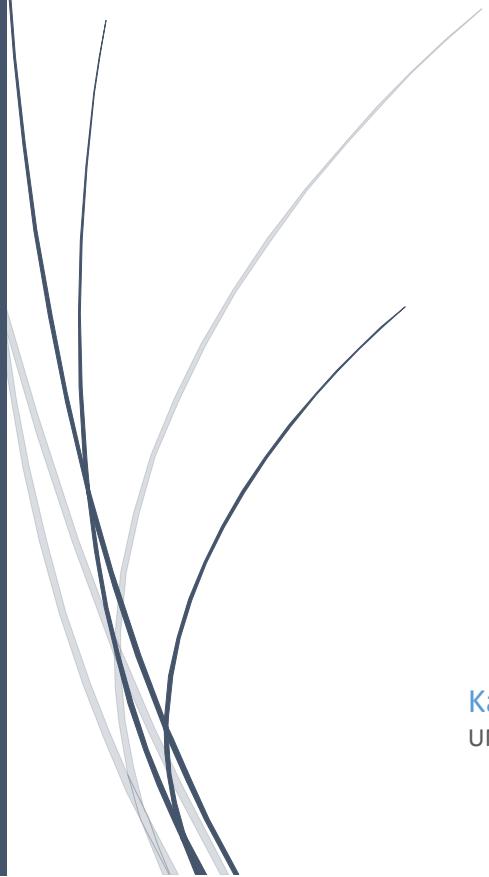




MANUAL DEL USUARIO

Software educativo: Ovniletras



Karem Lizeth Galindo Leal – Francy Marcela González Rivera
UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	2
1. Requerimientos del dispositivo	3
2. Instalación del prototipo del software educativo	3
3. Icono de aplicación.....	5
4. Pantalla Inicio	5
5. Pantalla de ingreso	6
6. Pantalla de Registro	8
7. Pantalla de actividades.....	9
8. Actividades Saturletras.....	10
9. Actividades Saturletras (Neptufrase)- Oraciones.....	11
10. Actividades Saturletras (Silabica) – Silabas	14
11. Actividades Viso – Espacial.....	17
12. Actividad Perceptiva.....	23
13. Pantalla de consulta	25
14. Pantalla de consulta individual	25
15. Pantalla de consulta grupal.....	26
16. Mensajes de puntuación	27
17. Mensajes de Selección	29

INTRODUCCIÓN

El objetivo de realizar este manual es poder ayudar al jugador a identificar las partes del software educativo, guiándolo en los pasos que debe realizar, ya sea para consultar o realizar las actividades, facilitando así la interacción entre el jugador y el entorno gráfico.

Este proyecto fue realizado con el fin de apoyar el aprendizaje en los niños de grado segundo de primaria enfocándonos en el área de la humanidades específicamente en la lengua castellana, con el fin de disminuir el trastorno de la disortográfica que algunos de ellos presentan lo cual trae consigo consecuencias gramaticales a futuro.

Este aplicativo es de fácil uso al igual que su instalación, en donde además de encontrar un apoyo gráfico de los conceptos básicos gramaticales los cuales ayudaran al jugador a recordar lo visto anteriormente en clase, ejercita su memoria y aumenta las destrezas a través de las actividades planteadas enfocadas a los puntos más comunes que se viven hoy en día.

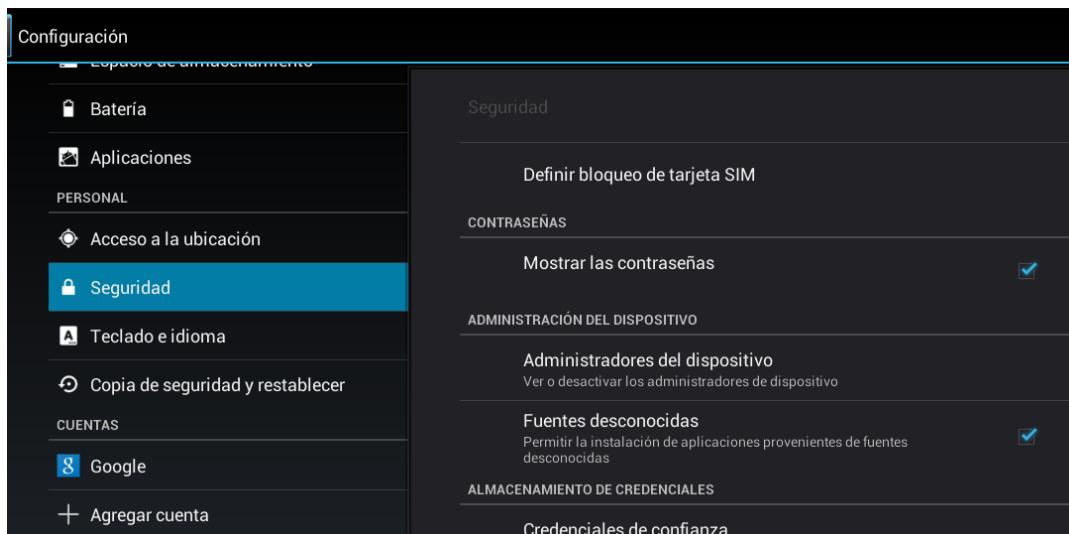
1. Requerimientos del dispositivo

Para la instalación de la aplicación se debe tener en cuenta los siguientes requerimientos a nivel físico y de sistema operativo:

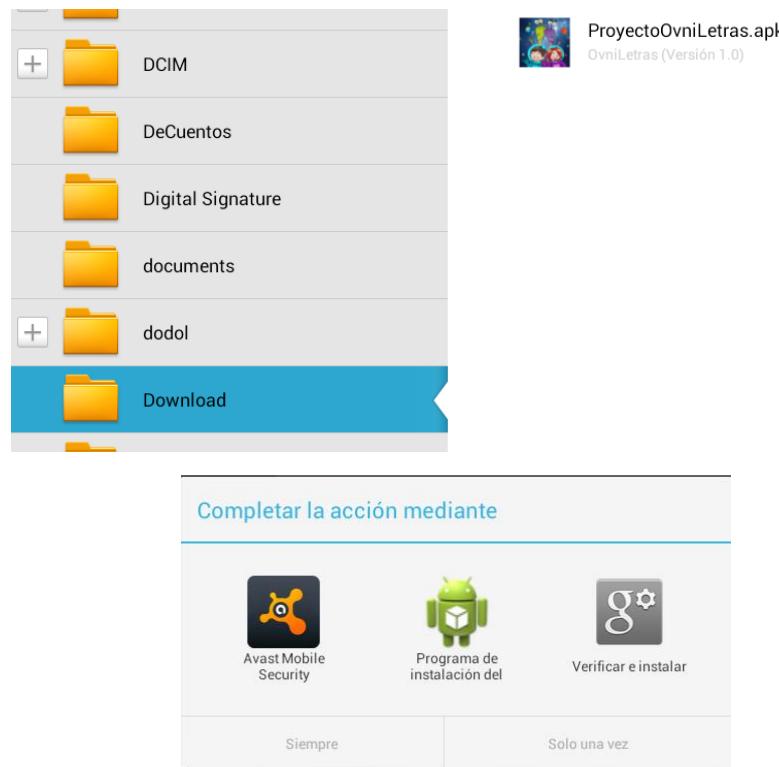
- El dispositivo móvil preferiblemente debe tener una pantalla mayor o igual a 3.7" esto con el fin de poder visualizar mejor los gráficos y realizar las actividades con mayor facilidad. La aplicación podrá ser visualizada perfectamente en dispositivos de 3.7", 5.1" y 10.1".
- El dispositivo debe contar con un espacio de almacenamiento mínimo de 150 MB.
- La aplicación permite ser instalada en dispositivos con sistema operativo Android desde la versión 3.0 Honeycomb hasta la versión 5.1 Lollipop.

