

¿DÓNDE ESTÁ EL MATERIAL?

<http://www.emakunde.euskadi.eus/nahiko/-/informacion/unidades-didacticas/>

- **Acceso libre**

Todo el material y los juegos del programa Nahiko! están disponibles en la página web de Emakunde para su uso en abierto sin ningún tipo de contraseña.

- **La información está organizada por ciclos**

Primer ciclo, segundo ciclo y tercer ciclo de Educación Primaria.



- **En cada ciclo 6 Unidades Didácticas**

Ejemplo de una unidad didáctica.

1 UD: El cuerpo. Crecer en igualdad.

OBJETIVO: Visibilizar y experimentar que niñas y niños, independientemente de su sexo, pueden tener diferentes características físicas naturales y pueden aprender y desarrollar similares destrezas y habilidades igualmente respetables, saludables, valiosas y necesarias para la vida individual, familiar y social.

-  Guía del profesorado (PDF)
-  Cuaderno para el Alumnado (PDF)
-  Cuaderno para las Familias (PDF)
- Canción (ZIP, 4.5 MB)

Cuento

-  Luze y Txiki (PDF)
- Luze y Txiki (AVI, 30 MB)
- Luze y Txiki (WMV, 23 MB)

Juego: El tesoro del cuerpo. Confirmar conectividad

- **VERSIÓN ONLINE**
- Versión para descargar:  Baraja 1 (PDF) |  Baraja 2 (PDF) |  Baraja 3 (PDF) |  Baraja 4 (PDF)

A. PROFESORADO: CONOCER EL MATERIAL (antes de las sesiones con el alumnado)

Tipo de material

- Material digital
 - Disponible en la página web de Emakunde
 - Posibilidad de trabajarlo en el ordenador
- Material físico
 - Posibilidad de imprimir los pdf de la página web de Emakunde
 - Distribuido en las cajas a los colegios hasta 2017

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROGRAMA

Folleto: visión general del programa, para situarse o enviárselo a las familias.

- En euskara: http://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/proyecto_nahiko_intro/eufdef/adjuntos/nahiko.eus.pdf
- En castellano: http://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/proyecto_nahiko_intro/es_def/adjuntos/nahiko.cas.pdf
- En inglés: http://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/english_documents/eu_def/adjuntos/nahiko_english.pdf



Posibilidades: copiarlo en un USB para cada familia. Subirlo a la plataforma o web del colegio.

Guía de aprendizajes: recoge las buenas prácticas y conclusiones de las experiencias piloto. De ayuda para preparar las sesiones con el alumnado (qué observar, preguntar, reflexionar, trabajar... desde la perspectiva de la coeducación).

- En euskera: http://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/proyecto_nahiko_intro/eu_def/adjuntos/nahiko_gida.pdf
- En castellano: http://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/proyecto_nahiko_intro/es_def/adjuntos/nahiko_guia.pdf

**2.5.2. SESIÓN ESPECIAL DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 2
LOS SENTIMIENTOS: TALLER DE MIMO**

El objetivo de la actividad realizada era sentir, conocer, aceptar y gestionar nuestros sentimientos y los de los demás compartiendo y cooperando. Para ello, se daban mutuamente un masaje suave y relajante (dar y recibir mimos y cuidados, que despertaron diversos sentimientos en alumnas y alumnos) y conocer, representar y comunicar diversos sentimientos, tanto mediante un ejercicio de mimo (con nariz roja y guantes blancos) como mediante la representación de una historia en varios ámbitos vitales (juego simbólico con ayuda de un pupueto grande).

Se observó, en general que la mayoría del alumnado había disfrutado mucho de la sesión y había vivenciado, comprendido y expresado que chicas y chicos tienen los mismos sentimientos, que pueden sentir lo mismo si así se lo permiten a sí mismas y a sí mismos sin miedo al ridículo o al qué dirán.

Se observó, también en esta sesión, un salto importante entre la teoría y la práctica, entre el hablar (ámbito formal, ámbito escolar) y el jugar (ámbito informal). La teoría (la unidad didáctica) estaba aprendida. Pero en la práctica del jugar (dar masaje, comunicar sentimientos...), se observaron contradicciones entre el discurso y el comportamiento (la socialización y las experiencias vividas, los sentimientos, costumbres, hábitos...).

Familias y profesorado notaron significativos cambios en el alumnado que había participado en el Programa NAHIKÖ:

- Observaron una mayor participación en las tareas domésticas, en las formas y los temas de conversación, en las relaciones y demandas entre hermanas y hermanos, una mejora en la expresión de sentimientos, otras relaciones entre alumnas y alumnos...
- Alumnas y alumnos se hicieron conscientes del trabajo de sus madres en la familia, comenzaron a valorarlo y a agradecerlo explícitamente. En algunos casos se produjo una reorganización familiar para lograr un reparto más equitativo de responsabilidades y tareas.
- El alumnado asumió e interiorizó que todas las personas, mujeres y hombres, tiene idénticos derechos y todas tienen el derecho de elaborar y el derecho de modificar sus proyectos personales de vida.
- El alumnado hacía referencias a NAHIKÖ y utilizaba su lenguaje y conceptos, su simbolismo y recursos, sus metáforas e imágenes, en otros ámbitos de la vida escolar, familiar... para hablar de muchas cosas que antes no sabía cómo abordar, para buscar soluciones a sus conflictos, para entenderse y hacerse entender mejor...

