

Manual do Usuario

(Completar sílabas e palabras)

Sumario

Introducción.....	3
Completar sílabas e palabras.....	4
Os niveis de dificultade.....	5
As puntuacións.....	6
Nota.....	7
Anexo (ficha do autor).....	8

Introducción.

O presente manual tentará de reflectir o funcionamento e opcións dispoñibles na actividade denominada ‘Completar sílabas e palabras’ do sitio web ‘Xogoteca’, desenvolvido polos alumnos e alumnas do módulo de ‘Desenvolvemento web en contorno servidor’, do Ciclo Superior de ‘Desenvolvemento de aplicacións web’, no primeiro trimestre do curso 2019/2020.

O sitio web e as súas actividades están orientados a nenos e nenas con TEA (trastorno do espectro autista), pero calquera pode facer uso delas libremente, xa sexa con motivos didácticos ou de entretemento.

Algunhas das opcións reflectidas neste manual non estarán dispoñibles na primeira versión da actividade que se publicará, e así quedará anunciado no momento de explicar ditas opcións.

Completar sílabas e palabras.

Antes de acceder ás actividades, a aplicación presenta unha páxina de inicio na cal o neno ou nena poderá elixir a dificultade e o tema gráfico co cal xogar. Por defecto, verá que o nivel é 1 (o máis sinxelo) e o tema gráfico é o claro, de modo que se se pulsa no botón ‘Xogar’, xa podería disfrutar da primeira das actividades deste xogo.

Cada unha das pantallas dos tres niveis é diferente a nivel xogable, dado que cada unha delas ten a súa propia lóxica e o seu propio funcionamento, acondicionado en cada caso para as idades mínimas recomendadas que se anuncian na propia páxina de inicio.

Os temas, por outro lado, teñen nesta primeira versión poucas diferenzas, pero estas son suficientes para interpretar a intencionalidade delas: O tema claro está adicado ás cores vivas que, en realidade, se corresponden coas do sitio, e o tema escuro dota aos niveis dun entorno máis sobrio pensado para aqueles usuarios aos que a excesiva claridade das cores chamativas lles poida cansar a vista con maior celeridade.

En calquera dos tres niveis, a idea é a mesma: Presentarase na pantalla unha interfaz na que se amosarán unha serie de imaxes con caixas de texto embaixo, e o xogador terá que completar total ou parcialmente a palabra correspondente con cada unha das imaxes. As palabras, segundo o caso, poden ser sustantivos ou verbos.

Na seguinte páxina explícanse máis a modio os niveis.

Os niveis de dificultade.

Esta actividade consta de tres niveis de dificultade. En cada un deles, o neno terá que atender ás imaxes que se amosen e, en función delas e do cometido da actividade, terá, ou ben que completar as palabras que se amosen incompletas, ou ben adiviñar o verbo ou verbos que se correspondan coa imaxe.

- Nivel 1: Este nivel se corresponde co de dificultade máis baixa. Na pantalla se amosan cinco imaxes e, debaixo delas, unha caixa baleira e outra cunha sílaba final correspondente á do nome da figura amosada na imaxe. O neno terá que atender a cada unha das imaxes e tratar de buscar a forma de completar a palabra que a representa, atendendo ás sílabas finais que hai dispoñibles.

Na zona inferior da ventá atópanse dous botóns, un ‘Comprobar’ e outro ‘Refrescar’. Pulsando no primeiro, o xogador saberá se acertou coas sílabas ou non; pulsando no segundo, as imaxes e palabras cambiarán a súa orde.

Funcionalidade non implementada: Nesta actividade hai dous xogos distintos de imaxes e palabras. Estos aparecerán aleatoriamente ao cargar a páxina, é dicir, a primeira vez que se acceda a ella, o xogo terá unhas imaxes e unhas palabras que completar, pero na seguinte carga, poderían ser outras.

