



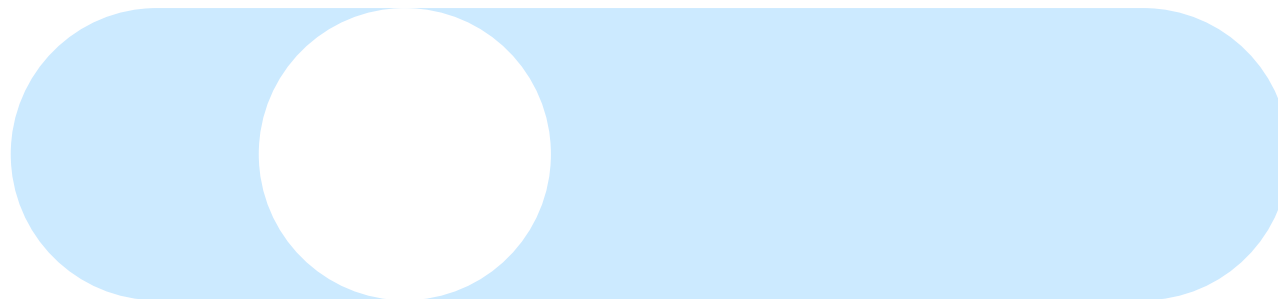
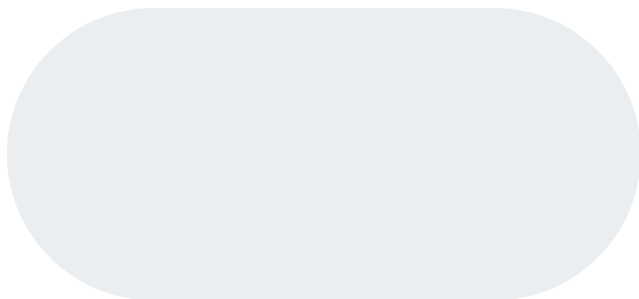
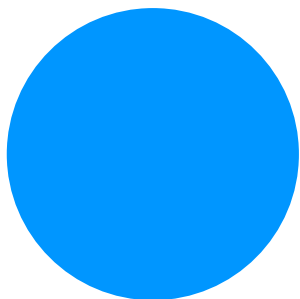
Manual del juego

V 8.1.5

Julio, 2024

entredes
red eléctrica

1. Introducción
2. Red Eléctrica en dos minutos
3. Los contenidos de las preguntas del juego
4. Distribución de las preguntas en el juego
5. ¿En qué plataformas está disponible el juego?
6. Pasos para instalar el juego
7. ¡Comenzamos a jugar!
8. Utilidades del juego para los profesores
9. Menú de configuración de audio
10. El tablero
11. Modos de juego: Modo Clásico
12. Modos de juego: Modo Reto
13. Modo de juego: Modo Aula



Red Eléctrica ha creado Entredes, un juego digital para que los alumnos de 1º, 2º, 3º y 4º de la ESO puedan repasar sus contenidos curriculares de una manera amena y, al mismo tiempo, conocer cómo funciona el sistema eléctrico español.

Para ello, los jugadores recorrerán el país viajando por las principales líneas y subestaciones de la red de transporte de electricidad, a medida que vayan acertando preguntas de seis materias diferentes.

Un apoyo didáctico eficaz para el profesor en las clases.

Una herramienta de repaso atractiva y divertida para los alumnos en casa.



Red Eléctrica es la empresa responsable en nuestro país de la operación del sistema eléctrico y de la red de transporte de energía eléctrica en alta tensión.

Operador del sistema eléctrico español

Red Eléctrica tiene la misión de asegurar el funcionamiento del sistema eléctrico español, garantizando el suministro de electricidad a todos los consumidores las 24 horas del día, los 365 días del año.

Para ello, a través del Centro de Control Eléctrico, coordina la información que se genera desde que se produce la energía eléctrica en las centrales hasta que llega a los puntos de consumo.