2. MATERIAL DE CADA UNIDAD

Todo en formato PDF. Todo el material está disponible en formato 'pdf':

- Guía del profesorado
- Cuentos
- Juegos
- Cuadernos del alumnado
- Cuadernos de las familias

Posibilidad de descargar los archivos PDF para utilizarlos en el ordenador o, si se desea, para imprimirlos. Para bajarse estos archivos, es suficiente una conexión corriente de Internet.

2.1. GUÍA DEL PROFESORADO

Información sobre objetivos, contenidos, materiales y juegos.

En formato PDF: se puede descargar, guardar e imprimir.

2.2. CUENTOS Y JUEGOS

Antes del uso con el alumnado, se recomienda conocer los cuentos y el material de los juegos.

En formato PDF: se puede descargar, guardar e imprimir.

Los cuentos se pueden trabajar por partes.

Las canciones se descargan en formato '**zip**'. Abrir el archivo 'zip' y clicar sobre la canción, que se abrirá en formato '**wav**'.

Nota técnica: el formato 'zip' se utiliza para comprimir. Así, podemos comprimir un archivo que ocupa mucho y reducir su tamaño.

Cada vídeo-cuento está disponible en dos formatos:

- En el formato '**avi**': debería poder reproducirse en cualquier ipad y ordenador. Si no es posible, instalar el programa gratuito 'VLC media player' y abrirlo con este programa.
- En el formato '**wmv**': sólo podrá visualizarse en los aparatos que dispongan del sistema operativo Windows.

Cada juego está organizado de esta forma:

- 1- Tutorial inicial
- 2- El juego en sí
- 3- Resumen final

También existe la **posibilidad de jugar físicamente** con los juegos online, descargándose las cartas, fichas de dominó, etc. de los juegos e imprimiendo estos archivos 'pdf'.

2.3. CUADERNOS DEL ALUMNADO Y LAS FAMILIAS

Antes del uso con el alumnado, se recomienda conocer los cuadernos.

En formato PDF: se puede descargar, guardar e imprimir.

Los cuadernos se pueden trabajar por partes: hacer un ejercicio y guardarlo, abrirlo la próxima vez para hacer otro ejercicio.

B. ALUMNADO: CONOCER EL MATERIAL Y EL JUEGO (antes de jugar con los juegos)

3. ALUMNADO: CONOCER EL MATERIAL

Conocer las cartas, fichas, preguntas y personajes utilizando el material físico o en formato pdf.

- **Al principio con todo el grupo** y después, si se desea, por grupos o individualmente.
- **Recursos:** se puede utilizar la pizarra digital y el proyector para presentar el material en formato PDF y, a continuación, utilizar el material impreso.
- **Actividades** con el material impreso: repartirlo y comentarlo, realizar descripciones. Clasificarlos en murales, mapas conceptuales. Hacer resúmenes, exposiciones, presentaciones... Unirlo con noticias del momento, con sucesos del colegio... Inventar nuevas cartas, fichas,...

4. ALUMNADO: CONOCER EL JUEGO UTILIZANDO EL TUTORIAL ONLINE

Conocer el juego y la unidad utilizando la versión online y haciendo el tutorial.

- **¿Dónde está el tutorial?**
 - En los juegos del primer ciclo (1º y 2º de Primaria) aparece al dar de alta al profesorado.
 - A partir de 3º de Primaria, en cambio, aparece al dar de alta a cada alumno/a.
- **Al principio con todo el grupo** o si se desea después en pequeños grupos o individualmente.
- **Recursos:** pizarra digital, proyector u ordenadores.

ASPECTOS TÉCNICOS MÁS IMPORTANTES

- Se recomiendan los navegadores Google Chrome y Mozilla Firefox.
- Si se juega en un único ordenador, utilizar ventanas independientes en el navegador.
- De vez en cuando se recomienda realizar "limpieza del historial" en el navegador.

LOS PASOS PARA DAR DE ALTA AL PROFESORADO Y AL ALUMNADO EN LOS JUEGOS SE RECOGEN EN EL ANEXO "JUEGOS PARA JUGAR ONLINE A TRAVÉS DE INTERNET" DEL PRESENTE DOCUMENTO (a partir de la página 9).

C. UTILIZAR LOS JUEGOS

5. CADA JUEGO 3 PARTES

Cada juego está organizado de esta forma:

- Tutorial inicial
- El juego en sí
- Resumen final

6. SELECCIONAR LA FORMA DE JUGAR

Conocer la unidad e interiorizarla utilizando la versión online, jugando.

