

# MANUAL DE USUARIO

Última actualización 11/05/2020

## Índice

### **1 Uso do xogo**

#### **1.1 Descrición**

#### **1.2 Como se xoga**

#### **1.3 Configurar o xogo**

- **Dificultade**
- **Seleccionar categorías**
- **Seleccionar número de imaxes por categoría**

### **2. Sobre o xogo**

### **3. Sobre min**

# 1. USO DO XOGO

## DESCRICIÓN

O xogo consiste en clasificar unhas imaxes según a categoría á que pertencen.

## COMO SE XOGA

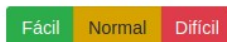
### XOGO DE ★GRUPAR★ ELEMENTOS POR★ CATEGORÍAS★

SELECCIONA A CATEGORÍA Á QUE PERTENCE O ELEMENTO

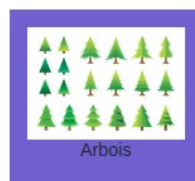


Material para traballar a pertencencia ou non pertencencia dun obxecto a unha categoría de vocabulario dada. Primeiro se mostran as categorías e os elementos que pertencen a ela e despois reforzaría o aprendido clasificando eses mesmos elementos.

Dificultade



Categorías



Seleccionar categorías

Número imaxes por categoría 5

Xogar



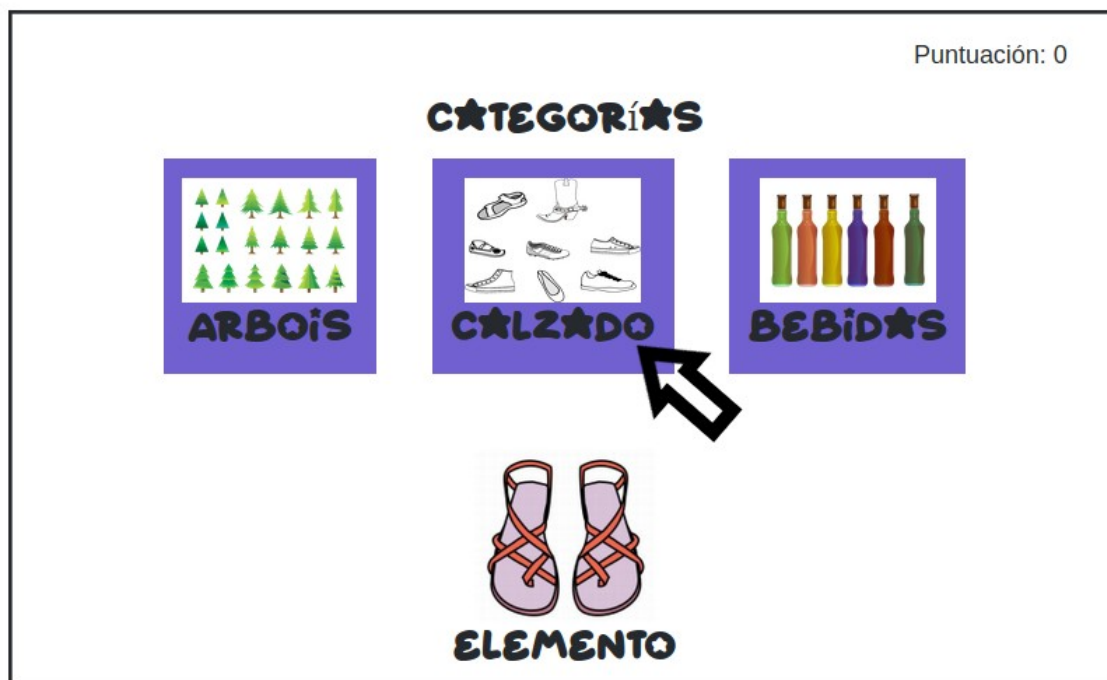
Para iniciar o xogo hai que darlle ao botón de xogar.

## MEMORIZA OS ELEMENTOS DE CADA CATEGORÍA TES 59 SEGUNDOS



Despois o xogador terá 60 segundos para memorizar que imaxes pertencen a cada categoría.