Transportista y gestor de la red

Red Eléctrica transporta la electricidad desde las centrales de generación hasta los puntos de distribución.

La red de transporte está compuesta en la península ibérica por líneas eléctricas y subestaciones de 400 y 220 kilovoltios (kV), y en las Islas Baleares y Canarias por las mismas infraestructuras, pero con tensiones iguales o superiores a 66 kV. También la conforman las líneas de interconexión con otros países.

Las líneas eléctricas transportan la electricidad de un lugar a otro y en las subestaciones se modifica el nivel de tensión de la electricidad para adaptarla a las necesidades de las diferentes redes y consumidores.

Los contenidos de las preguntas del juego

Las preguntas de las materias de Física y Química; Geografía e Historia; Lengua y Literatura, y Matemáticas responden al currículo oficial aprobado por la ley educativa vigente y han sido seleccionadas y redactadas por profesores de la ESO en activo. Además, cada una de ellas está dividida en diferentes bloques de contenidos que reflejan el temario escolar.








Las del sector eléctrico han sido elaboradas por expertos de Red Eléctrica con el objetivo de dar un repaso por los conceptos más importantes del ámbito de la electricidad, adaptándolos al nivel de los estudiantes de 2º, 3º y 4º de la ESO.

Ocio y Cultura pretende ser una opción más liviana donde se aborden temas de música, arte, deporte, cine y actualidad. En esta opción se han añadido 50 preguntas relacionadas con la óptica y la fotónica, realizadas por la Sociedad Española de Óptica (SEDOPTICA) y el Comité Español de Iluminación (CEI).

La Real Academia Española (RAE) ha revisado todos los textos del juego, asegurando el correcto uso del castellano.



Distribución de las preguntas en el juego

		1.º de la ESO	2.º de la ESO	3.º de la ESO	4.º de la ESO	Total
Biología		600	0	0	0	600
Física y química		0	600	600	600	1.800
Geografía e historia		600	600	600	600	2.400
Lengua y Literatura		600	600	600	600	2.400
Matemáticas		600	600	600	600	2.400
Sector eléctrico			750			750
Ocio y cultura			750			750
Total						11.100

¿En qué plataformas está disponible el juego?

El juego está desarrollado en 3D con el motor UNITY y está disponible en tres versiones:

- Para equipos informáticos con el sistema operativo Windows, Linux o macOS (Tienda oficial).
- Para tabletas iOS y Android, a través de la plataforma App Store y Google Play, respectivamente.



Requisitos mínimos del sistema

Ordenadores

- Sistemas operativos: Windows 7, Ubuntu 10.10+, Mac OS X 10.7+ o posteriores.
- Tarjeta de vídeo: capacidades DX9 (Shader modelo 2.0).
- CPU: compatible con el conjunto de instrucciones SSE2.

iOS

- iOS 6.0 o posteriores.

Android

- Android 4.0.3 / API level 16 / OpenGL 2.0 o posteriores

Windows

- Descargar la aplicación desde la página oficial de Red Eléctrica.
- Seleccionar la aplicación compatible con tu equipo y hacer doble clic en el ejecutable EMPEZAR A JUGAR.
- En el caso de que un antivirus bloquee la ejecución, se deben dar permisos para la misma.

Linux

- Descargar la aplicación desde la página oficial de Red Eléctrica.
- Seleccionar la aplicación compatible con tu equipo y hacer doble clic en el ejecutable EMPEZAR A JUGAR.
- Si no lo hace automáticamente, para que el sistema reconozca estos archivos como ejecutables, hay que pulsar el botón derecho del ratón sobre ellos, seleccionar la pestaña 'permisos' y activar la opción 'permitir ejecutar el archivo como un programa' o 'Es ejecutable'.

macOS

Descargar la aplicación desde App Store.

iOS

Descargar la aplicación desde App Store.

Android

Descargar la aplicación desde Google Play.



¡Comenzamos a jugar!

Al iniciar el juego en la versión Windows, Linux o macOS el juego se mostrará en pantalla completa. Para entrar y salir de la pantalla completa, se debe pulsar la combinación de teclas Alt + enter.

