

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



**PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN Y DISEÑO
GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

PROYECTO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
TECNOLÓGO EN DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO**

TEMA

CASO DE APLICACIÓN DE SISTEMA EXPERTO EN LA
MULTIMEDIA EDUCATIVA COMO HERRAMIENTA INTEGRAL EN
LA ENSEÑANZA A NIÑOS CON DIFICULTADES DE LECTO-
ESCRITURA

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

ANDREA YULIANA CORRAL RUÍZ
MARIO ROLANDO MARTÍNEZ VERGARA
HENRY NOE OROZCO CRESPO
XAVIER FERNANDO NARVÁEZ SÁNCHEZ

DIRECTOR

LCDO. ALEX ESPINOZA CÁRDENAS

**AÑO
2006**

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por dejarnos finalizar con éxito nuestra pequeña aportación a la educación y el desarrollo estructural de los niños.

A nuestros padres por el apoyo incansable y la confianza que en nosotros depositaron.

A nuestros compañeros y profesores que nos han transmitido sus conocimientos y experiencia, para nosotros triunfar en la vida.

DEDICATORIA

Este proyecto va dirigido a todos los niños cuyas capacidades son potencialmente explotables para el desarrollo y desempeño de una comunidad constantemente actualizada, y a ellos les dedicamos esta aportación nuestra, porque lo hicimos pensando en ellos.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este proyecto nos corresponden exclusivamente, y el patrimonio intelectual del mismo, como tutor al PROTCOM, (*Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico Publicitario*), de la “Escuela Superior Politécnica del Litoral”

Reglamentos de Exámenes y títulos Profesionales de la ESPOL.

**DIRECTOR DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN
TEMA: MI DIA**



Lcdo. Alex Espinoza Cárdenas

FIRMA DE LOS AUTORES DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN
TEMA: MI DIA (FASE 2 ACTUAL)

Juliana Corral

ANDREA CORRAL



Mario Martínez

MARIO MARTÍNEZ

Hennry Orozco Casas

HENNRY OROZCO

Xavier Narváez

XAVIER NARVÁEZ

TABLA DE CONTENIDO

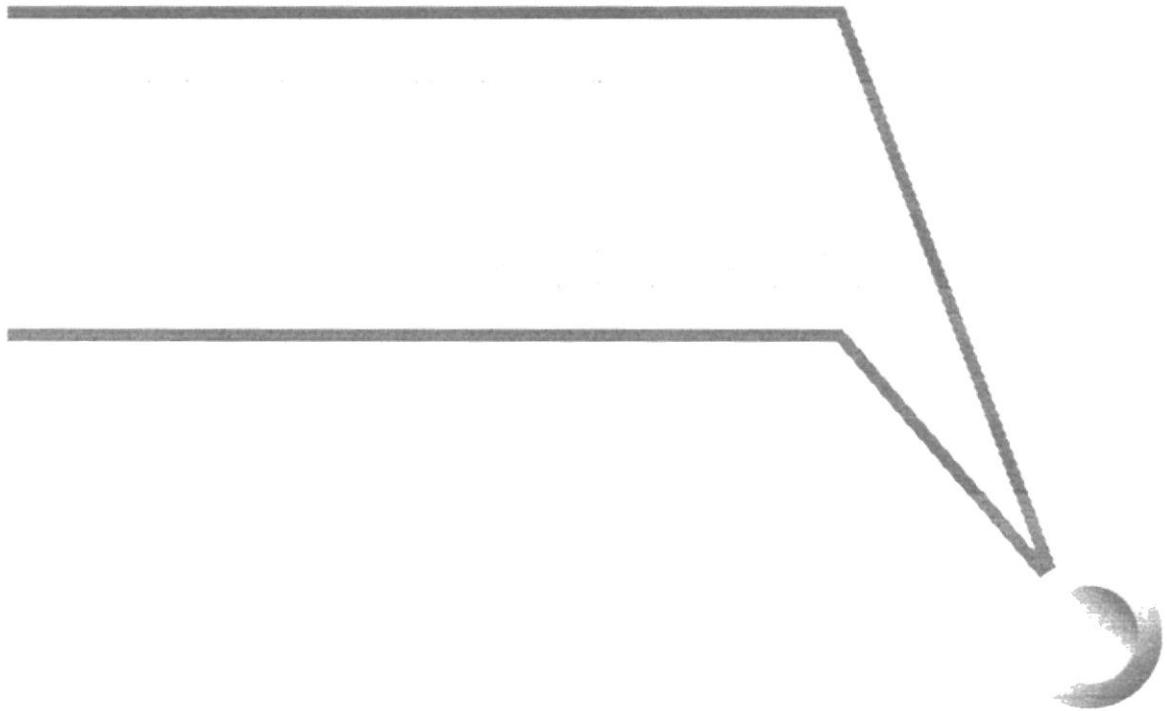
1. GENERALIDADES.....	1
1.1.- INTRODUCCIÓN.....	1
1.2.- OBJETIVOS DE ESTE MANUAL	1
1.3.- A QUIÉN VA DIRIGIDO	1
1.4.- LO QUE SE DEBE CONOCER	2
2. AMBIENTE OPERACIONAL.....	1
2.1.- REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	1
2.2.- REQUERIMIENTOS DE HARDWARE	1
2.3.- AMBIENTE DE INSTALACIÓN	2
2.3.1 <i>Instalación del Sistema Experto y del Aplicativo Multimedia.</i>	2
3. OPERANDO EL SISTEMA.....	1
3.1.- INGRESANDO AL CD.....	1
3.2.- RECOMENDACIONES GENERALES PARA TODOS LOS AMBIENTES ..	3
3.3.- FUNCIÓN DE BOTONES Y PUNTEROS.....	4
3.3.1 <i>Botones de Control.</i>	4
3.3.2 <i>Botones de Personajes.</i>	5
3.3.3 <i>Punteros.</i>	5
3.4.- SIMBOLOGÍA	6
3.5.- OPERANDO LOS AMBIENTES	7
3.5.1 <i>Dormitorio Inicial (FASE 1 ANTERIOR)</i>	7
3.5.2 <i>Baño</i>	10
3.5.3 <i>Cocina</i>	11
3.5.4 <i>Camino a la Escuela</i>	13
3.5.5 <i>Aula de Clase</i>	16
3.5.6 <i>Cancha de fútbol</i>	18
3.5.7 <i>Comedor de la Escuela</i>	19
3.5.8 <i>Regreso a casa</i>	21
3.5.9 <i>Sala de la Casa</i>	23
3.5.10 <i>Dormitorio final</i>	25
3.6.- OPERANDO LOS JUEGOS EN EL AULA DE CLACE (FACE 2 ACTUAL)	27
4. CONOCER UN COMPUTADOR.....	1
4.1 <i>¿QUÉ ES UNA COMPUTADORA?</i>	1
4.2 <i>¿QUÉ ES EL HARDWARE Y EL SOFTWARE?</i>	1
4.3 PERIFÉRICOS	1
4.3.1 <i>TECLADO</i>	2
4.3.2 <i>MOUSE</i>	4
4.3.3 <i>IMPRESORA</i>	5
4.3.4 <i>MONITOR</i>	5
4.4 ENCENDER EL COMPUTADOR	5

Tabla de Figuras

FIGURA 2.1: PREPARANDO LA INSTALACIÓN 1	2
FIGURA 2.2: PREPARANDO LA INSTALACIÓN 2	2
FIGURA 2.3: BIENVENIDA A LA INSTALACIÓN DEL SISTEMA.....	3
FIGURA 2.4: BIENVENIDA A LA INSTALACIÓN DEL SISTEMA 2.....	3
FIGURA 2.5: CONTRATO DE LICENCIA	4
FIGURA 2.6: INFORMACIÓN DEL CLIENTE	5
FIGURA 2.7: CARPETA DE DESTINO.....	5
FIGURA 2.8: TIPO DE INSTALACIÓN.....	6
FIGURA 2.9: PREPARADO PARA INSTALAR EL PROGRAMA	7
FIGURA 2.10: INSTALANDO EL SISTEMA.....	7
FIGURA 2.11: INSTALACIÓN FINALIZADA	8
FIGURA 3.1.1: INGRESANDO AL CD INTERACTIVO	1
FIGURA 3.1.2: INTRODUCCIÓN AL SISTEMA	1
FIGURA 3.1.3: PANTALLA DE LOGIN	2
FIGURA 3.1.4: PANTALLA DE LISTA DE ALUMNOS.....	2
FIGURA 3.1.5: PANTALLA DE INTRODUCCIÓN DE LOS JUEGOS	3
FIGURA 3.5.1: DORMITORIO INICIAL	7
FIGURA 3.5.2: EJERCICIO DORMITORIO INICIAL	9
FIGURA 3.5.3: BAÑO	10
FIGURA 3.5.4: EJERCICIO BAÑO 1	10
FIGURA 3.5.5: EJERCICIO BAÑO 2	11
FIGURA 3.5.6: COCINA	11
FIGURA 3.5.7: EJERCICIO COCINA 1	12
FIGURA 3.5.8: EJERCICIO COCINA 2	13
FIGURA 3.5.9: CAMINO A LA ESCUELA 1	13
FIGURA 3.5.10: LABERINTO	14
FIGURA 3.5.11: CAMINO A LA ESCUELA 2	15
FIGURA 3.5.12: AULA DE CLASE	16
FIGURA 3.5.13: EJERCICIO AULA DE CLASE 1	16
FIGURA 3.5.14: EJERCICIO AULA DE CLASE 2	17
FIGURA 3.5.15: EJERCICIO AULA DE CLASE 3	17
FIGURA 3.5.16: EJERCICIO AULA DE CLASE 4	18
FIGURA 3.5.17: CANCHA DE FÚTBOL	18
FIGURA 3.5.18: EJERCICIO CANCHA DE FÚTBOL 1	19
FIGURA 3.5.19: COMEDOR DE LA ESCUELA	19
FIGURA 3.5.20: EJERCICIO COMEDOR DE ESCUELA 1	20
FIGURA 3.5.21: EJERCICIO COMEDOR DE ESCUELA 2	21
FIGURA 3.5.22: REGRESO A CASA 1	21
FIGURA 3.5.23: REGRESO A CASA 2	22
FIGURA 3.5.24: EJERCICIO REGRESO A CASA	22
FIGURA 3.5.25: SALA DE LA CASA	23
FIGURA 3.5.26: EJERCICIO SALA DE LA CASA 1	24
FIGURA 3.5.27: EJERCICIO SALA DE LA CASA 2	24
FIGURA 3.5.28: EJERCICIO SALA DE LA CASA 3	25
FIGURA 3.5.29: DORMITORIO FINAL	25
FIGURA 3.6.1 : EJERCICIO AULA DE CLASE I	27
FIGURA 3.6.2 : PASILLO DE AULA DE CLASES 2	28

FIGURA 3.6.3 : EJERCICIO AULA DE CLASE 3	29
FIGURA 3.6.4 : EJERCICIO AULA DE CLASE 4	30
FIGURA 3.6.5 : EJERCICIO AULA DE CLASE 5	31
FIGURA 3.6.6 : EJERCICIO AULA DE CLASE 6	32
FIGURA 3.6.7 : EJERCICIO AULA DE CLASE 7	33
FIGURA 3.6.8 : EJERCICIO AULA DE CLASE 8	34
FIGURA 3.6.9 : EJERCICIO AULA DE CLASE 9	35
FIGURA 3.6.19 : EJERCICIO AULA DE CLASE 19	45
FIGURA 3.6.20 : EJERCICIO AULA DE CLASE 20	46
FIGURA 3.6.21 : EJERCICIO AULA DE CLASE 21	47
FIGURA 3.6.22 : EJERCICIO AULA DE CLASE 22	48
FIGURA 3.6.23 : EJERCICIO AULA DE CLASE 23	49
FIGURA 3.6.24 : EJERCICIO AULA DE CLASE 24	50
FIGURA 3.6.25 : EJERCICIO AULA DE CLASE 25	51
FIGURA 3.6.26 : EJERCICIO AULA DE CLASE 26	52
FIGURA 3.6.27 : EJERCICIO AULA DE CLASE 27	53
FIGURA 3.6.28 : EJERCICIO AULA DE CLASE 28	54

1985
PERU



1. GENERALIDADES

1.1.- INTRODUCCIÓN

Este manual es una guía de consulta para un usuario de cualquier nivel, ya que contiene información clara y concisa acerca de cómo navegar dentro del CD-ROM y su funcionamiento.

Permitiendo de esta manera a los usuarios tener los conocimientos necesarios para lograr una compresión exitosa de cómo acceder a cada uno de los ambientes del CD “Mi Día”.

Es de mucha importancia consultar este manual antes y/o durante la visualización de las páginas, ya que lo guiará paso a paso en el manejo de todas las funciones presente en el CD.

1.2.- OBJETIVOS DE ESTE MANUAL

El objetivo primordial de este manual es guiar a todos aquellos usuarios interesados como al personal encargado del manejo y administración del sistema obteniendo todo tipo de información y poder despejar sus dudas.

- Cómo ingresar al CD-ROM.
- Ayudar al usuario para el manejo de cada uno de los ambientes del CD “Mi Día”

1.3.- A QUIÉN VA DIRIGIDO

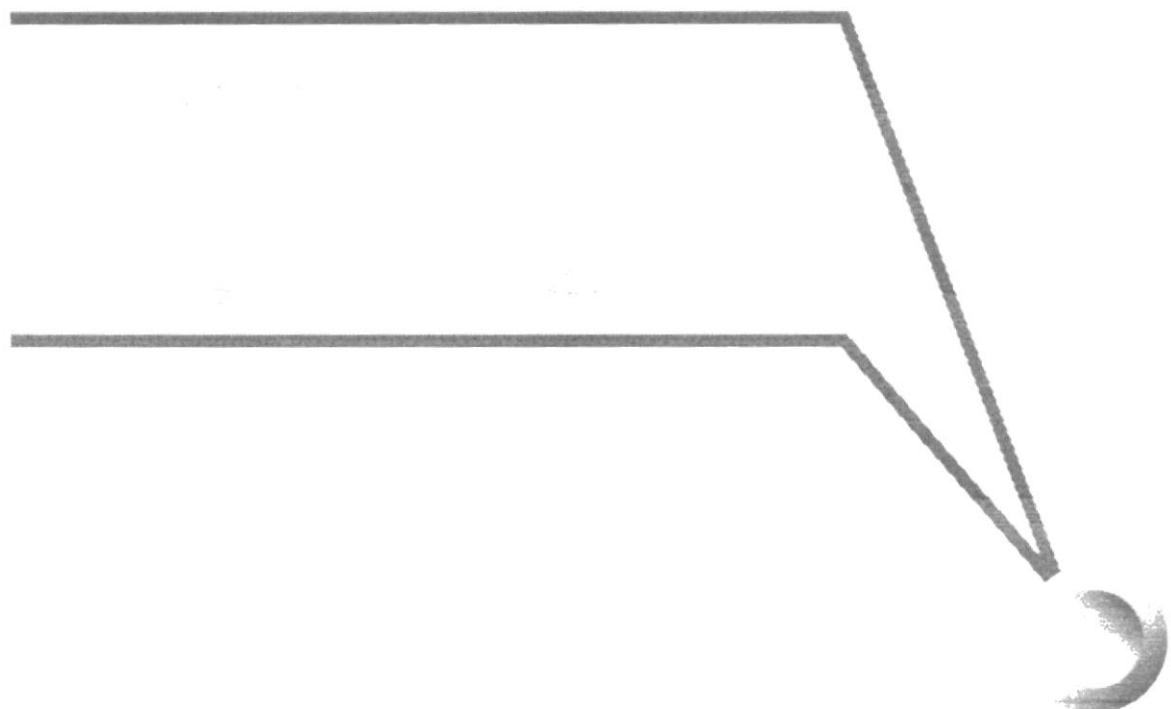
- Este manual de diseño esta destinado para todos los interesados en conocer los proyectos que realiza la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL).
- Esta dirigido a los diseñadores y programadores que deseen conocer sobre este CD Interactivo, el cual contiene información relevante de los recursos utilizados para su elaboración.
- A maestros de primaria, párvulos y todos aquellos profesionales que estén dentro de la cadena de educación, están invitados a conocer el contenido de este CD a través de este manual de diseño.
- Y, a aquellas personas interesadas que deseen continuar con el proyecto, CD Interactivo para niños con problemas de lecto-escritura “Mi Día”.

