueva moda en los 97. Al parecer, es un juego chino y predilecto de los malabaristas de aquel país. El doble cono giratorio con el que hay que desafiar las leyes de la gravedad, tiene en su origen este nombre «tjukpag-oul» y fue traído de Occidente por un embajador inglés en China en el siglo XVII. Este juego se ha extendido por Francia, Inglaterra y España gozando de momentos de auge en el siglo XIX.

Con el **Yo-Yo** pasa algo similar. Su origen es muy discutido. Hay tesis que localizan su nacimiento en Oriente; sin embargo, cerámicas griegas anteriores a la civilización cristiana, dan cuenta de que jugar al yo-yo, era cosa corriente para los muchachos de los gimnasios del siglo de Pericles.

El otoño, con la lluvia tras los cristales, el invierno con la Navidad y las nevadas, eran momentos propicios para jugar en familia, junto a la chimenea, o al amor del brasero. Se traía la caja de hojalata con el "**Parchís**", el "**Dominó**", las "**Cartas**" y te pasabas las horas en un **Juego Interminable**.

En la India se considera al "**Parchís**" como juego nacional. Sus orígenes se pierden en la noche de los tiempos, aunque se cree que data de antes del siglo VI.

La "**Oca**", en cambio, llegó a España desde Italia, en tiempos de Felipe II. Este juego lo puso de moda en Florencia, Francisco de Médicis.

El "**Dominó**" fue inventado en China por lo menos hace 300 años. Originariamente, constaba de 21 fichas que representan las permutaciones matemáticas resultantes de tirar los dados. Pasó a Europa a través de Italia a mediados del siglo XVII. Los ingleses consideraban que era muy infantil. El dominó europeo consta de 28 fichas.

Los "**Naipes o cartas**" gozan también de máxima universalidad. Parece que hay que buscar sus orígenes en los instrumentos primarios de adivinación de chinos y coreanos. La literatura china los menciona en épocas anteriores a los 500 años antes de Cristo. Se cree que fueron los árabes quienes los introdujeron en Europa a través de España y Sicilia. El hecho puede ser confirmado por el nombre español "naipes" e italiano "naibi", palabra que viene del árabe. Nabí significa profeta. Las cartas han tenido motivaciones educativas y ha habido series muy diversas:

heráldica, geografía, botánica, literarias, numéricas. Ha sido, sin embargo, la versión occidental de los naipes, la que se ha impuesto: baraja convencional de 52 cartas, ingenioso y flexible sistema de símbolos, adaptables a juegos que combinan el azar, la habilidad y el ingenio.

Y la rosa de los vientos, poco a poco, impulsó nuestra andadura hacia la maduración y la pandilla nos hizo descubrir los **juegos de reglas**, y de competición intelectual: las "**Damas**", el "**Ajedrez**".

Las "**Damas**" es un juego muy antiguo. Hoy día, partiendo de las fichas y un tablero similar, se han creado otros juegos: **Tres en raya**, etc. La técnica nos permite jugar ya, desde nuestro ordenador, con programas como "**Chequers**" que emulan el juego de damas en tres dimensiones.

"**El Ajedrez**" está considerado como un juego real. En la Edad Media se jugaba en las tiendas de los monarcas. Parece ser que nació como juego bélico en la India del siglo XII. Luego pasó a Persia y a Europa dentro de las valijas de los conquistadores árabes.

Según Benjamín Franklin, este juego enseña « *sentido de la previsión, por cuanto que hay que mirar un poco al futuro; sentido de la circunspección, porque hay que estar pendiente del tablero en su conjunto; sentido de la ponderación o cuidado, porque no deben hacerse movimientos precipitados y hábito de saber esperar cambios favorables, así como perseverancia en la búsqueda de recursos*». El primer gran tratado de ajedrez europeo es el del «Libro de los Juegos» de Alfonso X el Sabio. El ajedrez fue una de las pasiones de la E. Media. En el siglo XVIII se convirtió en actividad internacional y los maestros daban la vuelta al mundo para competir en campeonatos. La versión china del ajedrez es el "**Chu-hong-ki**" y la japonesa, el "**Shogi**". Hoy, desde nuestro MAC, podemos revivir este juego desde un tablero en tres dimensiones y con varios niveles de dificultad: principiante, avanzado, o jugar contra Mac. Cfr. la lista de Juegos : «**CHESS**»

En la andadura de caminos hacia las arrugas en la frente, en el acontecer mágico de la humanidad entera, el hombre siempre ha querido alcanzar la suerte, la seguridad total... y surgieron los "**juegos de azar**", "**los dados**" cuyos números mágicos (6-12-18, según se jugase con uno, dos o tres dados) daban riqueza, suerte, prestigio.

Los juegos más antiguos llegaron de Oriente. De hace 4.500 años antes de J.C., es el "**Real juego de Ur**," la ciudad sumeria de la Biblia. Es un tablero y un juego de carreras, practicado con dos grupos de siete fichas blancas y negras. A él jugaban los caldeos y era favorito entre los ricos de Sumeria. Se jugaba con **dados** primitivos. Lo descubrió el arqueólogo británico Woolley en los túmulos funerarios. De la remota civilización egipcia data el "**Wari**", hallado en los templos de Luxor y Carnac, que también se jugaba con un tablero escavado y dados.