Modos de juego y personajes

El juego Entredes tiene tres modos de juego: clásico, reto y aula. Hay seis personajes para elegir con rasgos y colores propios como seña de identidad. Antes de iniciar la partida, cada jugador debe elegir el modo de juego y el personaje con el que quiere jugar y ponerle el nombre que más le guste.



Para los profesores

Modo Aula

- Herramienta de apoyo en las aulas para repasar las materias.
- Capacidad de seleccionar materias y bloques concretos de cada curso en función de sus necesidades.
- Posibilidad de seleccionar los criterios del juego, en función del tiempo que se disponga en el aula.

Para los alumnos

Modo Aula

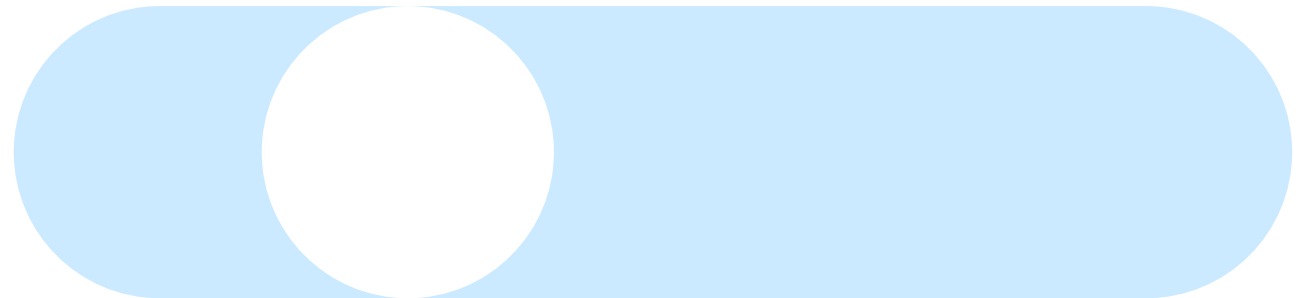
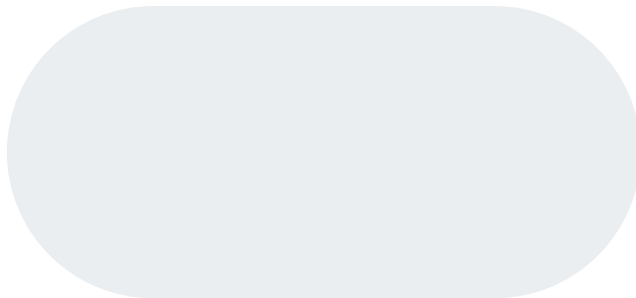
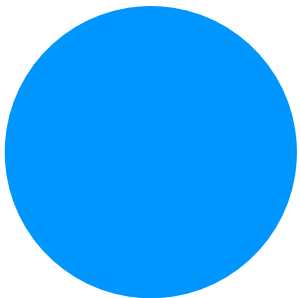
- Para repaso de materias y bloques concretos.

Modo Clásico

- Juego para competir con compañeros y familiares en casa. Seis categorías.

Modo Reto


- Para un solo jugador, retándose a sí mismo para sacar mejores notas en cada partida. Seis categorías.



Configuración

Música  

Efectos  

Pulsando el botón  tanto al inicio como durante el juego, se accede al menú de sonido donde se puede configurar el volumen de la música de fondo y de los efectos de sonido.

Pulsando el botón  se quita el sonido por completo.

Este es el mapa por el que viajan los jugadores que eligen el modo clásico o reto.



Red Eléctrica ha querido representar en el tablero una versión esquemática de la red de transporte del sistema eléctrico español, incorporando algunas de las líneas y subestaciones que lo conforman.