1.4.- LO QUE SE DEBE CONOCER

El manejo del CD es sencillo y los conocimientos que el usuario debe tener son:

- Conocimiento básico de Windows.
- Conocimiento básico del manejo de sonido.

EPOL
ESTUDIANTES
DE LA
UNIVERSIDAD
CAMPUS
PERAS



2. AMBIENTE OPERACIONAL

Esta sección permitirá identificar los recursos mínimos de hardware y software necesarios para el correcto funcionamiento del aplicativo multimedia integral “Mi Día” y el sistema experto.

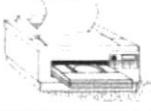
2.1.- REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Para el funcionamiento del CD-ROM “Mi Día” el usuario necesitará tener en su computador el siguiente software:

	Microsoft Office 97 o superior.
---	---------------------------------

2.2.- REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

El usuario deberá tener los siguientes componentes de hardware:

Equipo	Características
Servidor 	Procesador Pentium IV de 1.8 Ghz Disco duro de 20 GB 128 Mb en Ram Tarjeta de Red Sólo para escuelas que trabajen en red.
Estación de Trabajo 	Procesador Pentium III de 800 Mhz Disco de 20 Gb 128 Mb en Ram Monitor SVGA de 14' Tarjeta de Red
Impresora 	Impresora inyección.

2.3.- AMBIENTE DE INSTALACIÓN

Para la instalación del aplicativo multimedia “Mi Día”, es necesario saber como instalar el Sistema Experto. El cual incluirá la instalación de los ambientes de Cd-interactivo.

2.3.1 Instalación del Sistema Experto y del Aplicativo Multimedia

1. Una vez iniciado el sistema operativo Windows se debe insertar el Cd de instalación del aplicativo multimedia integral “Mi Día”, automáticamente se presentan algunas pantallas que indican que se está preparando al sistema para la instalación, esto puede tardar varios segundos.

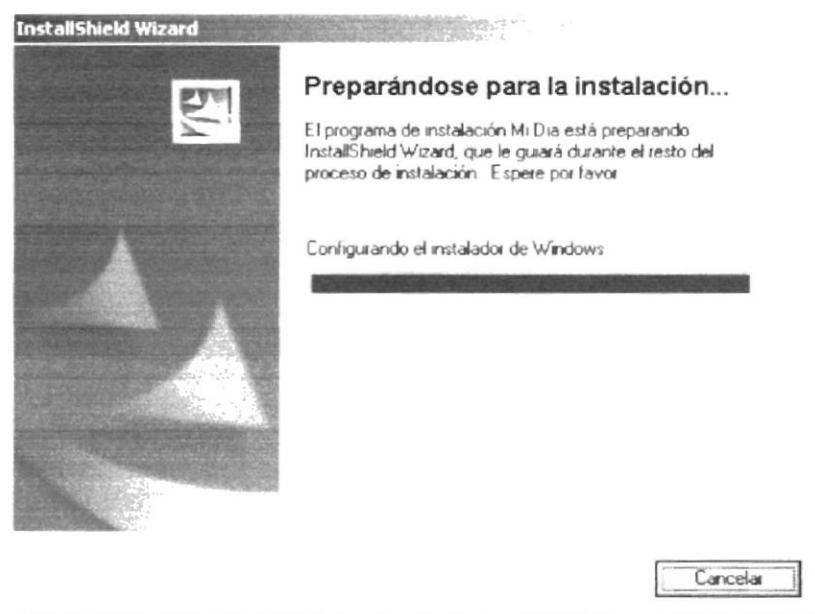


Figura2.1: Preparando la instalación 1

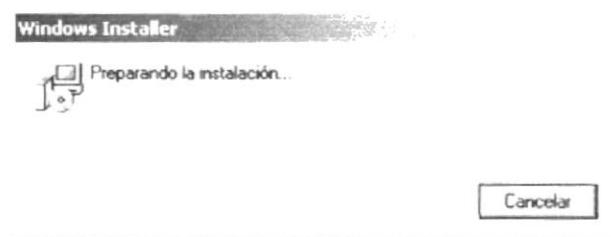


Figura 2.2: Preparando la instalación 2



Figura 2.3: Bienvenida a la instalación del Sistema



Nota: Opcionalmente puede pulsar la tecla [Enter] del teclado.

2. Aparecerá la pantalla de bienvenida del instalador, hacer clic en **Siguiente >**

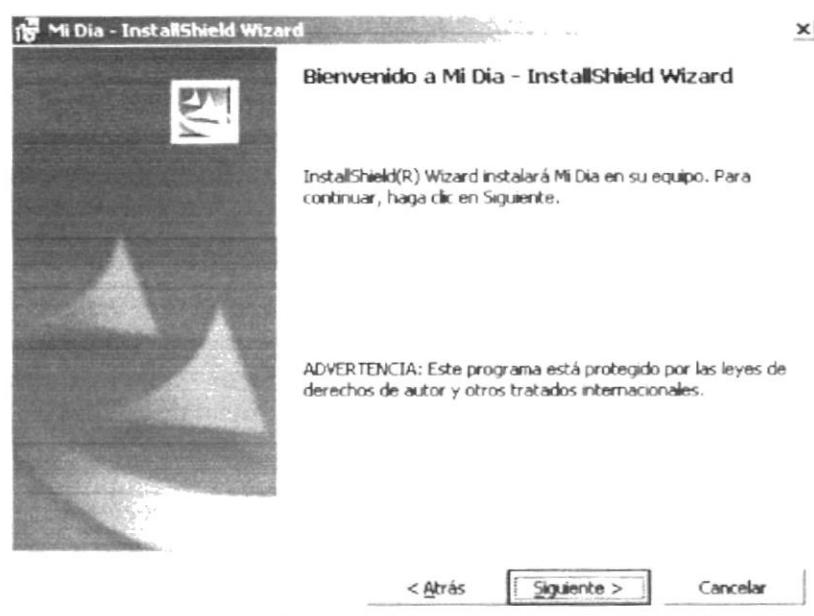


Figura 2.4: Bienvenida a la instalación del Sistema 2

3. Despues de la pantalla de bienvenida se presentarán los términos del contrato de licencia del sistema.

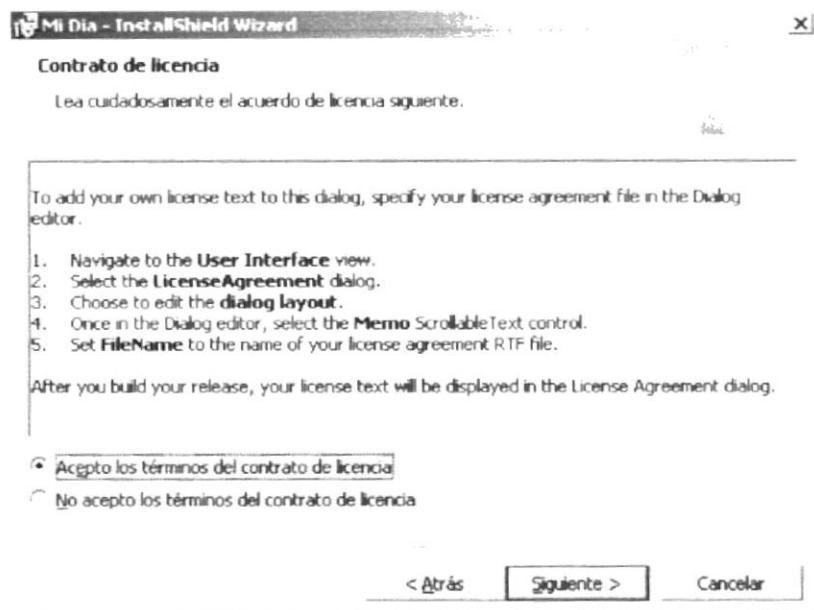


Figura 2.5: Contrato de licencia

- **Acepto los términos del contrato de licencia:** Si usted está de acuerdo con el contrato de licencia debe seleccionar esta opción para que se active el botón **Siguiente >** y poder continuar con la instalación haciendo clic sobre este.
 - **No acepto los términos del contrato de licencia:** De no estar de acuerdo seleccionar esta opción y a continuación hacer clic sobre el botón **Cancelar** para salir de la instalación.
4. Luego de aceptar el contrato de licencia se visualizará la siguiente pantalla en donde deberá ingresar el nombre de la persona que va a hacer uso del sistema en la caja de ingreso de datos que tiene como etiqueta “*Nombre de usuario:*” y el nombre de la institución en la caja de ingreso de datos que tiene como etiqueta “*Organización:*”. Si usted está trabajando en un sistema operativo Windows 2000 o superior también podrá indicar si desea que el sistema pueda ser accesado por otros usuarios, esto lo puede indicar de la siguiente manera:
- **Cualquiera que utilice este equipo (todos los usuarios):** escoger esta opción haciendo clic sobre esta si desea que otros usuarios puedan accesar al sistema.
 - **Sólo para mí (Mi Nombre):** escoger esta opción haciendo clic sobre esta si desea ser usted el único usuario que pueda accesar al sistema.

Para continuar con la instalación presione el botón **Siguiente >**

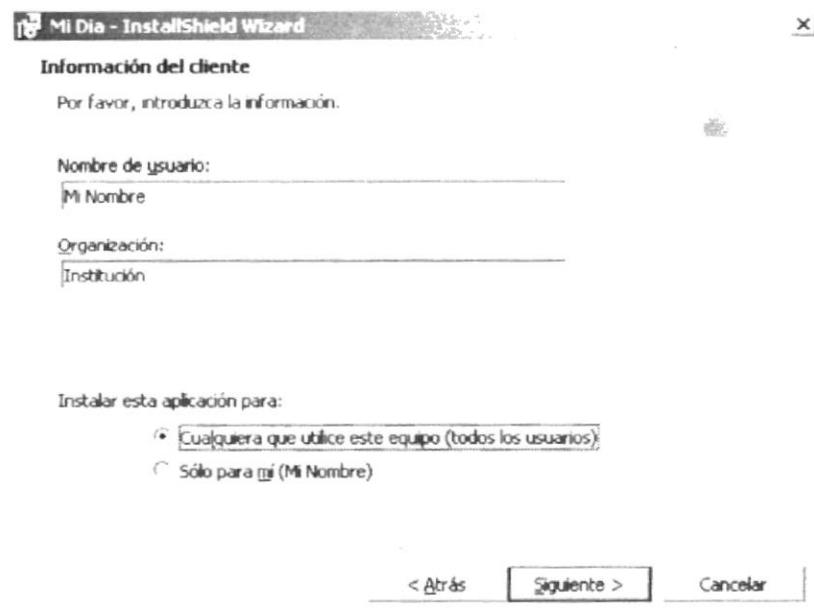


Figura 2.6: Información del cliente

5. Se mostrará la pantalla que le permitirá indicar el directorio o carpeta en la que desea instalar el sistema.
Cambiar de directorio: para cambiar de directorio hacer clic sobre el botón Cambiar... e indicar la carpeta en la que se va a realizar la instalación (sólo para usuarios con conocimientos básicos de computación).
Luego de indicar el lugar de instalación hacer clic en Siguiente >.

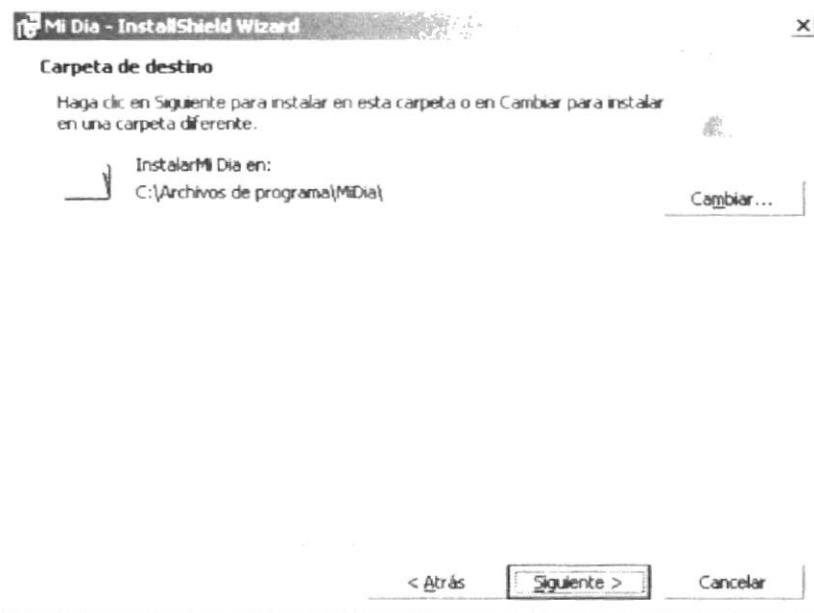


Figura 2.7: Carpeta de destino

6. Si el sistema que se está instalando corresponde a la **versión escuela** aparecerá una ventana en la que se puede escoger el tipo de instalación que se desea realizar: servidor o cliente.



Figura 2.8: Tipo de instalación

Si va a instalar el sistema en un entorno de red de computadoras, debe tomar en cuenta que el sistema puede ser instalado como servidor sólo en una computadora, en las demás, el sistema debe ser instalado como cliente.

Si las computadoras no se encuentran en entorno de red, el sistema deberá ser instalado como servidor en cada una de las computadoras.

Esto se debe a que al instalarse como servidor el sistema presentará ciertas opciones necesarias para la administración del mismo.

Luego de seleccionar una de las opciones deberá hacer clic en el botón 

7. A continuación se mostrará información de acuerdo a las opciones que ha seleccionado hasta el momento.

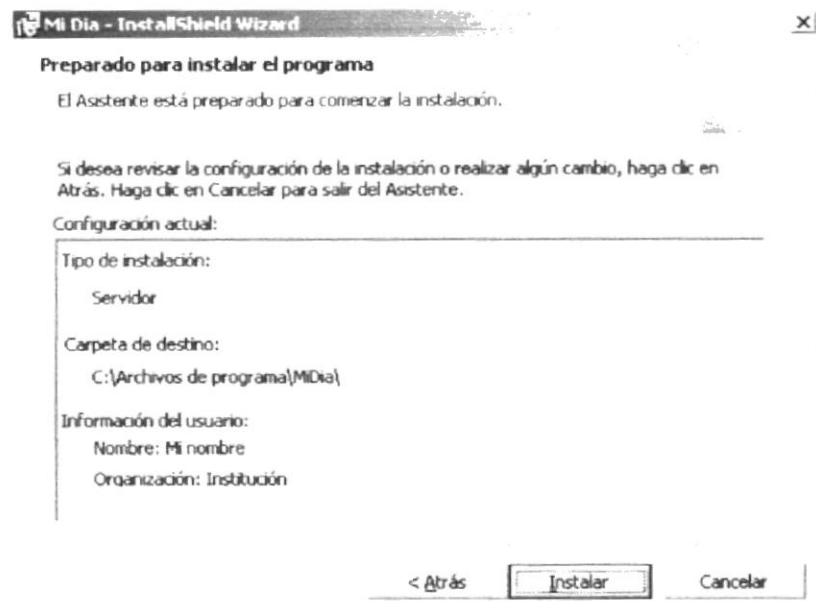


Figura 2.9: Preparado para instalar el programa

Deberá hacer clic en el botón **Instalar** para que inicie el proceso de instalación del sistema.

8. Inmediatamente aparecerá una ventana indicando que se está ejecutando el proceso de instalación del aplicativo multimedia integral “Mi Día”.

Este proceso puede tomar varios minutos.



