



Manual de usuario

Omnitux



Con el apoyo de:

USAC
Facultad de Ingeniería
Universidad de San Carlos de Guatemala

INTRODUCCION

Omnitux es una aplicación dirigida a niños de 5 a 8 años, que cursan el nivel pre primario. Tiene como principal objetivo que el usuario tenga un acercamiento con el uso de la computadora, desarrollando capacidad de asociación de objetos por medio de juegos didácticos, así como también aprender sobre elementos como: medios de transporte, animales, geografía, escritura, arte y elementos de la cultura de Guatemala.



FICHA TÉCNICA

Nombre de la aplicación: Omnitux

Edad recomendada: 5 a 8 años

Propósito del programa

El principal propósito de omnitux es que el usuario desarrolle sus capacidades mediante el uso de mini juegos didácticos que contienen figuras y sonidos, que van desde un bajo nivel de dificultad hasta un alto nivel de exigencia. Así mismo, aprender los diferentes componentes de una computadora.

Competencias que desarrollarán

- Habilidades numéricas básicas
- Asociar los sonidos de los animales
- Escritura
- Capacidad de memorizar cosas
- Razonamiento lógico

Contenidos que se abarcan

- Rompecabezas
- Memoria
- Geografía
- Arte
- Escritura
- Diferencias entre objetos
- Números
- Instrumentos musicales
- Animales



MANUAL DE USUARIO

Interfaz principal de Omnitux: La interfaz principal o pantalla de inicio de esta aplicación, se muestra de la siguiente manera. Esta aparecerá cada vez que se inicie Omnitux.



Listado de actividades

1. Manipulación del ratón
2. Aprendizaje
3. Asociaciones
4. Memorizar cartas
5. Rompecabezas
6. Diferencias
7. Números
8. Escritura
9. Arte
10. Geografía

La aplicación tiene un icono de opciones, el cual está representado por un cohete, y aquí está contenida la siguiente configuración:



En este apartado se pueden configurar aspectos básicos del funcionamiento de la aplicación.

Resolución de pantalla

Ajusta la forma en la que se ve la aplicación en pantalla de la computadora

Volumen de la música

Es un controlador del volumen del sonido de la aplicación, donde el usuario ajusta la música a su gusto.

Descripción de contenidos

- **Asociaciones**

Estas actividades permiten al niño conocer a los animales desde su lugar de habitaad, como es y es el sonido que los distingue.

- **Esquemas o Mapas**

Esta aplicación es de un nivel más avanzado incluso hasta para un adulto es la identificación de mapas o banderas de todo el mundo. Esto permite que el estudiante conozca las ubicaciones de los países y sus banderas.

- **Actividades de conteo**



El objetivo de la actividad es que el estudiante o usuario pueden aprender a encontrar números y de esa manera aprender el orden de los números.

- **Rompecabezas**

Uno de los objetivos de esta aplicación es mejorar su capacidad de observación, análisis, concentración y atención. Ejercita su memoria visual, puesto que deben tener un esquema previo a como era el puzzle y recordar en qué lugar tienen que colocar cada pieza.

- **Memorizar cartas**

Este tipo de juegos a muy temprana edad ayuda a ejercitar el cerebro en forma saludable, mejora la concentración, potencia las habilidades cognitivas y entrena la memoria visual.

- **Escritura**

Una actividad que ayuda al estudiante o usuario a saber cómo escribir una palabra de forma divertida.

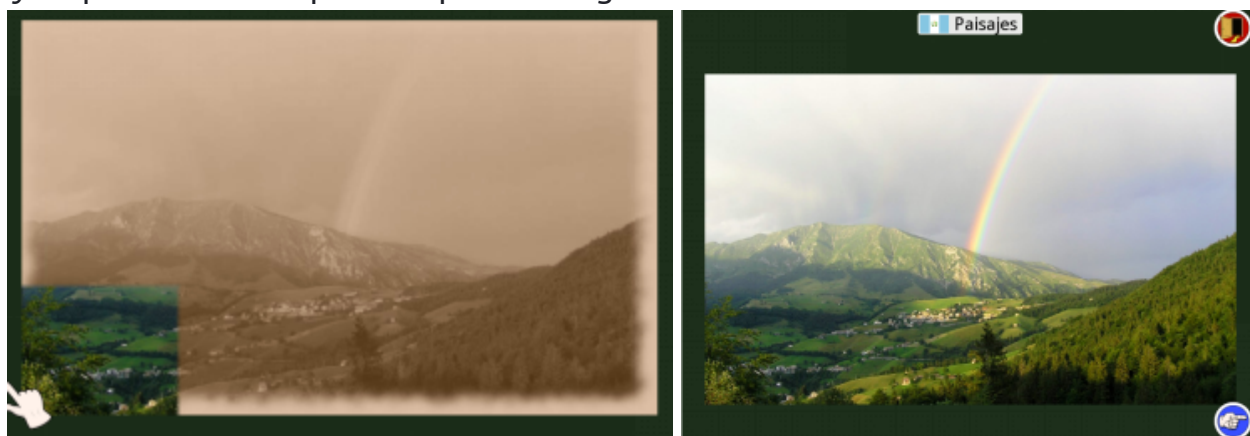
- **Arte**

En esta actividad aprendemos a reconocer instrumentos y conocer monumentos famosos de todo el mundo.