Teniendo en cuenta la edad y el número del alumnado, la cantidad de ordenadores o cuántas veces hayan jugado con anterioridad, **se puede adaptar la forma de jugar:**

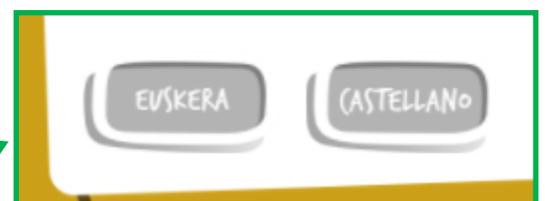
- a) **Con pizarra digital o proyector.** Es muy adecuado para el alumnado del 1er ciclo y, en los dos otros ciclos también, las primeras veces que utilizamos el juego. También es muy adecuado para trabajar el tutorial inicial y el resumen final en gran grupo.

Por lo menos, hay que dar de alta al profesor/a y a un alumno/a. ¿Cómo?

- Si es posible, el profesor/a en un ordenador y el alumno/a en el ordenador de la pizarra digital.
 - Si hay un solo ordenador, hacerlo en dos ventanas independientes. **Los pasos a seguir para crear ventanas independientes se explican en el anexo E3 de la última página.** Cuantas más ventanas abramos, más lento irá el juego.
- b) **Por grupos en cada ordenador.** Por parejas, por ejemplo, es muy adecuado para trabajar reflexiones, discusiones, acuerdos y decisiones compartidas en pareja sobre los materiales, situaciones y temas de los juegos. También sirve para acortar el turno del juego jugando con menos ordenadores.
- c) **Individualmente en cada ordenador.** Es adecuado para su uso con el alumnado de más edad. También cuando el juego es conocido y se ha jugado con anterioridad. Si el número de jugadores/as es muy alto, el turno del juego se puede alargar.
- d) **Varios grupos de juego y partidas.** Cuando todos los alumnos y alumnas del aula juegan en el mismo grupo de juego y partida, el turno del juego se puede alargar mucho. En estos casos, puede organizarse más de un grupo de juego para jugar distintas partidas en paralelo. Recomendación para la puesta en marcha: crear el primer grupo y ponerlo a jugar. Después, crear el 2º grupo y comenzar a jugar. Seguir así, creando tantos grupos como sea necesario.

LÍMITE: Los juegos están diseñados para un **máximo de 12/14 jugadores/as**. Es decir, para que en la pantalla aparezcan caritas de 12/14 jugadores/as indicando cuándo es su turno.

IDIOMA: cada jugador/a puede seleccionarlo al darse de alta, posibilitando que en la misma partida algunos/as jugadores/as jueguen en un idioma y otros/as en otro.



7. DAR DE ALTA A LA PROFESORA/PROFESOR

Siempre hay que dar de alta a la profesora/profesor en primer lugar.

Todos los pasos para dar de alta a la profesora/profesor se recogen en el anexo "JUEGOS PARA JUGAR ONLINE A TRAVÉS DE INTERNET" del presente documento (a partir de la página 9).



8. DAR DE ALTA A LA ALUMNA/ALUMNO

Tras dar de alta a la profesora/profesor, hay que dar de alta a una alumna/alumno o a varios/as.

Todos los pasos para dar de alta a la alumna/alumno se recogen en el anexo "JUEGOS PARA JUGAR ONLINE A TRAVÉS DE INTERNET" del presente documento (a partir de la página 9).



9. JUGAR

El juego se pone en marcha al clicar en el botón "comenzar juego".



Pantalla del profesorado

ASPECTOS TÉCNICOS MÁS IMPORTANTES

- Se recomiendan los navegadores Google Chrome y Mozilla Firefox.
- Si se juega en un único ordenador, utilizar ventanas independientes en el navegador.
- De vez en cuando se recomienda realizar "limpieza del historial" en el navegador.
- Se debe realizar la prueba de conectividad para asegurar que no hay problemas de conexión.

D. REFLEXIÓN: RESUMEN DEL JUEGO Y CUADERNOS

10. RESUMEN FINAL DEL JUEGO

Realizar el resumen final del juego en la versión online de la unidad para afianzar conceptos.

- **¿Dónde está el resumen final?**
 - Le aparece a cada alumno/a al finalizar el juego.
- **Al principio con todo el grupo** o si se desea después en pequeños grupos o individualmente.
- **Recursos:** pizarra digital, proyector u ordenadores.

11. CUADERNO DEL ALUMNADO

Tras jugar, trabajar el cuaderno del alumnado para interiorizar los conceptos de la unidad.

- Los cuadernos del alumnado y las familias están en formato 'pdf' pero son especiales, ya que, permiten escribir y poner imágenes en ellos.
- Al abrir estos cuadernos con el navegador, quizás no podáis ver y editar los apartados **editables**. Por ello, se recomienda:
 - Descargar el archivo 'pdf' al ordenador.
 - Abrirlo utilizando el programa Adobe Acrobat o alguno parecido.
 - Hacer el ejercicio y guardar el archivo.