Figura 2.10: Instalando el sistema

9. Una vez instalado el sistema aparecerá una última pantalla indicándolo.

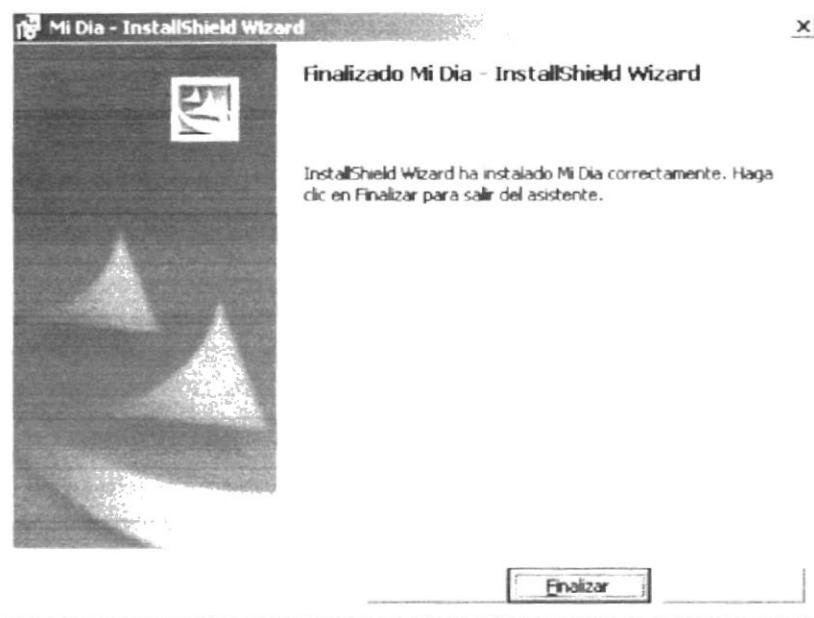
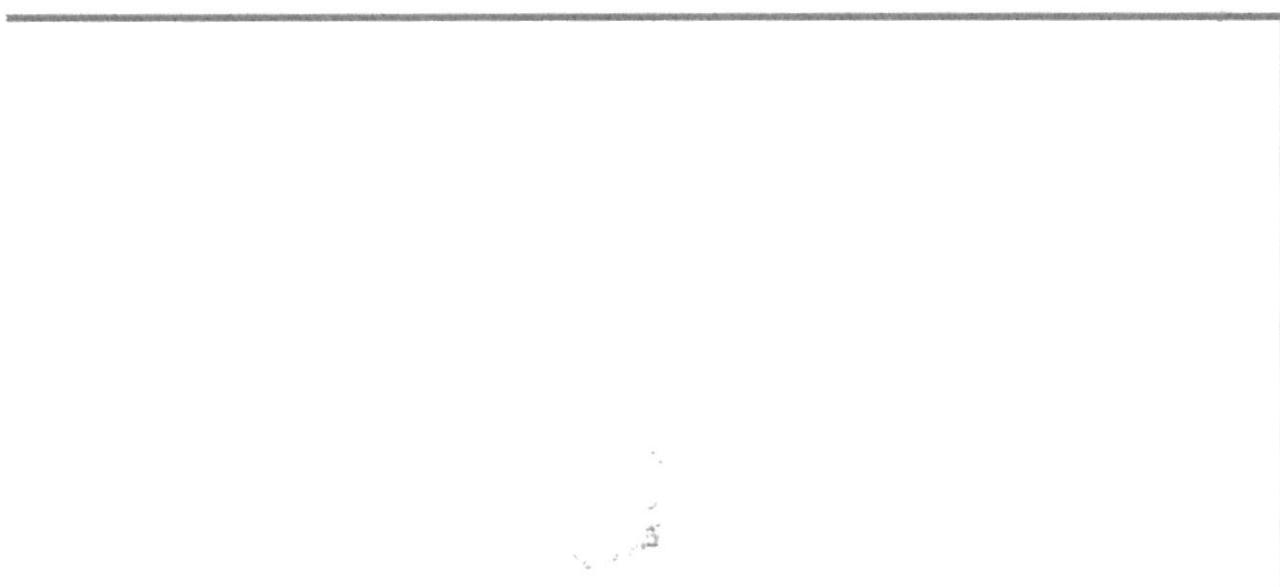
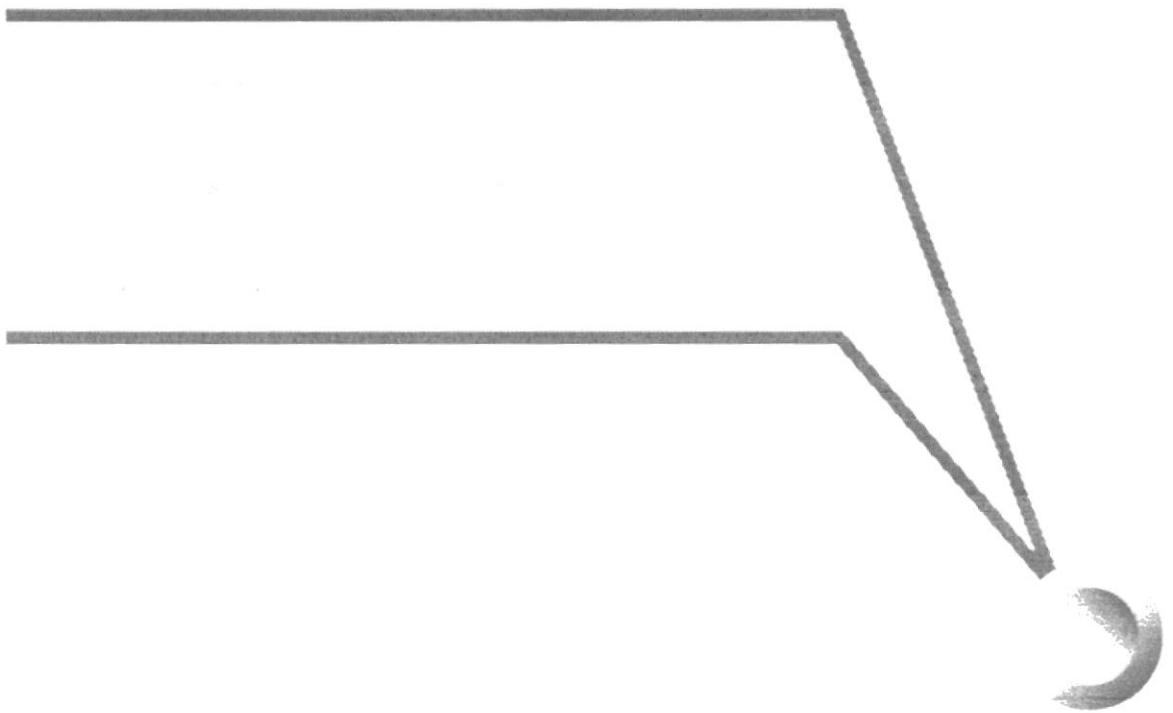


Figura 2.11: Instalación finalizada

Deberá hacer clic en el botón **Finalizar** para concluir con la instalación.

NOTA:

Para mayor referencia de instalación y manejo del sistema experto, consultar con el manual de usuario del sistema experto del aplicativo multimedia “Mi Día”, realizado por los estudiantes de análisis de sistemas que lo desarrollaron para el proyecto.



3. OPERANDO EL SISTEMA

3.1.- INGRESANDO AL CD

1. Al instalar el Sistema Experto y el aplicativo multimedia en el Escritorio aparecerá el ícono del CD-Interactivo “Mi Día”. Se debe hacer doble clic en el ícono del sol y el libro para ingresar.



Figura 3.1.1: Ingresando al Cd interactivo

2. Enseguida aparecerá el logo de la ESPOL animado junto con el logo del INNFA y Cicyt. Después aparecerá el isotipo del proyecto que también estará animado. En la parte superior derecha aparecerá el texto que nos permitirá salir del intro e ingresar directamente a la aplicación. También encontraremos los créditos de los analistas y diseñadores.

En la parte inferior están ubicados los botones de SALIR y ENTRAR. Para ingresar deberemos presionar el botón de Entrar y si deseamos salir deberemos presionar el botón Salir.



Figura 3.1.2: Introducción al sistema

3. Al ingresar nos encontraremos con la pantalla de Login, en el cual deberemos ingresar el nombre del usuario que debió haber sido especificado con anterioridad en el sistema experto.

A continuación nos pedirá el password o la clave, que también debió haber sido especificado en el sistema experto.
Para continuar presionaremos Aceptar.

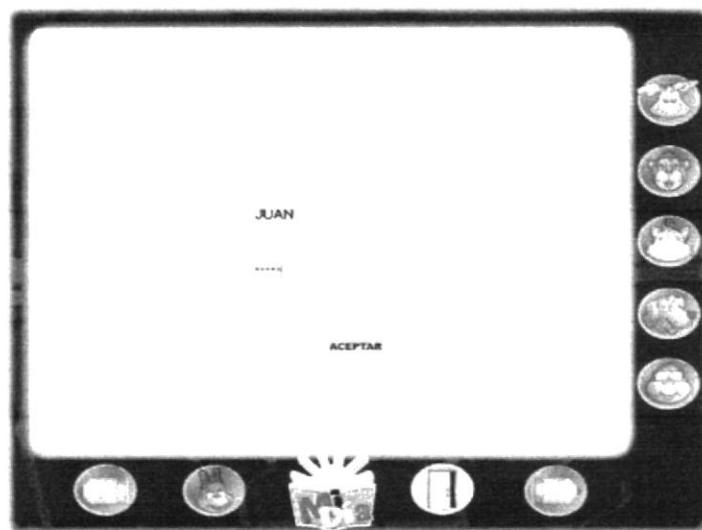


Figura 3.1.3: Pantalla de login

4. A continuación el aplicativo nos dará la bienvenida indicándonos el nombre del profesor o tutor y la escuela a la que pertenece.

También encontraremos los nombres de los niños o alumnos que debieron haber sido ingresados al sistema experto. Luego deberemos presionar Aceptar.

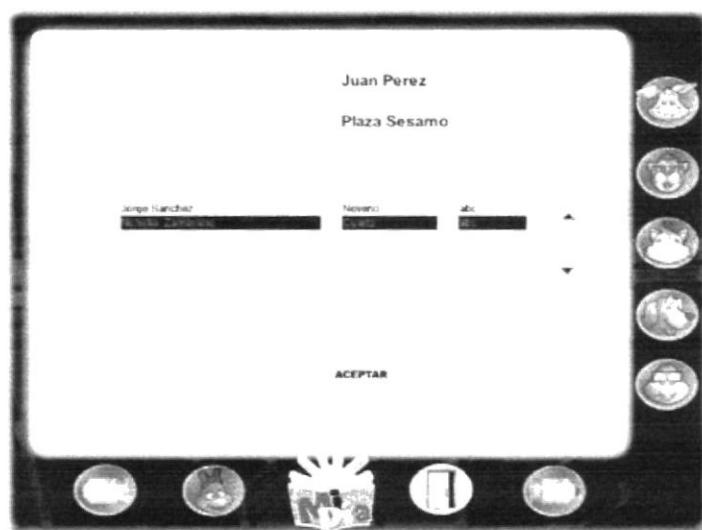


Figura 3.1.4: Pantalla de lista de alumnos

5. Ya hemos ingresado a la aplicación. A continuación aparecerá la guía presentando a todos los personajes, para luego continuar con el juego.



Figura 3.1.5: Pantalla de introducción de los juegos

3.2.- RECOMENDACIONES GENERALES PARA TODOS LOS AMBIENTES

1. La Rana o el Búho son los personajes guías de los ambientes. Ellos serán los encargados de guiar al niño y de indicarles las rutinas.
2. Para poder hacer clic y ejecutar la acción es necesario esperar a que los personajes guías terminen la instrucción.
3. Cuando el niño o niña ejecute correctamente la rutina, los personajes guías le informarán de ello con frases como:
 - ¡Muy bien!
 - ¡Eso es!
 - ¡Correcto!
 - ¡Excelente!
 - ¡Lo estás haciendo muy bien!
4. Cuando el niño o niña se haya equivocado los personajes guías también se lo indicarán con frases como:
 - No, eso no.
 - Oh, te equivocaste.
 - No, no es así.
 - Oh, Oh
 - Inténtalo de nuevo

5. Al final de algunos ambientes y de cada ejercicio se mostrarán los errores y aciertos de los niños, pero se usarán símbolos que serán especificados en el ítem 1.3 de este capítulo.
6. Al realizar los ejercicios de cada ambiente se debe recordar que para continuar se debe presionar *Enter*.
7. En otros ejercicios es importante que el niño tome en cuenta que tiene un tiempo límite o un número específico de oportunidades.

3.3.- FUNCIÓN DE BOTONES Y PUNTEROS

3.3.1 Botones de Control

Botón	Función
	Regresa a los ambientes anteriores. Funciona sólo cuando se ha completado el juego.
	Representa al personaje guía La Rana. Sirve para repetir la instrucción.
	Sirve para salir de la aplicación.
	Sirve para adelantar al ambiente siguiente. Funciona sólo cuando se ha completado el juego.
	Representa al personaje guía El búho. Sirve para repetir la instrucción.
	Sirve para controlar el volumen.
	Con acercar el mouse en la onda pequeña se bajará el volumen al nivel más bajo: Nivel 1.

	Con acercar el mouse en la onda mediana se subirá el volumen al Nivel 2.
	Con acercar el mouse en la onda grande se subirá el volumen al Nivel 3, el más alto.
ACEPTAR	Sirve para aceptar alguna acción o password que hayamos indicado anteriormente.
CONTINUAR	Haciendo clic nos permite continuar con la aplicación.

3.3.2 Botones de Personajes

Botón	Función
	Estará habilitado sólo en ciertos ambientes (el baño, la sala). Ingresa a Bob al ambiente.
	Estará habilitado sólo en ciertos ambientes (el baño, la sala). Ingresa a Wolf al ambiente.
	Estará habilitado sólo en ciertos ambientes (el baño, la sala). Ingresa a Sol al ambiente.
	Estará habilitado sólo en ciertos ambientes (el baño, la sala). Ingresa a Wom al ambiente.
	Estará habilitado sólo en ciertos ambientes (el baño, la sala). Ingresa al ambiente a el personaje Al.

3.3.3 Punteros

Botón	Función
	Busca y ejecuta las rutinas (acción). No estará habilitado cuando exista el efecto de Zoom en los ambientes.

	Sirve para buscar algún elemento cuando exista Zoom en algún objeto u objetos del ambiente.
	Sirve para ejecutar algún elemento cuando exista Zoom en algún objeto u objetos del ambiente.

3.4.- SIMBOLOGÍA

Símbolo	Función
	Círculo azul. Representa que el ejercicio realizado está correcto.
	Círculo rojo. Representa que el ejercicio realizado está incorrecto.
	Visto azul. Representa que el ejercicio realizado está correcto.
	Cruz roja. Representa que el ejercicio realizado está incorrecto.
	Al finalizar los ejercicios de identificación, si está correcto el personaje aparecerá Feliz y sin el nombre en su ropa.
	Al finalizar los ejercicios de identificación, si está incorrecto el personaje aparecerá triste y con el nombre en su ropa.

3.5.- OPERANDO LOS AMBIENTES

A continuación nombraremos las rutinas seguidas en los ambientes y las actividades en los ejercicios que se encuentran dentro de ellos.