Descripción de actividades

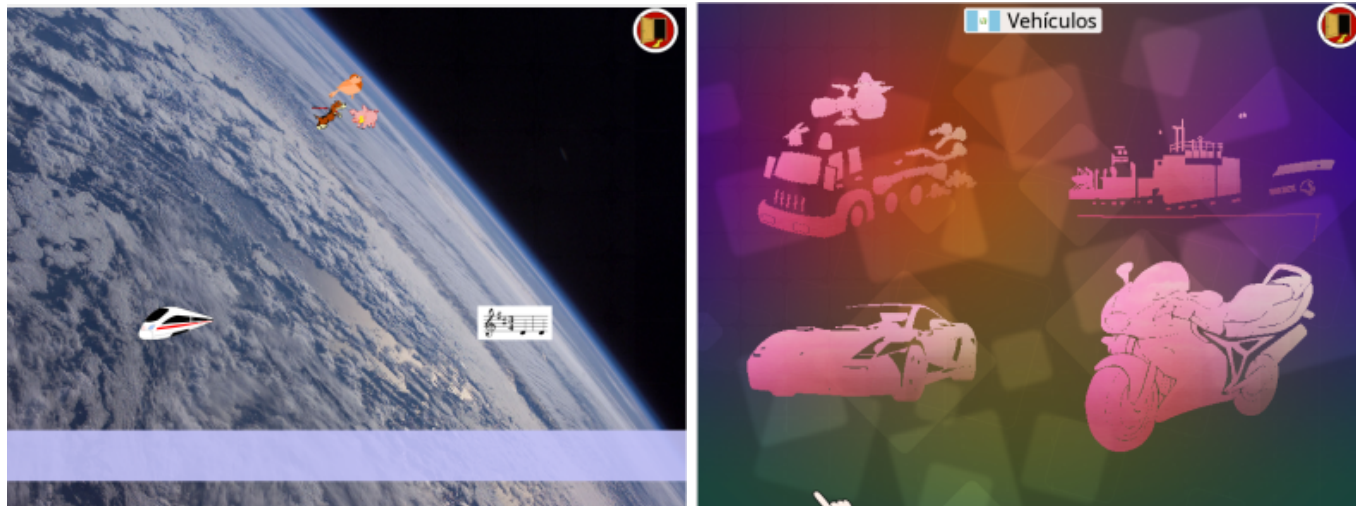
Manipulación del ratón

Los sub-juegos de la primera actividad tienen la función de ayudan a los más chicos a poder utilizar de una buena manera el mouse o ratón. Los juegos constan de pasar el puntero sobre una imagen borrosa y así poderla desbloquear. Es posible elegir el nivel de dificultad.



Asociaciones

En asociaciones el niño tiene la oportunidad de conocer las figuras de los vehículos, animales y las notas musicales por medio de sonidos e imágenes atractivas.



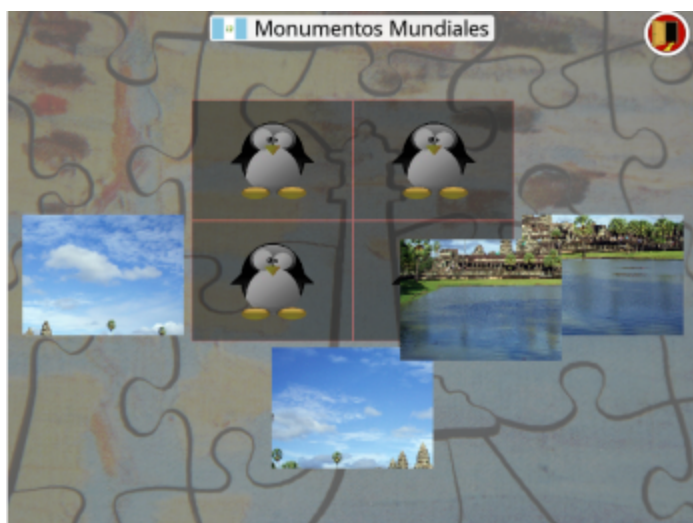
Memoria

Consta de juegos de memoria con diferentes niveles de dificultad, cada opción va orientada a diferentes propósitos como un juego de memoria de números, el alfabeto o animales. Tiene la oportunidad de elegir entre varios temas de cartas.