1 Rodea las palabras que la mayoría de la gente de nuestra sociedad considera adecuadas especialmente para las chicas (en los cuentos, libros, películas...).

fuerza Luze		miedo <input checked="" type="checkbox"/>
inteligencia		velocidad Luze y Txiki
alegría <input checked="" type="checkbox"/>		concentración <input checked="" type="checkbox"/>
creatividad		salud
habilidad Txiki		intuición <input checked="" type="checkbox"/>
tranquilidad <input checked="" type="checkbox"/>		velocidad

2 Une cada palabra con Luze en caso de que según tu opinión corresponda a las chicas y con Txiki en caso de que corresponda a los chicos.

Al digitalizar el material se han tenido que hacer pequeñas adaptaciones, por lo tanto, aspectos a tener en cuenta al realizar las actividades:

- Rodear: poner "X" clicando
- Unir: escribir
- Y otras instrucciones parecidas

- Se puede utilizar **pizarra digital o proyector** y hacerlo en gran grupo, en grupos pequeños o individualmente.
- **Cuaderno del alumnado impreso:** se puede imprimir el archivo pdf y después rellenarlo por grupos o individualmente.

12. CUADERNO DE LAS FAMILIAS

Al finalizar cada unidad, el cuaderno de las familias se envía a casa para que conozcan los conceptos de la unidad y los trabajen en casa.

- Los cuadernos del alumnado y las familias están en formato 'pdf' pero son especiales, ya que, permiten escribir y poner imágenes en ellos.
- Al abrir estos cuadernos con el navegador, quizás no podáis ver y editar los apartados **editables**. Por ello, se recomienda:
 - Descargar el archivo 'pdf' al ordenador.
 - Abrirlo utilizando el programa Adobe Acrobat o alguno parecido.
 - Hacer el ejercicio y guardar el archivo.

4 Rodea, con ayuda de tu familia, con un color las palabras que corresponden a Luze según el cuento y con otro color las que corresponden a Txiki.

◆
◆ ★
◆
◆ ★
◆
◆ ★

fuerza alegría altura valor liderazgo
 ★
 ★

rapidez habilidad creatividad responsabilidad

inteligencia equilibrio optimismo flexibilidad

▶ ¿Son las mismas palabras para Luze y para Txiki?
 ▶ ¿Por qué?
 ▶ ¿Porque son chica y chico?
 ▶ ¿Porque cada cual es como es?
 ▶ ¿Porque cada cual lo ha aprendido así?

Al digitalizar el material se han tenido que hacer pequeñas adaptaciones, por lo tanto, aspectos a tener en cuenta al realizar las actividades:

- Rodear: poner "X" clicando
- Dibujar: insertar una imagen
- Y otras instrucciones parecidas

6 Explicadle a vuestro hija o hijo qué otros aprendizajes hará de ahora en adelante y cómo los hará.

.....➔

Escribid o dibujad en este recuadro.

Cocinar

- Se puede elegir el **idioma** del cuaderno de las familias: euskara o castellano.
- **Distintas formas de enviarlo a las casas:**
 - Enviar a cada familia en un USB el cuaderno interactivo para trabajar en casa.
 - Poner el link de Emakunde en la plataforma del centro, indicando dónde está la información, cómo se descarga y guarda: <http://www.emakunde.euskadi.eus/nahiko/-/informacion/unidades-didacticas/>
 - Imprimir el cuaderno de las familias y enviarlo en papel a las casas.
- **Propuesta:** cuando se trabaja el cuaderno interactivo en el aula con el alumnado, proponer el mismo ejercicio a las familias para trabajar en casa conjuntamente.

E. ANEXO: JUEGOS PARA JUGAR ONLINE A TRAVÉS DE INTERNET

E1.ASPECTOS TÉCNICOS

13.SELECCIONAR UN NAVEGADOR ADECUADO

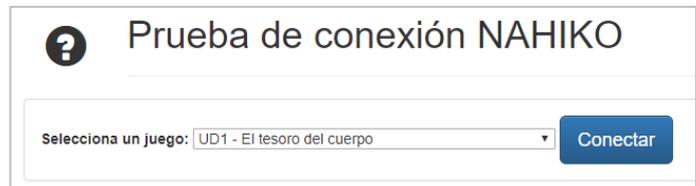
Se recomiendan **Google Chrome** y **Mozilla Firefox**.

¡Atención! Si al realizar la prueba de conexión, aparece una pantalla así:



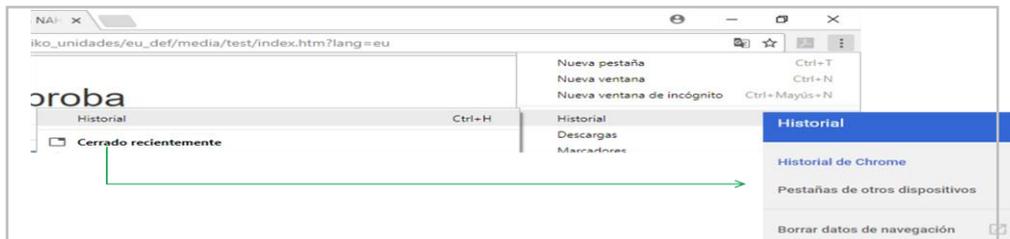
probar con otro navegador para que aparezca esto:

MUY IMPORTANTE: ANEXO E3
Si se juega en un único ordenador, utilizar ventanas independientes en el navegador.