3.5.1 Dormitorio Inicial (FASE 1 ANTERIOR)

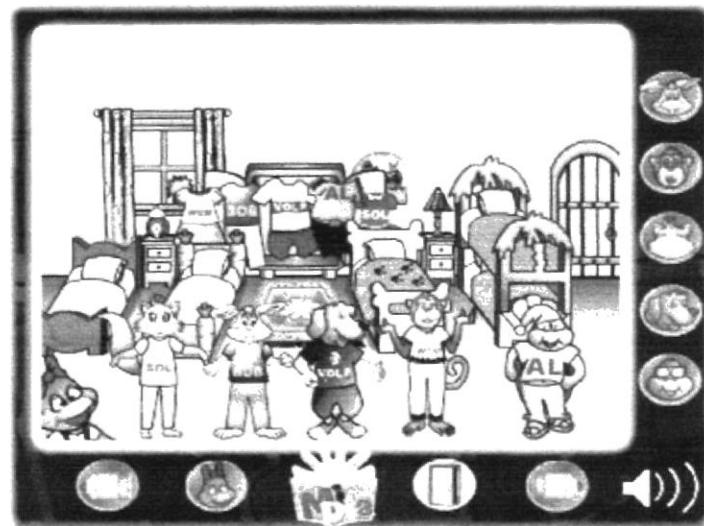


Figura 3.5.1: Dormitorio inicial

Rutina

1. Apagar el reloj
2. Abrir las cortinas
3. Despertar a Sol
4. Despertar a Volf
5. Despertar a Al
6. Despertar a Wom
7. Despertar a Bob
8. Poner de pie a Sol
9. Poner de pie a Volf
10. Poner de pie a Al
11. Poner de pie a Wom
12. Poner de pie a Bob
13. Abrir el closet
14. Desvestir a Sol
15. Desvestir a Volf
16. Desvestir a Al
17. Desvestir a Wom
18. Desvestir a Bob
19. Vestir a Sol
20. Vestir a Volf
21. Vestir a Al
22. Vestir a Wom

- 23.** Vestir a Bob
- 24.** Cerrar closet
- 25.** Abrir puerta
- 26.** Sacar a Sol
- 27.** Sacar a Volf
- 28.** Sacar a Al
- 29.** Sacar a Wom
- 30.** Sacar a Bob
- 31.** Cerrar la puerta del dormitorio inicial

Ejercicio 1

Figura 3.5.2: Ejercicio dormitorio inicial

- 1.** Escribir el nombre de Sol
- 2.** Escribir el nombre de Bob
- 3.** Escribir el nombre de Volf
- 4.** Escribir el nombre de Al
- 5.** Escribir el nombre de Wom

3.5.2 Baño



Figura 3.5.3: Baño

Rutina

1. Encender lámpara superior
2. Encender lámpara derecha
3. Encender lámpara izquierda
4. Ayudar a Al a entrar al baño
5. Desvestir a Al
6. Abrir llave de ducha
7. Meter a Al a la ducha
8. Pasar el jabón a Al
9. Pasar el shampoo a Al
10. Pasar el guante de baño a Al
11. Ayudar a Bob a entrar al baño
12. Abrir llave de lavabo para Bob
13. Pasar el cepillo de dientes a Bob
14. Pasar la crema dental a Bob
15. Ayuda a Volf a entrar al baño
16. Abrir tapa de servicio higiénico para Volf
17. Sacar pantalón a Volf
18. Sentar a Volf en el servicio higiénico
19. Pasar el biombo a Volf
20. Cerrar llave de lavabo
21. Ayudar a Wom a entrar al baño
22. Ayudar a Sol a entrar al baño
23. Pasar el cepillo a Sol
24. Pasar el moño a Sol
25. Pasar el desodorante a Wom
26. Pasar el perfume a Wom
27. Cerrar la ducha para Al
28. Pasar la toalla a Al
29. Ayudar a Al a salir de la ducha

30. Vestir a Al
31. Pasar el papel higiénico a Volf
32. Mover biombo de Volf
33. Poner de pie a Volf
34. Subir pantalón a Volf
35. Bajar la válvula y cerrar la tapa
36. Apagar lámpara superior
37. Apagar lámpara derecha
38. Apagar lámpara izquierda
39. Indicar la posición del papel higiénico
40. Indicar la posición del jabón
41. Indicar la posición de la toalla
42. Indicar la posición del cepillo de dientes
43. Indicar la posición de la crema dental
44. Indicar la posición del guante
45. Indicar la posición del perfume
46. Indicar la posición del shampoo
47. Indicar la posición de la peinilla
48. Indicar la posición del biombo



Figura 3.5.4: Ejercicio baño 1

49. Ayudar a Bob a verse en el espejo
50. Ayudar a Sol a verse en el espejo
51. Ayudar a Volf a verse en el espejo
52. Ayudar a Wom a verse en el espejo
53. Ayudar a Al a verse en el espejo

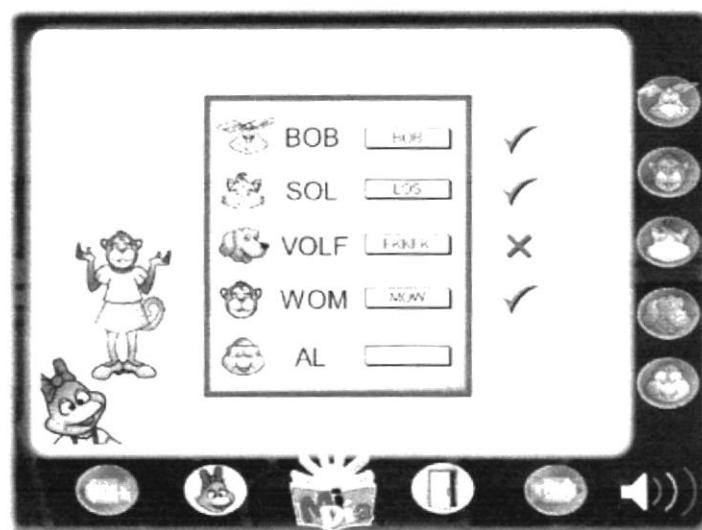
Ejercicio

Figura 3.5.5: Ejercicio baño 2

1. Escribir el nombre de Bob como se ve en el espejo
2. Escribir el nombre de Sol como se ve en el espejo
3. Escribir el nombre de Volf como se ve en el espejo
4. Escribir el nombre de Wom como se ve en el espejo
5. Escribir el nombre de Al como se ve en el espejo

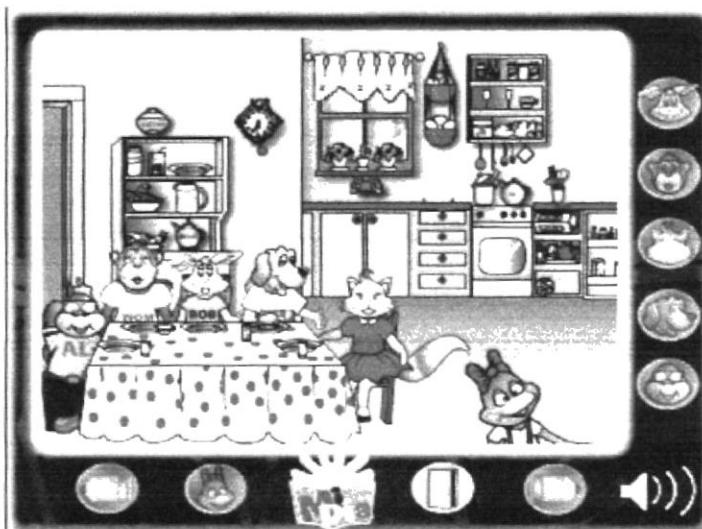
3.5.3 Cocina

Figura 3.5.6: Cocina

Rutina

1. Abrir la puerta de la cocina
2. Servir los platos
3. Servir los vasos
4. Abrir la puerta de la refrigeradora

5. Pedir comida a Volf
6. Servir hamburguesa a Volf
7. Servir gaseosa a Volf
8. Pedir comida a Al
9. Servir manzana a Al
10. Servir vaso de agua a Al
11. Pedir comida a Sol
12. Servir galletas a Sol
13. Servir vaso de leche a Sol
14. Pedir comida a Wom
15. Servir banana a Wom
16. Servir té a Wom
17. Pasar tazón de azúcar a Wom
18. Pedir comida a Bob
19. Servir zanahoria a Bob
20. Servir jugo a Bob
21. Cerrar la puerta de la refrigeradora
22. Levantar tazón de azúcar de la mesa
23. Levantar jarra de agua de la mesa
24. Levantar jarra de té de la mesa
25. Llevar platos sucios al lavadero
26. Llevar vasos al lavadero
27. Llevar taza al lavadero
28. Abrir la puerta debajo del lavadero
29. Botar desperdicios al tacho de basura
30. Cerrar puerta del lavadero

Al final de las rutinas del ambiente aparecerán los resultados de las actividades realizadas por el niño.

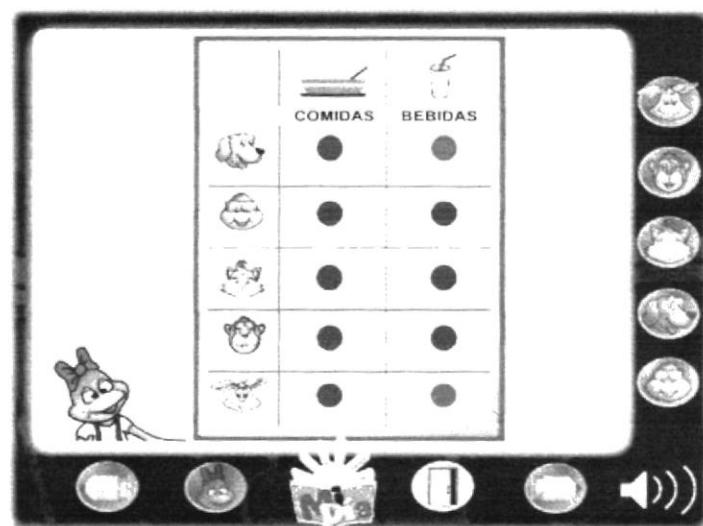
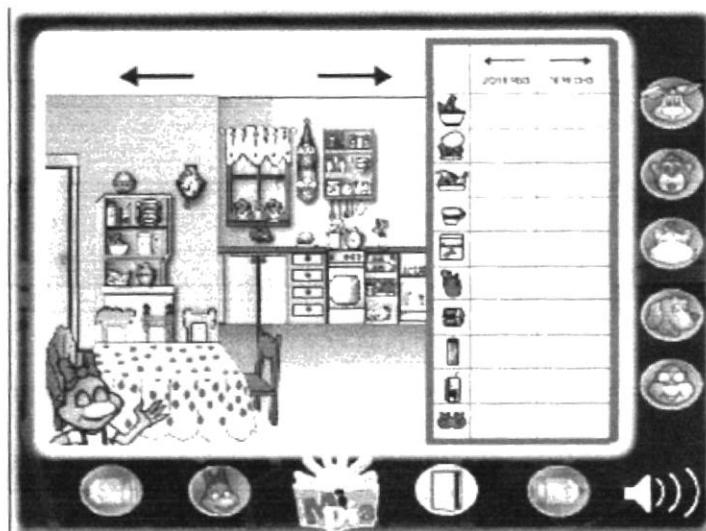
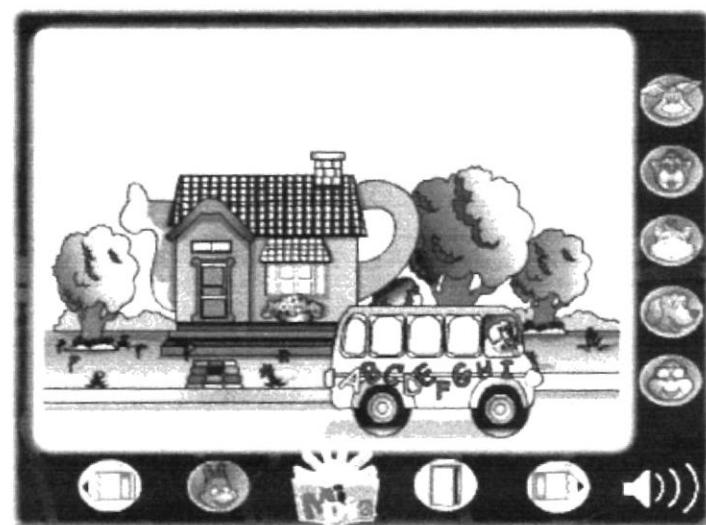


Figura 3.5.7: Ejercicio cocina 1

Ejercicio**Figura 3.5.8:** Ejercicio cocina 2

1. Indicar la posición de la zanahoria
2. Indicar la posición de la hamburguesa
3. Indicar la posición de las bananas
4. Indicar la posición de la taza
5. Indicar la posición de las galletas
6. Indicar la posición de la manzana
7. Indicar la posición del envase de la leche
8. Indicar la posición de la gaseosa
9. Indicar la posición del jugo
10. Indicar la posición de la llave de agua

3.5.4 Camino a la Escuela**Figura 3.5.9:** Camino a la escuela 1**Rutina**

1. Ayudar a Sol a salir de la casa
2. Ayudar a Wom a salir de la casa
3. Ayudar a Volf a salir de la casa
4. Ayudar a Bob a salir de la casa
5. Ayudar a Al a salir de la casa
6. Ayudar a Wom a subir al bus
7. Ayudar a Sol a subir al bus
8. Ayudar a Al a subir al bus
9. Ayudar a Volf a subir al bus
10. Ayudar a Bob a subir al bus
11. Ayudar al bus escolar que salga

Ejercicio

1. Encontrar la ruta correcta del bus escolar

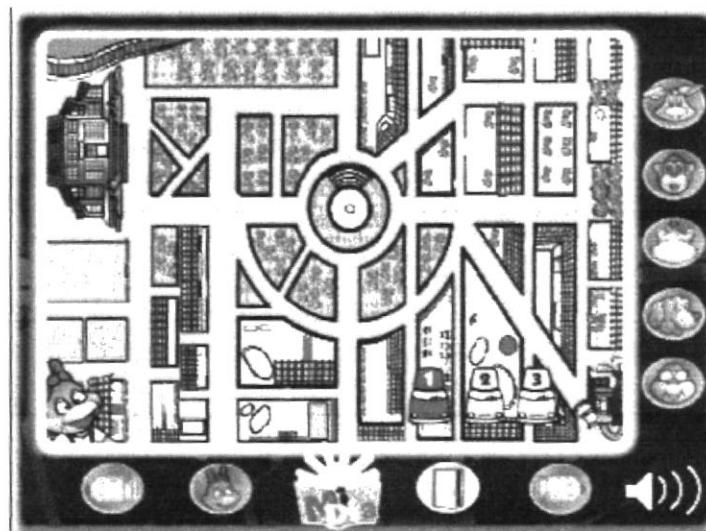


Figura 3.5.10: Laberinto

Rutina (continuación)

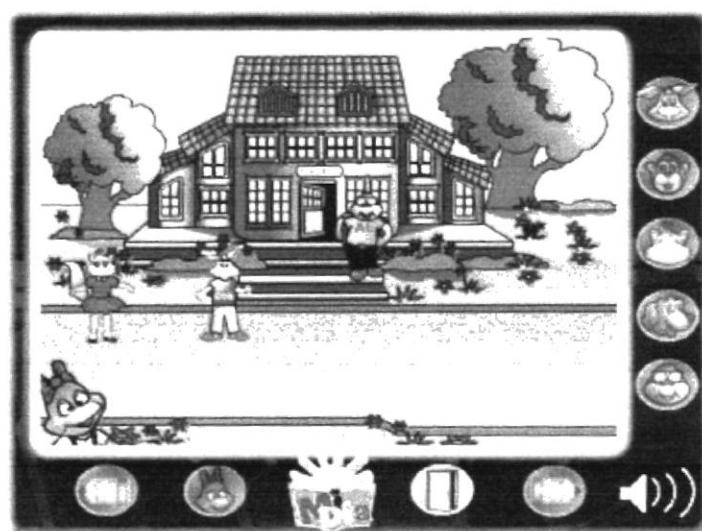


Figura 3.5.11: Camino a la escuela 2

1. Ayudar a Bob a bajar del bus
2. Ayudar a Wom a bajar del bus
3. Ayudar a Al a bajar del bus
4. Ayudar a Sol a bajar del bus
5. Ayudar a Wolf a bajar del bus
6. Abrir la puerta de la escuela
7. Ayudar a Wom a entrar a la escuela
8. Ayudar a Wolf a entrar a la escuela
9. Ayudar a Al a entrar a la escuela
10. Ayudar a Bob a entrar a la escuela
11. Ayudar a Sol a entrar a la escuela
12. Cerrar la puerta de la escuela