Hace ya cinco mil años, se jugaba a los "**dados**". Los primeros dados que se conocen se hallaron en tumbas sumerias, del tercer milenio antes de Cristo. Con forma de pirámide triangular, y dos de las cuatro esquinas taraceadas, se hallaron tres de

marfil y tres de lapislázuli. En las tumbas egipcias se encontraron dados de cuatro caras alargadas.

En la actualidad, los dados son auxiliares de determinados movimientos de muchos juegos. También constituyen, por sí mismos, juegos de azar, suerte y adivinación. Desde el MAC puedes tirar tus dados con varios programas consulta «Enigma» recientemente publicado y enviado por la revista. Mac User, Bakgammon, etc.

La vida moderna con sus logros, desequilibrios y conquistas, en un eterno retorno lúdico y creativo, también nos oferta jugar desde otra dimensión: **«el ordenador»**.

¿Qué hogar no dispone hoy de un ordenador personal ? ¿Qué niño no ha jugado desde las teclas, a juegos apasionados de superación intelectual ?

Hoy no voy a entrar en la problemática del uso del ordenador como elemento lúdico y educativo para nuestros niños.

Lo que sí es cierto es que **el ordenador** personal, en su innumerable diversidad de software, **también puede ser educativo**.

La tecnología moderna nos permite asistir al hecho de tener disponibles un montón de posibilidades lúdicas en un reducido espacio. No necesitamos ya la caja de hojalata para esparcir los juegos sobre nuestra camilla.

Desde una simple pantalla y en tres dimensiones, podemos emular los antiguos juegos de la historia: ajedrez, tres en raya, las cartas, los dados, parchís, la oca, el dominó, etc.

Las modernas actividades lúdicas infantiles tienen, desgraciadamente, cada día, una vertiente de guerra y agresividad contenidas; los inocentes juegos del pasado son "**juegos de guerra**" en el presente.



Ofrezcamos a nuestros hijos, de forma equilibrada, los logros de la tecnología preparándolos para la paz, para la productividad y el enriquecimiento personal. Ayudémosles a vivir jugando en la responsabilidad de la maduración personal.

La inteligencia humana de hoy no para en su creatividad lúdica.

Hay software educativo pensado para niños y para padres, para ser jugado en familia.

Otros están diseñados para enfrentarse en solitario en competición con la propia máquina, a la que puedes dar, desde los diferentes menús, una serie de reglas.

Desde el ordenador nuestros hijos pueden pasar horas y horas resolviendo un enigma, superando una dificultad manipulativa.

Los juegos del ordenador, bien orientados, nos pueden permitir trabajar una serie de variables mientras nos divertimos. Apuntamos algunas:

- Atención y concentración.
- Anticipación cognitiva .
- Mejorar el funcionamiento visual y manipulativo.
- Lograr rapidez discriminativa de figuras y fondos.
- Reconocer: formas, tamaños, colores, posiciones, relaciones en el espacio.
- Asociar y clasificar objetos por sus diferentes características.
- Establecer un sistema lógico-deductivo para resolver un problema.
- Trabajar en aprendizajes lógico-matemáticos: discriminación de números, suma, resta, multiplicación, división, conceptualización matemática, etc.
- Reforzar el ingenio.



- Mejorar la memoria en todas sus formas y modalidades: visual, auditiva, a corto y a largo plazo.
- Rapidez en la toma de decisiones.
- Asumir eficazmente el autocontrol y control inhibitorio.
- Mejorar la concentración.
- Aumentar el rendimiento y la productividad intelectuales.
- Jugar y recrearse con sonidos.
- Iniciarse en la lectura: discriminación de fonemas, palabras, sílabas, etc.

- Progresar en la rapidez discriminativo-lectora.
- Educar la percepción auditiva: diferenciación sonido-silencio. Variaciones del sonido: tono, intensidad, timbre, duración, etc.
- Trabajar la orientación espacial partiendo del conocimiento del propio espacio corporal, del espacio del otro, del espacio gráfico.
- Trabajar en química.
- Ayudar al alumno que estudia medicina.
- Crear los mecanismos de orientación temporal, adquiriendo las nociones básicas de tiempo, ordenación y secuenciación temporal.
- Aprender las destrezas necesarias para escribir a máquina.
- Enriquecer el vocabulario.
- Trabajar en autoanimación.
- Aprender un segundo idioma.
- Dibujar creativamente.

- Aprender música.
- Contribuir a mejorar en el estudio mediante la utilización de técnicas, programas, etc, etc,

Pensando en ellos, en vosotros, mientras vamos de camino, os ofrezco un software de contenido lúdico-educativo ejecutable desde el entorno "Apple Macintosh".

Espero que os sean de utilidad y os divirtais, porque...el tiempo no envejece. El tiempo y la muerte no son sino opciones provisionales que facilitan los **«juegos creativamente interminables del pensamiento humano»**.