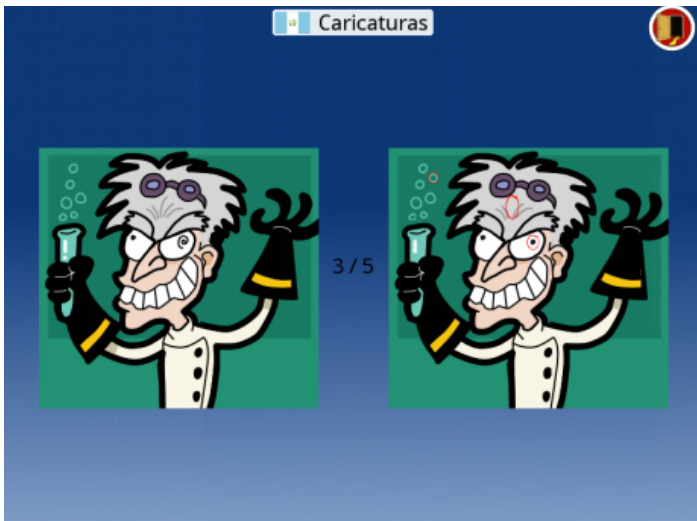
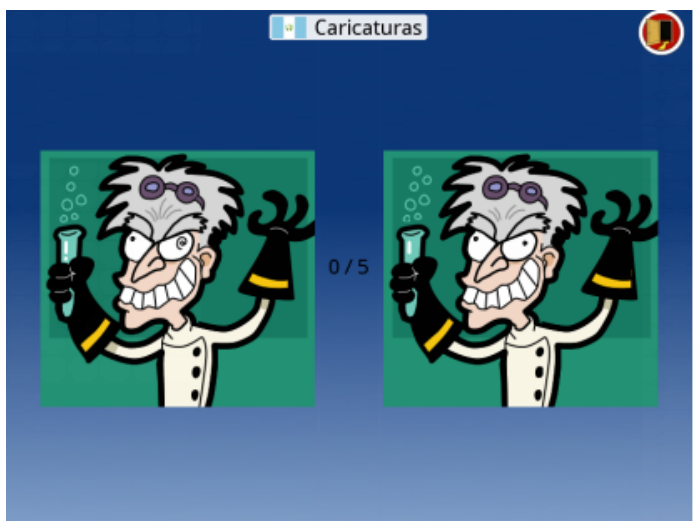
Rompecabezas

Una forma entretenida de realizar rompecabezas este es el propósito de esta actividad crear en el niño una forma de poder resolver problemas, estas actividades tienen la opción de elegir el nivel de dificultad y varios temas de imágenes para superar el reto.



Diferencias

Análisis y observaciones de detalles en cada imagen para resolver el reto principal: encontrar las diferencias entre una y otra. Regularmente son 5 diferencias entre cada imagen y el niño debe dar clic sobre cada una para ir las marcando.



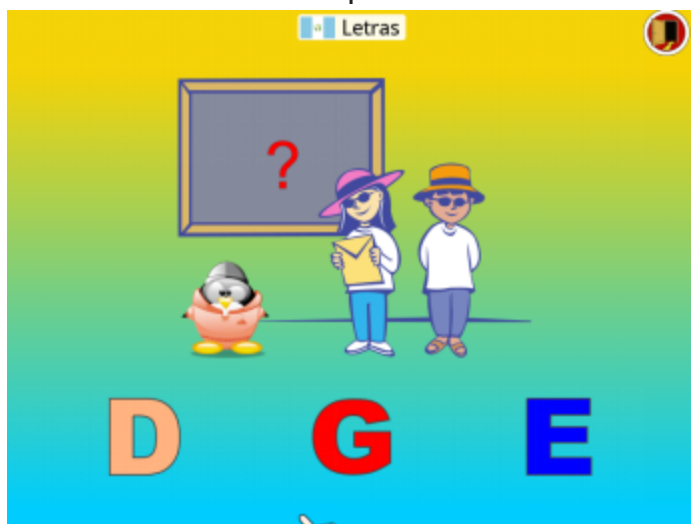
Números

Conteo y análisis de números. El niño contará con diferentes actividades donde aplicará sus conocimientos sobre numeración y asociación con imágenes.