3.5.5 Aula de Clase

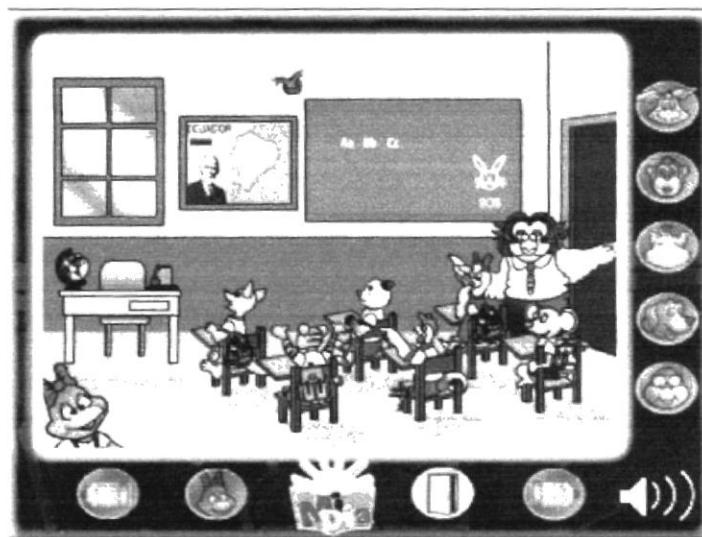


Figura 3.5.12: Aula de clase

Rutina

1. Ayudar a entrar a Ian
2. Acercar a Bob al pizarrón
3. Agrandar el pizarrón

Ejercicio 1



Figura 3.5.13: Ejercicio aula de clase 1

1. Descubrir animal oculto en la palabra pulgar
2. Descubrir animal oculto en la palabra Leonor
3. Descubrir animal oculto en la palabra vacaciones
4. Descubrir animal oculto en la palabra zapato
5. Descubrir animal oculto en la palabra hermoso
6. Descubrir animal oculto en la palabra espuma

7. Descubrir animal oculto en la palabra kimono
8. Descubrir animal oculto en la palabra llamar
9. Descubrir animal oculto en la palabra globo

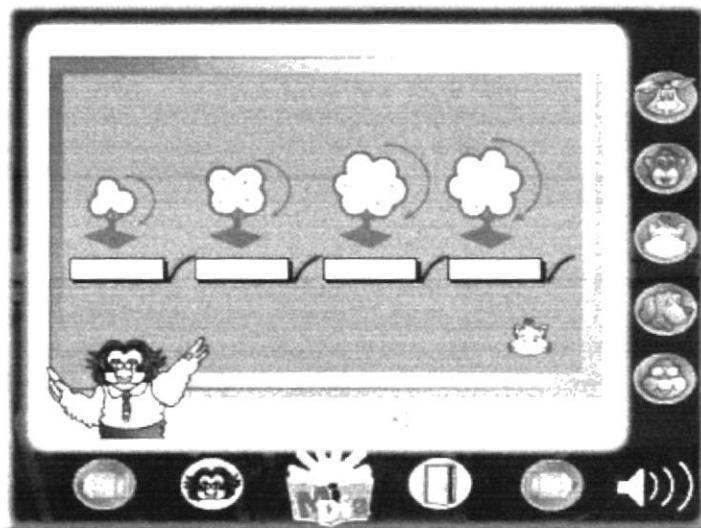
Ejercicio 2

Figura 3.5.14: Ejercicio aula de clase 2

1. Acerca a Sol al pizarrón
2. Encontrar la palabra sol en el arbolito
3. Encontrar la palabra rana en el arbolito
4. Encontrar la palabra morder en el arbolito
5. Encontrar la palabra pensar en el arbolito

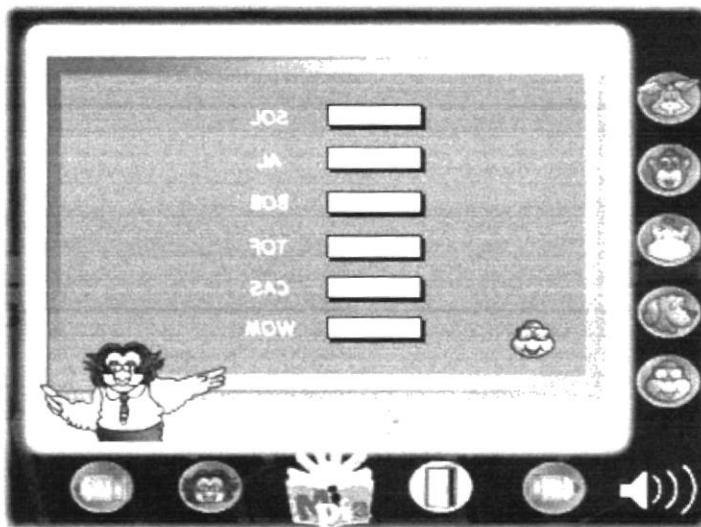
Ejercicio 3

Figura 3.5.15: Ejercicio aula de clase 3

1. Acerca a Al al pizarrón
2. Ordenar palabra Sol, escrita en espejo

3. Ordenar palabra Al, escrita en espejo
4. Ordenar palabra Bob, escrita en espejo
5. Ordenar palabra Tof, escrita en espejo
6. Ordenar palabra Cas, escrita en espejo
7. Ordenar palabra Wom, escrita en espejo

Ejercicio 4

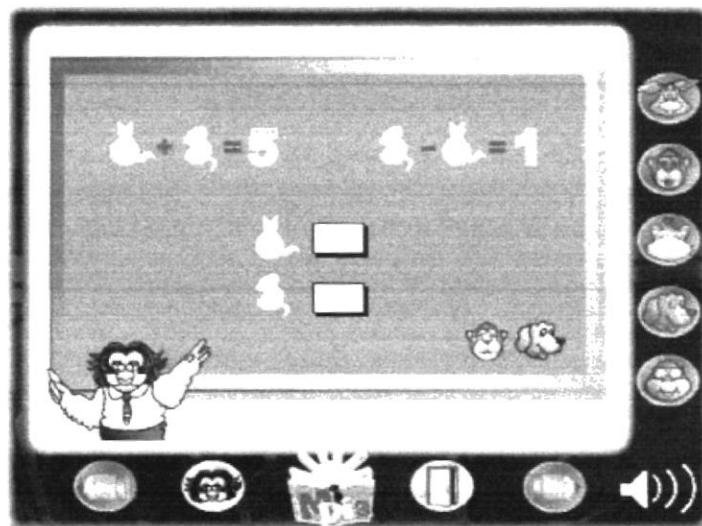


Figura 3.5.16: Ejercicio aula de clase 4

1. Acercar a Wom y Volf al pizarrón
2. Encontrar los números del gato y el ratón

3.5.6 Cancha de fútbol

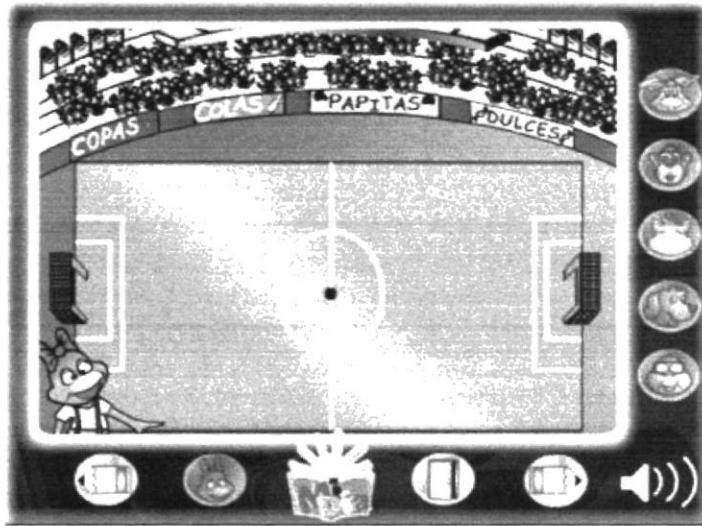


Figura 3.5.17: Cancha de fútbol

Rutina

1. Hacer clic en el lado izquierdo de la cancha.
2. Hacer clic en el lado derecho de la cancha.
3. Los personajes se convierten en bolitas.

4. El niño arrastra la pelota intentando hacer un gol.
5. Sonido de pito, finaliza el partido. Puede ser porque el niño metió un gol o porque pasaron 3 minutos.
6. Se visualizan los resultados.

Ejercicio

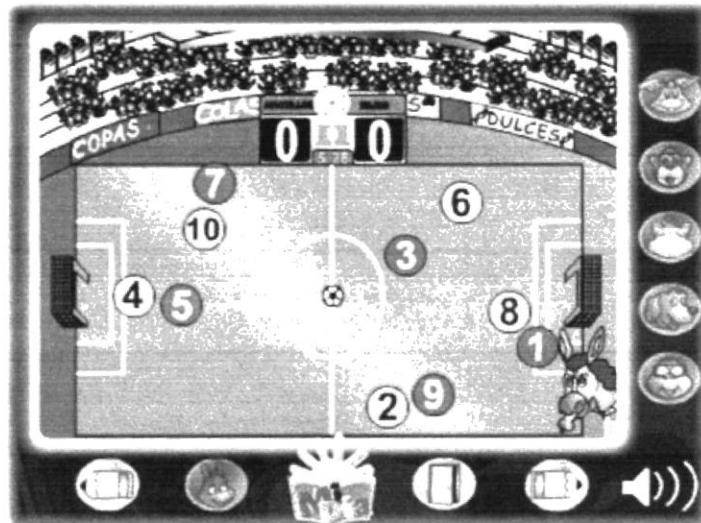


Figura 3.5.18: Ejercicio cancha de fútbol 1

Pasar la bola (arrastrando con el mouse) hasta que anote un gol en el equipo rojo

3.5.7 Comedor de la Escuela



Figura 3.5.19: Comedor de la escuela

Rutina

1. Entrar a Volf al comedor
2. Entrar a Wom al comedor
3. Entrar a Bob al comedor

4. Entrar a Al al comedor
5. Entrar a Sol al comedor
6. Pedir comida para Sol
7. Pasar pescado a Sol
8. Pasar leche a Sol
9. Pedir comida para Bob
10. Pasar brócoli a Bob
11. Pasar agua a Bob
12. Pedir comida para Al
13. Pasar sánduche a Al
14. Pasar té a Al
15. Pedir comida para Wolf
16. Pasar pollo a Wolf
17. Pasar café a Wolf
18. Pedir comida para Wom
19. Pasar frutas a Wom
20. Pasar jugo a Wom
21. Abrir la puerta del comedor
22. Ayudar a salir del comedor a Wolf
23. Ayudar a salir del comedor a Bob
24. Ayudar a salir del comedor a Al
25. Ayudar a salir del comedor a Wom
26. Ayudar a salir del comedor a Sol
27. Cerrar la puerta del comedor

Al final de las rutinas del ambiente aparecerán los resultados de las actividades realizadas por el niño.

Ejercicio 1

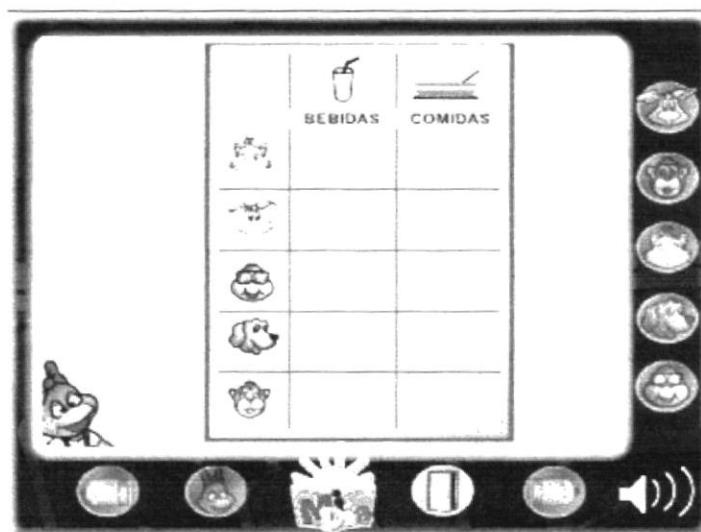


Figura 3.5.20: Ejercicio comedor de escuela 1

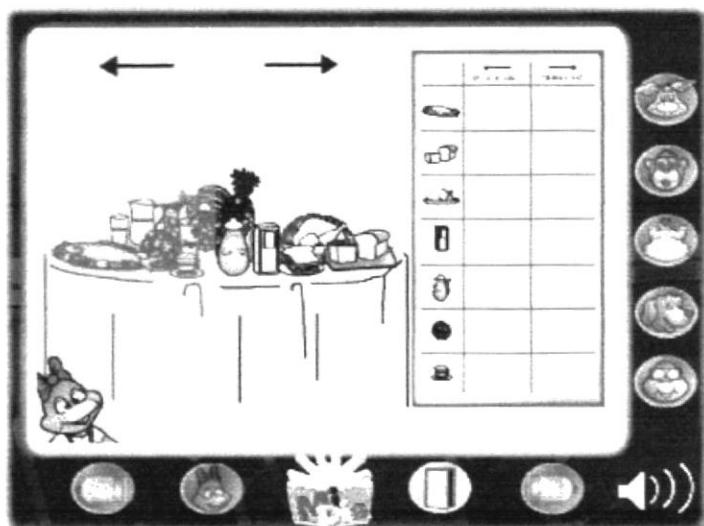
Ejercicio 2

Figura 3.5.21: Ejercicio comedor de escuela 2

1. Indicar posición del pescado
2. Indicar posición del pollo
3. Indicar posición del pan
4. Indicar posición del café
5. Indicar posición de la leche
6. Indicar posición del brócoli
7. Indicar posición de la taza de té

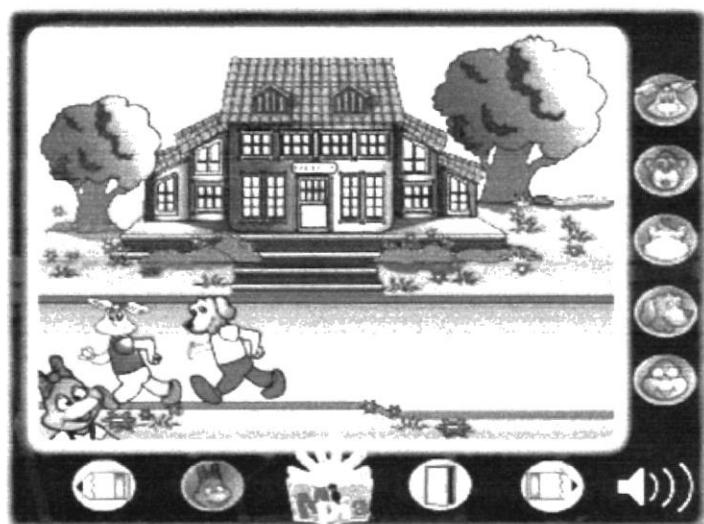
3.5.8 Regreso a casa

Figura 3.5.22: Regreso a casa 1

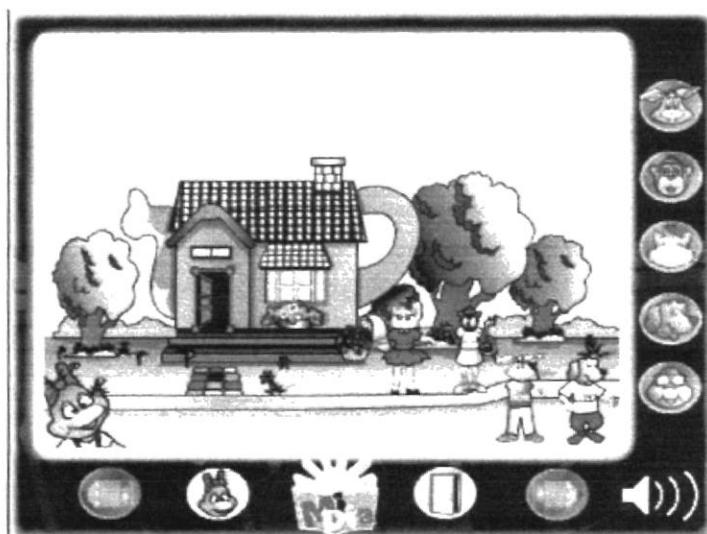


Figura 3.5.23: Regreso a casa 2

Rutina

1. Ayudar a entrar a la casa a Al
2. Ayudar a entrar a la casa a Sol
3. Ayudar a entrar a la casa a Wom
4. Ayudar a entrar a la casa a Bob
5. Ayudar a entrar a la casa a Volf

