

# Manual de Usuario

## Algunas consideraciones

- El agente ira interactuando de acuerdo a las acciones realizadas en el sistema.
- Ej: en caso de ser la acción correcta el agente pronunciara la misma frase.
- Ej: el agente hará un breve inducción al ingresar en cada contenido.
- El sistema ha sido diseñado a fin de que los contenidos sean aleatorios ejerciendo un grado mayor de dificultad y dinamismo para el usuario.
- La duración de cada juego o la cantidad de intentos fue diseñada en escalas de entre 3 y 5 intentos aleatoriamente en los juegos.

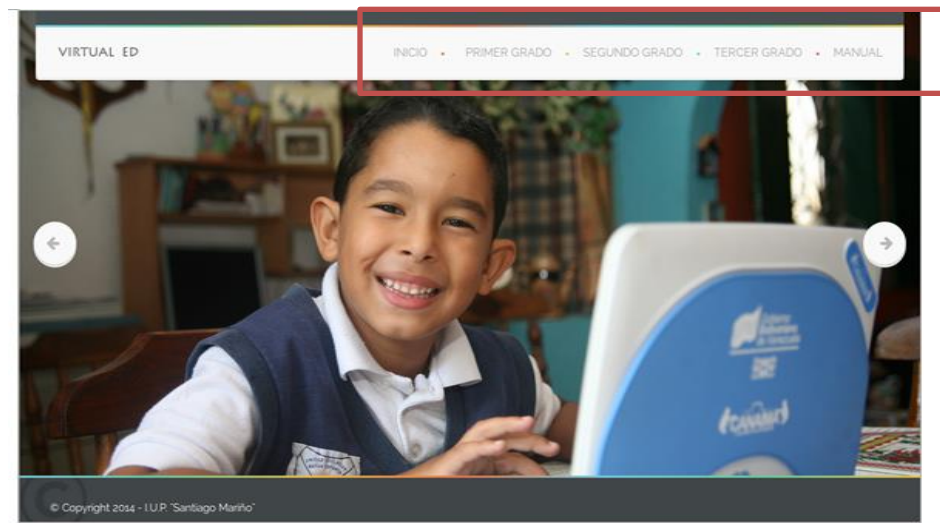
1. Para acceder al sistemas abrimos el navegador (mozilla, chrome, opera, etc., en sus últimas versiones) y apuntamos en la barra de dirección Localhost:8000



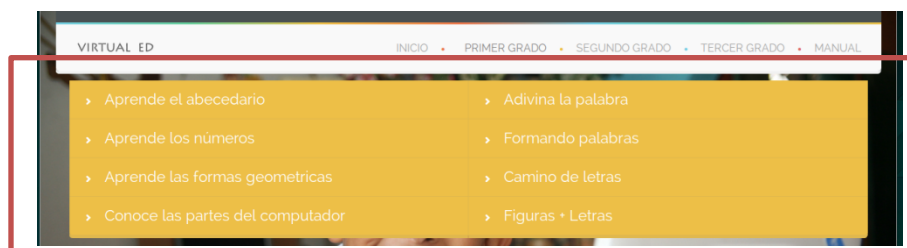
2. Se cargará la pantalla de bienvenida donde el agente nos saluda



3. La siguiente es la pantalla principal donde se puede seleccionar el modulo al cual se desea accesar (Inicio, Primer grado, Segundo grado, Tercer grado, Manual)