14.LIMPIEZA DEL HISTORIAL

De vez en cuando conviene realizar la limpieza del historial para vaciar el caché.
¿Cómo? Acudir al "Historial" del navegador y eliminar los datos.



15.PRUEBA DE CONEXIÓN

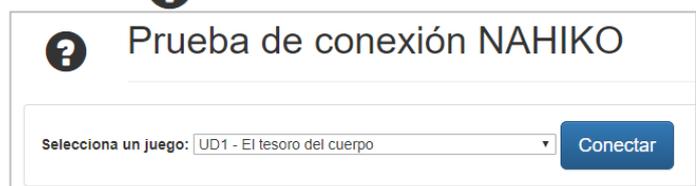
¿Por qué? Porque para poder jugar a través de Internet es necesaria una conexión adecuada y estable entre la red del centro y el servidor de los juegos Nahiko!.

¿Cómo? Entrar en la web de Emakunde, en el programa Nahiko!
<http://www.emakunde.euskadi.eus/nahiko/-/informacion/idades-didacticas/>

- Poner en marcha la prueba de conexión
- Para más detalle sobre los pasos a seguir clicar

Resultado, semáforos:

- Verde - buena
- Amarillo - normal
- Rojo- mala



Error 3004:

Es un error que puede estar relacionado con el antivirus, los filtros de conexión...
¿Cómo se soluciona? Centros públicos: llamar al CAU. **Teléfono: 901 101 132**

E. ANEXO: JUEGOS PARA JUGAR ONLINE A TRAVÉS DE INTERNET

E2. PASOS PARA DAR DE ALTA AL PROFESORADO Y AL ALUMNADO

16. ELEGIR LA FORMA DE JUGAR

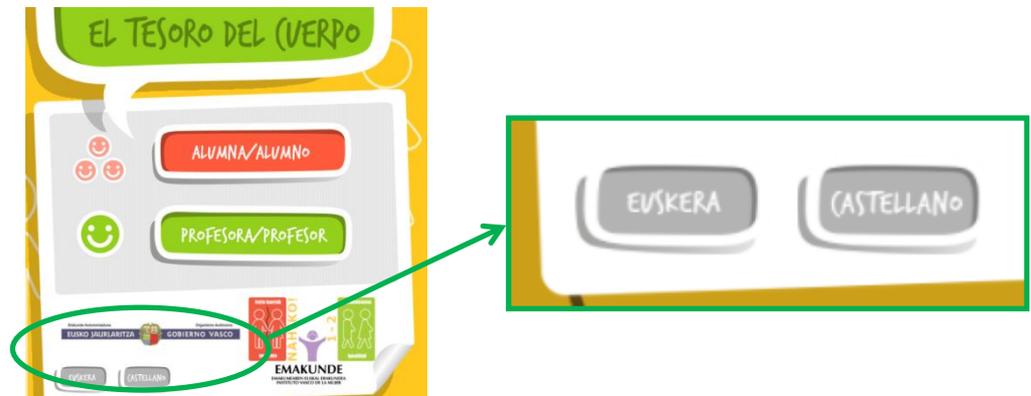
Teniendo en cuenta la edad y el número del alumnado, la cantidad de ordenadores o cuántas veces hayan jugado, **se puede adaptar la forma de jugar** (ver apartado 6, hoja 5):

- Con pizarra digital o proyector. Si es posible, con 2 ordenadores. Si sólo hay uno, **importante: hay que abrir ventanas independientes (ver anexo E3).**
- Por grupos en cada ordenador. Por parejas, por ejemplo.
- Individualmente en cada ordenador.
- Varios grupos de juego y partidas. En estos casos, crear el primer grupo y ponerlo a jugar. Después, crear el 2º grupo y comenzar a jugar. Seguir así, creando los grupos deseados.

NOTA: Los juegos están diseñados para un **máximo de 12/14 jugadores/as**. Es decir, para que en la pantalla aparezcan caritas de 12/14 jugadores/as indicando cuándo es su turno.

17. PASOS PARA DAR DE ALTA AL PROFESORADO Y ALUMNADO

- El idioma** lo puede seleccionar cada jugador/a, posibilitando que en la misma partida algunos/as jugadores/as jueguen en un idioma y otros/as en otro.



- En cada juego, debe darse de alta al profesorado y al alumnado **en este orden. Tener en cuenta que no pueden utilizarse espacios, sólo admite letras ("ñ" no) y números.**

- El alta de la profesora/profesor** se realiza rellenando estos datos:

Introduce tu nombre o apodo y pulsa "Entrar" para unirse al juego.