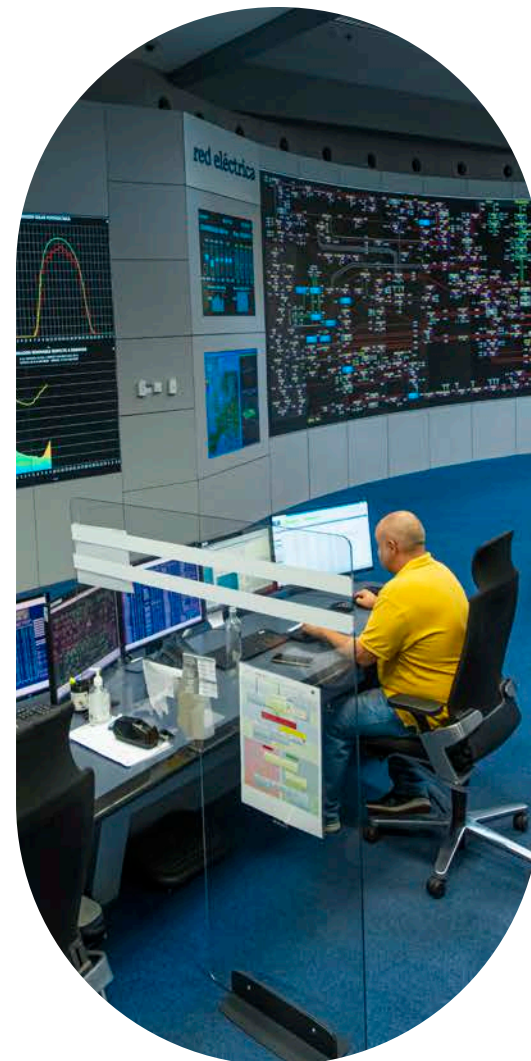
La **casilla central** reproduce el Centro de Control Eléctrico Nacional (Cecoel). Es la casilla situada en el centro del tablero, desde la que se comienza la partida y a la que hay que volver cuando ya se han conseguido los apoyos de los seis colores. Si el jugador cae en ella sin finalizar la obtención de todos los apoyos, podrá elegir la categoría de la pregunta.

Los caminos representan las principales líneas eléctricas de la red de transporte. Estos caminos están formados, a su vez, por **casillas ordinarias** y **casillas de dados**.

Cuando el jugador cae en las casillas ordinarias, se le formula una pregunta de la materia correspondiente al color que tenga dicha casilla. Cuando llega a unas casillas de dados, vuelve a tirar otra vez.

Las **casillas de subestación** simbolizan las subestaciones eléctricas. Estas casillas son de mayor tamaño que las ordinarias y tienen una subestación del mismo color junto a ellas. Cuando el jugador acierta las preguntas en una de estas casillas, consigue un apoyo eléctrico. El objetivo es conseguir seis apoyos de diferente tonalidad.

Las **casillas de interconexión** representan las interconexiones internacionales y permiten a los jugadores saltar a otra interconexión del mismo país ahorrando tiempo.



Los jugadores compiten para iluminar en su ficha los seis apoyos correspondientes a las seis materias del juego. En este modo, el número mínimo de jugadores es dos y el máximo seis. Además, se pueden elegir uno o varios cursos.

¿Cómo pueden conseguirlo los jugadores? Recorriendo las líneas y contestando correctamente a las preguntas que se les formulan en las casillas de subestaciones.

Una vez acertada la pregunta, se iluminará el apoyo con el color correspondiente en la ficha del personaje. Cuando el jugador haya conseguido iluminar sus seis apoyos, tendrá que dirigirse hacia la casilla central, es decir, al Centro de Control Eléctrico (Cecoel). Allí, tendrá que acertar como mínimo tres de las seis preguntas.



Modos de juego: Modo Clásico

Si lo consigue, se reproducirá una infografía sobre el funcionamiento del Centro de Control.

Para ganar el juego tendrá que acertar una última pregunta sobre esta animación.

Los jugadores solo tendrán que ver la infografía una vez en cada partida. Si se llega más veces a la casilla central, el jugador la puede obviar pulsando sobre ella, aunque sí que tendrá que responder a la pregunta.