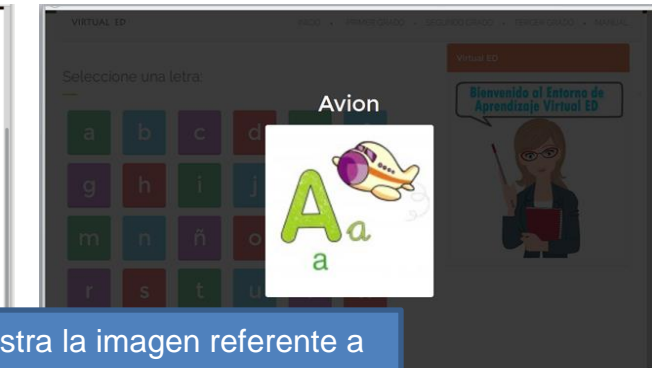



4. El menú de selección de cada grado aparece de esta forma y permita entrar a cada uno de los juegos



## Primer Grado


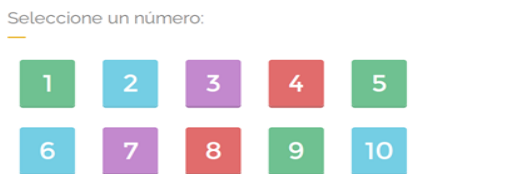
### Aprende el abecedario



Al seleccionar una letra se muestra la imagen referente a ella.

Pisar por encima o debajo de la imagen para volver

### Aprende los números



Al seleccionar un número se muestra la imagen referente a él.

Pisar por encima o debajo de la imagen para volver

### Aprende las formas geométricas



Al seleccionar una forma se muestra su nombre

Pisar por encima o debajo de la imagen para volver

## Conoce las partes del computador

Seleccione una parte:

CPU

Impresora

Teclado

Cornetas

Mouse

Mo

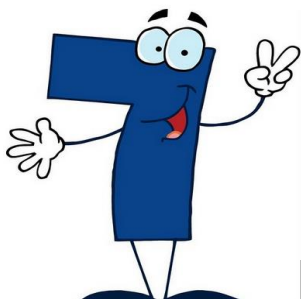


Al seleccionar una palabra se muestra la imagen correspondiente

Pisar por encima o debajo de la imagen para volver

## Adivina la palabra

Adivina la palabra:



u n

Ubica el mouse en la casilla que está en vacía debajo de la imagen y espera que el agente te indique si es correcto o incorrecto



Correcto

» Siguiente



Equivocado

» Siguiente

## Formando palabras

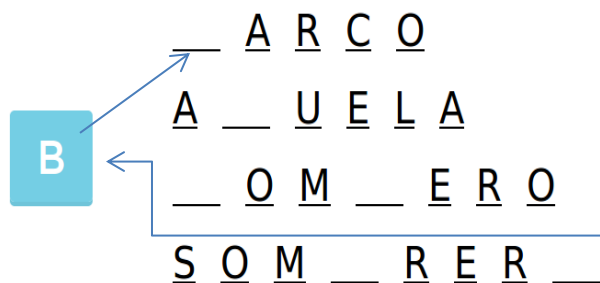
Formando palabras:



Arrastrando estas sílabas hasta las casillas vacías podrás formar las palabras

## Camino de letras

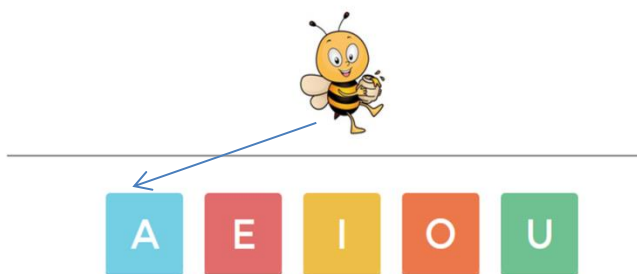
Coloca la letra en la palabra indicada:



Arrastra las letras del recuadro a la línea de la palabra que corresponda

## Figuras más letras

Coloca la imagen en la letra indicada:



Arrastra la imagen a la vocal correspondiente

## Segundo Grado

### Singular y Plural

Arrastra la imagen al lugar que corresponde:



Singular Plural

En este juego se arrastra cada imagen a la caja correspondiente

### Cada Palabra en su lugar

VIRTUAL ED INICIO • PRIMER GRADO • SEGUNDO GRADO • TERCER GRADO • MANUAL

VACA

Ubicar en la columna que debe ser

Escribe la palabra que aparece en la parte superior, según

Botón para comprobar si es correcto

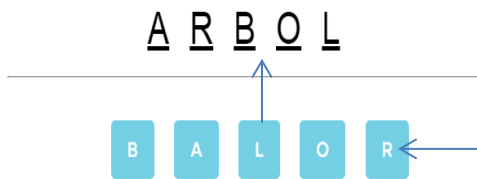
NOMBRES JUGUETES AN

Escribir...