JUEGOS ENTORNO APPLE MACINTOSH

NOTA: los presentes títulos responden a software de dominio público y a programas comerciales del mercado. Por supuesto, no son todos los que están, ni están todos los que son. Hay juegos que no pasan de ser un mero divertimento. Entendemos que el usuario sabrá descubrir en cada actividad lúdica un contenido educativo preciso.

AB KEY: Ejercicio que parte de la presentación automática de letras, para que una vez identificadas, bien vía ratón, bien a través del teclado, puedas igualarlas a la del modelo fonando su nombre. Permite la opción mayúsculas y minúsculas, con o sin alfabeto de apoyo. Al tiempo, se puede trabajar con la retroalimentación auditiva: oyes la pronunciación del fonema, al tiempo que aparece con mayor o menor velocidad. Nosotros empleamos el ejercicio para: reconocimiento grafemático; identificar vocales y consonantes, trabajar la orientación de los grafemas en función de sus distintos ejes axiales: b p q d n u w m, etc; economizar el gasto energético descifratorio de los distintos grafemas en base a una rápida discriminación.

ADD+ : le pide que sume números . Presenta diversos niveles de dificultad.

AIR TRAFFIC CONTROLLER 2.1: control de tráfico aéreo. Simulador. Existen versiones nuevas en tres dimensiones.

ALBUM TRACKER: para catalogar y clasificar la biblioteca musical:L.P Compact Disk, etc.

ALGEBRA SOLVE & FACTOR: Hace de tutor y te introduce en el mundo de los números y el álgebra, proporcionándote ejercicios y revisándolos para comprobar tu conocimiento sobre el tema.

ALPHABET BLOKS: este programa enseña el abecedario por medio de bloques y sonidos. La voz digitalizada del duende en la pantalla es clara y agradable.

ALPHABET TRAIN: en base a este programa se puede trabajar el aprendizaje de números, mayúsculas y minúsculas, completando la serie que aparece de forma dinámica en pantalla. El programa da opción a presentar un determinado número de caracteres y a variar su velocidad. Ayuda al niño muy pequeño a conseguir sumas. Es capaz de retroalimentar visualmente al niño, quien al serle presentada una serie incompleta de letras, debe introducir el grafema que falta pulsando sobre el teclado.

AMPS: típico juego de comecocos y laberintos cuyas reglas de juego pueden ser programadas.

ANATOMISER: genera pruebas y clasifica gráficos de anatomía. Las instrucciones e información se escuchan con Macin Talk.

ANIMACION DE IMAGENES: son geniales los programas MacroMind Director, o el Maker Motion.

ANIMALS: programa de diálogo con el usuario para adivinar un determinado animal.

ARITMO: pila de matemáticas para niños.

ASTEROIDES: juego de coordinación óculo-manual para matar asteroides que llegan desde todas las galaxias.

BANNER: programa para diseñar grandes títulos de letras.

BILLAR: juego de billar.

BIORHYTHM: este programa traza sus propios biorritmos.

BIRD ANATOMI: magnífica pila pedagógica, realizada en HyperCard que te permite conocer la anatomía de un pájaro.

BLOWUP: para confeccionar posters grandes, mediante ampliación de fotografía a partir de ficheros Mac Paint.

BRAIN BUSTERS+: presenta a los usuarios sencillos problemas de matemáticas.

BRICKLES: actividad lúdica y coordinativa que te permite, desde el ratón, controlar una pelota para derribar progresivamente una pared de ladrillos.

BRICKS: juego de coordinación para controlar una pelota derribando una pared de ladrillos. Tienes 5 oportunidades y dispones de tres variaciones: lenta, normal y rápida.

BUBBA: juego que exige una gran coordinación manual para ir atrapando los distintos puntos que aparecen en pantalla mediante ratón.

BUGEYES: programa para trabajar el nivel viso-perceptivo con ilusiones ópticas.

CABRI: establece funciones y representaciones partiendo de una serie de puntos.

CAIRO SHOOTOUT: se trata de poner fuera de combate a una serie de objetos que se desplazan sobre la pantalla, anticipando visualmente la acción.. Supone atención y un buen nivel discriminativo y de puntería.

CALCULO MENTAL: es un programa elaborado en HyperCard por los maestros del Valle de San Cugat, dirigido a los alumnos de Ciclo inicial y Ciclo medio. El objetivo es potenciar el cálculo mental trabajando con diferentes niveles de dificultad.

CALCULUS: cálculo animado e interactivo.

CALLQUES: aprendizaje de inglés por ordenador: Dividido en dos secciones: Contextualized Vocabulary (Vocabulario en Inglés) Salcards (gramática inglesa) Este programa está desarrollado en HyperCard. Para su funcionamiento requiere el programa específico de HyperCard.

CARD GAMES: Juego de cartas.

CAT-O- LOG: corta historia animada, para niños pequeños, realizada en HyperCard y que posibilita el desarrollo del lenguaje, la secuenciación lógica, la anticipación, etc.

CENTIPEDE: comecocos.

CHECKERS: el juego de las damas en tres dimensiones. Oferta la posibilidad de uno o dos jugadores.