2. Instalación del prototipo del software educativo

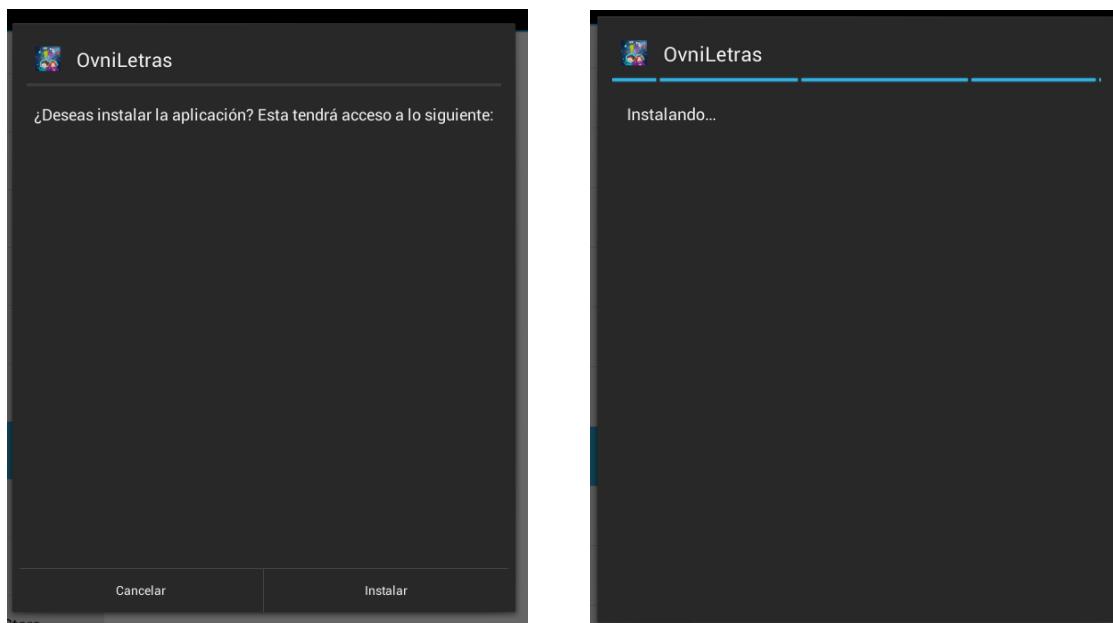
Para instalar el software debemos contar con que el dispositivo tenga activada la casilla de Fuentes desconocidas, la cual se puede encontrar en la configuraciones / seguridad.



A continuación se procede a buscar el apk el cual se encuentra ubicado en la carpeta que se halla guardado y lo ejecutamos.

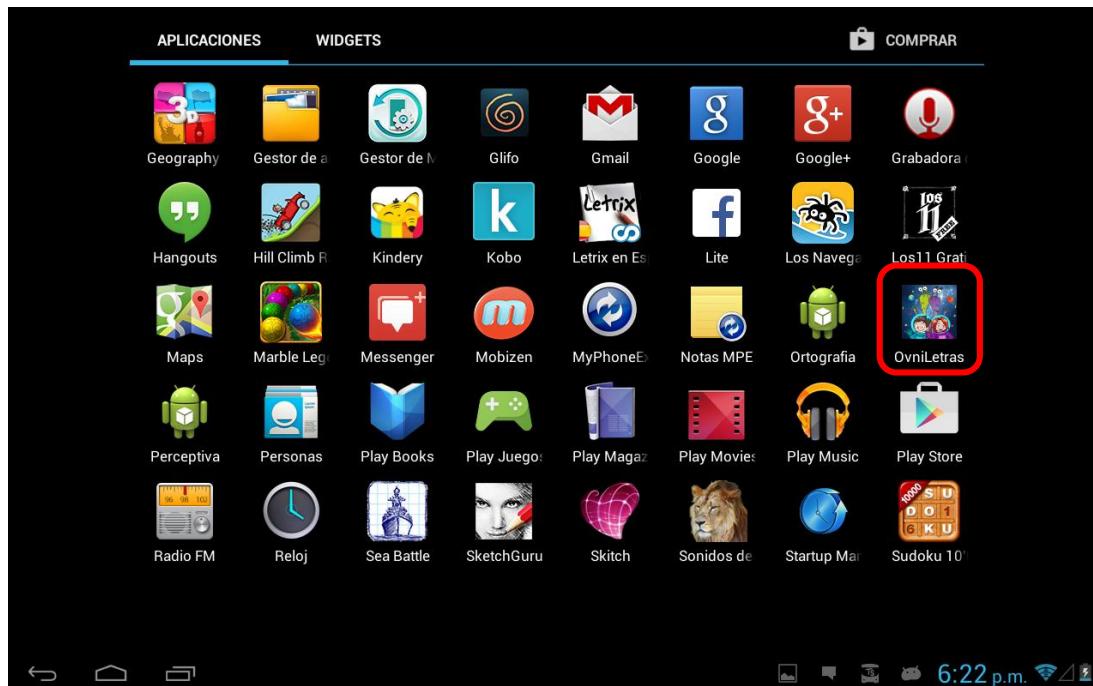


Se abre una ventana preguntando si queremos instalarla y a que recursos tendrá acceso en este caso no requiere ninguno, esperamos que se instale.



3. Ícono de aplicación

Entre las aplicaciones del dispositivo se podrá encontrar la aplicación que lleva por nombre OvniLetras.

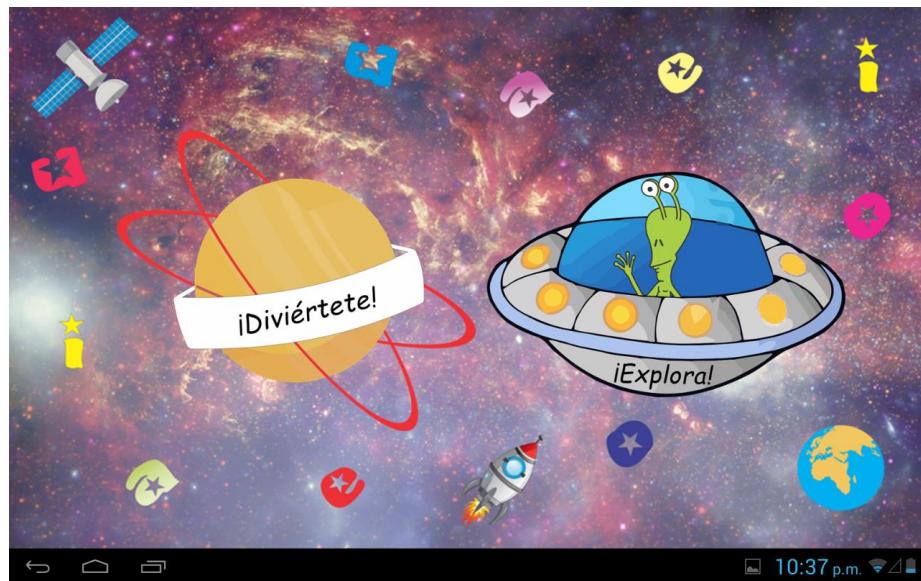


4. Pantalla Inicio

Primero se observa un video de introducción en el cual se contextualiza al jugador en la temática planteada.



Al finalizar el video aparecerá la pantalla de inicio, con los botones denominados “¡Diviértete!” y “¡Explora!”, en el primero el jugador podrá registrarse y así ingresar a las actividades y en el segundo se podrán realizar las consultas de puntajes grupales e individuales.