PROFE

(introduce el nombre del centro)

1 Grupo de juego

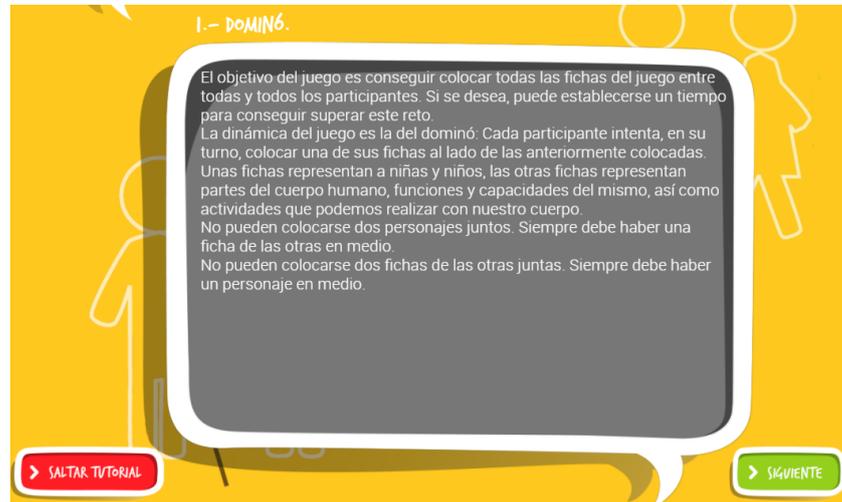
Introduce el nombre del centro y el grupo de juego (deja 1 si no hay más grupos jugando en tu centro). **IMPORTANTE:** el nombre del centro y el grupo de juego debes dárselo a las jugadoras y jugadores para que puedan conectarse al mismo grupo de juego.

Todos los participantes deben escribir exactamente igual el nombre del colegio.

Aparecerá entonces **el tutorial inicial del juego**.

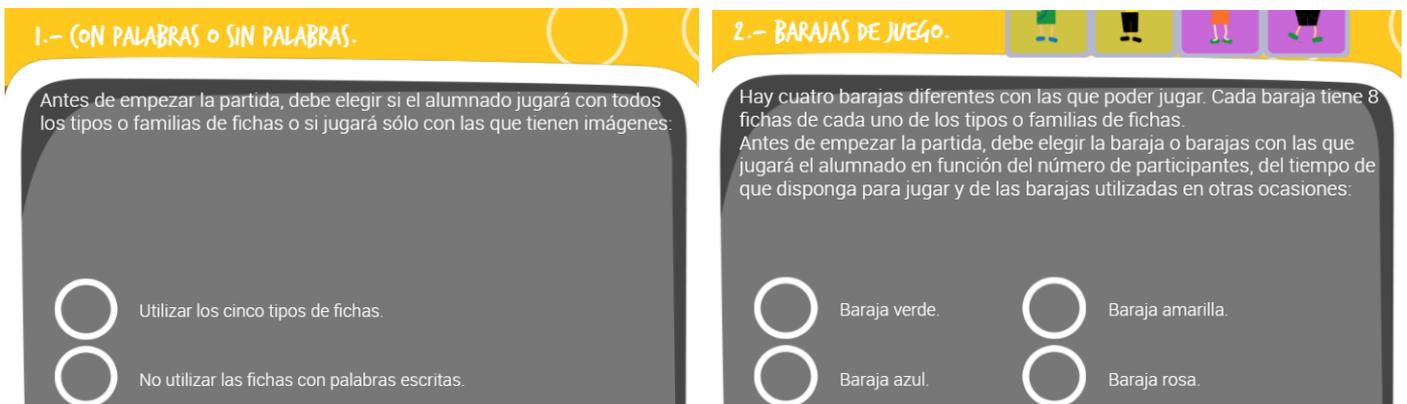
Tenemos dos opciones:

- progresar en el tutorial clicando en el botón verde "Siguiente".
- o también se puede saltar el tutorial clicando en el botón rojo "Saltar tutorial".



Al finalizar el tutorial, aparecerán **las posibilidades de configuración del juego**.

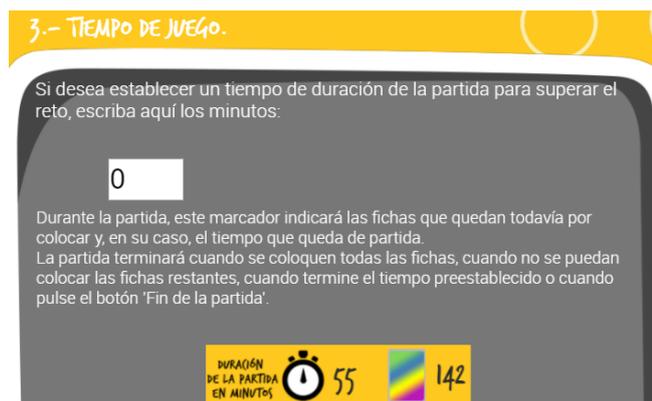
Por ejemplo, si se desean utilizar palabras; o si hay 4 barajas de cartas, la posibilidad de seleccionar la(s) baraja(s) de cartas que deseemos.