Para recorrer las líneas, los jugadores deberán acertar las preguntas de las casillas ordinarias en las que caen. En cada turno, el jugador lanzará el dado pulsando sobre él. El resultado marcará las casillas a las que se puede desplazar.



Modos de juego: Modo Clásico

Cada pregunta tendrá cuatro posibles respuestas. Solo una de ellas será la correcta.
El jugador dispondrá de 40 segundos para responder en cada pregunta. Si falla la respuesta, perderá el turno.
La respuesta correcta se marcará en verde y la incorrecta en rojo.



Durante la partida, pulsando en el botón con el icono del mapa  (abajo a la izquierda), los jugadores pueden acceder a una panorámica del tablero. Esta vista dará una mejor perspectiva de la situación en el tablero del propio jugador y del resto de los personajes.



Pulsando de nuevo el mapa, el jugador volverá a su recorrido.

Para salir del juego antes de terminar la partida, se pulsa en el icono , que da la opción de guardarla por si se quiere continuar en otro momento. Solo puede haber una partida grabada al mismo tiempo. Si se guarda de nuevo, se elimina la partida anterior.

Modos de juego: Modo Reto

Este modo de juego es para un solo jugador. Al igual que en el modo clásico, el objetivo es conseguir iluminar en su ficha los seis apoyos con los colores correspondientes a las seis materias del juego.

El reto es que el jugador se supere a sí mismo y complete el juego cada vez en menos tiempo y con la puntuación más alta.

El jugador puede ver los puntos que va obteniendo debajo de la ficha de su personaje. Cada casilla ordinaria vale 25 puntos y cada casilla subestación 75.

Durante el juego, tanto si el jugador responde correctamente como si no, la casilla queda bloqueada y deja de contar para el movimiento del jugador.

El resto de las reglas del juego son iguales a las del modo clásico. También se pueden elegir uno o varios cursos.

Al final del juego se mostrará una tabla con las estadísticas de la partida.



La relevancia de este modo es que los profesores y alumnos pueden elegir bloques específicos del temario de una o varias materias. Cada bloque tiene un número de preguntas asociadas.

El objetivo de los jugadores que compiten es llegar lo antes posible a la casilla final.

El número mínimo de jugadores es dos y el máximo, seis.

También se pueden seleccionar los tiempos para responder cada pregunta y el número de casillas del recorrido. De esta manera, se puede configurar el juego según el tiempo de que se disponga en el aula o en casa.

En función del número de preguntas elegidas y del número de jugadores, el sistema propone un número máximo de casillas para recorrer en el tablero de juego. Los jugadores pueden disminuir este número de casillas hasta un mínimo de cinco



Número de jugadores: 2 (Mín: 2 / Máx: 6)

Tiempo por turno: 40 (Mín: 10 / Máx: 150)

Número de casillas: 8 (Mín: 5 / Máx: 8)

1.º de la ESO | 2.º de la ESO | 3.º de la ESO | 4.º de la ESO | Generales

Matemáticas \sqrt{x}	<input checked="" type="radio"/> Áreas	30
Física y Química	<input checked="" type="radio"/> Cuerpos en el espacio	32
Geografía	<input type="radio"/> Divisibilidad y números enteros	50
Lengua y Literatura	<input type="radio"/> Ecuaciones de primer grado	52
	<input type="radio"/> Ecuaciones de segundo grado	30
	<input type="radio"/> Estadística	31

