

BITÍN EN EL ZOOLOGICO

Forma parte de una serie de juegos que tiene como característica principal el estar formada por animados interactivos, los cuales incluyen una elevada cantidad de animaciones de dibujos infantiles con los efectos sonoros y música asociados, lo cual eleva a un nivel muy alto la motivación del niño por el juego.

Los juegos que conforman esta serie se basan en un personaje principal: Bitín, el cual se ve enfrascado en diversas aventuras: Bitín en el campo y Bitín en el Zoológico ya concluidos, y Bitín en las cavernas y Bitín en el parque de diversiones en producción. Para llegar a su meta Bitín debe enfrentarse a diferentes situaciones, relacionadas con el entorno del juego, así como responder a diferentes preguntas que se encuentran asociadas a cada uno de los cofres que aparecen en el escenario, pues cada cofre contiene una herramienta o recurso que Bitín debe emplear para realizar las acciones necesarias para llegar a su meta.

Este juego se desarrolla en un zoológico y en el recorrido el niño puede "interactuar" con una gran cantidad de animales, que se encuentran dentro de sus jaulas, algunas de ellas tapadas y que es preciso antes poseer las herramientas para destaparlas, los cuales reaccionarán ante las diferentes situaciones incluyendo los sonidos correspondientes.

Para Bitín obtener una herramienta el niño debe responder la pregunta contenida en el cofre presentada en una "pizarra" y el niño tendrá la oportunidad de enfrentarse en más de una ocasión a la pregunta en dependencia de su actuación anterior, pero la puntuación que obtendrá estará en correspondencia con el intento en que se responde la pregunta.

Para responder a la pregunta asociada a cada cofre el niño debe aproximar a Bitín al cofre de manera que se active, lo cual se indicará con un sonido característico y un cambio en su apariencia y entonces presionar la barra de espacio. A continuación se le mostrará, en una pizarra, el ejercicio que debe responder. Si el niño falla en la respuesta a la pregunta, generalmente dos o tres veces, se le brinda la respuesta correcta y se invalida el cofre.

Esta versión ejercita conocimientos de la matemática escolar, en específico las operaciones aritméticas básicas.

Como estímulo al desempeño del niño, este podrá acceder a dos galerías de animales, pero para ello debe haber acumulado más de 2000 puntos. Este

premio incluye información sobre diversos animales con sus imágenes, información sobre su hábitat y características, así como las locuciones correspondientes.

TIPO DE PRODUCTO: JUEGO

SUBSISTEMA DE ENSEÑANZA: General y Especial

NIVEL: Primario

GRADOS DE ESCOLARIDAD: 1ro a 6to.

ASIGNATURAS CON QUE SE VINCULA: Matemática

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:

- Microprocesador Pentium 100 Mhz
- Memoria RAM: 16 Mb
- Espacio en HD: 50 Mb
- Resolución: 640x480
- Profundidad de color: 24 bits o más
- Tarjeta de sonido: Sí
- Lector de CD-ROM: Sí (10 x)
- Mouse: Sí

REQUERIMIENTOS DESEABLES:

- Microprocesador Pentium 166 Mhz
- Memoria RAM: 16 Mb
- Espacio en HD: 50 Mb
- Resolución: 640x480
- Profundidad de color: 24 bits o más
- Tarjeta de sonido: Sí
- Lector de CD-ROM: Sí (40 x)
- Mouse: Sí

CARACTERÍSTICAS MULTIMEDIA: Es un producto multimedia, en el que se integran más de un centenar de animaciones, con sus efectos de sonido correspondientes, 12 videos, más de 200 locuciones y los textos correspondientes, así como varios fondos musicales expresamente compuestos para el producto.

PLATAFORMA DE TRABAJO: Windows 9x

SOPORTE DE ALMACENAMIENTO: CD-ROM

CANTIDAD: 1

TRABAJO EN RED: No

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN UTILIZADO: Multimedia Toolbook v 5.