En el juego también se puede establecer el **tiempo de juego**.

En varios juegos, se puede establecer **una puntuación máxima**, de tal forma que el juego finaliza al alcanzar ese número de puntos.

Además, la profesora o profesor en su pantalla tiene el **botón para finalizar el juego**.



Tras haber seguido todos los pasos, aparecerá la pantalla inferior, donde se muestra a la profesora o profesor y el juego está listo para comenzar. Al llegar a esta pantalla, la profesora o profesor debe esperar a que el alumnado entre en el juego.



4- El siguiente paso es **dar de alta a cada alumno y alumna**, rellenando estos datos:

Introduce tu nombre o apodo y pulsa "Entrar" para unirte al juego.

(introduce nombre o apodo)

(introduce el nombre del centro)

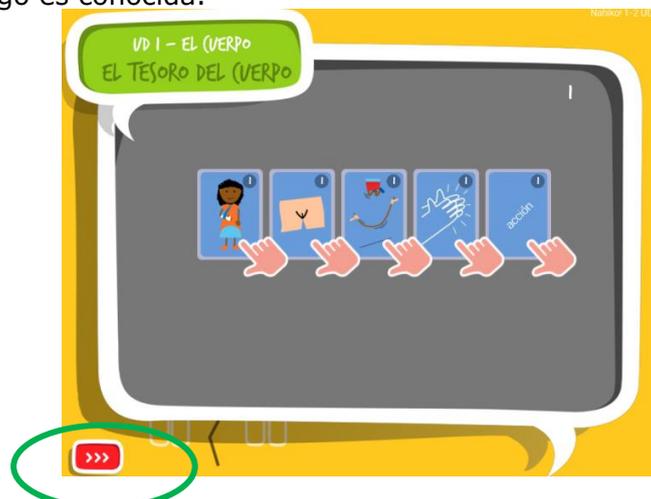
1 Grupo de juego

Pide a tu profesora, o profesor, el nombre del centro y grupo de juego que deberás introducir para conectarte al grupo de juego.

Importante:

- Es necesario que todo el alumnado **escriba el nombre del centro de la misma forma**.
- Tener en cuenta que **no pueden utilizarse espacios**, sólo acepta letras (**no acepta la letra "ñ"**) y números.
- El alumnado, **como mucho, puede dividirse en grupos de juego de 12/14 jugadores/as** y jugar varias partidas en paralelo. El alumnado de cada grupo de juego debe escribir el mismo número de grupo de juego.

Al alumnado también le aparecerá **un tutorial**. Hay opción de saltarse el tutorial pulsando el botón rojo. Por ejemplo, si las primeras partidas de juego se ha realizado el tutorial y la dinámica de juego es conocida.



Tras realizar o saltarse el tutorial, se muestra la **siguiente pantalla**, donde aparece el alumno/a:



5- En la mayoría de los juegos, para poder jugar, se necesita dar de alta al profesorado y a dos alumnos/as. Por tanto, la siguiente configuración:



Lo que el alumnado verá en sus pantallas

Colores de las caritas:

- **Verde:** jugadores/as que se han dado de alta en el juego.
- **Azul:** jugador/a de esa pantalla.
- **Blanco:** jugador/a que tiene el turno de juego.
- **Gris:** jugador/a que ha salido del juego, porque su equipo ha perdido la conexión, por ejemplo. Si se ha dado de alta antes del comienzo del juego (si ha tenido una carita verde), podrá volver a entrar utilizando exactamente el mismo nombre y se conectará a su grupo de juego. Pero, mientras tanto, el juego no parará, sino que seguirá adelante.

Recordatorio: Los juegos están diseñados para que **máximo jueguen 12/14 jugadores/as**. Es decir, en la pantalla hay espacio para las 12/14 caritas de los jugadores/as donde se indicará el turno de cada uno/a.

6- Ahora sí, **el profesor/a puede pulsar el botón "Comenzar juego" para que comience el juego.**