## SELECCIONA CATEGORÍA QUE PERTENCE O ELEMENTO



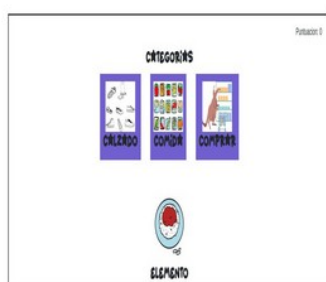
Por último o xogador terá que clasificar os elementos facendo click na categoría á que pertencen. En caso de acertar aparecerá o seguinte elemento e sumará 1 punto. En caso de equivocarse non aparecerá o mesmo elemento e restará 1 punto.

# CONFIGURAR O XOGO

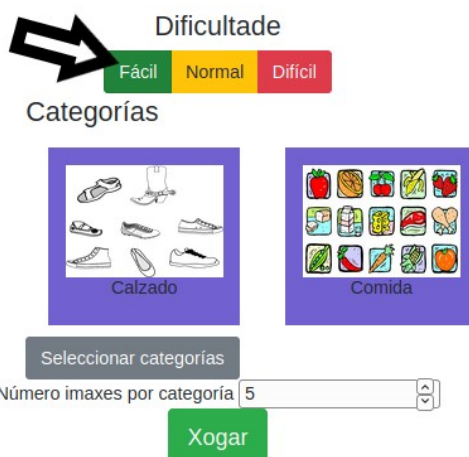
**Dificultade:** Dependendo da dificultade o número de categorías do xogo é distinto. Para a dificultade fácil hai 2 categorías, para a normal hai 3 categorías e para a difícil hai 4 categorías.

## XOGO DE AGRUPAR ELEMENTOS POR CATEGORÍAS

SELECCIONA A CATEGORÍA Á QUE PERTENCE O ELEMENTO



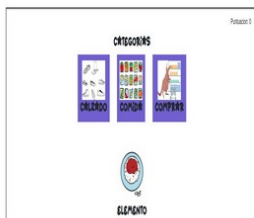
Material para traballar a pertencencia ou non pertencencia dun obxecto a unha categoría de vocabulario dada. Primeiro se mostran as categorías e os elementos que pertencen a ela e despois reforzará o aprendido clasificando eses mesmos elementos.



*Dificultade fácil*

## XOGO DE ★GRUP★ ELEMENTOS POR CATEGORÍAS

SELECCIONA A CATEGORÍA Á QUE PERTENCE O ELEMENTO



Material para traballar a pertencencia ou non pertencencia dun obxecto a unha categoría de vocabulario dada. Primeiro se mostran as categorías e os elementos que pertencen a ela e despois reforzará o aprendizaje clasificando eses mesmos elementos.



*Dificultade normal*

## XOGO DE ★GRUP★ ELEMENTOS POR CATEGORÍAS

SELECCIONA A CATEGORÍA Á QUE PERTENCE O ELEMENTO



Material para traballar a pertencencia ou non pertencencia dun obxecto a unha categoría de vocabulario dada. Primeiro se mostran as categorías e os elementos que pertencen a ela e despois reforzará o aprendizaje clasificando eses mesmos elementos.



*Dificultade difícil*

**Seleccionar categorías:** O xogador pode seleccionar manualmente as categorías da partida en lugar de que se escollan aleatoriamente. En función da dificultade seleccionada debe seleccionar 2, 3 ou 4 categorías.

Exemplo:

## XOGO DE ★GRUPAR★ ELEMENTOS POR CATEGORÍAS

SELECCIONA A CATEGORÍA Á QUE PERTENCE O ELEMENTO



Material para traballar a pertencencia ou non pertencencia dun obxecto a unha categoría de vocabulario dada. Primeiro se mostran as categorías e os elementos que pertencen a ela e despois reforzará o aprendido clasificando eses mesmos elementos.



A dificultade seleccionada é difícil. Para seleccionar as categorías hai que premer en “seleccionar categoría”.



O xogador debe facer click en 4 das imaxes xa que a dificultade é difícil.

Posible erro:



**Debes seleccionar 4 categorías**

Se a dificultade é fácil deben seleccionarse 2 categorías, se é normal 3 e se é difícil 4 ou se amosará esta mensaxe de erro.