CHEM EDIT: un editor de gráficos y fórmulas para química. Incluye pilas de Hypercard.

CHESS: juego clásico de ajedrez con fichas en tres dimensiones; permite varios niveles de juego: principiante, avanzado o jugar contra Mac.

CLIPS 4.2: aplicación generada por la Nasa para crear sus propios programas de inteligencia artificial.

COLUMNS: original juego mezcla de Tetris y Tres en raya.

COMIC STRIP FACTORY: primer paquete gráfico de Macintosh diseñado para el artista de comics.

COUNT ON MAC II: El presente programa, en versión inglesa, permite contar, sumar y restar. Se pueden seleccionar las opciones de contar con el ordenador y sumar y restar alternativamente. Cuenta con la posibilidad de alterar la velocidad del programa y, mediante menú opción, posibilita ver las respuestas.

COURSE BUILDER: Course builder Demo pone la creación de material docente al alcance de todo el mundo. Es un entorno fácil de utilizar para la creación de software educativo. Sin tener que aprender a programar, podrá crear software simplemente uniendo módulos de cursos individuales de una manera gráfica, como en un organigrama. Esta demo comprende 14 programas que ilustran las posibilidades del software educativo del programa. Cualquier educador que desee personalizar su software para sus alumnos deberá echarle un vistazo.

CPR DEMO: un programa para evaluar conocimientos de medicina.

CRIPTO: permite adivinar el mensaje oculto introduciendo una serie de letras.

CROSS MASTER: una completa aplicación para construir y resolver crucigramas.

CROZZLE+: cree sus propios crucigramas al estilo profesional. Permite tamaños de 30 x30.

CRYSTAL QUEST2.2: juego de marcianos programable.

DARK CASTLE: interesante juego de aventuras y pericia en el interior de un castillo.

DARTS: para jugar a los dardos en la pantalla del MAC. Admite uno o dos jugadores con dos niveles de dificultad.

DELEKS: juego de marcianos.

DESTRUCTOR: juego típico de los barcos.

DINOSAURS: colección de dinosaurios realizados en HyperCard.

DIVIDING LINE: el presente programa permite realizar divisiones a partir de la modificación de las opciones: 6 dígitos para el dividendo y tres dígitos para el divisor. Permite la retroalimentación infantil en caso de que el niño desconozca la respuesta. También posibilita el cambio de velocidad del programa y variar el número de respuestas falsas permitidas.

DOT TO DOT: a partir de un objeto u animal, creas un contorno sobre el que se sitúan números en sentido creciente. Permite adivinar el nombre del animal antes de que aparezca dibujado en su totalidad (contorno y fondo), y atribuirte puntos por ello. Se puede emplear como actividad coordinativo-motora, iniciación icónica de lectura, aprendizaje de una secuencia numérica creciente.

DRIL: en la misma línea educativa de ayudar a crear lecciones podemos utilizar este programa.

EAR TRAINER: juego que permite la educación del oído.

EARLY GAMES: es un paquete de juegos que se abre desde un menú de 8 posibilidades. Entre otras cosas permite, en base a una presentación automática de estímulos por pantalla: reconocer números, igualar los números que aparecen en la pantalla tecleando sobre el cursor, (al tiempo surgen pajaritos que se pueden ir contando y actúan para el niño como de refuerzo), contar animales. Ofrece la posibilidad suma y resta gráficas mediante la presentación de animales, igualar letras, reconocimiento de las letras del alfabeto, igualar estructuras viso-perceptivas de complejidad creciente.

EK TEACH: enseña a leer un electrocardiograma.

EL MUNDO DE LAS FIGURAS: este software es un conjunto de programas dirigido a los alumnos de Parvulario y Ciclo inicial y en algunos casos a alumnos de Ciclo medio. El objetivo es potenciar el conocimiento de las figuras desde el punto visual y constructivo, trabajando en la mayoría de los casos con

diferentes niveles de dificultad. El conjunto del programa está complementado por otros dos staks: El mundo de las figuras y simetrías.

ENIGMA: especie de Cubo de Rubik pero jugando desde la pantalla y utilizando unos sentidos de movimiento precisos.