Ejercicio

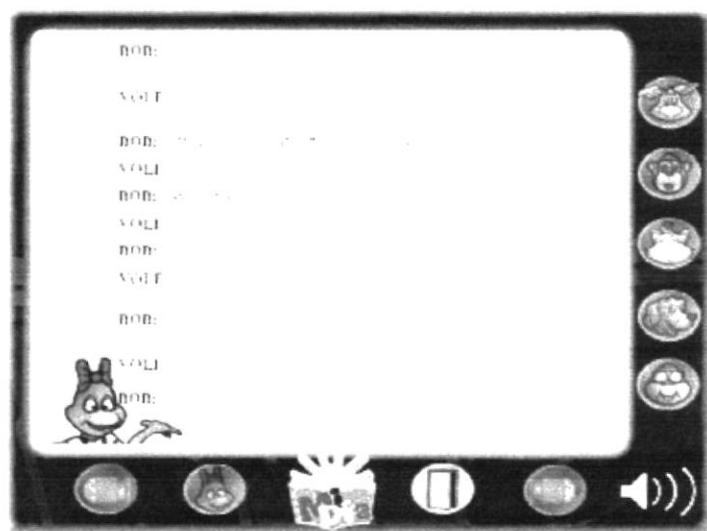


Figura 3.5.24: Ejercicio regreso a casa

1. Encontrar la palabra WOM en el párrafo
2. Encontrar la palabra CHELL en el párrafo
3. Encontrar la palabra CLEO en el párrafo
4. Encontrar la palabra BOB en el párrafo
5. Encontrar la palabra VOLF en el párrafo

3.5.9 Sala de la Casa

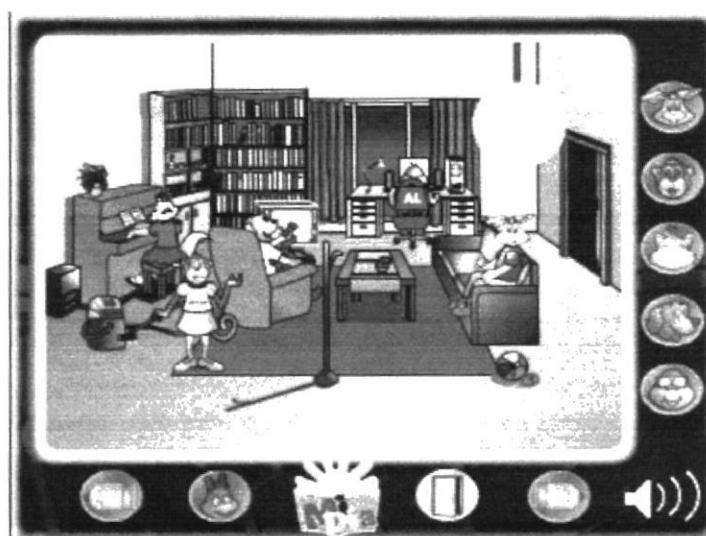
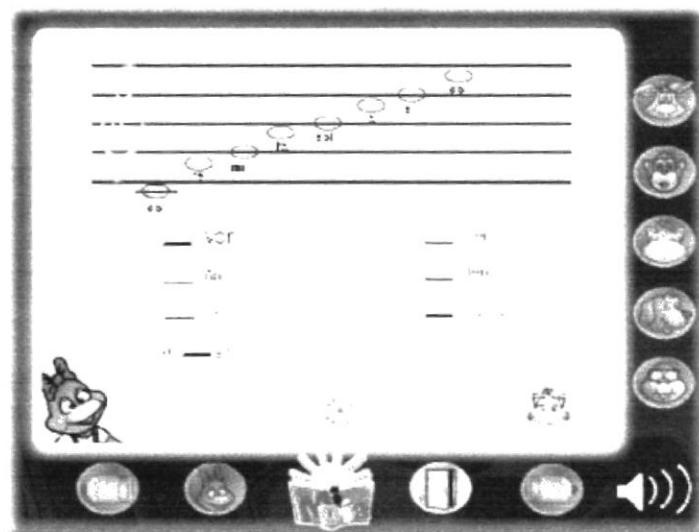


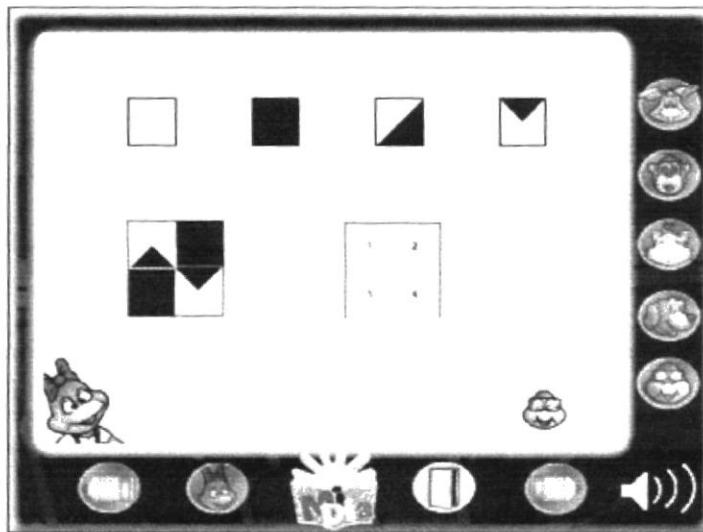
Figura 3.5.25: Sala de la casa

Rutina

1. Abrir la puerta de la sala
2. Ayudar a entrar a Al a la sala
3. Ayudar a entrar a Bob a la sala
4. Ayudar a entrar a Wom a la sala
5. Ayudar a entrar a Volf a la sala
6. Ayudar a entrar a Sol a la sala
7. Encender la televisión
8. Encender la computadora
9. Encender la aspiradora
10. Tocar el piano
11. Apagar la televisión
12. Apagar la computadora
13. Apagar la aspiradora
14. Ayudar a salir a Sol
15. Ayudar a salir a Bob
16. Ayudar a salir a Volf
17. Ayudar a salir a Wom
18. Ayudar a salir a Al
19. Apagar la luz
20. Cerrar puerta de la sala

Ejercicio 1**Figura 3.5.26:** Ejercicio sala de la casa 1

1. Buscar a Sol para hacer el ejercicio
2. Completar primera palabra
3. Completar segunda palabra
4. Completar tercera palabra
5. Completar cuarta palabra
6. Completar quinta palabra
7. Completar sexta palabra
8. Completar séptima palabra

Ejercicio 2**Figura 3.5.27:** Ejercicio sala de la casa 2

1. Buscar a Al para hacer el ejercicio
2. Formar figura 1

3. Formar figura 2
4. Formar figura 3

Ejercicio 3

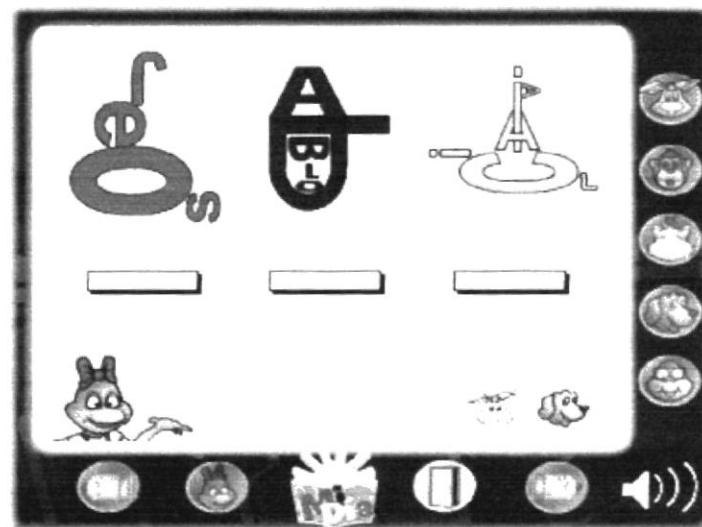


Figura 3.5.28: Ejercicio sala de la casa 3

1. Buscar a Volf y Bob para hacer el ejercicio
2. Descubrir nombre José
3. Descubrir nombre Pablo
4. Descubrir nombre Alicia

3.5.10 Dormitorio final

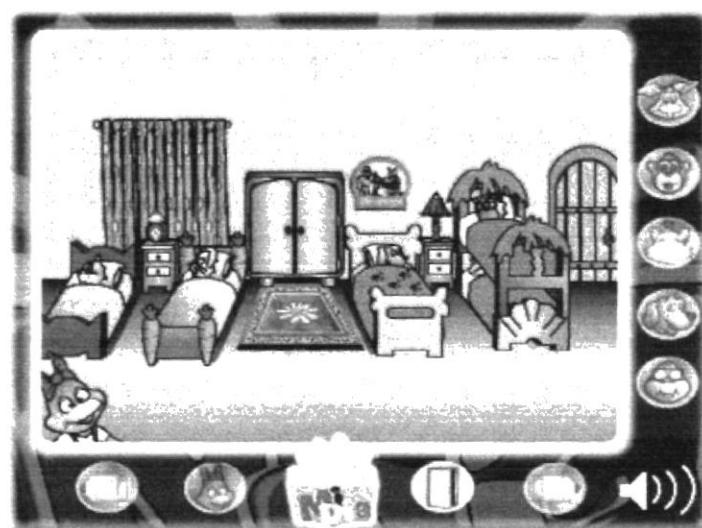


Figura 3.5.29: Dormitorio final

Rutina

1. Encender la lámpara
2. Cerrar la cortina
3. Ayudar a entrar a Volf
4. Ayudar a entrar a Sol
5. Ayudar a entrar a Al
6. Ayudar a entrar a Wom
7. Ayudar a entrar a Bob
8. Abrir la puerta del closet
9. Quitar la ropa a Al
10. Quitar la ropa a Bob
11. Quitar la ropa a Wom
12. Quitar la ropa a Volf
13. Quitar la ropa a Sol
14. Ayudar a Wom a ponerse la pijama
15. Ayudar a Al a ponerse la pijama
16. Ayudar a Sol a ponerse la pijama
17. Ayudar a Bob a ponerse la pijama
18. Ayudar a Volf a ponerse la pijama
19. Cerrar la puerta del closet
20. Ayudar a acostar a Sol
21. Ayudar a acostar a Volf
22. Ayudar a acostar a Bob
23. Ayudar a acostar a Al
24. Ayudar a acostar a Wom
25. Apagar la lámpara

3.6.- OPERANDO LOS JUEGOS EN EL AULA DE CLASE (FACE 2 ACTUAL)

A continuación nombraremos los juegos seguidas las actividades en los ejercicios que se encuentran dentro de ellos.

Ejercicio 1

Ejercicios de Memoria: Este ejercicio tratará la retentiva del niño.

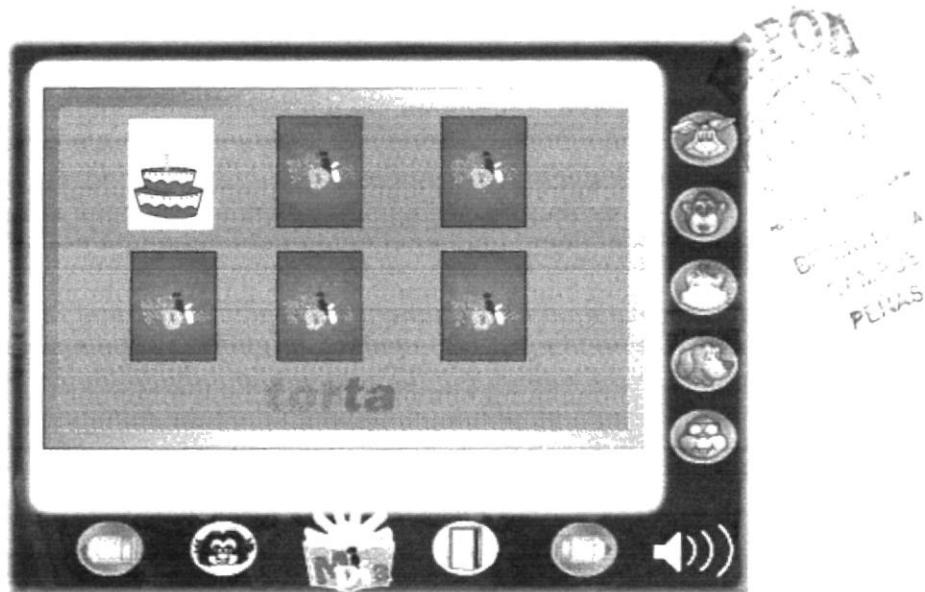


Figura 3.6.1 : Ejercicio aula de clase 1

Encontrar la imagen detrás de las cartillas según la palabra que salga en la parte inferior.

Ejemplo 1

6. En cada cartilla aparecerá una imagen distinta.
7. En 5 segundos las cartillas giraran.
8. En la parte inferior aparecerá una palabra
9. Encontrar la figura torta detrás de las cartillas.
10. Haciendo clic encima de la cartilla

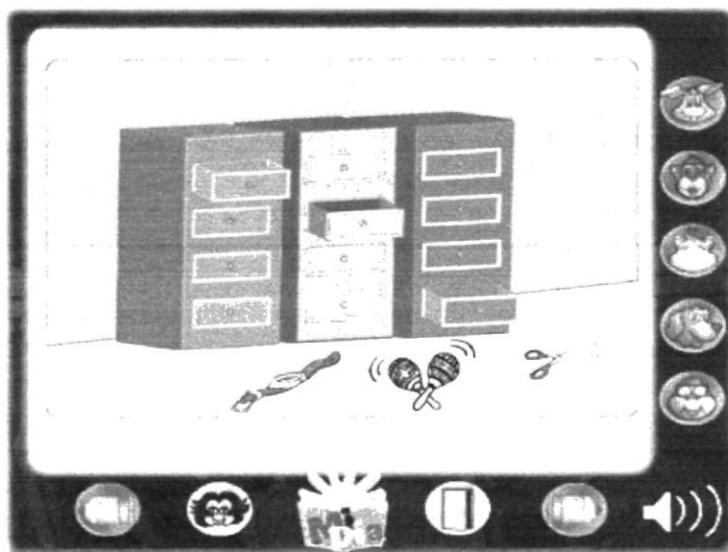
Ejercicio 2

Figura 3.6.2 : Pasillo de aula de clases 2

Encontrar los objetos en el casillero, que el niño ha ido guardando.

Ejemplo 1

1. Se colocarán tres casilleros
2. Se activarán sólo tres casilleros para que el niño juegue.
3. Habrán objetos sobre el piso que el niño tendrá que guardar en los cajones.
4. Luego la computadora al azar le pedirá al niño uno de los objetos.
5. El tendrá que recordar donde los coloco.
6. Para facilitar la búsqueda, solo estarán activos los cajones con los que el niño juegue. Los otros permanecerán desactivados.