Preguntas seleccionadas: 32

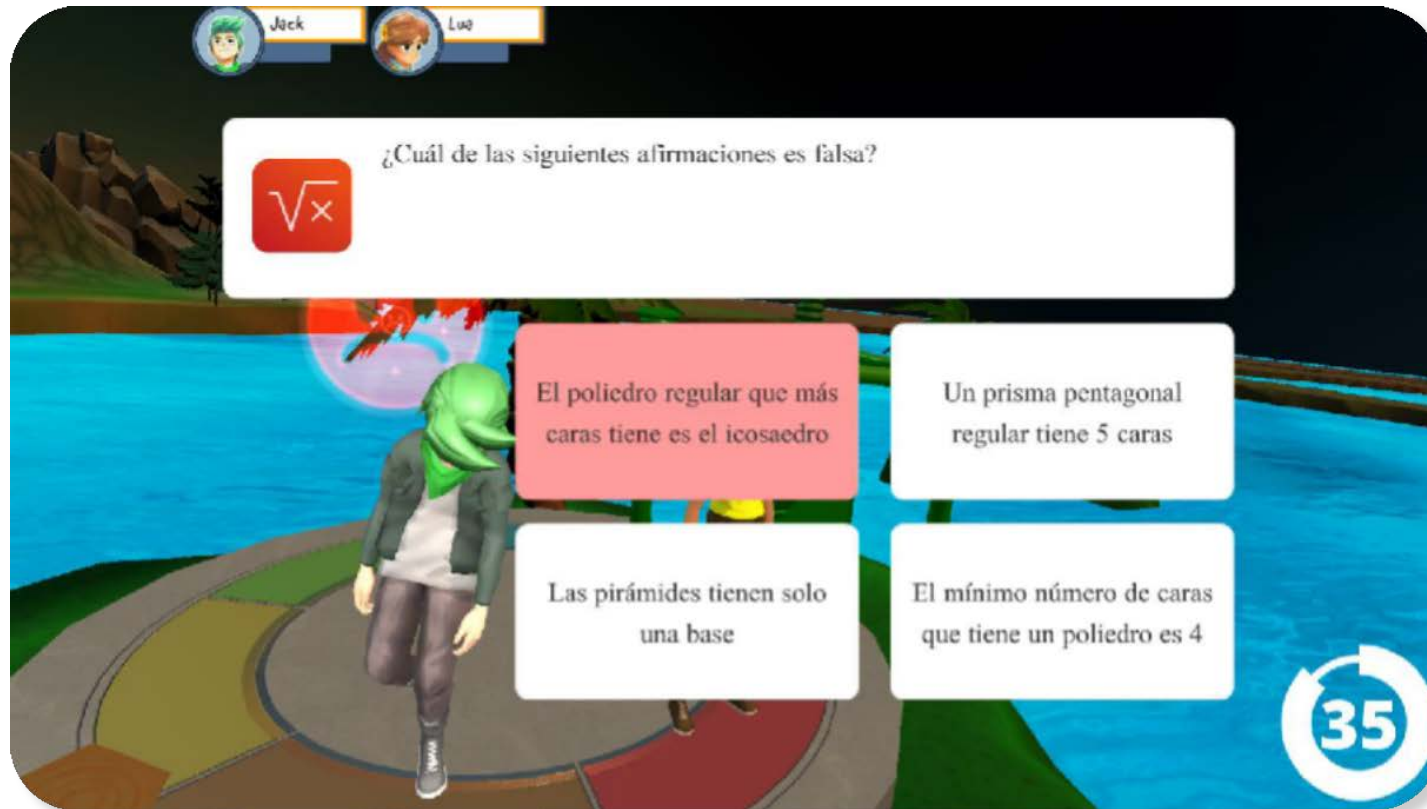
OK

Una vez configurada la partida, se podrá escoger entre tres caminos distintos para hacer el recorrido.