ENIGMA: programa realizado por Technology Group, S.A. para Editorial América Ibérica, S.A. Es un juego que se puede emplear para trabajar la anticipación viso-perceptiva, la rapidez y coordinación óculo-motoras. Este programa es propiedad de Editorial América Ibérica. Enigma es un juego de preguntas que se realiza sobre un tablero que incorpora sonidos. Pueden jugar desde 1 a 4 personas. El objetivo del juego consiste en llegar a entrar en la casilla central del tablero para lo cual es necesario tener las cuatro llaves que abren paso al camino central. Para desplazar la situación de cada jugador en el tablero hay que lanzar el **dado electrónico** que mostrará la puntuación obtenida después de rotar varias veces. Automáticamente, en el tablero se resaltarán aquellas casillas a las que se tiene acceso y el jugador debe decidir a cual desea moverse. Cada jugador comienza el juego con un valor de energía que puede aumentar (por suerte y contestando correctamente a las preguntas) y disminuir (por mala suerte y contestando erróneamente a las preguntas). Si un jugador llegara a perder toda la energía se le elimina del juego. En función de la casilla en la que caiga, pueden suceder varias cosas: casilla de desplazamiento (icono de escalera) Esta casilla producirá un desplazamiento aleatorio de la pieza del jugador a otra casilla pero no le hace perder un turno. Casilla de Sorpresa (icono una caja de regalo). Aquí puede tener buena suerte y ganar un turno extra, o mala suerte y perder un turno. Casilla de Energía (icono inyección) En esta casilla, en función de su suerte, puede ganar o perder energía. Casilla de Sabiduría (iconos de preguntas). Existen cuatro tipos de casillas en las cuales se efectúan preguntas a los jugadores. Los tipos de preguntas son : geografía e historia (verde), arte y espectáculos (amarilla), deportes (roja), ciencia y naturaleza (azul). Al caer en ella, el ordenador realizará automáticamente una pregunta del tema correspondiente. El jugador, antes de pulsar el botón 'Respuesta', debe contestar la pregunta formulada. Una vez hecho esto, se pulsa dicho botón y se compara la respuesta correcta que muestra el ordenador con la que ha dado el jugador, para seguidamente pulsar los botones 'Fallo' o 'Acierto' en función de que coincidan o no. Si acierta, sigue jugando y gana 5 puntos de energía. Si falla, pasa el turno al siguiente jugador y pierde 20 puntos de energía.

FINGER SPELL: el programa presenta los principales signos utilizados por los sordos: permite asociar el signo manual a letra, posibilitando realizar una lectura de frases signando cada grafema. Esta aplicación refuerza el aprendizaje mediante la presentación visual y auditiva.

FLIP BOOK ANIMATION: la vida de un gusano desde que sale de la manzana hasta que se convierte en mariposa.

GEOLOGY: proporciona al estudiante de ciencias una interesante visión global de las maravillas de la geología. Los ficheros incluyen el interior de la tierra: pliegues, fallas y el ciclo del agua en la naturaleza.

GIVE'N TAKE II: permite sumar y restar, pudiéndose alterar el número de dígitos hasta 9. La presentación del problema puede ser manual o automática. El usuario puede cambiar la velocidad del programa. Pueden entrar en competición cuatro jugadores con su identificación personal del nombre. Permite un feedback al sujeto que desconoce la respuesta.

GOLD CUP CHALLENGE: juego de carrera de barcos.

GOOD TIME II: posibilita la realización de multiplicaciones sencillas y de varios dígitos. Pueden jugar cuatro niños identificados por sus propios nombres. Presenta una retroalimentación de respuestas.

GRID WARS: competición con monstruos a los que hay que saber neutralizar los objetos que nos envían.

HALLOWEEN NIGHT: serie de monstruos que surgen tras una puerta al llegar una bruja una noche oscura.

HANG MAN: abriendo y cerrando ventanas, se trata de emparejar objetos idénticos para obtener mayor puntuación que los adversarios. Permite trabajar la atención concentrada, la memoria visual diferida y la memoria para las formas.

HEATHER'S M: para realizar multiplicaciones. (HyperCard).

HELO MATH: problemas de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. Se va pilotando un helicóptero para obtener los puntos.

HIPERQUIZ: elaborado en HyperCard permite plantear las propias preguntas

IAGO: juego de fichas en el que hay que comer el mayor número de fichas en unos determinados sentidos.

INIGO GEST AUT: corta historia animada, para niños pequeños, realizada en HiperCard y que posibilita el desarrollo del lenguaje, la secuenciación lógica, la anticipación, etc.

INIGO TAKES A BAIN: Corta historia animada, para niños pequeños, realizada en HiperCard y que posibilita el desarrollo del lenguaje la secuenciación lógica, la anticipación, etc.

KIDS TIME 1.2.: fantástico juego para niños.

KIDSMATH 1.1: es un escenario de 8 aplicaciones educativas para críos de 3 a 8 años. La calidad de éstas varía desde adecuadas hasta magníficas.

KIERAN DEMO: una herramienta gráfico-parlante para aprender el alfabeto, los números y las horas. Para los más pequeños...

KIZ MASTER: programa que te permite formular tus propias preguntas. Para profesores y grupos de amigos que intenten saber más sobre un tema.

LABERINTO: hay que encontrar la salida de un laberinto endiabrado en tres dimensiones.

LAURA'S LETTERS: deletrear letras ,palabras y números en inglés.

LET'S GET TANKED!: permite abatir, desde el ratón, un tanque a pesar de los diversos obstáculos.

LETTER LEARNER: programa de inteligencia artificial para E.E.

LODE RUNNER: para conseguir escapar de tus perseguidores, a través de una construcción con numerosas escaleras, debes manejar con soltura el ratón y anticipar visualmente la mejor salida.

LUNAR LANDER: juego de marcianos.

MAC BABY: presentación gráfica que educa al usuario respecto a la concepción humana y a la división celular. Creado con Vídeo Works incluye 6 lecciones independientes.

MAC BAM: vea cómo trabaja la memoria asociativa.

