



Manual de usuario

Tux Typing



Con el apoyo de:



USAC
Facultad de Ingeniería
Universidad de San Carlos de Guatemala

INTRODUCCIÓN

Es un juego educativo con el cual los pequeños aprenderán mecanografía y enriquecerán su vocabulario de una manera divertida junto al conocimiento que brindará el pingüino Tux. En él aprenderán a dominar el teclado y desarrollarán su agilidad mental y manual. Es un sencillo juego que, bajo la agradable apariencia del pingüino Tux, conseguirá que los más pequeños de la casa aprendan mecanografía divirtiéndose con tres juegos diferentes. El planteamiento de los diferentes juegos es sencillo, en el primero lloverán peces del cielo, para evitar que acaben estampados en el suelo. El objetivo es llenar el estómago hambriento de Tux, para ello es necesario escribir correctamente la letra o palabra de cada pez, hasta que nuestro entrañable protagonista corra hasta el lugar donde se precipita el confiado pez.

En otro de los juegos incluidos, el niño asumirá el papel de Tux defendiendo la Tierra armado con un láser. Para que los meteoritos no destruyan las ciudades deberá introducir nuevamente la palabra adecuada.

Se completa el trío de juegos con un modo práctica. En este modo se muestra una letra y el dedo que se debe usar para pulsarla.

FICHA TÉCNICA

Funcionalidad

Consiste en una serie de ejercicios que ofrece Tux Typing con los cuales el jugador deberá ir escribiendo las letras que aparezcan en pantalla. Cuenta con dos modos de juego: Cascada de Pescado y Cometas. El planteamiento de los diferentes juegos es sencillo, en el primero lloverán peces del cielo, para evitar que acaben estampados en el suelo. El objetivo es llenar el estómago hambriento de Tux, para ello es necesario escribir correctamente la letra o palabra de cada pez, hasta que nuestro entrañable protagonista corra hasta el lugar donde se precipita el confiado pez.

Edades recomendadas

El programa es apto para niños entre 5 y 9 años, mejorando la capacidad del pensamiento en 1er ,2do y 3er grado.

Propósitos del programa

El contenido de Tux Typing no es muy extenso, sin embargo el contenido es muy práctico, consisten en juegos para seleccionar letras, en las cuales el niño podrá interactuar con el programa y aprender.

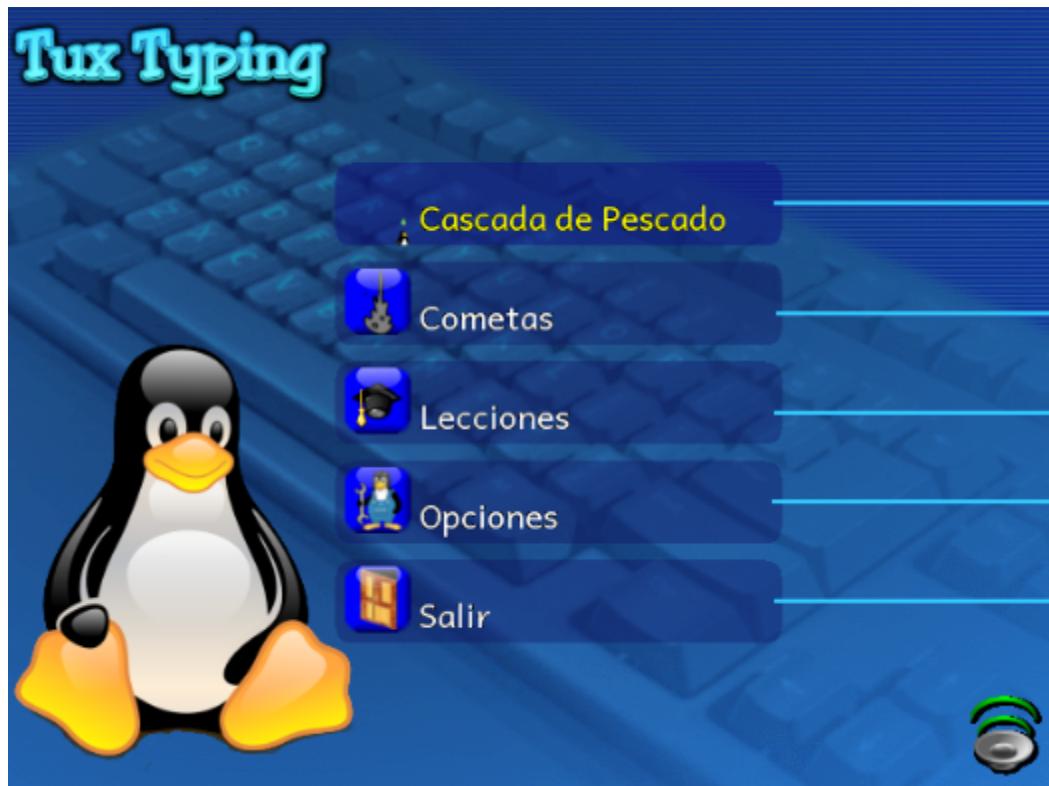
Competencias que desarrollarán

El alumno será capaz de dominar el teclado y además su agilidad mental para resolver ejercicios de escritura a computadora será notablemente mejor, además su vocabulario tendrá una cantidad mayor de palabras adecuadas.



MANUAL DE USUARIO

Pantalla principal



1. Cascada de pescado

Permite ingresar al juego de pescado, en el cual se encuentra el juego de seleccionar letras.

2. Cometas

Permite ingresar al modo de juego Cometas, en el cual se encuentra el juego de seleccionar letras para evitar que choquen con la estación.

3. Lecciones

Permite visualizar lecciones que incluye el programa.

4. Opciones

Permite modificar cosas al programas como: Volumen, lenguaje, palabras reservadas.

5. Salir

Termina la ejecución del programa, es decir, el juego terminó.

Cascada de Pescado

Modo de juego donde aparecerán pescados con letras las cuales el jugador deberá seleccionar.