COMPROBAR COMPROBAR COMPROBAR COMPROBAR

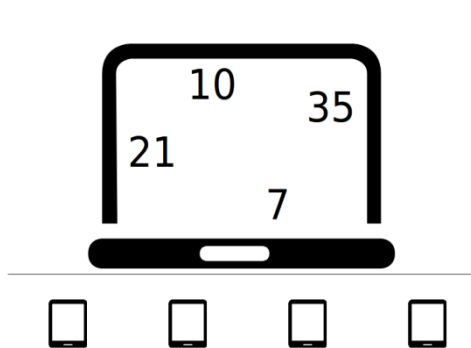
© Copyright 2014 - I.U.P. "Santiago Mariño"

### Cada letra en su lugar



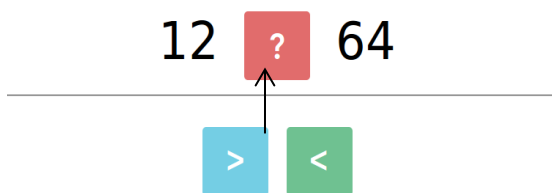
Organiza estas letras en una palabra, arrastrándolas a la parte superior

### Ordena los números



Cada número de la computadora grande debe ser arrastrado con el mouse a las tabletas, para ser ordenados de mayor a menor

### Mayor que, Menor que

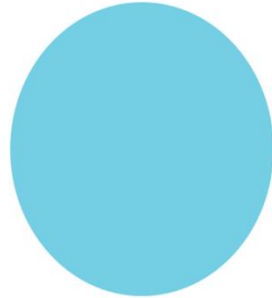


Arrastra el símbolo que corresponda

## Arrastra los números

Numeros mayores a: 20

10 58 16 39



Arrastra al círculo los números mayores al que aparecer en la parte superior que corresponda

## A sumar!

Sumar:

$$5 + 10 = ?$$

18+3 = ?

60 seg

La suma comienza al oprimir el botón de conteo, ira cambiando con el paso del tiempo hasta llenar la barra inferior en caso de intentos fallidos o hasta responder cierta cantidad de operaciones de manera correcta

## A Restar!

Restar:

$$10 - 4 = ?$$

14 - 2 = ?

60 seg

La resta comienza al oprimir el botón de conteo, ira cambiando con el paso del tiempo hasta llenar la barra inferior en caso de intentos fallidos o hasta responder cierta cantidad de operaciones de manera correcta



## Tercer Grado

### Sustantivos: Sopa de letras

VIRTUAL ED
INICIO
PRIMER GRADO
SEGUNDO GRADO
TERCER GRADO
MANUAL

Sopa de letra:

Palabras:

- GARLOS
- COLOMBIA
- BRASIL
- VENEZUELA
- PAULA
- MANUEL
- CABIMAS
- MARACAIBO
- MERIDA
- ISABEL
- JOSE
- MARIA

120 seg

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| K | C | J | N | L | C | A | R | L | O | S | A | B | D | K | N |
| A | A | G | M | C | O | L | O | M | B | I | A | G | D | C | N |
| A | E | H | H | L | M | B | B | B | R | A | S | I | L | D | H |
| L | K | C | A | D | I | N | C | K | N | G | C | C | L | J | A |
| N | I | C | G | J | K | F | D | B | C | G | B | I | C | K | I |
| V | E | N | E | Z | U | E | L | A | I | N | M | G | D | B | C |
| F | P | A | U | L | A | J | N | C | F | J | H | E | E | N | A |
| H | M | A | E | J | B | M | K | N | M | A | N | U | E | L | B |
| N | J | J | K | A | K | A | E | K | H | J | J | L | K | F | I |
| M | J | F | H | C | K | L | M | C | M | E | H | G |   |   |   |
| D | E | G | M | L | J | K | M | L | B | M | N | B |   |   |   |
| B | H | H | D | G | I | E | D | E | G | A | M | C |   |   |   |
| D | N | F | E | I | A | H | K | I | I | A | B | M |   |   |   |
| K | E | E | I | I | A | C | I | I | K | F | A | H |   |   |   |
| M | L | M | L | L | C | D | M | M | N | I | E | B |   |   |   |
| H | K | J | B | N | I | K | G | C | G | G | D | F |   |   |   |