MAC CONCENTRATION: el programa ofrece un tablero que presenta objetos asociados por parejas. El usuario debe obtener las parejas utilizando la memoria una vez que éstas se han ocultado en pantalla. El panel puede tener varias dimensiones, dependiendo del número de parejas.

MAC GOLF: aplicación que te permite jugar al golf desde la pantalla de tu casa.

MAC LANDING: juego de marcianos.

MAC LUFF: es un juego que supone un cierto grado de concentración y atención para no dejarse hacer «cinco en raya». Permite anticipar el resultado y provee al jugador de un feedback visual.

MAC MORSE: aprender morse.

MAC PUZZLE: permite al usuario crear un puzle con diversas fichas. Reconponer el puzle utilizando el cursor + R. En caso de que no se pueda superar la dificultad, el programa le permite conocer la respuesta. Se puede emplear como ejercicio de orientación espacial, cierre gestáltico y anticipación y previsión de resultados.

MAC: el panel de este juego permite diseñar de 20 a 100 iconos para la participación de 1 a 4 jugadores. El ejercicio puede tener varias alternativas: 1-abrir y cerrar las ventanas recordando los iconos para emparejarlos de dos en dos. 2- presentar el mismo estímulo visual para todos los participantes durante un tiempo y tratar de emparejar las figuras idénticas. El juego puede hacerse interminable al utilizar los iconos de los caracteres Cairo y Talisen. Se puede trabajar la atención, la concentración y la memoria visual para formas.

MACFUTBOL: para jugar en casa con los amigos al fútbol y en contra de Mac. Posee efectos sonoros, posibilidad de programar partidas, etc.

MATCH TUTOR: dado el dividendo y el divisor, podrás hacer la división paso a paso.

MACTYPE: Aprende a tipear al tacto.

MAD MATH MINUTE: pila de matemáticas para niños.

MAG PONG : juego en el que una pelota se desplaza sobre la pared y hay que rechazarla. Supone un alto nivel de coordinación, atención y anticipación visual.

MASTER GUESS: el juego de master mind en tu MAC. Cero, uno o dos jugadores.

MATCH IT: trabajar la atención, la memoria visual, la capacidad de síntesis visual y organización espacial. El matching de figuras geométricas, palabras e imágenes.

MATH BLASTER: educación matemática.

MATH DRILL: programa sencillo que permite enseñar a sus hijos las cuatro operaciones básicas. Dispone de distintos niveles de dificultad.

MATH FACTORY DEMO: un ejercicio matemático fantástico que le premiará con animaciones. No deje que muera el perro... no cometa errores. Los niños se motivan con esto. Excelentes gráficos y sonidos.

MATH MOUNTAIN +: presenta este programa la posibilidad de realizar sumas. Cuando los resultados son positivos, un montañero asciende sobre la ladera de una cumbre y cuando son negativos, retrocede. Permite realizar sumas de 0-5,10-40 y de 50 en adelante. Posibilita dos respuestas con eliminación de las contestaciones negativas, con lo que fuerza al niño a tener menos posibilidades de equivocación.

MATH MUD x: Math Mud es un programa que permite realizar multiplicaciones sencillas desde 5-10-20-50. Cuando las respuestas son validadas por el ordenador, el sol que presenta el programa se agita con alegría. Cuando se comete el primer error, el niño cae del tobogán al que está subido. Cuando los errores son dos, cae sobre un charco de agua y se embarra.

MATH TUTOR+: programa que enseña a realizar divisiones.

MATHEMATICA: es el programa más potente disponible para el cálculo matemático.

MATHOIDS: para enseñar a los pequeños la tabla de multiplicar.

MEGAROIDS: marcianos.

MEMORY 2.1: para trabajar la memoria y concentración a partir de una presentación visual de objetos que hay que igualar.

MEMORY 2: para trabajar la memoria.

MEMORY MACTH II: al programa se pueden incorporar 4 jugadores identificados por sus propios nombres. La aplicación permite trabajar la atención, la memoria visual icónica, los números, las letras, palabras homófonas y compuestas. Permite crear nuevas palabras en archivo aparte.

MEMORY: juego clásico de recordar parejas al estilo de "No te rías que es peor."

METEOROLOGY: enseña los distintos tipos de nubes, frentes meteorológicos, barómetros y muchas cosas más.

MIR STACK: interesante programa de Luis Fdo. Villa Alcazar para los MIR cuando tienen que enfrentarse a un caso de urgencias médicas. Desarrollado en HyperCard.

MONOPOLY: sin comentario.

MOTION MAKER: se utiliza para crear secuencias animadas.

MOTOR BIKE: juego infantil que coordina la velocidad de una moto con el salto que debe realizar para superar un obstáculo.