- Al darle click a la opción “Cascada de Pescado” se mostrará lo siguiente:



1. Opción Fácil

Modo de juego donde las letras y lecciones son las más sencillas.

2. Opción Medio

Modo de juego donde las lecciones son un poco más avanzadas que las del modo fácil.

3. Opción Difícil

Modo de juego donde las lecciones son las más avanzadas de este modo de juego.

4. Opción Instrucciones

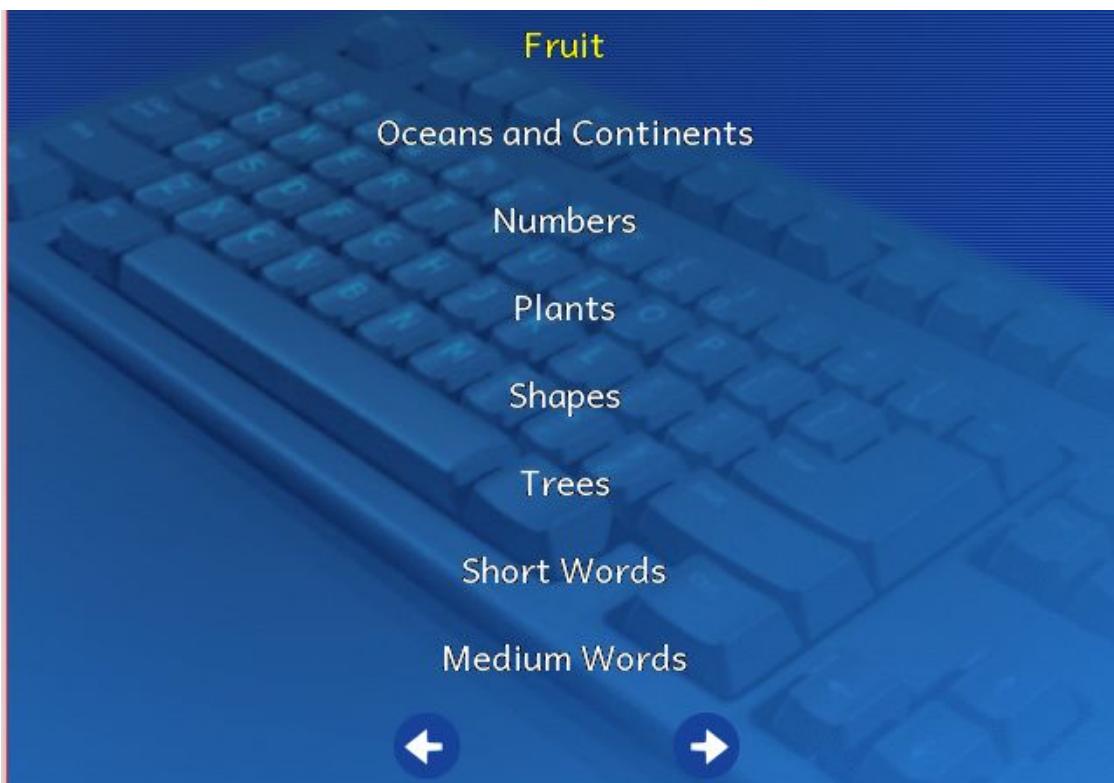
En esta opción encontrará cómo utilizar Tux Typing de una manera más específica y entendible para los niños.

5. Opción Menú principal

Permite regresar a la ventana inicial del programa.

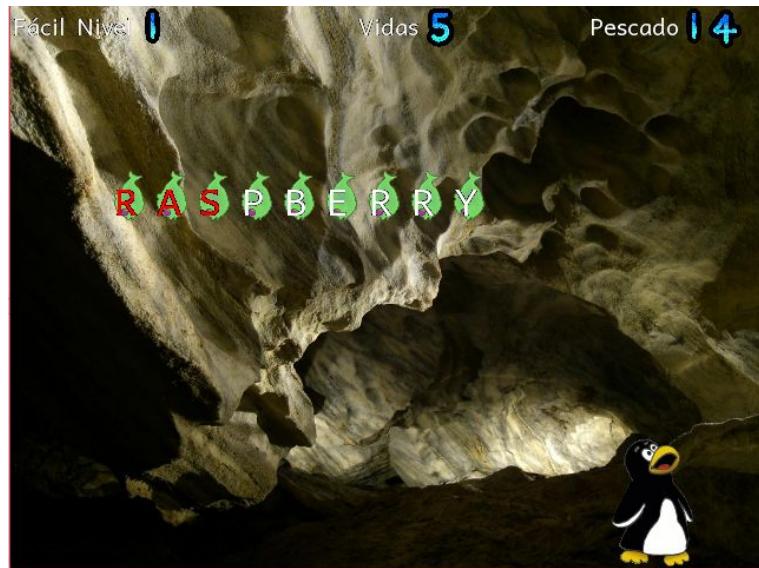
Iniciar juego Cascada de Pescado

Al darle clic en una de las tres opciones (Fácil, Medio o Difícil), el programa mostrará una serie de lecciones para practicar palabras relacionadas con la temática que elijamos.