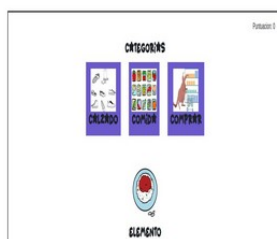




Unha vez seleccionadas as categorías haberá que darle ao botón.

## XOGO DE ★GRUPAR★ ELEMENTOS POR CATEGORÍAS

SELECCIONA A CATEGORÍA Á QUE PERTENCE O ELEMENTO

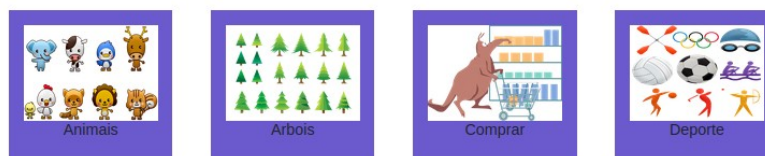


Material para traballar a pertencencia ou non pertencencia dun obxecto a unha categoría de vocabulario dada. Primeiro se mostran as categorías e os elementos que pertencen a ela e despois reforzaría o aprendizaje clasificando eses mesmos elementos.

Dificultade

Fácil Normal Dificil

Categorías



Seleccionar categorías

Número imaxes por categoría 5

Xogar

As categorías seleccionadas amosaranse na páxina de inicio.



**Seleccionar número de imaxes por categoría:** cada categoría terá determinado número de imaxes que o xogador terá que clasificar. Pode modificarse no campo numérico correspondente. Cantas máis imaxes haxa, máis difícil será o xogo e por tanto maior puntuación se poderá acadar.

## XOGO DE AGRUPAR ELEMENTOS POR CATEGORÍAS

SELECCIONA A CATEGORÍA A QUE PERTENCE O ELEMENTO



Material para traballar a pertencencia ou non pertencencia dun obxecto a unha categoría de vocabulario dada. Primeiro se mostran as categorías e os elementos que pertencen a ela e despois reforzará o aprendido clasificando eses mesmos elementos.

Dificultade



Categorías



Seleccionar categorías

Número imaxes por categoría 5

Xogar

Exemplo:

## MEMORIZA OS ELEMENTOS DE CADA CATEGORÍA EN 58 SEGUNDOS



5 imaxes por categoría

MEMORIZA OS ELEMENTOS DE CADA CATEGORÍA  
TES 55 SEGUNDOS

Comprar



## 2. SOBRE O XOGO

A actividade está dirixida a nenos con TEA, polo que os enunciados tentan ser literais e simples.

Se ben as opcións de configuración poden resultarlles confusas, un adulto pode configurar o xogo ou ben eles mesmos poden darlle a xogar coa configuración por defecto.

Unha vez dentro do xogo o neno terá 60 segundos para memorizar o que ve na pantalla. Isto serve para mellorar a súa capacidade de atención e ademais fai uso da súa memoria mecánica. Por outra parte evita o aprendizaxe por ensaio e error, xa que se lle da a resposta desde o principio, evitando así que debido á súa gran memoria mecánica asocien unha resposta equivocada coa solución.

Unha vez transcurrido ese tempo preséntase unha pantalla simple. As categorías nas que ten que facer click teñen un estilo distinto aos elementos a clasificar e ademais cambia de cor ao pasar o rato por enriba, polo que resulta intuitivo a onde ten que facer click. Os elementos que ten que clasificar aparecen de un en un evitando así distraccións. En caso de que seleccione unha categoría incorrecta, o erro se lle indicará ao instante en lugar de mostrar os erros ao final para evitar que asocie a súa primeira resposta coa solución.

As ideas sobre o estilo e a estrutura do xogo ademais das capacidades que poden ser melloradas a través da actividade están baseadas no seguinte documento: [¡Yo también juego! ¿Teapuntas? Guía para el juego dirigido con alumnado contrastorno del espectro autista en centros educativos](#)

### 3. SOBRE MIN



**Nome:** Santiago Calvo Piñeiro

**Cidade:** Ferrol

**Idade:** 22 anos

**Estudos:** Desenvolvimento de  
aplicacións web (cursando) e  
desenvolvimento de  
aplicacións multiplataforma  
(sen finalizar)

**Correo electrónico:**

[santilee12@hotmail.com](mailto:santilee12@hotmail.com)

**Perfil Github:** SdeScotty