MUSICA CON MACINTOSH: con el programa HyperCard podemos escribir partituras musicales audibles desde Hypertalk. Con Mac Recorder podremos grabar, modificar y pregrabar sonidos directos a voluntad. En el plano profesional de tratamiento de sonidos, tenemos el Sound Designer II, junto con el Sound Accelerator y AD/ IN que forman un perfecto estudio de grabación digital y Sound System Software, para realizar estudios y diseños acústicos y electroacústicos, simulando sistemas de sonido. Programas referidos a la confección de partituras y autoedición, o íntimamente relacionados con la música tenemos: Finale, Concertware 4.1., Concertware+ MIDI 5.1., Deluxe Music, Finale 2.0, Sound exciter. Music Works, Juke Box, Synthetisier, Apple Tones, KidsNotes, Graphic notes 2, Harmony grid 1.05. Listen 2.1. Music mouse. Ovaltune. Practica música 2.2. Profesional composer 2.3. Super studio session.

NATALIAS´DOTS: un imaginativo programa de unir puntos. Crea bonitos gráficos que entretendrán a los niños durante horas. Viene con varios puzzles.

NUGRAF: permite trabajar funciones y establecer sus gráficas.

NUMBERMAZE: hace de la práctica de las matemáticas básicas un juego. Críos de 5-12 años avanzan a través de los distintos laberintos resolviendo problemas numéricos y de palabras que conllevan el contar, sumar, restar, multiplicar y dividir. Problemas y dificultades seleccionables. Los juegos pueden ser personalizados con nombres familiares y niveles adicionales.

ON CALL: este juego, escrito por un médico, hará las delicias de todos aquellos interesados en la profesión médica. Ud. es un interno aún verde y es su primera noche de guardia y... ¡le espera una sorpresa!.

ON THE CONTRARY: abriendo y cerrando ventanas, se trata de emparejar objetos idénticos para obtener mayor puntuación que los adversarios. Permite trabajar la atención concentrada, la memoria visual diferida, la memoria para las formas.

ORION: simulador espacial.

OUT FLAK : Debes luchar ingeniosamente contra las fichas negras para ganarlas al darse la vuelta.

PAINT FLIPPER: carga 10 imágenes de cuadros, y después pasa de una a otra con las teclas del 0-al 9. Interesante para enseñanza y publicidad.

PARA JUGAR DIBUJANDO: Mac Paint, Mac Draw II, Super Paint.

PATRICIA & HEATHER´S MATH: pila de matemáticas para niños.

PATTERN BLOCKS: sobre un panel se debe construir una serie de figuras partiendo de otras más pequeñas en otro panel. Juego educativo para mejorar los niveles de viso-percepción.

PERIODIC TABLE: para trabajar a partir de la tabla periódica de los elementos.

PHRAZE CRAZE: juego de ruleta que asigna una serie de puntos a unas letras hasta completar una palabra. Gana el jugador que más puntos tenga.

PHYSICS: es una aplicación capaz, inteligente y muy bien diseñada como ayuda de estudios. Cubre desde vectores a termodinámica y a la naturaleza de la luz. Experimentos animados permiten probar estos conceptos.

PITCHER: un programa musical para educar el oído. Enseña a asociar notas musicales con su posición en el pentagrama.

PLEIADES 1.0: investigación sobre defensa y ataque sobre las galaxias.

PONG: juego similar al ping-pong utilizando paletas que se mueven desde el ratón de Mac.

PRINT SHOP 1.0: programa que posibilita la confección de tarjetas, encabezados gráficos de cartas, creación de postales, adornar y establecer bordes diversos en documentos.

QUEEN QUEST: una gran aventura con muchos puzzles por resolver.

QUIMICA CON MACINTOSH: Los programas para trabajar este área son diversos: Equilibrium: (calcula concentraciones en equilibrio, temperatura de reacción, etc.) Plasmid Artist, Alchemyst, Reactions, molecular editor, Structure MM2+,etc.

QUIZ TACO: un juego lleno de humor irreverente e intelectual que le dejará maravillado:100 preguntas sobre su ordenador.

REVERSI: juego con fichas.

SCARAB OF RA: interesante juego de investigación y búsqueda de carácter programable.

SCHUFFLEPUCK: juego que te permite enfrentarte a diversos personajes sobre un tablero, con una ficha manejable desde el ratón. El programa te posibilita variar las condiciones de juego y hacer trampa cambiando el tamaño de la ficha, las paletas y las paredes.

SCROL PAINT: carga varias fotografías en la memoria RAM y después las pasa verticalmente por la pantalla en formato continuo.

SECTOR: diseñadores mecánicos. Introducid 3 datos cualquiera conocidos: aro, cuerda, altura, etc... de un sector y este programa hallará el área, volumen y superficie.

SKYFOX: introducete en la cabina de un avión de combate y derriba en vuelo rasante y desde la altura, multitud de tanques. Puedes programar diversas estrategias.

SNAKE BAR: juego de comecocos.

SOCIAL CLIMBER: juego de ascensores que te permite mejorar el nivel ccordinativo y óculo-manual anticipando la situación-problema.

SPACE ATTACK: juego de marcianitos.

SPACE BUBBLES: juego de marcianos.

SPEED READERS II: magnífico programa educativo para trabajar todo lo relacionado con la lectura: discriminación de letras, palabras, memoria, incremento de la velocidad lectora, etc. Cfr. European Mac, Nº12 pp 80 ss. donde se ofrece información detallada.

SPELLING FUN+ : tutor de ortografía con habla sintética. Realizado en HyperCard.