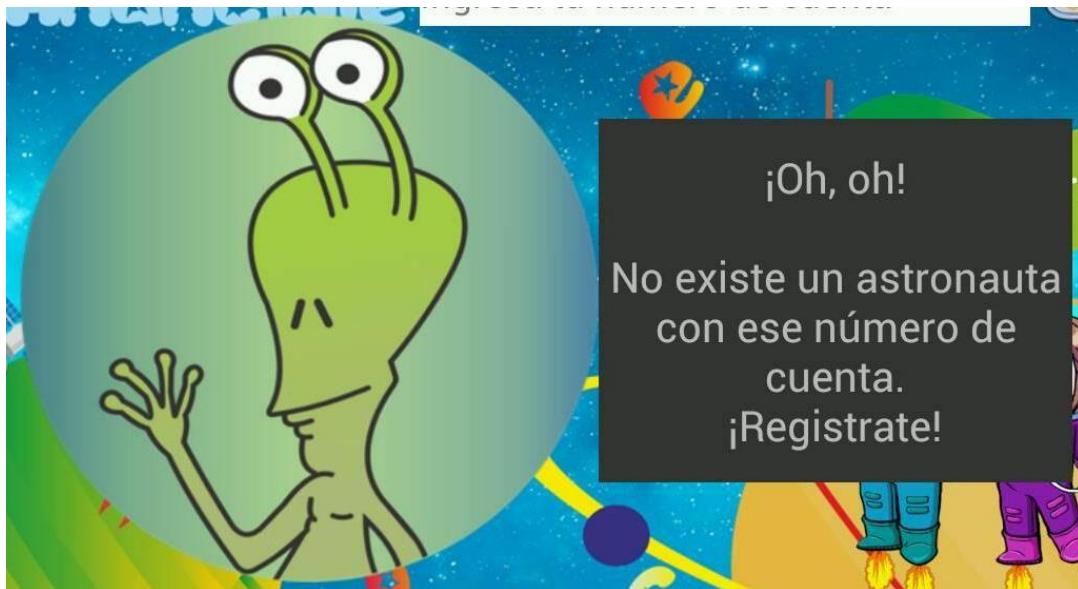
5. Pantalla de ingreso

Cuando el jugador oprime el botón “¡Diviértete!” de la pantalla anterior, se mostrara esta pantalla la cual tiene dos botones, uno de ellos es “Regístrate” en el cual el jugador deberá escribir los datos para poder anunciarse y así poder ingresar a las actividades con su número de cuenta en el espacio que se encuentra en la parte superior de la pantalla y luego seleccionando el botón “¡Juega!”.



Las validaciones con las que cuenta esta pantalla son:

- Si el jugador no está registrado el sistema envía un mensaje solicitando el registro.



- Si el jugador no ingresa el número de cuenta y oprime el botón “¡Juega!” el sistema envía un mensaje solicitando que se ingrese un número de cuenta.

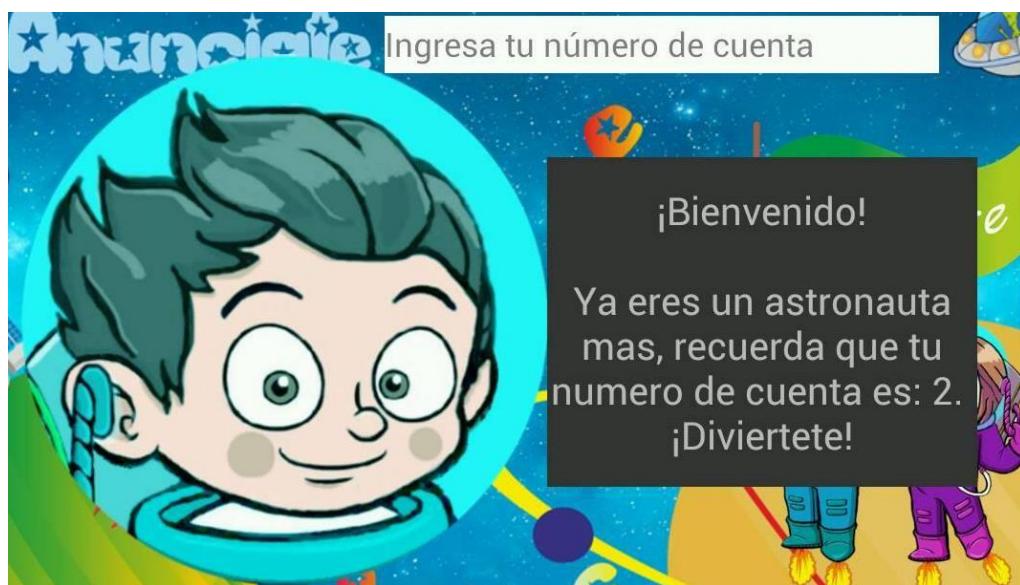


6. Pantalla de Registro

En esta pantalla se encuentran los datos que el jugador debe ingresar para quedar registrado en la base de datos; el sistema le asignará un número de cuenta automáticamente el cual debe tener presente ya que lo necesitará para poder ingresar a las actividades, los demás datos son el nombre, la edad y el género.



Seguido a esto el jugador debe seleccionar el botón de “¡Listo!” con el cual se crea el nuevo registro. Finalmente el sistema volverá al jugador a la pantalla de ingreso.



Si el jugador no desea registrarse o recuerda su número de cuenta podrá devolverse a la pantalla anterior con el botón de regreso del dispositivo.

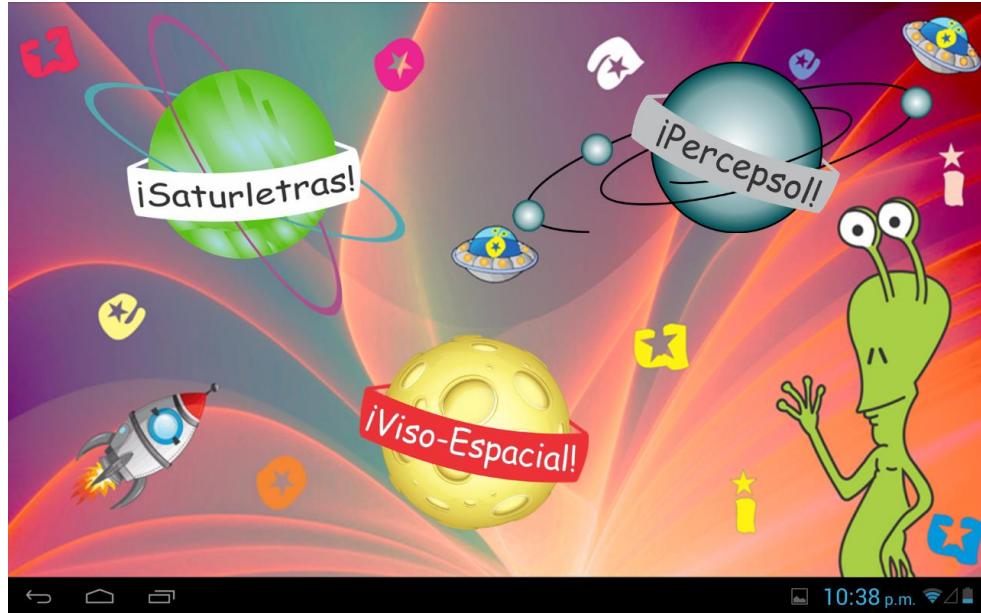
La validación con la que cuenta esta pantalla es:

- El jugador no puede dejar espacios vacíos en el formulario ya que todos los campos son obligatorios:

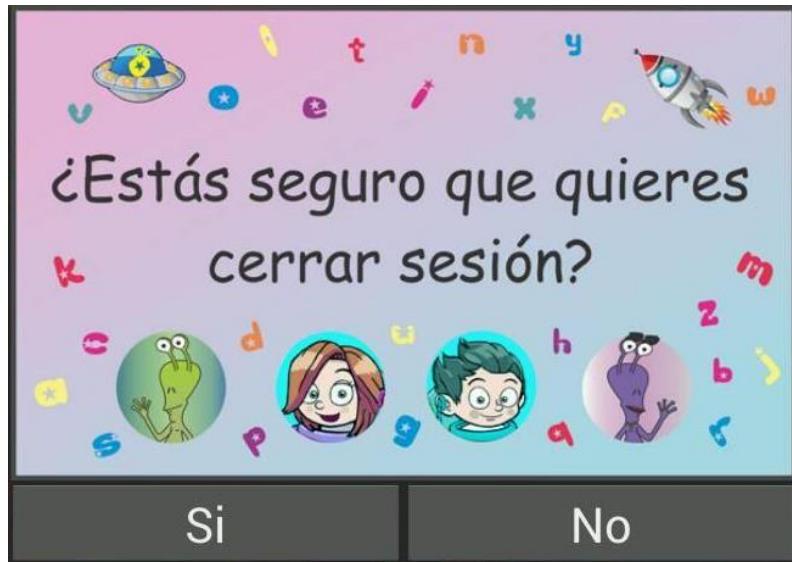


7. Pantalla de actividades

En esta pantalla se tienen los botones que llevan a los diferentes tipos de actividades, en el primero de ellos denominado “Saturletras” se trata el trastorno de las disortografía temporal, el segundo denominado “Visoespacial” se trata el trastorno como su nombre lo dice de la disortografía viso-espacial y por último el botón denominado “Percepsol” que se enfoca a la disortografía perceptiva.



Si el jugador oprime el botón de regreso del dispositivo, volverá a la pantalla anterior y se mostrara un mensaje preguntándole si está seguro de cerrar sesión; en caso de que seleccione la opción “No”, el jugador se mantendrá dentro de la pantalla de actividades pero si selecciona la opción “Sí” cerrara la sesión.



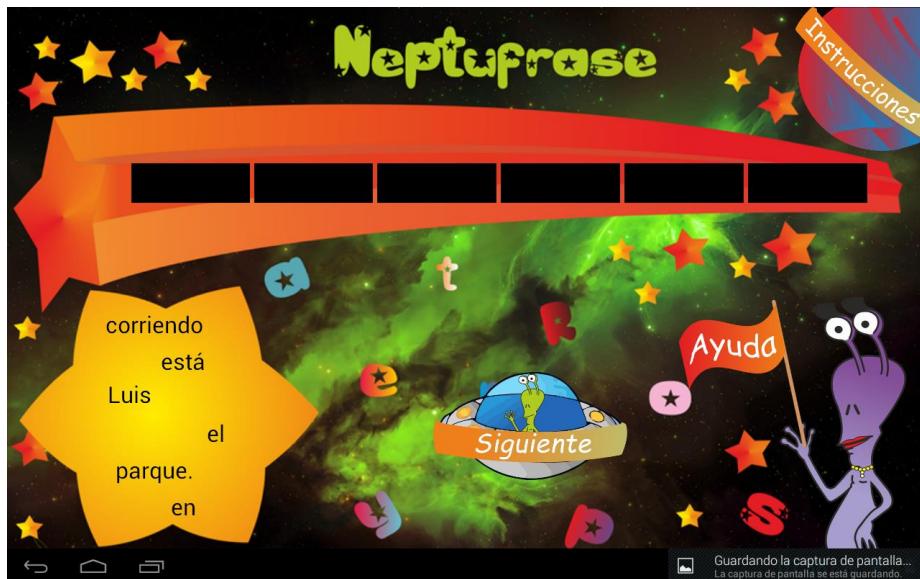
8. Actividades Saturletras

En esta pantalla se podrán encontrar un menú con dos actividades: en el costado izquierdo se encuentra la actividad que se encarga de la organización de oraciones y en el costado derecho la actividad de organización de silabas. Si el jugador desea salir de este menú debe oprimir el botón de regreso del dispositivo y lo volverá a la pantalla de actividades.

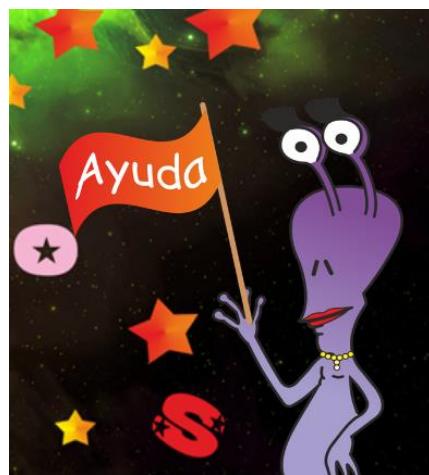


9. Actividades Saturletras (Neptufrase)- Oraciones

En esta pantalla podemos observar varios elementos, el primero de ellos es el que tiene forma de estrella, que contiene las palabras en desorden en la parte inferior izquierda, con las que se formaran las frases de forma correcta en la parte arriba donde se encuentra la estrella fugaz, la cual adecua los espacios en negro dependiendo de la longitud de la frase.



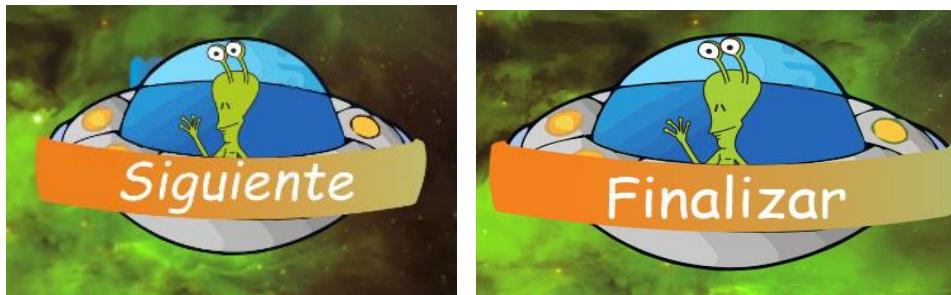
Por otro lado, se encuentra el botón de ayuda ubicado en la parte inferior derecha, que le muestra al jugador los conceptos teóricos básicos gramaticales para desarrollar la actividad a través de un video.



Así mismo en la parte superior derecha está el botón de instrucciones el cual le muestra al jugador a través de un video el paso a paso de cómo realizar la actividad.



Por último, se encuentra el botón denominado “Siguiente” el cual cambia las palabras que se muestran para conformar las frases y al momento de llegar a la última frase cambia su letrero a “Finalizar” que al ser seleccionado genera el puntaje que será guardado en la base de datos cuando el jugador cumpla con las 10 oraciones al azar que se mostraran en la ventana.



Entre las validaciones que tiene la actividad, están:

- Si el jugador quiere poner una palabra sobre otra se envía un mensaje diciéndole que ese movimiento no está permitido.



- Si el jugador selecciona el botón siguiente sin haber intentado formar la frase, se envía un mensaje solicitando la organización de palabras en la parte superior.



- Si el jugador forma la oración correctamente en la parte superior (estrella fugaz), aparecerá un visto bueno. Si la oración es incorrecta en esta misma zona aparecerá una equis.



10. Actividades Saturletras (Silabica) – Silabas

Esta pantalla cuenta con los mismos elementos que la Actividad Saturletras - oraciones en donde el primer elemento es el que tiene forma de estrella, que contiene las silabas en desorden en la parte inferior izquierda, con las que se formaran las palabras de forma correcta en la parte arriba donde se encuentra la estrella fugaz, la cual adecua los espacios en negro dependiendo de la longitud de la palabra.