Virtual ED

Bienvenido al Entorno de Aprendizaje Virtual ED

La sopa de letras ha de actualizarse automáticamente, en esta se marcan las palabras encontradas haciendo clic en la primera letra y luego en la última para armar la misma, el tiempo corre automáticamente.

### Dameros

i
9
14
21
5
19
14
5
21

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| A  | B  | C  | D  | E  | F  | G  | H  | I  | J  | K  | L  | M  | N  | Ñ  | O  |
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| P  | Q  | R  | S  | T  | U  | V  | W  | X  | Y  | Z  |    |    |    |    |    |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |    |    |    |    |    |

Posicionando el cursor del mouse en las casillas en blanco, puedes reemplazar los números por la letra que corresponde para armar la palabra

## Separar en Silabas

VIRTUAL ED

INICIO • PRIMER GRADO • SEGUNDO GRADO • TERCER GRADO • MANUAL

Separa en Silabas:

| Categorías de silabas: |             |   |
|------------------------|-------------|---|
| Monosilaba: 1 silaba   | PEZ         | ✓ |
| Bisilaba: 2 silabas    | RELOJ       | ✓ |
| Trisilaba: 3 silabas   | PA-RAGUAS   | ✓ |
| Polisilaba: 4 silabas  | MA-RI-PO-SA | ✓ |

Continuar ➡

Virtual ED

Bienvenido al Entorno de Aprendizaje Virtual ED

Ejemplo de silabas

Botón para continuar

agente-virtualieljose.com/tercer-grado/silabas



x/i/l/o/f/o/n/o

Selecciona la barra  
donde se encuentra la  
silaba a separar

## Familia de Palabras

Haz doble clic a las palabras que pertenecen a la misma familia:

Ejemplo: Casa/Casita/Caserón/Casona/Casucha/Caserío

|               |             |           |              |
|---------------|-------------|-----------|--------------|
| ? Florero     | ? Caballero | ? Arbol   | ? Canasta    |
| ? Florista    | ? Cabalgar  | ? Campana | ? Caballeria |
| ? Floristeria | ? Silla     | ? Flor    |              |

Etiqueta que muestra ejemplo de familia de letras

Palabras que serán agrupadas

CABALLO

Palabra de indicio a la familia de palabras

Arrastra las palabras a la frase correcta:

El \_\_\_\_\_ elabora artesanía.

La \_\_\_\_\_ gana un premio.

La pintura y la escultura son unas disciplinas \_\_\_\_\_.

Frase de la familia de palabras

Artesano

Artísticas

Artista

Palabras que se deben arrastrar para completar la familia de palabras

## A Sumar!

$$128 + 19 = ?$$

$$181 + 30 = ?$$

30 seg

La suma comienza al oprimir el botón de conteo, ira cambiando con el paso del tiempo hasta llenar la barra inferior en caso de intentos fallidos o hasta responder cierta cantidad de operaciones de manera correcta

## A Restar!

$$48 - 32 = ?$$

$$64 - 12 = ?$$

30 seg

La resta comienza al oprimir el botón de conteo, ira cambiando con el paso del tiempo hasta llenar la barra inferior en caso de intentos fallidos o hasta responder cierta cantidad de operaciones de manera correcta

## A Multiplicar!

$$5 \times 10 = ?$$

$$3 \times 4 = ?$$

30 seg

La multiplicación comienza al oprimir el botón de conteo, ira cambiando con el paso del tiempo hasta llenar la barra inferior en caso de intentos fallidos o hasta responder cierta cantidad de operaciones de manera correcta