Escritura

Es un juego para los más pequeños ya que enseña las letras y así el alumno las puede asociar con la imagen que observa. Por ejemplo en la imagen vemos a un hombre y una mujer y las palabras M, G, W, X, V y P entonces la letra que se asocia es la "P" de padres.



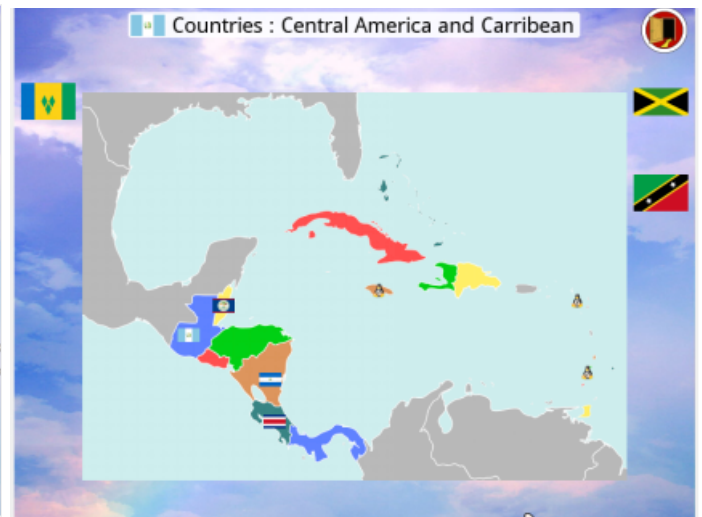
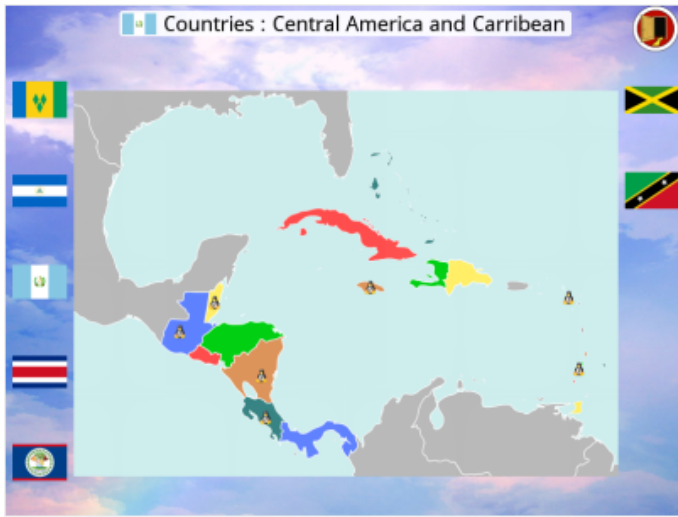
Arte

Es posible conocer las pinturas más famosas del mundo, sonidos musicales y estructuras famosas de los países.



Geografía

Es posible conocer las banderas y países del mundo, arrastrando las banderas a su ubicación o reconociéndose por su nombre.



EJERCICIOS

Instrucciones: Realiza los siguientes ejercicios para aprender más sobre Omnitux con sus múltiples y divertidas funciones.

Ejercicio No. 1

Investiga sobre las banderas de América y Europa, luego ingresa a OMNITUX y pon tus a prueba tus habilidades para reconocer las ubicaciones de los países.

Ejercicio No. 2

Entra al juego de Arte elige cualquier actividad realízala, luego investiga las piezas de arte que más llamaron tu atención. Al terminar la investigación en el salón de clases realicen una exposición.

Ejercicio No. 3

Con tu maestro practiquen sobre las técnicas de conteo utilizando objetos (maíz, frijol, piedras, etc.). Cuando ya domines las técnicas de conteo, ve al salón de computación y realiza las actividades de conteo para verificar tu aprendizaje.

Ejercicio No. 4

Ingresa al juego de rompecabezas, observa detalladamente el juego, luego con tus compañeros de clase propongan realizar un rompecabezas y resuelvan el rompecabezas con la clase.

Ejercicio No. 5

Expongan en grupos de 4 personas los conocimientos que tienen sobre los países de Centroamérica. Utiliza el juego de geografía para conocer más sobre las banderas y sus ubicaciones en el mapa.



Agradecimientos

El presente manual se realizó gracias al apoyo de voluntarios del segundo ciclo del año 2019, conformado por los estudiantes de la carrera de Ciencia y Sistemas de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Créditos

Manual realizado por: Juan Antonio Solares Samayoa
Curso impartido por: Inga. Floriza Ávila

Versión

EduLibreOS10 / Manual2020.01



¿Cómo contactarnos?

Esríbenos a: info@edulibre.net

Llámanos al: 2234-3631

Síguenos en: Facebook.com/Edulibre/