Por otro lado, se encuentra el botón de ayuda ubicado en la parte inferior derecha, que le muestra al jugador los conceptos teóricos y ejemplos para desarrollar la actividad a través de un video.



Así mismo en la parte superior derecha está el botón de instrucciones el cual le muestra al jugador a través de un video el paso a paso de cómo realizar la actividad.

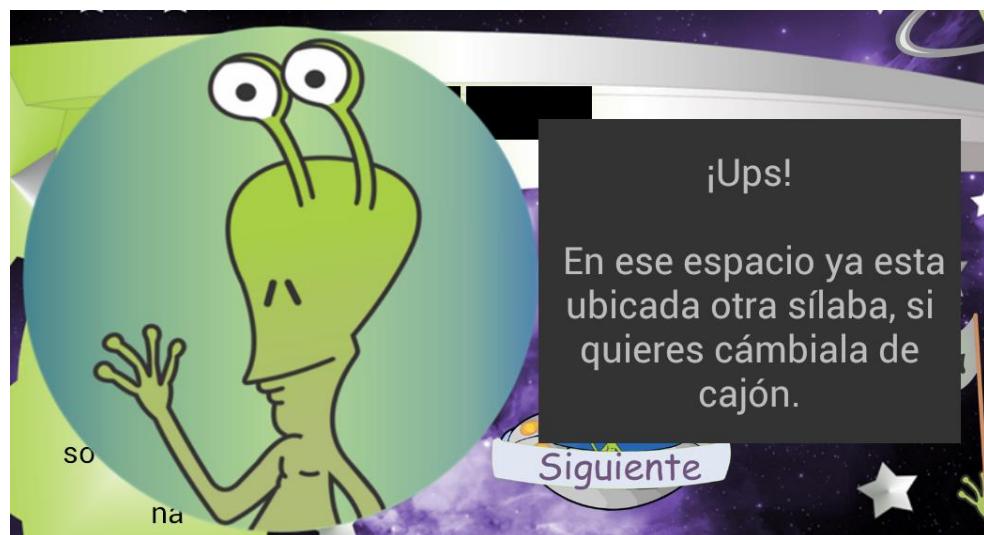


Por último, se encuentra el botón denominado “Siguiente” el cual cambia las silabas que se muestran para conformar las palabras y al momento de llegar a la última palabra cambia su letrero a “Finalizar” que al ser seleccionado realiza el cálculo del puntaje que será guardado en la base de datos cuando el jugador cumpla con las 10 palabras al azar que se mostraran en la ventana.

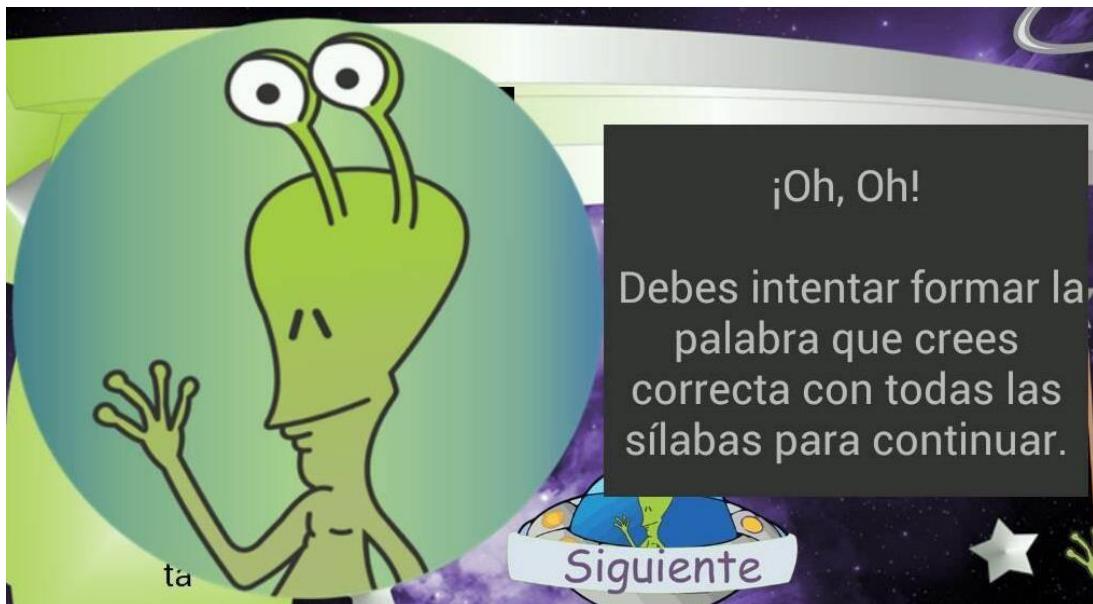


Entre las validaciones que tiene la actividad, están:

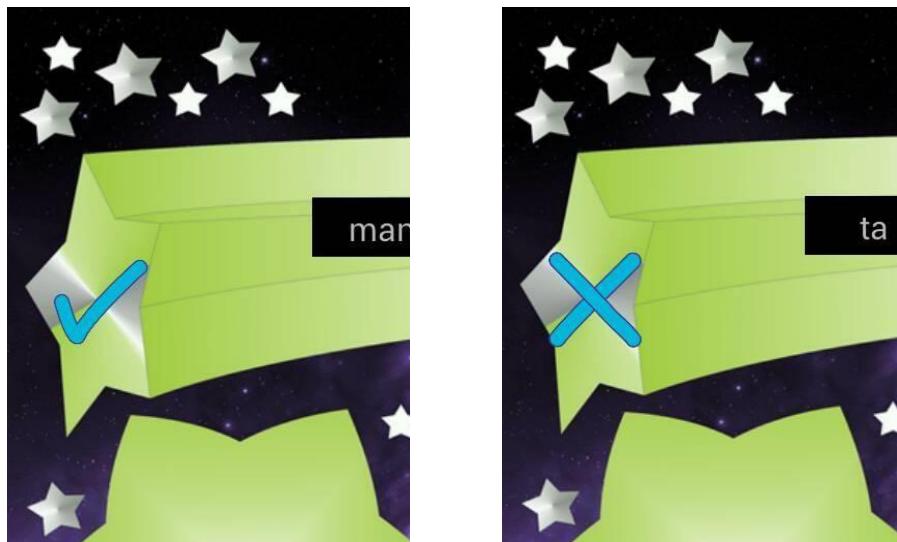
- Si el jugador quiere poner una silaba sobre otra se envía un mensaje diciéndole que ese movimiento no está permitido.



- Si el usuario pretende seleccionar el botón siguiente sin haber intentado formar la palabra, se envía un mensaje solicitando la organización de las sílabas.

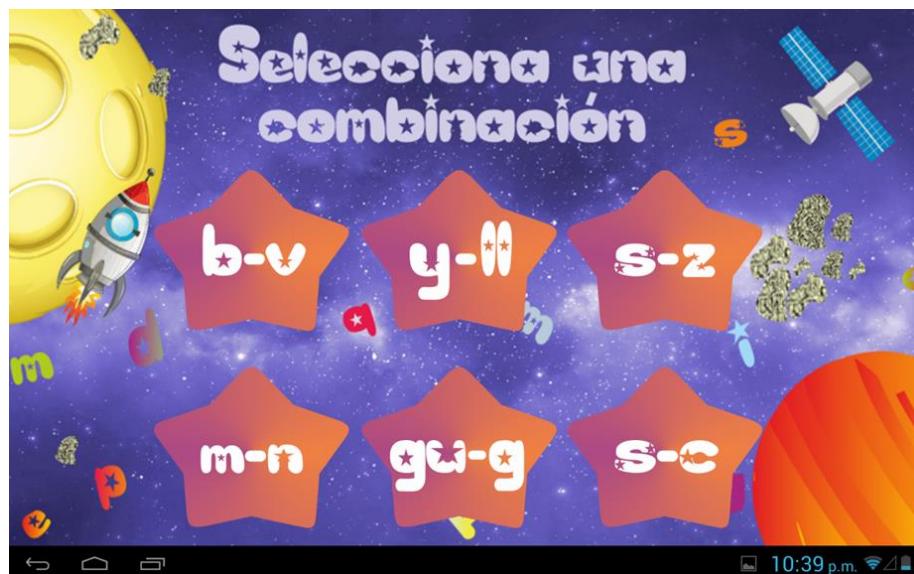


- Si el jugador forma la palabra correctamente en la parte superior (estrella fugaz), aparecerá un visto bueno. Si la palabra es incorrecta en esta misma zona aparecerá una equis.

