

# Metodología de desarrollo

<b>GLOBAL</b>	<b>Libros, dossiers y PDFs</b>	<p>Los contenidos básicos de los libros se desarrollan por especialistas en cada temática.</p> <p>En la primera fase se costearon las traducciones para algunos idiomas. Actualmente, se están realizando convenios y buscando traductores voluntarios para la traducción de los materiales.</p> <p>A medida que los libros son traducidos por voluntarios altruistas (similar a la wikipedia), se van generando los PDFs gratuitos en estos idiomas (descarregables desde la web).</p> <p>Los voluntarios traducen los textos en formularios online conectados a nuestros servidores. Estos textos traducidos se guardan en ficheros xml. Desde el programa de maquetación se importan estos ficheros y luego se revisan las cajas de texto actualizadas. Finalmente se generan los PDFs para impresión y para difusión a través de Internet.</p>
	<b>Multimedia</b>	<p>A medida que los contenidos se vayan traduciendo, éstos ya estarán disponibles automáticamente porque en los multimedia no hay el proceso intermedio de maquetación como sucede en los libros y dossiers.</p> <p>El profesorado y el alumnado podrán proponer actualizaciones de los materiales aportando correcciones, nuevos ejercicios, nuevas tipologías de actividades, etc. Existirá un grupo de trabajo que coordinará todo este proceso de actualización.</p> <p>También se facilitarán librerías de código en HTML 5 documentadas para que los voluntarios generen nuevas actividades y ejercicios que mejoren los contenidos interactivos (como si desarrollaran nuevas Apps).</p>
	<b>Idiomas</b>	<p>En España, además del español, están en todos los idiomas no oficiales: catalán, gallego, euskera, asturiano, occitano y aragonés.</p> <p>En una primera fase se traducirán a los 6 idiomas oficiales de la UNESCO para que posteriormente sea más fácil la traducción a cualquier otro idioma.</p> <p>En una segunda fase, se traducirán a los 24 idiomas oficiales de la UE.</p> <p>Simultáneamente, también se irán traduciendo a idiomas no oficiales y de otros países.</p> <p>Las traducciones pueden ser realizadas por colaboraciones altruistas (profesores, monitores de ajedrez, voluntarios de wikipedia, etc.) y/o convenios con fundaciones para posibilitar que todos los materiales estén disponibles en cualquier idioma.</p>

<b>Innovación software</b>	<b>Traducción</b>	<b>Libros PDFs Dossiers</b>	<p>Actualmente ya está desarrollada una versión para la traducción online de estos tipo de materiales.</p> <p>Pero se debe mejora este software para que varios traductores puedan trabajar sobre los mismos documentos y también para optimizar el tiempo de gestión en la asignación de las tareas de traducción.</p>
		<b>Multimedia</b>	<p>Desarrollar una versión similar para traducir los multimedia interactivos. Todos los textos de los multimedia están en ficheros xml separados del código de programación.</p>
	<b>Adaptabilidad audio</b>		<p>Incorporar el software ReadSpeaker para que opcionalmente los usuarios puedan escuchar los textos, que aparecen en la pantalla, en cualquiera de los idiomas disponibles y con voz masculina o femenina.</p> <p>Además, de facilitar el uso de estos contenidos a personas con discapacidad visual o con problemas de lectura, también servirá para potenciar el aprendizaje de idiomas.</p>
	<b>Código abierto</b>		<p>Todo el código de programación se desarrolla en HTML 5 y Javascript para asegurar la compatibilidad en cualquier dispositivo conectado a Internet (móviles, tablets, computers, etc.). Todo ello facilitará las actualizaciones, las innovaciones y la integración de las aportaciones realizadas por programadores voluntarios (profesionales, aficionados y alumnado).</p>



Temáticas	
Bloque Siente	Bloque Aplica
Educación en valores (1)	Emprendeduría (2)
Educación emocional (1)	Comunicación (2)
Creatividad (1)	Cultura de paz (3)
Inteligencia existencial (5)	Sostenibilidad y ecología (3)
Cultivar la felicidad (5)	Educación para la salud (4)
	Economía del Bien Común (3)

Los números indicados entre paréntesis al lado de las temáticas muestran la prioridad con que serán desarrolladas estas temáticas.

Los dossiers se pueden desarrollar por cursos (desde primero a sexto curso) o por temáticas.

También cada temática se puede desarrollar cooperativamente con varias escuelas a través de la idea eTwinning. De esta manera, todas las temáticas se podrían desarrollar simultáneamente.

En cada dossier se introduce los contenidos a través de una historieta porque se pretende que los contenidos sean aprendidos mediante la experimentación y el sentimiento.

Todo esta parte de los bloques “Siente” y “Aplica” del proyecto “Juega y aprende” está totalmente planificada para ser desarrollada completamente.

Mediante los contenidos de estas temáticas se contribuirá a mejorar la educación integral del alumno, se diseñará una educación para la comprensión y se trabajará transversalmente desde las distintas asignaturas. En cambio, a través de los contenidos de los bloques “Aprende” y “Piensa” se pretende potenciar las capacidades intelectuales del alumnado.

Cada temática tiene 48 dossiers y sus respectivos multimedia interactivos para que se trabajen en los seis años de la etapa de primaria. Por lo tanto, está planificado que cada año se puedan trabajar 8 dossiers (uno por mes), tal como se indica en los índices de cada temática.

Los multimedia presentarán muchas más actividades que los dossiers. También cada escuela podrá aportar nuevos contenidos a los dossiers (fotografías, textos, ejercicios e incluso otras historietas que permitan educar mediante las culturas de otros países).

Para los centros educativos de primaria (6 a 12 años).

Pruebas fáciles y basadas en los materiales multimedia del “Juega y aprende” para que puedan participar todos los alumnos del centro.

La finalidad del concurso es doble: una, potenciar las capacidades intelectuales del alumnado y, otra, fomentar la solidaridad del alumnado.

La periodicidad sería anual y constaría de una fase inicial a través de Internet y con corrección automática para simplificar el proceso y reducir los costes al máximo.

La posibilidad de realizar pruebas finales presenciales con los mejores participantes y establecer el tipo de premios del concurso dependerá de cuales sean los patrocinadores.

La inscripción al concurso (1 € o equivalente por alumno) se destinaría a hacer Teaming hacia una causa solidaria. Esta causa solidaria puede ser para asociaciones de discapacidades intelectuales y/o Síndrome de Down.

También, se puede cooperar con asociaciones que organizan otros concursos escolares para potenciar las capacidades intelectuales del alumnado en la etapa de primaria.

Posteriormente, este concurso se podría ampliar a los centros educativos de secundaria.