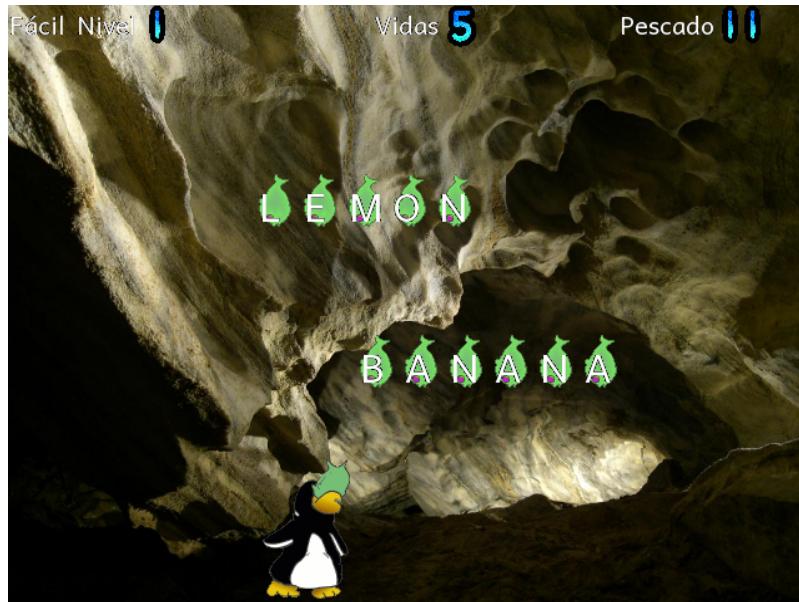


Interfaz del juego Cascada de Pescado

Al iniciar el juego después de seleccionar una lección, se empezarán a mostrar pescados y cada uno de ellos contendrá una letra. Al seleccionar una de las letras de la palabra ésta cambiará a color rojo. Además en la parte superior se mostrará el modo de juego (Fácil, Medio, Difícil), las vidas y la cantidad de palabras a escribir en el título “Pescado”.



- Al seleccionar las letras de la palabra que contiene la fila de pescados, el pingüino Tux se comerá a los pescados.



Cometas

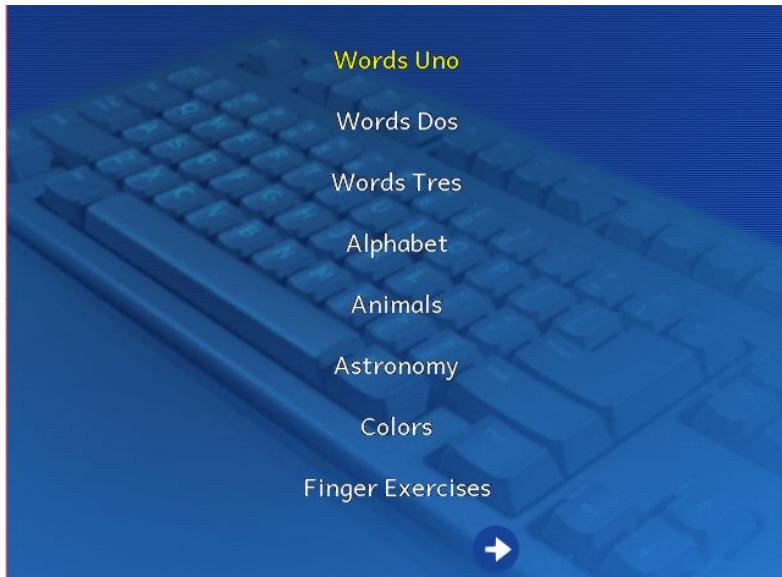
Modo de juego donde aparecerán cometas con una letra cada uno.



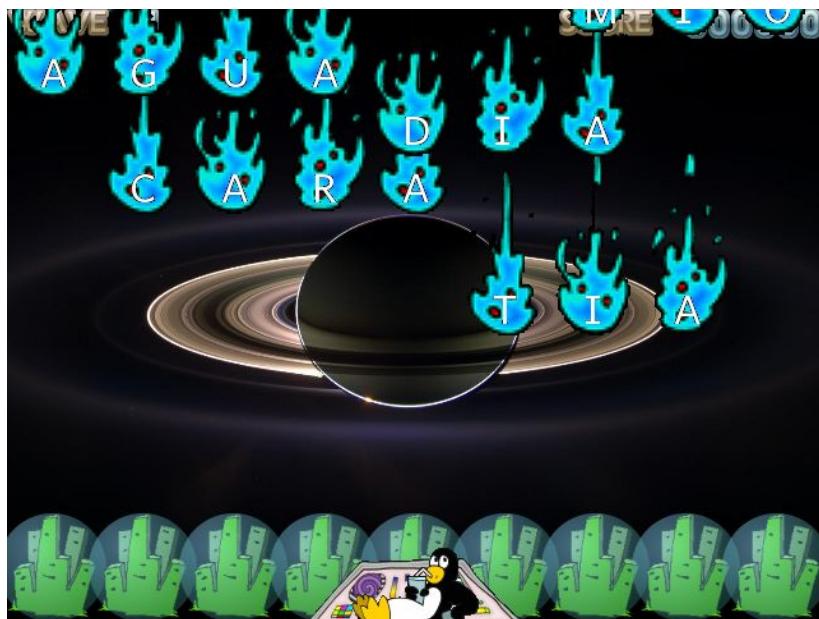
- Al darle clic a la opción “Cometas” aparecerá lo siguiente:



- Cada opción es un modo de juego con el cual el usuario tendrá como objetivo presionar las letras que aparecen en cada palabra en el mismo orden de lectura. Al elegir una opción del modo de juego “Cometas”, aparecerá un listado con diferentes lecciones, orientadas cada una a una temática específica.



Interfaz del modo Cometas



- Al elegir el tema de la lección, del modo de juego de “Cometas” el juego iniciará mostrando una serie de cometas, contenida una letra en cada cometa.

- Cada letra que aparece en el cometa deberá ser presionada en el teclado por el jugador para que la nave que maneja el pingüino Tux sea destruido y con ello evitar perder la partida e ir sumando puntos. Al presionar la letra de la palabra el pingüino Tux destruirá el cometa y el jugador aumentará sus puntos de juego.