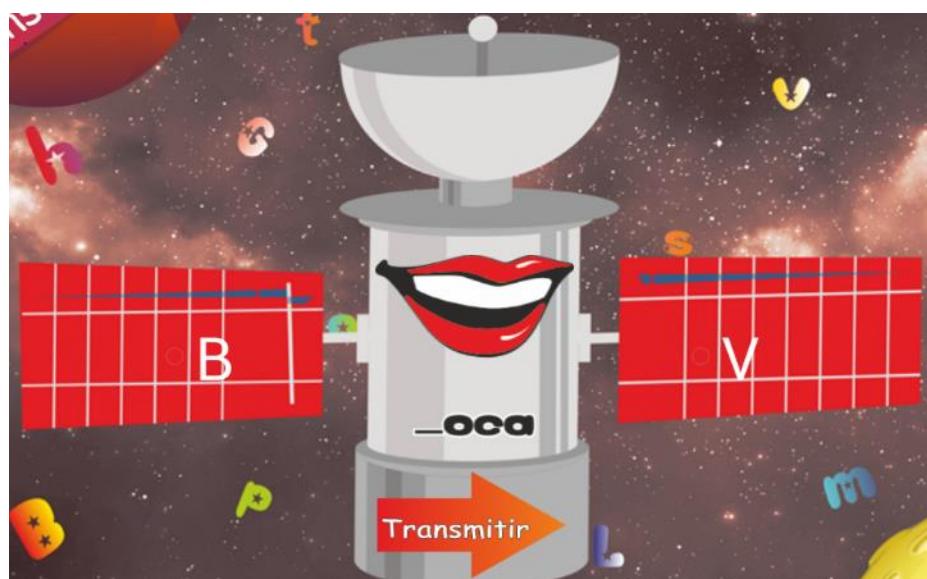


11. Actividades Viso – Espacial

En esta pantalla se encuentran distintas actividades que se encargan de identificar la correcta percepción de las letras dentro de distintas combinaciones gramaticales, cada una de ellas se encuentran en cada estrella como lo son (b – v), (y – ll), (s – z), (m – n), (gu – g), (s – c). Si el jugador quiere salir de esta pantalla, tiene que seleccionar el botón de regreso del dispositivo.



En cada una de las actividades de combinaciones se encuentra un satélite; en cada uno de sus paneles se encuentran las opciones dependiendo de las combinaciones elegidas por el jugador. El jugador selecciona la opción según su percepción gramatical y la imagen que se presenta en el centro.



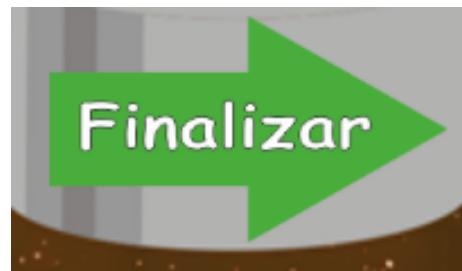
Por otro lado, se encuentra el botón de Ayuda ubicado en la parte inferior derecha e inferior izquierda dependiendo de la combinación seleccionada; este botón muestra al jugador los conceptos teóricos básicos gramaticales a tener en cuenta para desarrollar la actividad a través de un video.



Así mismo en la parte superior derecha o superior izquierda según sea la combinación seleccionada, está el botón de Instrucciones el cual le muestra al jugador a través de un video el paso a paso de cómo realizar la actividad.

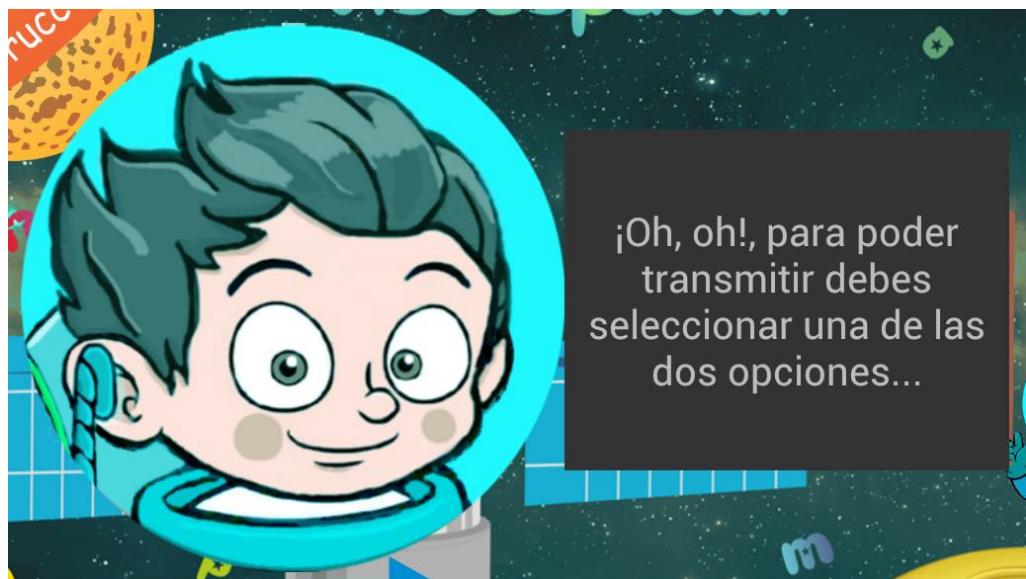


Por último, se encuentra el botón denominado “Transmitir” el cual cambia las imágenes y al momento de llegar a la última imagen cambia su letrero a “Finalizar” el cual al ser seleccionado realiza el cálculo del puntaje que será guardado en la base de datos cuando el jugador cumpla con las 10 imágenes con sus respectivas palabras al azar que se mostraran en la ventana.



La validación que tiene las actividades es:

- Si el jugador quiere pasar a la siguiente imagen pero no ha seleccionado ninguna de las dos opciones propuestas, se genera un mensaje que le notificara que debe seleccionar una de los.



- Si el jugador tiene la palabra correcta, en la parte superior del satélite, aparecerán rayos indicando que la transmisión se realizó bien. Si la palabra es incorrecta en esta misma zona aparecerá una equis.