- Nivel 2: Este nivel se corresponde co de dificultade media. A interfaz presenta dúas filas de catro imaxes cada unha, cunha palabra embaixo de cada imaxe relacionada coa mesma. O obxectivo deste xogo é seleccionar as palabras que conteñan unha sílaba en particular.

A sílaba a localizar anunciarase a continuación do título. Cando o neno pulse nunha imaxe ou palabra que conteña a sílaba en cuestión, a cor da borde cambiará. Se é correcto, poñerase verde, se non, poñerase vermella. É dicir, neste nivel, saberá se acerta ou falla no momento de seleccionar as imaxes ou palabras. A continuación, poderá pulsar no botón ‘Nova tanda’ para renovar as imaxes e as palabras, sendo o funcionamento o mesmo.

Nesta actividade, todavía non hai funcionalidades implementadas.

- Nivel 3: Este nivel se corresponde co de dificultade máis alta. A súa interfaz é moi similar ao do nivel 2, pois aparecerán dúas filas de catro imaxes cada unha, sen embargo, non haberá palabras. No seu lugar, aparecerán unhas caixas de texto baleiras que o xogador ou xogadora terá que cubrir cun verbo que se corresponda coa acción que se esté realizando na imaxe.

Pode ser que a caixa conte cun ou con varios ocos, neses casos, en cada un deles poderánse escribir verbos distintos, pero que expresen a mesma acción. A puntuación que se obterá se se escribe un só verbo correcto será inferior que se se escriben dous verbos correctos.

Nesta actividade, todavía non hai funcionalidades implementadas.

As puntuacións.

No nivel 1:

Os puntos cóntanse só ao pulsar en ‘Comprobar’, é nese momento cando o xogador poderá ver os puntos obtidos e decidir se os garda ou non (terá que ingresar un nome e un contrasinal para iso). Por cada acerto, obterá un punto e, no caso dos erros, non hai penalización, é dicir, non se contabilizan nin descontan puntuación.

No nivel 2:

A dinámica é sensiblemente distinta do nivel anterior, pois aquí, a puntuación irase vendo na pantalla segundo se vai pulsando nas imaxes correctas ou incorrectas.

Aquí, os fallos tampouco descontan puntos e a opción de almacenalos sairá cando se preman nas imaxes ou palabras que conteñan a sílaba a localizar. De forma análoga ao nivel anterior, o neno pode elixir se gardar os puntos ou non e terá que ingresar nome e contrasinal en caso afirmativo.

No nivel 3:

Esta ventá require unha comprobación de que os verbos inseridos son os correctos. Esa comprobación poderá vela o xogador ou xogadora ao premer no botón ‘Comprobar’ cunhas mensaxes de noraboa, en caso de acerto, e de ánimo, en caso de erro; así como os puntos resultantes dese intento. Aquí, cada fallo desconta 0.25 puntos, pero por cada acerto obtense 1 punto; sen embargo, non hai puntuacións inferiores a 1 (non queremos que os rapaces se desmoronen).

Poderanse facer cantos intentos queira o neno ata chegar a acertar todos os verbos, xa que neste caso, o gardado dos puntos lévase a cabo premendo no botón ‘Gardar puntos’.

Nota.

En último lugar, tanto o autor e desenvolvedor desta actividade como todos os responsables do proxecto, desexamos que algunha, se non todas, as actividades propostas neste sitio, vos resulten atractivas e entretetidas. Así mesmo, animámosvos a compartir o sitio cos vossos compañeiros e compañeiras para que proben sorte e, se queredes, comparar as vosas puntuacións e progresar cos vossos coñecementos.

Anexo (ficha do autor).

Nome: Breogán.

Apelidos: Beceiro Castiñeira.

Provincia: A Coruña.

Correo electrónico: breo.beceiro@gmail.com

Usuario en GitHub: BreoArmando.

Estado académico: Estudante do Ciclo Superior en ‘Desenvolvemento de aplicacións web’ no CIFP Rodolfo Ucha Piñeiro.