Opciones



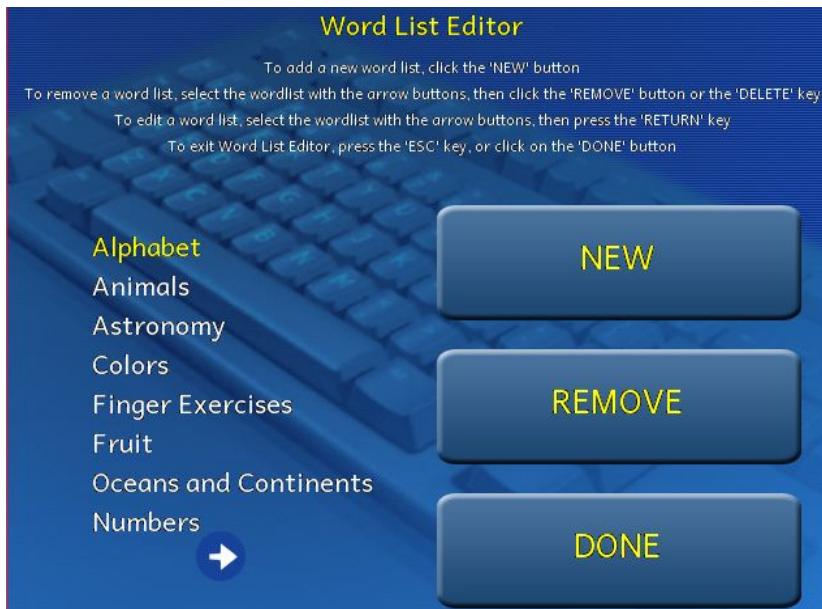
- Permite modificar diferentes partes del juego como el sonido, las lecciones que el jugador puede practicar, así como el idioma e información del programa.

- Al darle clic en “Opciones” se mostrará lo siguiente:



La opción “Revisar las listas de palabras” es una de las más importantes puesto que con esta opción podremos modificar las palabras de cada lección o tema para que el jugador practique las palabras deseadas.

- Al darle clic a la opción “Revisar las listas de palabras” aparecerá lo siguiente:



Cuenta con 3 opciones

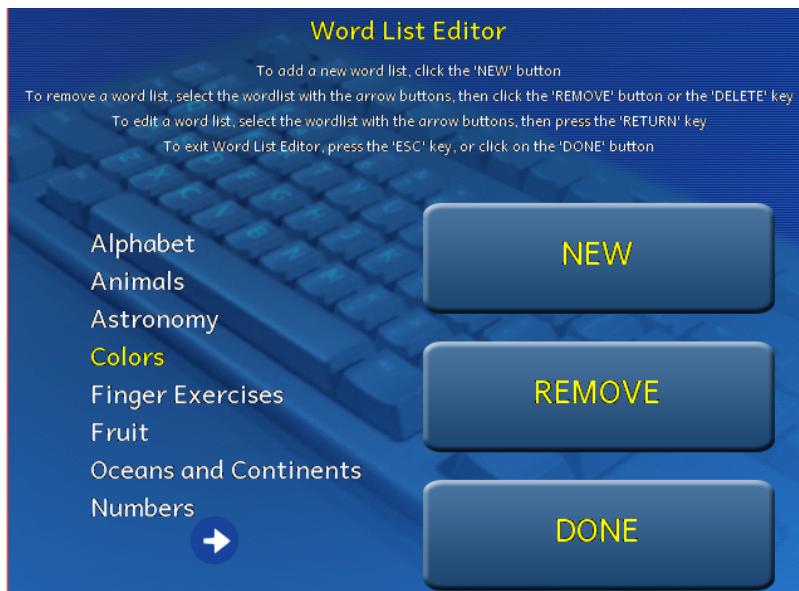
Para desplazarnos en cada lista de palabras se debe utilizar las flechas del teclado.

- **New**
Permite crear una nueva lista de palabras para una lección nueva.
- **Remove**
Permite remover (eliminar) una lista de palabras existente.
- **Done**
Permite regresar a la ventana anterior “Opciones”.



Agregar palabras a lecciones existentes

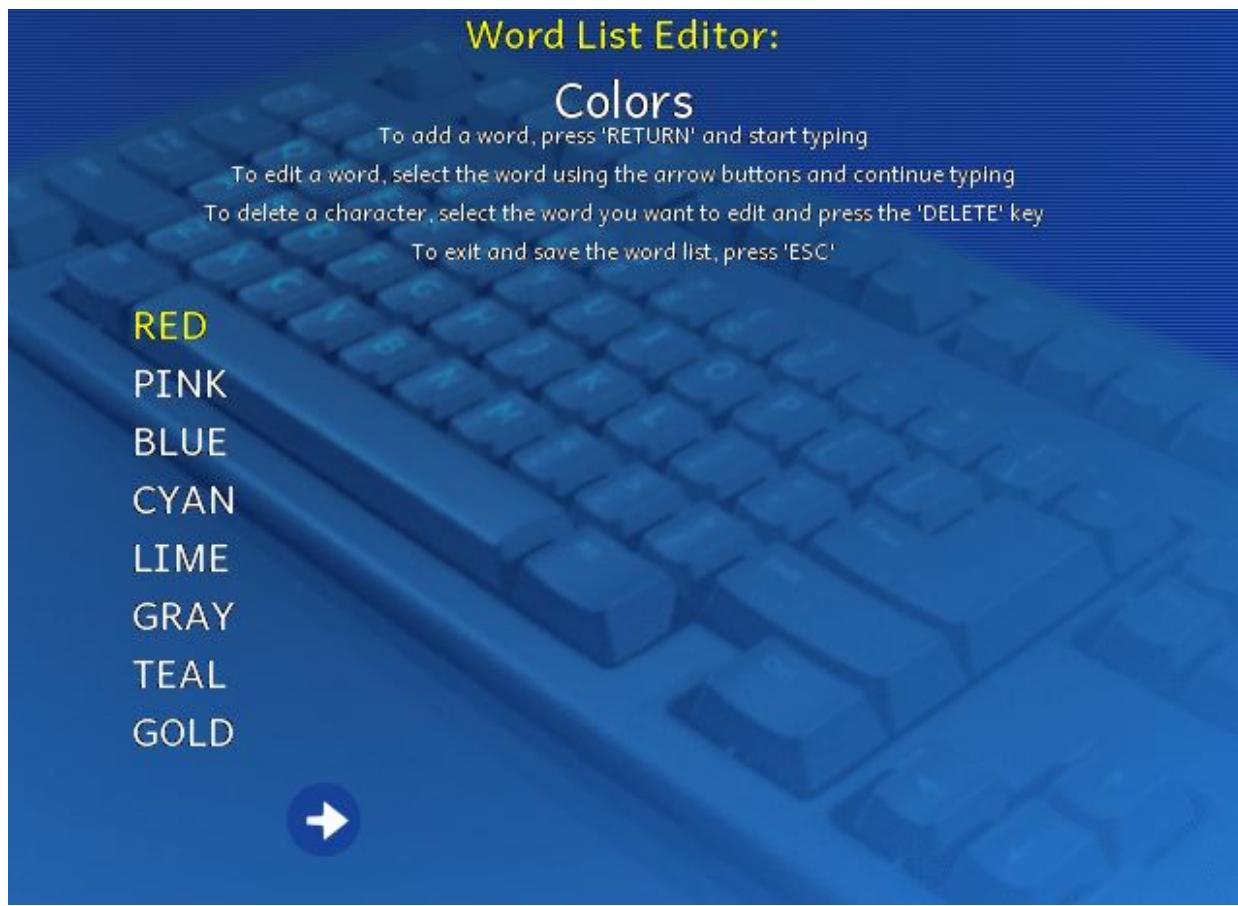
Para agregar palabras a una lección existente nos movemos con las flechas hacia arriba o hacia abajo y colocamos el color amarillo sobre el nombre de la lección, como se muestra en la siguiente imagen:



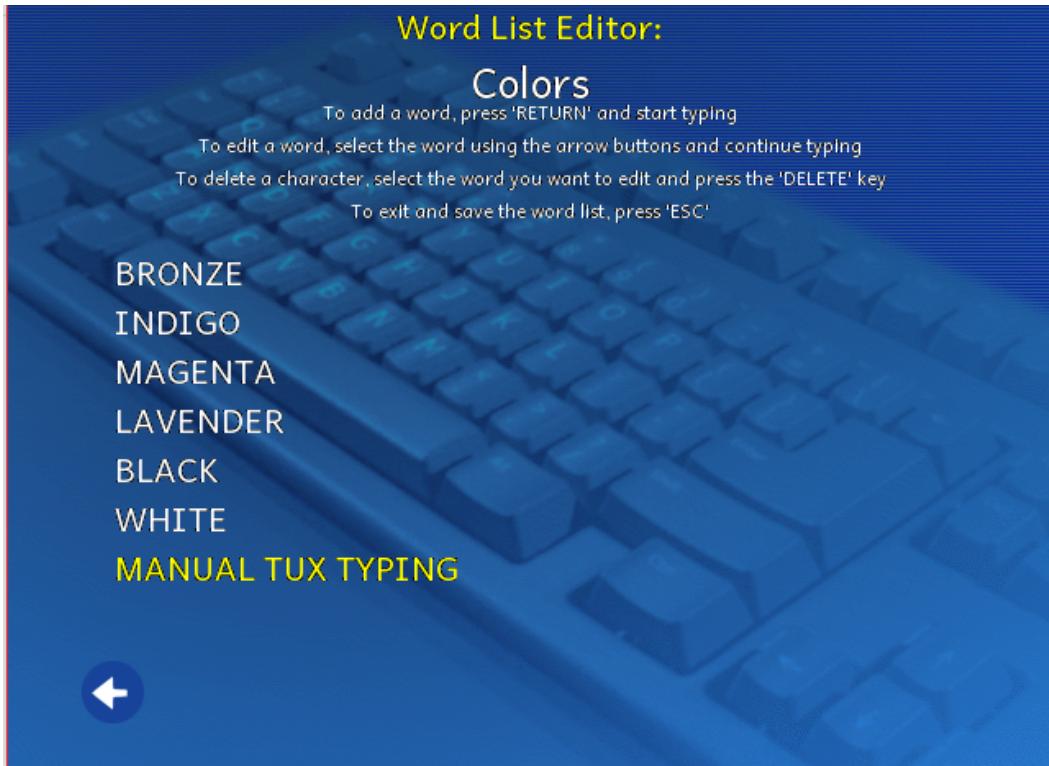
- Luego presionamos “Enter”



- Al haber presionado “Enter” sobre la elección a editar nos aparecerá la ventana siguiente:



- Para agregar la palabra presionamos “Enter” e inmediatamente escribimos la palabra u oración

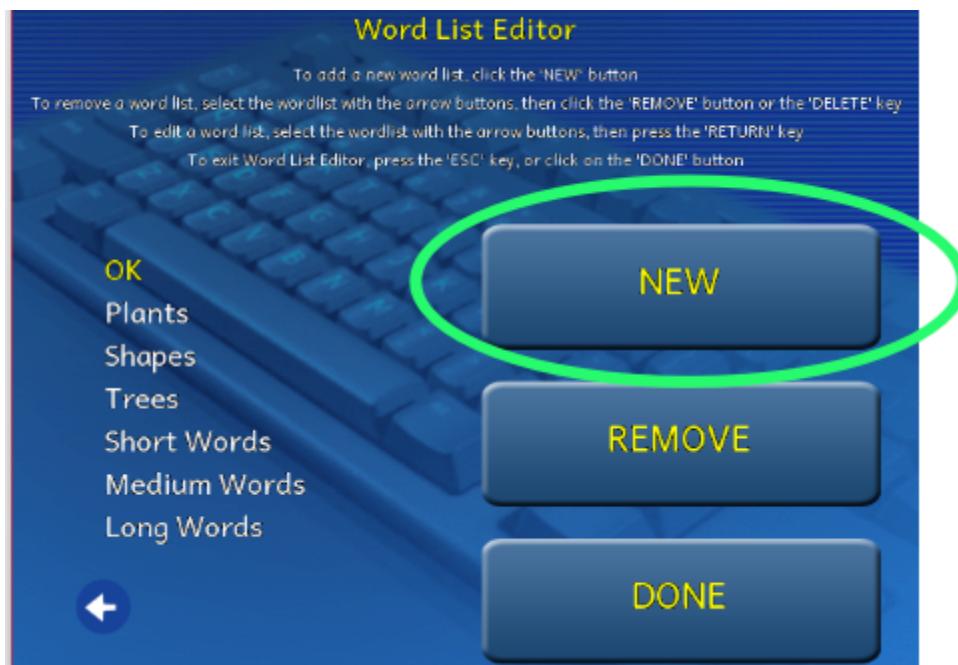


- Al terminar de escribir la palabra presionamos la tecla “Esc” para regresar a la ventana anterior. Incluso para regresar a la venta anterior en cualquier parte del juego podemos utilizar esta tecla.