La misma dinámica se tiene en cuenta con todas las combinaciones las cuales se mostraran a continuación:

- **B – V**



- **Y-LL**



- S - Z



- M - N



- GU-G



- S - C

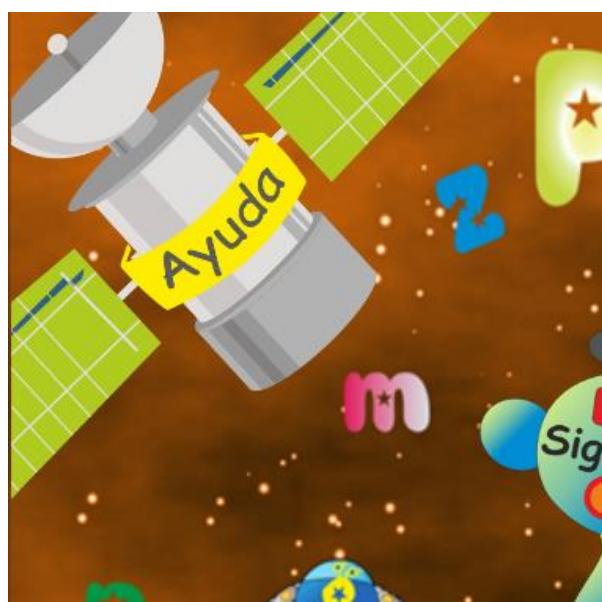


12. Actividad Perceptiva

En esta actividad se hace énfasis en el trastorno de disortografía de tipo perceptiva tomando en cuenta la discriminación y memoria auditiva, la cual consiste en seleccionar la imagen que se encuentra dentro del asteroide y se reproducirá el audio con una oración la cual el jugador deberá escuchar claramente y en la parte inferior en donde se encuentra el sol la debe escribir, esto a estilo de dictado.



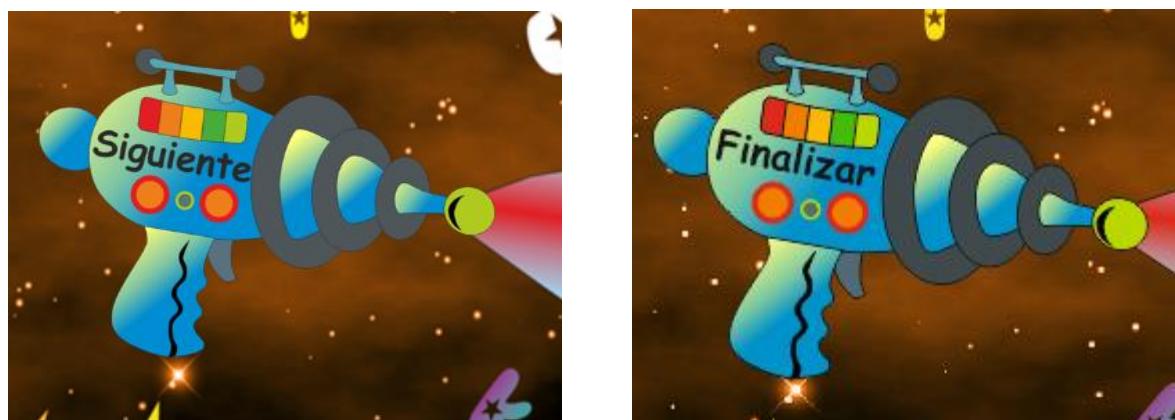
Al igual que todas las actividades, se encuentra el botón de Ayuda ubicado en la parte superior izquierda, que le muestra al jugador los conceptos teóricos básicos gramaticales para desarrollar la actividad a través de un video.



Así mismo en la parte superior derecha está el botón de instrucciones el cual le muestra al jugador a través de un video el paso a paso de cómo realizar la actividad.



Por último, se encuentra el botón denominado “Siguiente” el cual cambia las imágenes con su respectivo audio y al momento de llegar a la última imagen cambia su letrero a “Finalizar” y al ser seleccionado realiza el cálculo del puntaje que será guardado en la base de datos cuando el jugador cumpla con las 10 imágenes con su respectiva oración al azar.



13. Pantalla de consulta

En esta ventana se encuentran dos botones: el de “Equipo” y el de “Astronauta”, en el primero se puede ver las posiciones de los jugadores según su porcentaje de combustible total (suma total de todas las actividades) y en el segundo se puede realizar consultas individuales de los jugadores junto con sus datos y porcentaje de combustible por actividad. Si el jugador quiere salir de esta pantalla, tiene que seleccionar el botón de regreso del dispositivo.



14. Pantalla de consulta individual

A esta pantalla se accede desde el botón Astronauta, se puede ver que en la parte superior se encuentra una barra de escritura, en la que se deberá ingresar el número de cuenta que se le asignó en el registro, posterior a ello dar clic en el telescopio que dice consultar y automáticamente se cargaran los datos del jugador asociado a esa cuenta y los puntajes que se tienen en cada una de las actividades.



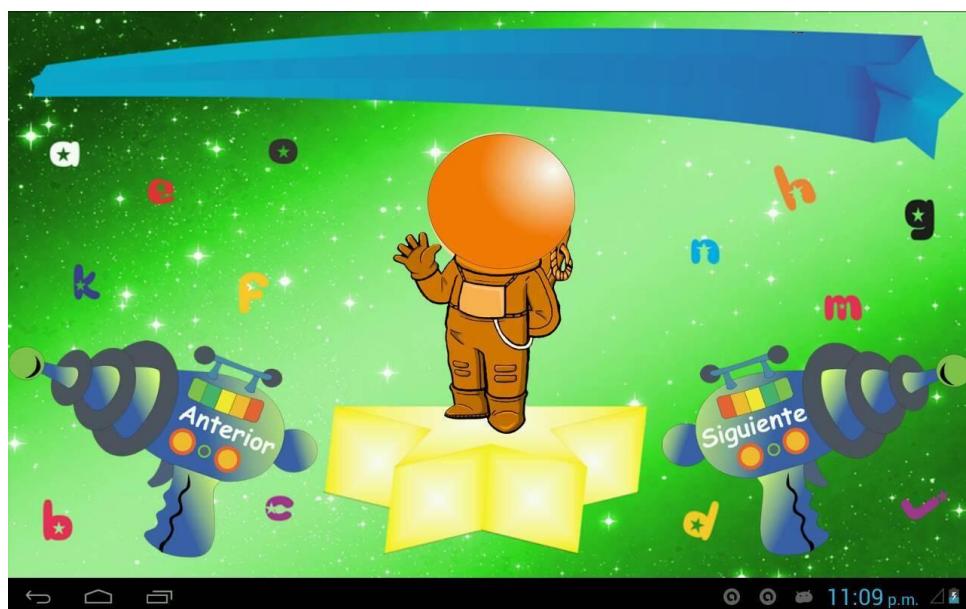
Para salir de esta pantalla el jugador tiene que seleccionar el botón de regreso del dispositivo.

Si el jugador desea saber cómo interpretar los resultados puede seleccionar el botón “Ayuda” el cual por medio de un video realizará la explicación. Para salir del recurso de video el jugador tiene que oprimir el botón de regreso del dispositivo.