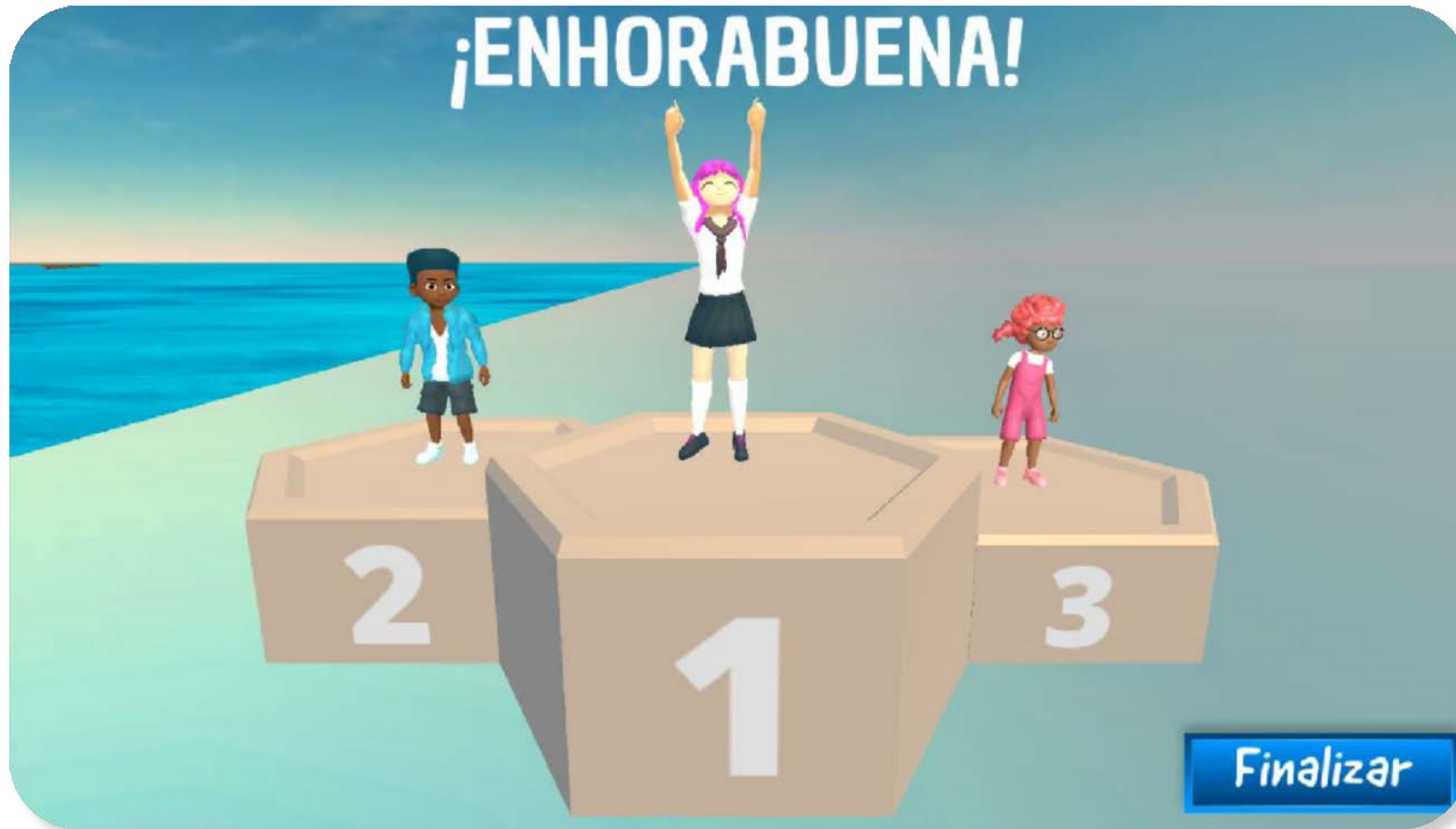
Los jugadores compiten por llegar lo antes posible a la última casilla. Para ello, deberán acertar las preguntas que se les formule en cada casilla del camino.



Si el jugador no acierta la pregunta, el turno pasa al siguiente personaje que tiene cinco segundos menos para contestar la misma pregunta y, así sucesivamente, con todos los jugadores de la partida. El que la acierte se queda con el turno. Si no la acierta ninguno, vuelve el turno al jugador que había comenzado la ronda, pero se formula una pregunta nueva.



Cuando un jugador llega al final del recorrido, gana la partida, pero el resto de los jugadores aún tienen opción de igualar la hazaña si consiguen completar el recorrido sin fallar ninguna pregunta.



redeia

El valor de lo esencial

red eléctrica

reintel

hispasat

redinter

elewit