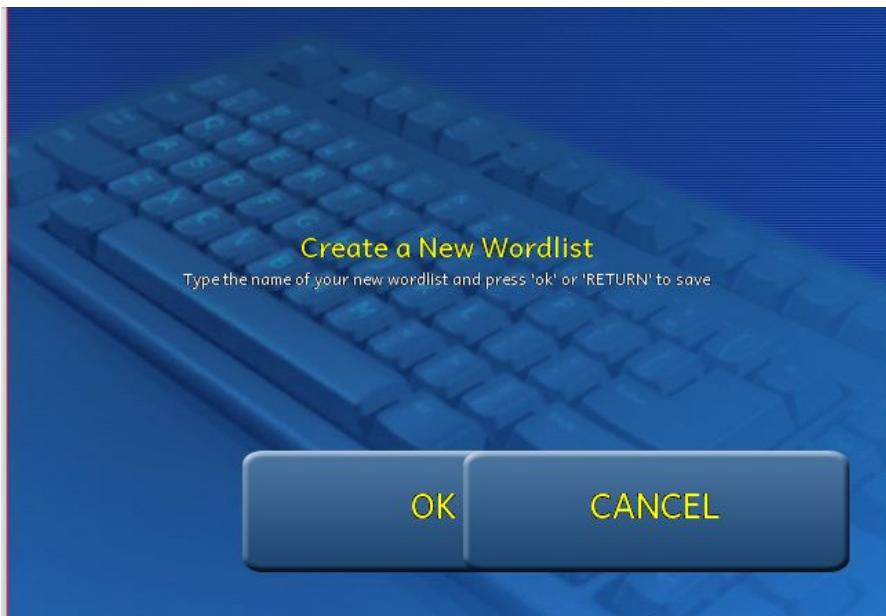


Crear lecciones

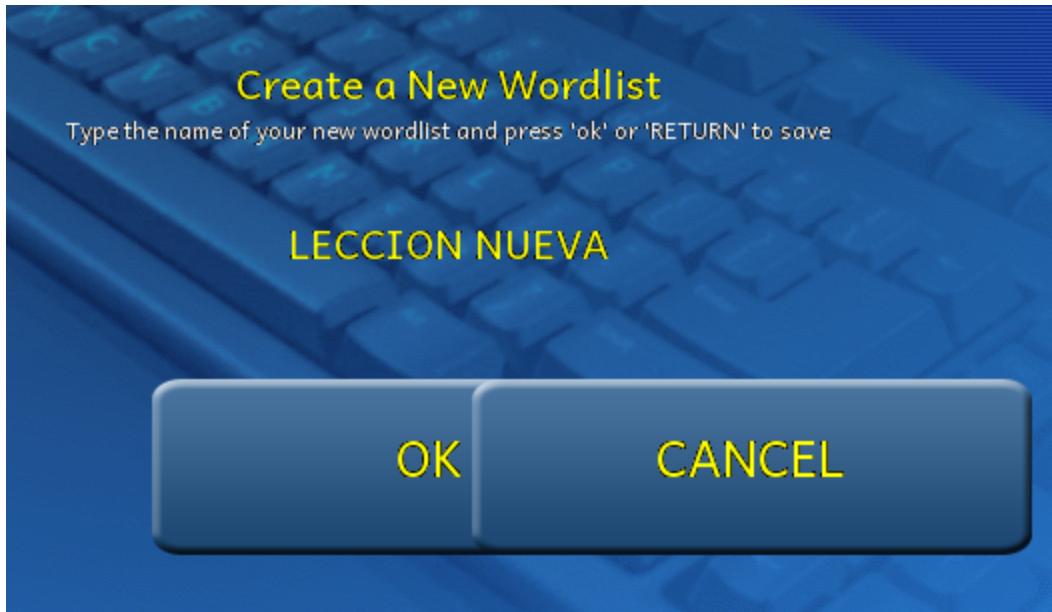
Para crear una nueva lección damos clic en el botón "NEW".



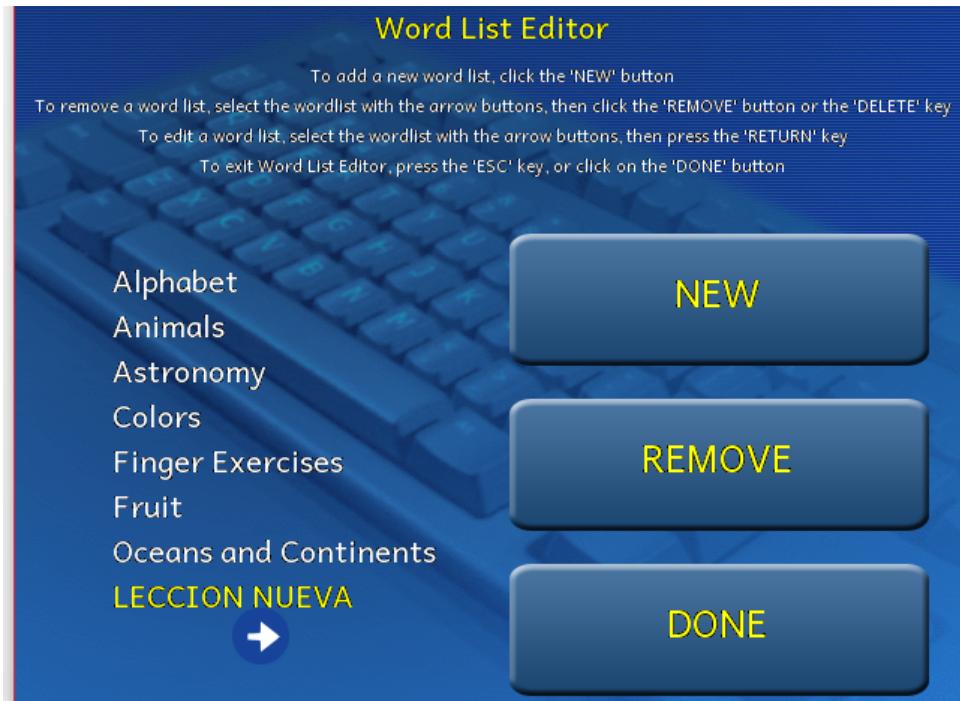
1. Nos aparecerá la siguiente ventana:



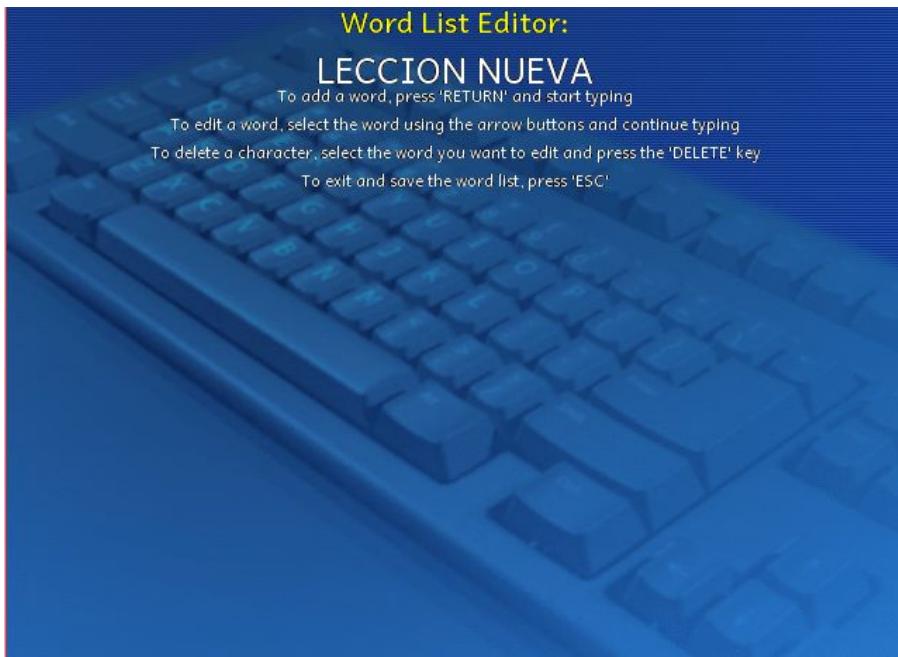
2. Escribimos el nombre de la lección a crear y presionamos la tecla enter.



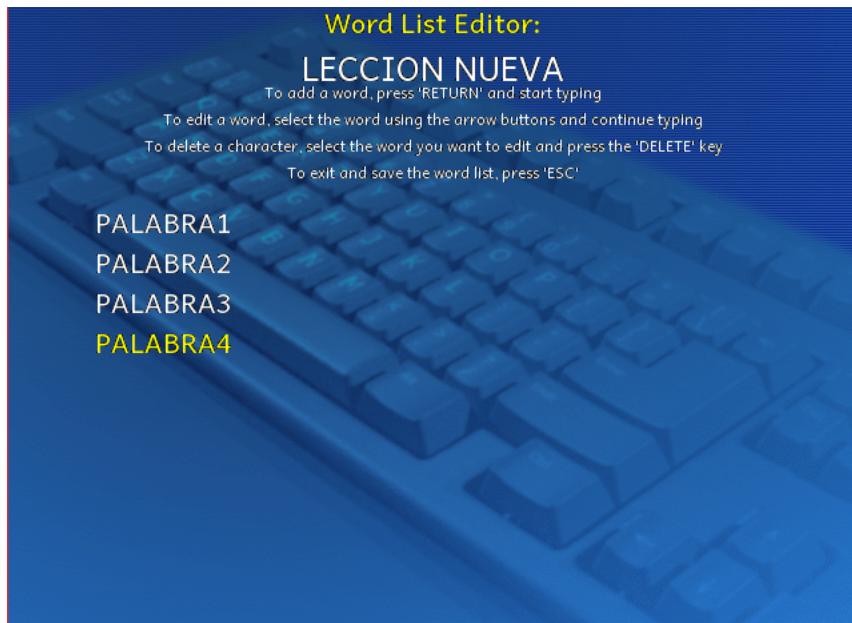
3. Nos posicionamos en la lección recién creada para añadirle palabras y presionamos en "Enter".



4. Nos aparecerá la ventana de la elección que en este caso no tendrá ninguna palabra aún.



5. Presionamos en la tecla “Enter”. Escribimos una palabra, por ejemplo: PALABRA1 y presionamos la tecla “Enter” para escribir la siguiente palabra, al haber añadido las palabras que se desean, presionamos la tecla “Esc” y así volveremos a la ventana anterior y la lección ya tendrá palabras añadidas.



Ejercicios

Para algunos de los siguientes ejercicios necesitaremos crear lecciones desde cero, se recomienda leer la página 14 y 15.

Ejercicio

Seleccione el modo de juego “Cascada de Pescado” y elija el modo Fácil, a continuación elija la lección con el nombre “Alphabet” que viene por defecto en el programa. El cual incluye las letras del alfabeto:

a, b, c, d ,e ,f ,g,h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.

Letra	/x
a	
b	
c	
d	
e	
f	
g	
h	
i	
j	
k	
l	
m	

Letra	/x
o	
p	
q	
r	
s	
t	
u	
v	
w	
x	
y	
z	

Ejercicios

Ejercicio

Seleccione el modo de juego “Cascada de Pescado” y elija el modo Medio, a continuación elija la lección con el nombre “Alphabet” que viene por defecto en el programa. El cual incluye las letras del alfabeto:

a, b, c, d ,e ,f ,g,h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.

La lección no incluye la letra “ñ” ya que el abecedario es el del idioma inglés.