15. Pantalla de consulta grupal

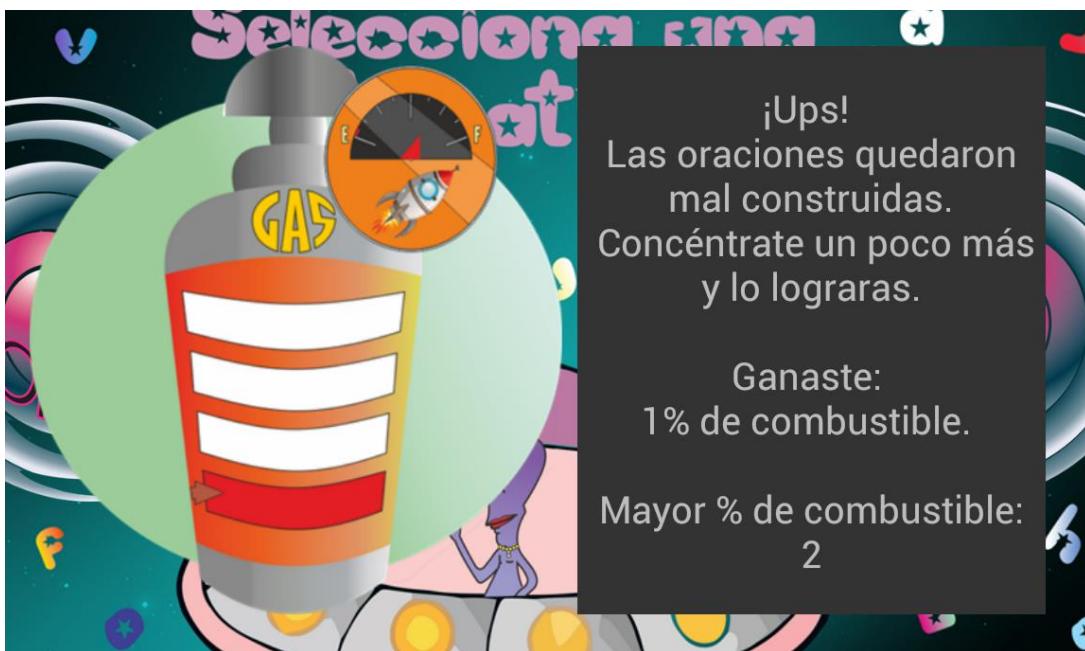
Se puede acceder a esta pantalla con el botón “Equipo”, se aprecia que en esta pantalla se encuentran dos botones, el de “Anterior” y el de “Siguiente” que tienen forma de rayo láser, los cuales se utilizarán para ver en qué posición se encuentra el jugador respecto a los demás, comenzando por el jugador con el puntaje más alto, adicional a esto se observa el puntaje de combustible total, el cual es la suma total de todas las actividades que lleva cada uno de los jugadores, reflejándose en la estrella que está en el centro, mostrando el nombre del jugador y el número de cuenta en la parte de arriba de la estrella fugaz. Para salir de esta pantalla el jugador tiene que seleccionar el botón de regreso del dispositivo.



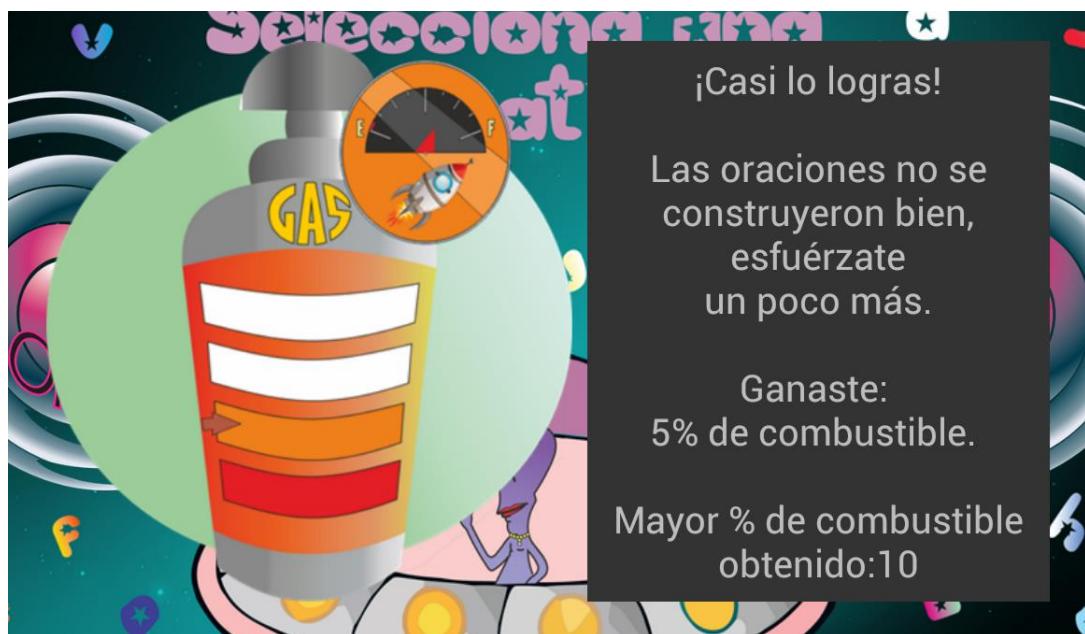
16. Mensajes de puntuación

Para todas las actividades se definieron los mismos rangos de puntuación el cual va de 0 a 10, mostrando al finalizar o salir sin haber terminado las actividades un mensaje según sea la dinámica, indicando el puntaje máximo obtenido e imágenes dependiendo los siguientes rangos:

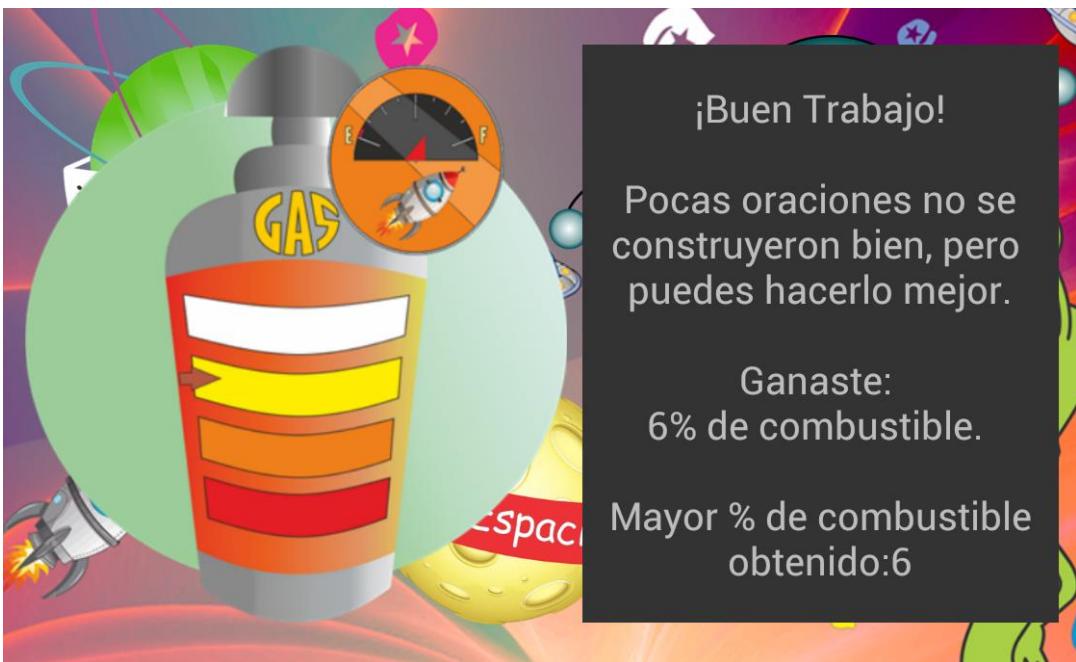
- 0 – 2



- 3 – 5



- 6 – 8



¡Buen Trabajo!

Pocas oraciones no se construyeron bien, pero puedes hacerlo mejor.

Ganaste:
6% de combustible.

Mayor % de combustible
obtenido:6

- 9- 10



¡Excelente trabajo!

Las palabras fueron
transmitidas con éxito.

Ganaste:
9% de combustible.

Mayor % de combustible
obtenido:9

17. Mensajes de Selección

Estos mensajes aplican para todas las actividades propuestas. Si el jugador no quiere continuar con la actividad y oprime el botón de regreso del dispositivo, volverá a la pantalla anterior y se mostrara un mensaje preguntándole si está seguro de salir de la misión; en caso de que seleccione la opción “No”, el jugador se mantendrá dentro de la actividad y podrá continuarla donde pero si selecciona la opción “Si” saldrá de la actividad y mostrara el puntaje obtenido hasta ese punto.