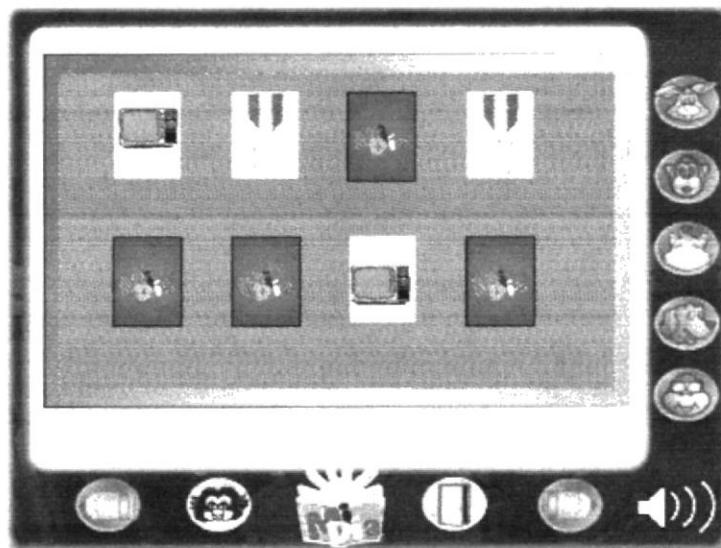
Ejercicio 3

Figura 3.6.3 : Ejercicio aula de clase 3

Encontrar la par de imágenes detrás de las cartillas.

Ejemplo 1

1. En cada cartilla aparecerá una imagen distinta.
2. En 5 segundos las cartillas giraran.
3. En la parte inferior aparecerá una palabra
4. Encontrar la figura torta detrás de las cartillas.
5. Haciendo clic encima de la cartilla

Ejercicio 4

Discriminación Visual: En este juego el niño aprenderá a reconocer los objetos y saber diferenciarlos.

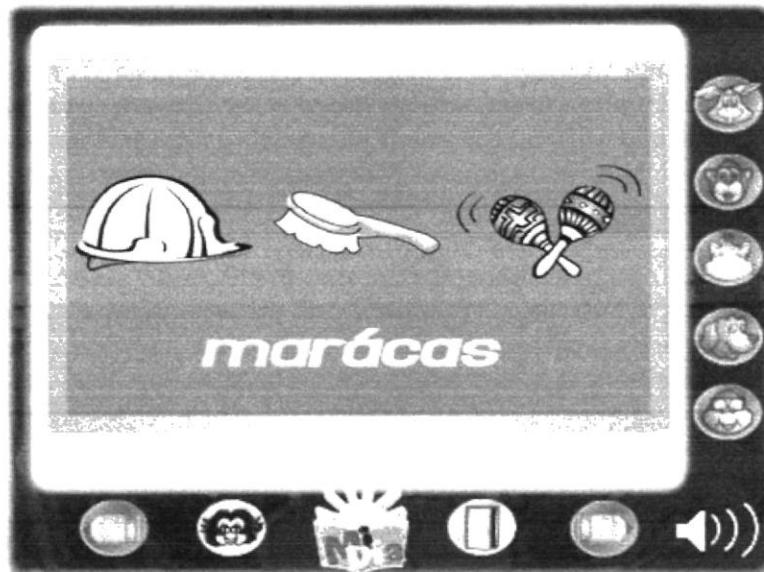


Figura 3.6.4 : Ejercicio aula de clase 4

Seleccionar correctamente el objeto, según el nombre que se muestra en la parte inferior.

Ejemplo 1

1. Se muestran sobre la pizarra tres objetos distintos.
2. Debajo de estos el niño tiene una palabra que es el objeto a escoger.
3. Deberá indicar cual es el objeto que se le solicita.

Ejercicio 5

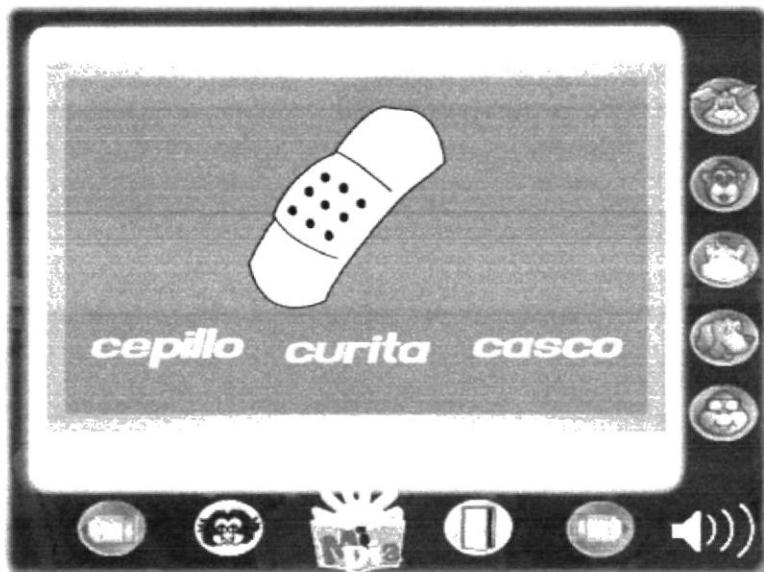


Figura 3.6.5 : Ejercicio aula de clase 5

Escoger la palabra correcta, según la imagen que se muestre en la parte superior.

Ejemplo 1

1. Se muestran sobre la pizarra tres palabras distintas.
2. Sobre estas el niño tiene una imagen que es la palabra a escoger.
3. Deberá indicar cual es la palabra que se le solicita.

Ejercicio 6

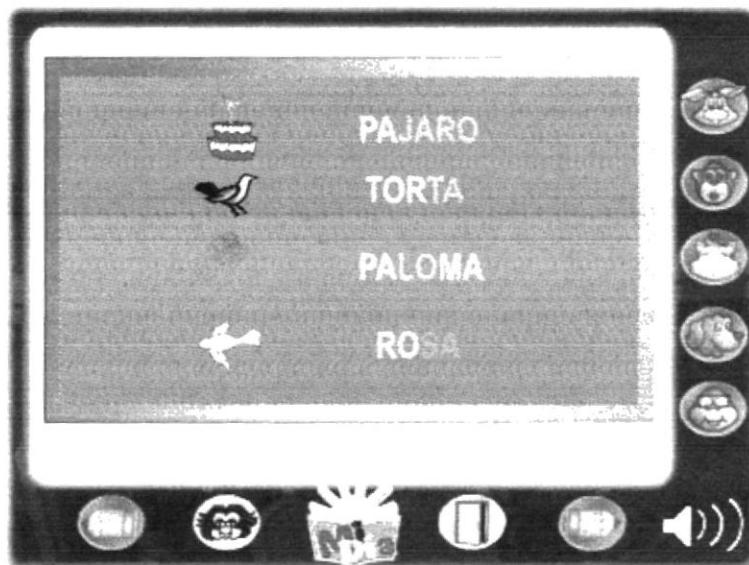


Figura 3.6.6 : Ejercicio aula de clase 6

Unir con líneas la palabra con la imagen a la cual se asemeja.

Ejemplo 1

1. Haciendo clic en la palabra y luego clic en la imagen.
2. Unir con líneas la palabra torta con la imagen torta.
3. Unir con líneas la palabra pájaro con la imagen pájaro.
4. Unir con líneas la palabra rosa con la imagen rosa.
5. Unir con líneas la palabra paloma con la imagen paloma.

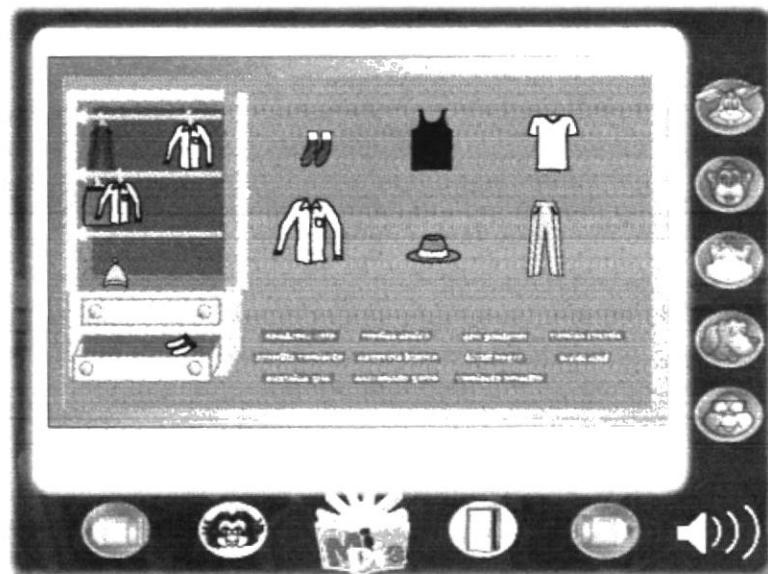
Ejercicio 7

Figura 3.6.7 : Ejercicio aula de clase 7

Arrastrar el nombre de cada prenda de vestir encima de la imagen de la prenda correspondiente.

Ejemplo 1

1. Ponerle el nombre a la prenda de vestir.
2. Haciendo clic en la palabra sombrero café arrastrarlo a la imagen sombrero café.
3. Haciendo clic en la palabra pantalón gris arrastrarlo a la imagen pantalón gris.
4. Haciendo clic en la palabra camiseta amarilla arrastrarlo a la imagen camiseta amarilla.
5. Haciendo clic en la palabra playera negra arrastrarlo a la imagen playera negra.
6. Haciendo clic en la palabra camisa rosada arrastrarlo a la imagen camisa rosada.
7. Haciendo clic en la palabra medias azules arrastrarlo a la imagen medias azules.

Ejercicio 8

Agilidad Mental: En este juego el niño ejercitara su destreza, reconociendo objetos y formas, desarrollando al máximo su agilidad motriz.

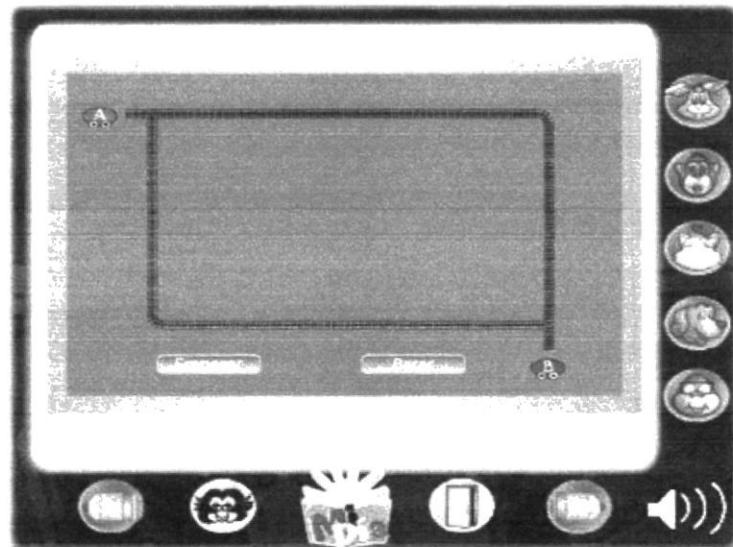


Figura 3.6.8 : Ejercicio aula de clase 8

Vence a tu oponente, llegar antes a la meta de tu competidor.

Ejemplo 1

1. No habrá tiempo, el tiempo se lo pone el niño.
2. Cuando haya analizado la ruta más conveniente, presionara “Empezar”.
3. El niño deberá llegar a la salida contraria antes que su oponente.
4. El botón de “Parar” se presionará automáticamente, si los trenes se chocan.
5. El juego se detiene.

Ejercicio 9

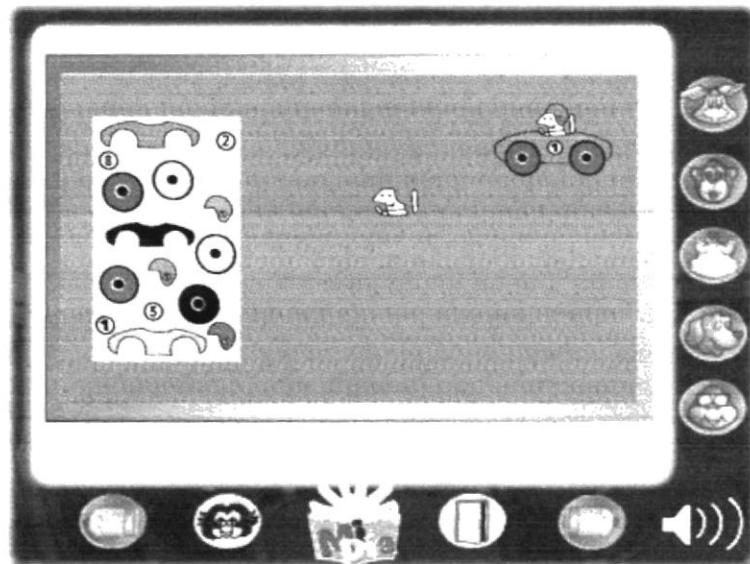


Figura 3.6.9 : Ejercicio aula de clase 9

Buscar las piezas indicadas y formar la imagen que este de ejemplo.

Ejemplo 1

1. Armar un carro con las piezas que están a la izquierda.
2. Haciendo clic arrastrar las piezas correspondientes al centro.
3. Guiarse por la imagen en la parte superior derecha.

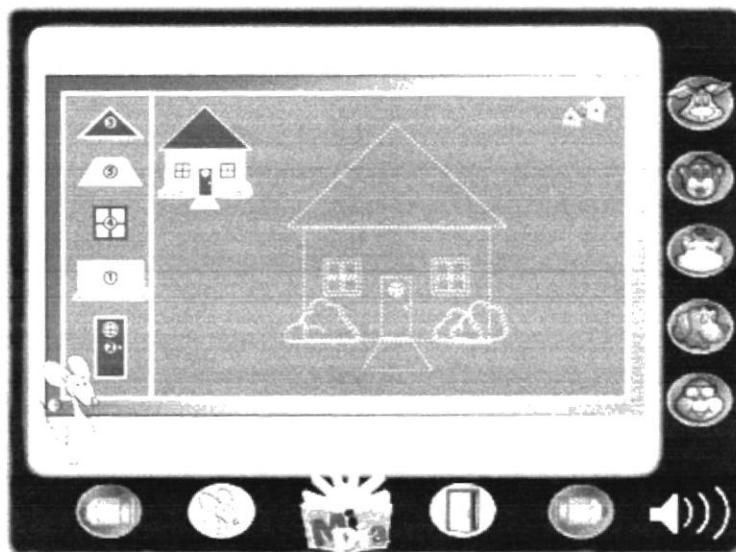
Ejercicio 10

Figura 3.6.10 : Ejercicio aula de clase 10

Observar la figura delineada que se encuentra en la pantalla, ubicar las partes coloreadas y enumeradas de la misma y colocarlas en su respectivo lugar.

Ejemplo 1

1. Arrastrar con el puntero del Mouse la pared con el número 1
2. Arrastrar con el puntero del Mouse la puerta con el número 2
3. Arrastrar con el puntero del Mouse la techo con el número 3
4. Arrastrar con el puntero del Mouse la ventana con el número 4
5. Arrastrar con el puntero del Mouse la alfombra con el número 5

Ejercicio 11

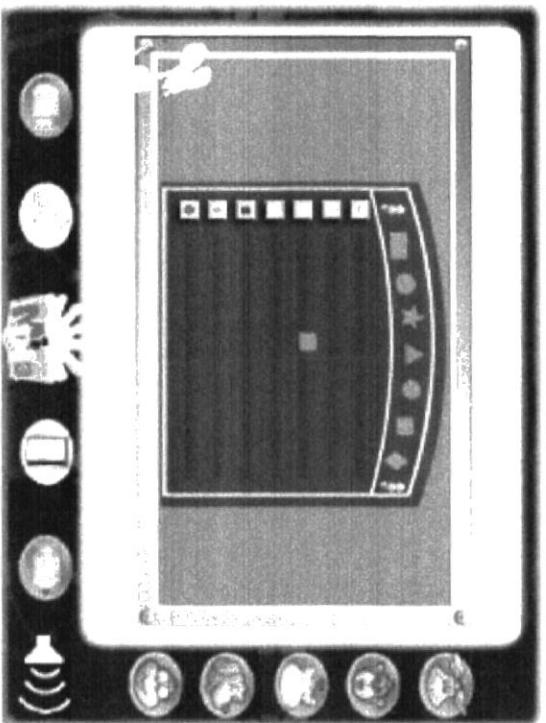


Figura 3.6.11 : Ejercicio aula de clase 11

Observar las figuras geométricas de color verde que descienden sobre el recuadro y reconocer las formas de las mismas y presionar los botones alineados a la izquierda de la pantalla según corresponda.