Mientras el jugador selecciona la letra del alfabeto correctamente o no logre seleccionarla en el teclado a tiempo, escriba en la siguiente tabla que letras acertó y cuáles no, esto ayudará a que el jugador intente memorizar mejor las letras que no logró seleccionar a tiempo. Escriba ü si acertó y X si falló.

Letra	ü/X
n	
o	
p	
q	
r	
s	
t	
u	
v	
w	
x	
y	
z	

Ejercicios

Ejercicio

Seleccione el modo de juego “Cascada de Pescado” y elija el modo Fácil, a continuación elija la lección con el nombre “Colors” que viene por defecto en el programa.

El cual incluye los nombres de los colores:

RED, PINK, BLUE, CYAN, LIME, GRAY, TEAL, GOLD, GREEN, BROWN, SILVER, MAROON, ORANGE, VIOLET, YELLOW, PURPLE, BRONZE, INDIGO, MAGENTA, LAVENDER, BLACK, WHITE. Los cuales siendo colores en inglés ayudarán al jugador al manejo de palabras con más de 2 letras además de practicar los colores en inglés. Mientras el jugador selecciona los colores que llene la siguiente tabla. Escriba Ü si acertó y X si falló.

PALABRA	/X
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	

Ejercicios

Ejercicio

Seleccione el modo de juego "Cascada de Pescado" y elija el modo Medio, a continuación elija la lección con el nombre "Colors" que viene por defecto en el programa.

El cual incluye los nombres de los colores:

RED, PINK, BLUE, CYAN, LIME, GRAY, TEAL, GOLD, GREEN, BROWN, SILVER, MAROON, ORANGE, VIOLET, YELLOW, PURPLE, BRONZE, INDIGO, MAGENTA, LAVENDER, BLACK, WHITE. Los cuales siendo colores en inglés ayudarán al jugador al manejo de palabras con más de 2 letras además de practicar los colores en inglés. Escriba ü si acertó y X si falló.

PALABRA	/X
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	

Ejercicios**Ejercicio**

Seleccione el modo de juego "Cascada de Pescado" y elija el modo Difícil, a continuación elija la lección con el nombre "Colors" que viene por defecto en el programa.

El cual incluye los nombres de los 22 colores:

RED, PINK, BLUE, CYAN, LIME, GRAY, TEAL, GOLD, GREEN, BROWN, SILVER, MAROON, ORANGE, VIOLET, YELLOW, PURPLE, BRONZE, INDIGO, MAGENTA, LAVENDER, BLACK, WHITE. Los cuales siendo colores en inglés ayudarán al jugador al manejo de palabras con más de 2 letras además de practicar los colores en inglés. Escriba ü si acertó y X si falló.

PALABRA	/X
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	

Ejercicios**Ejercicio**

Seleccione el modo de juego “Cometas” y elija el modo “Cadete Espacial”, a continuación elija la lección con el nombre “Fruit” que viene por defecto en el programa.

El cual incluye los nombres de las frutas:

APPLE, ORANGE, PEAR, LEMON, LIME, KUMQUAT, GRAPE, BANANA, MELON, SATSUMA, PEACH, GRAPEFRUIT, STRAWBERRY, BLUEBERRY, BLACKBERRY, RASPBERRY, KIWI, MANGO

Las cuales siendo animales en inglés ayudarán al jugador al manejo de palabras con más de 2 letras además de practicar los animales en inglés. Escriba Ü si acertó y X si falló.

Fruta	/X
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	

Ejercicios

Ejercicio

Seleccione el modo de juego “Cometas” y elija el modo “Piloto”, a continuación elija la lección con el nombre “Fruit” que viene por defecto en el programa.

El cual incluye los nombres de las frutas:

APPLE, ORANGE, PEAR, LEMON, LIME, KUMQUAT, GRAPE, BANANA, MELON, SATSUMA, PEACH, GRAPEFRUIT, STRAWBERRY, BLUEBERRY, BLACKBERRY, RASPBERRY, KIWI, MANGO

Las cuales siendo animales en inglés ayudarán al jugador al manejo de palabras con más de 2 letras además de practicar los animales en inglés. Escriba Ü si acertó y X si falló.

Fruta	/X
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	

Ejercicios

Ejercicio

Seleccione el modo de juego “Cometas” y elija el modo “Comandante”, a continuación elija la lección con el nombre “Fruit” que viene por defecto en el programa.

El cual incluye los nombres de las frutas:

APPLE, ORANGE, PEAR, LEMON, LIME, KUMQUAT, GRAPE, BANANA, MELON, SATSUMA, PEACH, GRAPEFRUIT, STRAWBERRY, BLUEBERRY, BLACKBERRY, RASPBERRY, KIWI, MANGO

Las cuales siendo animales en inglés ayudarán al jugador al manejo de palabras con más de 2 letras además de practicar los animales en inglés. Escriba Ü si acertó y X si falló.

Fruta	/X
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	

Ejercicios

Ejercicio

Para este ejercicio necesitará crear una nueva lección con el nombre de EJERCICIO, además deberá agregar las siguientes palabras a la lección:

COMPUTADORA, TUXTYPING, EDULIBRE, SOFTWARE, TECLADO, INTELIGENTE, SABIO, APRENDIZAJE, CONOCIMIENTO, ESTUDIANTE, DIVERSIÓN, JUEGO, OTORRINOLARINGOLOGÍA, MANUAL, PINGÜINO.

- 1. Deberá elegir el modo de juego “Cometas” y seleccionar la opción de “Comandante”.
- 2. Deberá elegir el modo de juego “Cascada de pescado” y seleccionar la opción “Difícil”.

En la siguiente tabla escriba Ü si acertó y X si falló.

Palabra	1.	2.
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

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: Alejandro José Blanco García
Curso impartido por: Inga. Floriza Ávila

Versión

EdulibreOS10 / Manual2020.01



¿Cómo contactarnos?

Escríbenos a: info@edulibre.net

Llámanos al: +(502) 2234-3631

Síguenos en: Facebook.com/Edulibre/