Lo que el profesorado verá en su pantalla

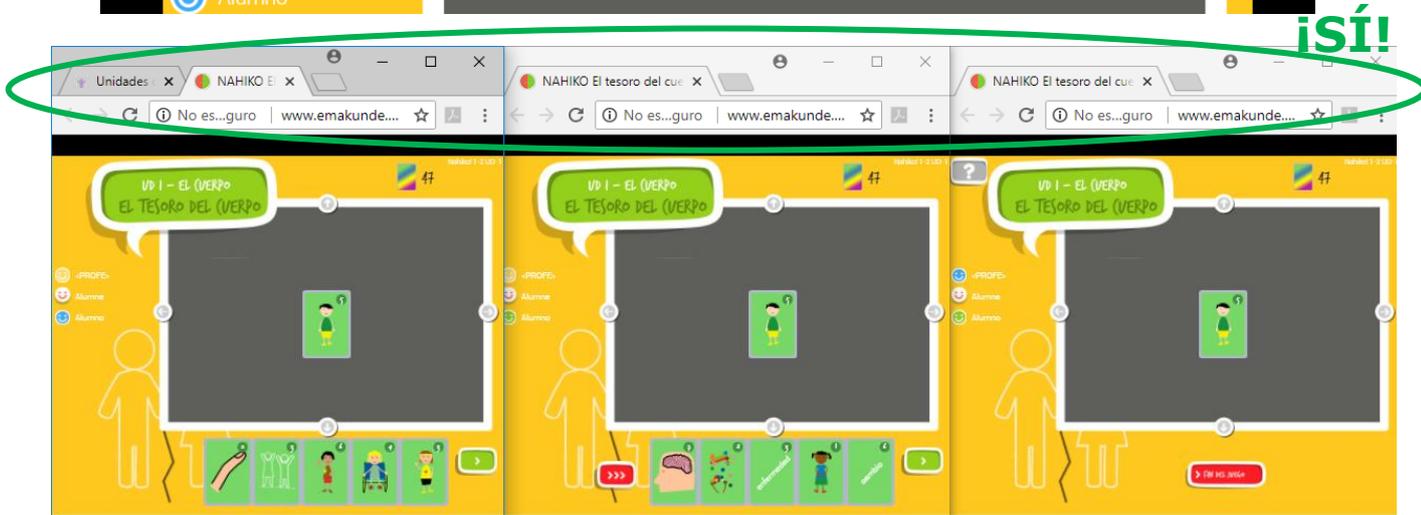
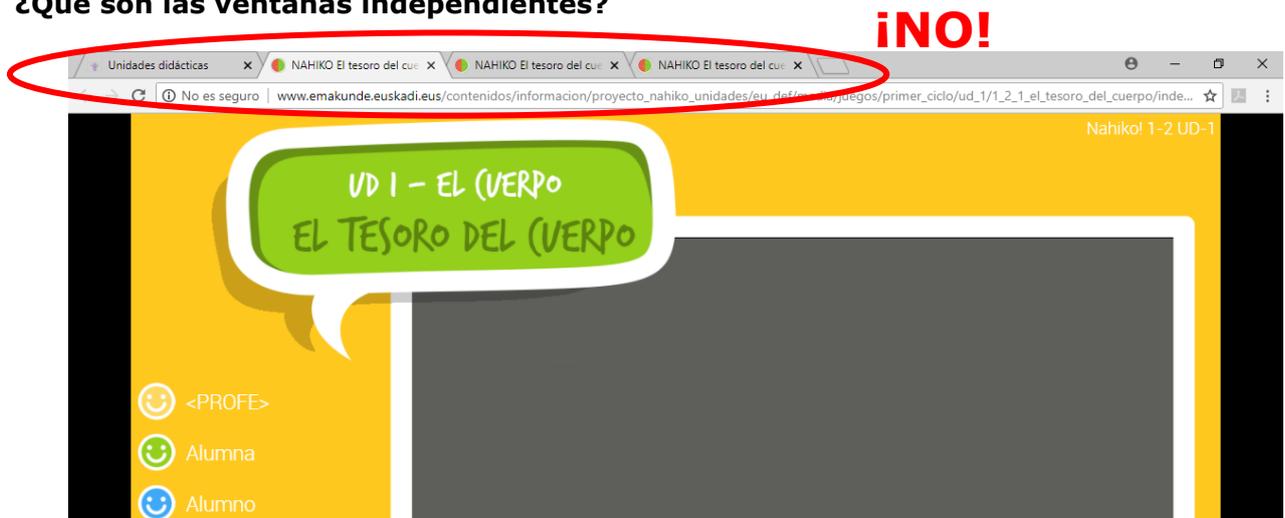
E. ANEXO: JUEGOS PARA JUGAR ONLINE A TRAVÉS DE INTERNET

E3. CÓMO CREAR VENTANAS INDEPENDIENTES EN EL NAVEGADOR

18. CREAR VENTANAS INDEPENDIENTES

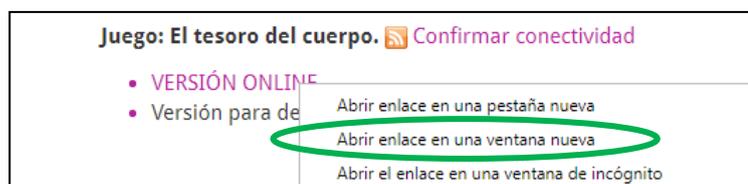
Recordad que, en caso de utilizar un único ordenador para jugar, se deben utilizar ventanas independientes para jugar.

¿Qué son las ventanas independientes?



¿Cómo se crean?

1. En primer lugar, clicar con el botón derecho sobre el enlace "VERSIÓN ONLINE" y seleccionar la 2ª opción "Abrir enlace en una **ventana** nueva" para crear una ventana independiente. Repetir esta acción cuantas veces haga falta.



2. A continuación, clicar sobre este icono que está en la parte superior derecha de cada ventana para empuqueñecer las ventanas y modificar sus tamaños y posiciones en la pantalla.