SPELLING TEST: para corregir la propia ortografía.

SPELLING TUTOR: prueba la capacidad del alumno para deletrear palabras. Permite crear y utilizar su propia lista de palabras.

STAR TREK: viaje intergaláctico programable.

STORY WRITER: historias habladas en inglés. Se pueden crear los propios textos. Mac los leerá correctamente.

STUMTCOPTER: manejando un helicóptero y dejando caer a los ocupantes, se pueden contar y adquirir destrezas viso-manipulativas.

SUPER PAINT: este programa, diseñado en principio para dibujar, permite multitud de opciones en función de los intereses pedagógicos del usuario. En nuestra praxis lo utilizamos para actividades de coordinación óculo-manual, trabajo de estructuras espaciales, realizar reconocimientos, igualamientos, ejercitación lectora con variedad de técnicas, en las que dibujo y grafemas se entremezclan, trabajar diversas operaciones a partir de cortar, pegar y revisar los resultados. Actividades de reconocimiento de formas, posiciones, estructuras viso-perceptivas. Lateralidad. Con las fuentes Toyland 1 y 2 podemos realizar ejercicios de contar, sumar y restar.

TABLE RACE: Table Race describe la competición que se puede entablar a nivel de 1-2 jugadores para llegar a la meta realizando sumas y/o multiplicaciones. Presenta un continuo de 1 a 10 para desarrollar el programa con menor o mayor rapidez y dos niveles de dificultad.

TAKING KEYS: es un accesorio de escritorio que permite enseñar el alfabeto a los niños.

TALKING ANATOMISER: lecciones animadas de anatomía. Te examinará acerca del conocimiento de las distintas partes del cuerpo.

TERCERA DIMENSION: Tres en raya.

TETRIS: interesante juego de coordinación óculo-manual y anticipación viso-perceptiva para encajar una serie de estructuras. La velocidad del programa se puede cambiar en función de la destreza del jugador, así como la dimensión de los bloques que surgen en pantalla para ser encajados.

THE MANHOLE: programa desarrollado en HyperCard que permite: trabajar el lenguaje infantil. Vocabulario. Comprensión. Coordinación. Favorecer la curiosidad, capacidad de exploración e investigación. Trabajar la memoria a corto y largo plazo. Ejercitar la lateralización. Conceptualización espacial. Orientación espacial. Creatividad imaginativa. Nota: nuestra experiencia nos dice que los niños serían capaces de pasarse horas de búsqueda con tal de descubrir y explorar todas las posibilidades del programa. Se precisa unidad de disco duro para trabajar con toda la aplicación. Tiene 3.891 k. Cfr. para más información: European Mac. nº 9, pp. 106 ss.

THE PALYROOM: fantástico programa para niños. "Enseña" conceptos básicos con estilo. El programa se centra en un cuarto de niño/a que contiene multitud de objetos que toman vida con sólo un click. Recomendado para niños de tres a seis años.

TORPEDOS: destruimos la flota disparando torpedos.

TORPESCORE: juego típico de disparos sobre barcos que permite al niño trabajar la coordinación óculo-motora y la disociación manual mientras pasa un rato entretenido y ejercitando la atención sostenida.

TYPE 1.0: tutor mecanográfico.

TYPING HELPER: le ayuda en la escritura a máquina, acelerando sus pulsaciones por minuto.

URGENCIAS STAK: interesante programa de Luis Fdo. Villa Alcazar para los MIR de reumatología. Desarrollado en HyperCard.

VIDEO Y MULTIMEDIA: para capturar imágenes en vídeo y tratarlas, podemos utilizar, además de un hardware apropiado (Tarjeta para vídeo NuVista+ de Truevisión, por ejemplo), un software para crear efectos especiales: MacroMind Director u otros paquetes: Super Card, Autthorware, Media Tracks, FilmMaker, Aimation Stand,etc).

VOLUMNE Y AREA: calcula volúmenes de prismas, pirámides y cilindros.

WHEEL+: trae la rueda de la fortuna de TV a tu Mac. Compite para resolver los juegos de palabras escondidas y gira la rueda para obtener dinero. Ganas si resuelves la frase.

WIZZARD'S FIRE: desde las galaxias del espacio exterior llegan bombas que hay que neutralizar a toda costa. Juego de anticipación visual, rapidez mental y coordinación óculo-manual.

WORD MATCH: enlaza láminas y palabras para producir lecciones personalizadas; especialmente diseñado para su hijo.

WORD SEARCH+: para crear juegos de "Sopa de letras".

WORD WONDER II: es un programa en inglés que permite descubrir palabras en base a un crucigrama. Se pueden utilizar diversos niveles de dificultad. Retroalimenta al niño con un conjunto de respuestas entre las cuales está la verdadera.

WORM: es el típico juego del gusanito al que a medida que logras superar determinadas dificultades se le va haciendo cada vez más grande la cola. Presenta tres niveles en base icónica. Nivel rápido: representado por el conejo. Nivel medio: representado por una camiseta. Nivel lento: con el icono de la tortuga.

ZERO GRAVITY: para experimentar el control de la gravedad .