Ejemplo 1

1. Al bajar el rectángulo de color verde presionar sobre el botón que corresponda a dicha figura ubicado en la columna alineada a la izquierda de la pantalla.
2. Al bajar el círculo de color verde presionar sobre el botón que corresponda a dicha figura ubicado en la columna alineada a la izquierda de la pantalla.
3. Al bajar el estrella de color verde presionar sobre el botón que corresponda a dicha figura ubicado en la columna alineada a la izquierda de la pantalla.
4. Al bajar el triángulo de color verde presionar sobre el botón que corresponda a dicha figura ubicado en la columna alineada a la izquierda de la pantalla.
5. Al bajar el pentágono de color verde presionar sobre el botón que corresponda a dicha figura ubicado en la columna alineada a la izquierda de la pantalla.
6. Al bajar el cuadrado de color verde presionar sobre el botón que corresponda a dicha figura ubicado en la columna alineada a la izquierda de la pantalla.
7. Al bajar el rombo de color verde presionar sobre el botón que corresponda a dicha figura ubicado en la columna alineada a la izquierda de la pantalla.

Ejercicio 12



Figura 3.6.12 : Ejercicio aula de clase 12

Arrastrar con el puntero del Mouse las frutas y vegetales que están dentro del círculo y colocarlas en su respectivo lugar. Las frutas en el triángulo y los vegetales en el cuadrado.

Ejemplo 1

1. Arrastrar la manzana en el triángulo.
2. Arrastrar la cebolla en el cuadrado.
3. Arrastrar el guineo en el triángulo.
4. Arrastrar la naranja en el triángulo.
5. Arrastrar el pimiento en el cuadrado.
6. Arrastrar la zanahoria en el cuadrado.
7. Arrastrar la pera en el triángulo.
8. Arrastrar el tomate en el cuadrado.

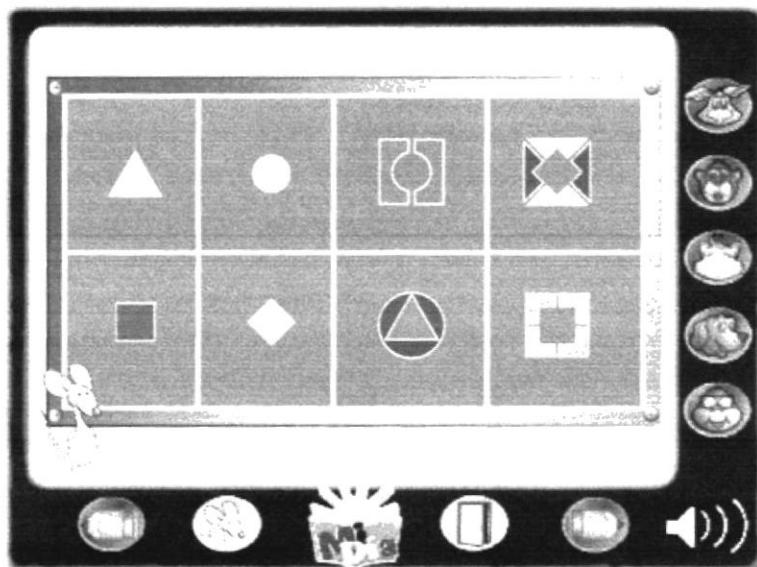
Ejercicio 13

Figura 3.6.13 : Ejercicio aula de clase 13

Colocar sobre los recuadros de la derecha de la pantalla las figuras geométricas que correspondan.

Ejemplo 1

1. Arrastrar con el Mouse el triángulo naranja sobre el triángulo verde.
2. Arrastrar con el Mouse el círculo amarillo sobre círculo verde.
3. Arrastrar con el Mouse el cuadrado lila sobre el cuadrado verde.
4. Arrastrar con el Mouse el rombo celeste sobre el rombo verde.

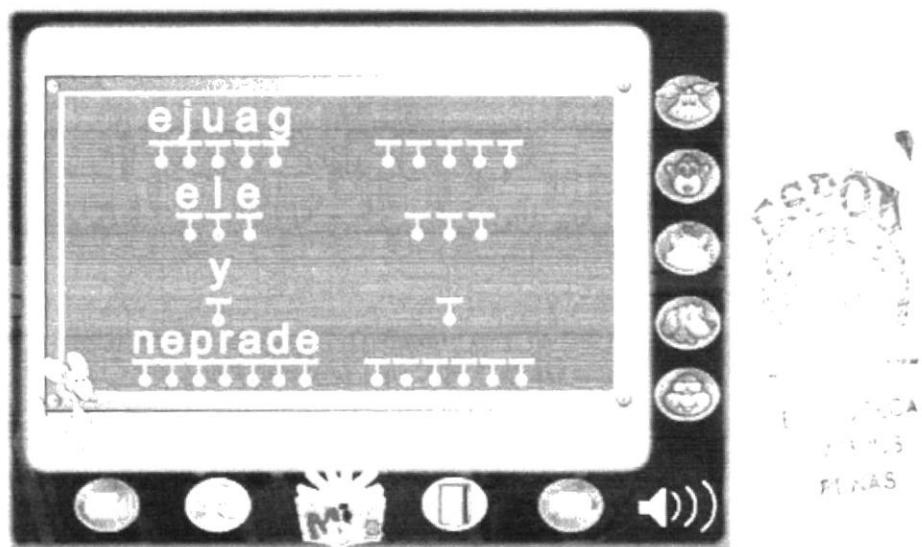
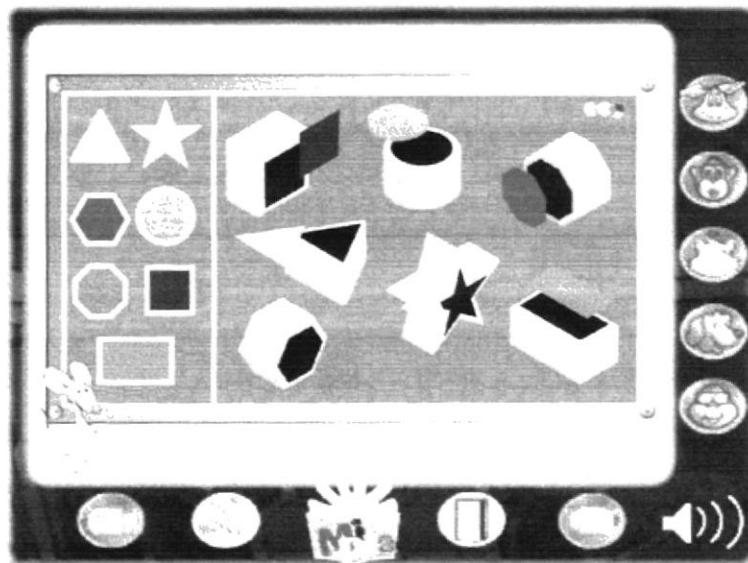
Ejercicio 14

Figura 3.6.14 : Ejercicio aula de clase 14

Ordenar las letras con su respectivo número y ubicarlas en el extremo derecho.

Ejemplo 1

1. Aparece en el pizarrón una frase, cada letra esta enumerada.
2. Las letras enumeradas están en orden aleatorio.
3. El niño deberá arrastrarlas en el lado derecho del pizarrón.
4. Con su orden respectivo.

Ejercicio 15**Figura 3.6.15 :** Ejercicio aula de clase 15

Cubrir las superficies de los volúmenes con la forma correspondiente encontradas en el extremo izquierdo de la pantalla.

Ejemplo 1

1. Arrastrar con el Mouse el triángulo y ubicarlo sobre el volumen de forma triangular.
2. Arrastrar con el Mouse la estrella y ubicarla sobre el volumen de forma de estrella.
3. Arrastrar con el Mouse el pentágono y ubicarlo sobre el volumen de forma pentagonal.
4. Arrastrar con el Mouse el círculo y ubicarlo sobre el volumen de forma circular.
5. Arrastrar con el Mouse el hexágono y ubicarlo sobre el volumen de forma hexagonal.
6. Arrastrar con el Mouse el cuadrado y ubicarlo sobre el volumen de forma cuadrangular.
7. Arrastrar con el Mouse el rectángulo y ubicarlo sobre el volumen de forma rectangular.

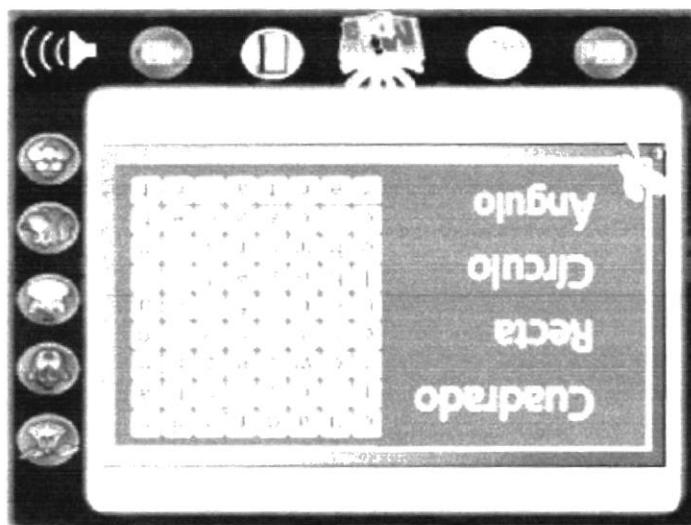
Ejercicio 16

1. Buscar la palabra cuadrado y dar un clic sobre cada letra perteneciente a la misma.
2. Buscar la palabra recta y dar un clic sobre cada letra perteneciente a la misma.
3. Buscar la palabra circulo y dar un clic sobre cada letra perteneciente a la misma.
4. Buscar la palabra angulo y dar un clic sobre cada letra perteneciente a la misma.

Ejemplo 1

Encontrar las palabras de la lista del lado izquierdo de la sopa de letras. Al encontrarlas presionar el Mouse sobre cada letra.

Figura 3.6.16 : Ejercicio aula de clase 16

**Ejercicio 16**

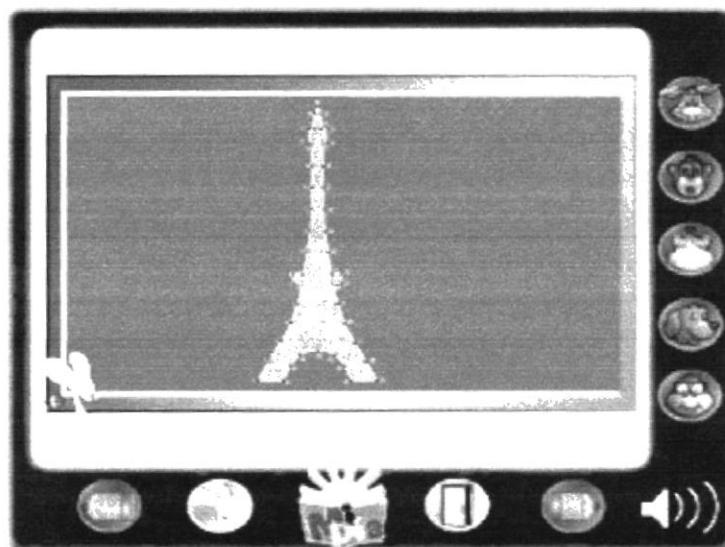
Ejercicio 17

Figura 3.6.17 : Ejercicio aula de clase 17

Unir los puntos azules en orden numérico para ver la forma.

Ejemplo 1

1. Unir los números a partir del 1 al 2 haciendo un clic sobre dichos números y se formará una línea.
2. Unir los números a del 2 al 3 haciendo un clic sobre dichos números y se formará otra línea.
3. Así sucesivamente unir los puntos del 3 hasta llegar al 68 para dar forma a la imagen del castillo.

Ejercicio 18

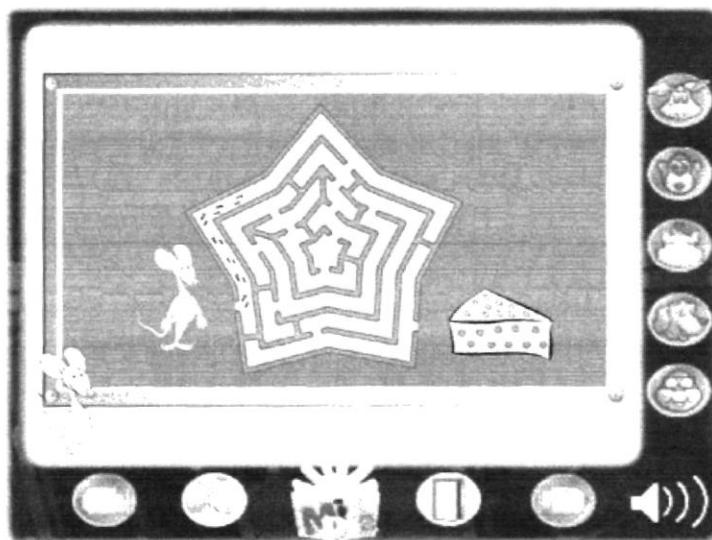


Figura 3.6.18 : Ejercicio aula de clase 18

Ayuda al ratón a encontrar el camino correcto para llegar al queso.

Ejemplo 1

1. Mantener presionado el botón del Mouse sobre el personaje.
2. Arrastrar el personaje por la ruta correcta para llegar a la salida donde encontrará el queso.

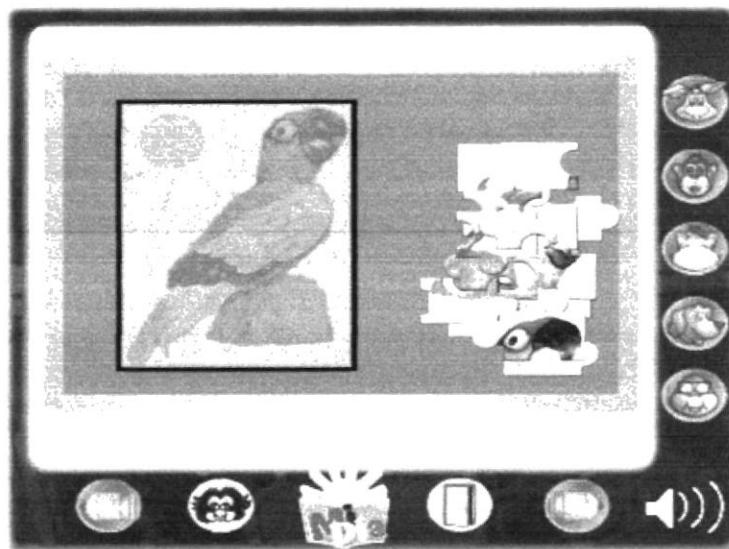
Ejercicio 19

Figura 3.6.19 : Ejercicio aula de clase 19

Arma los rompecabezas. El niño deberá armar el rompecabezas dependiendo su nivel.

Ejemplo 1

1. En este ejercicio el niño armará la imagen que se le dé.
2. Para que tenga una ayuda se colocará de fondo una imagen.
3. El niño solo tendrá que arrastrar la pieza al lugar donde el crea que tenga que ir.
4. Habrá tres niveles que se diferenciarán solo por la cantidad de piezas que irán aumentando de acuerdo al nivel. El ejercicio se desarrollará de la misma manera.
5. Primero se le mostrará al niño el rompecabezas como queda armado, con la foto a un lado.
6. Luego se desarmará y se quedará un fondo suave de la imagen para ayudar al niño a reconocer las piezas.

Ejercicio 20

Rastreo visual: Saber identificar un objeto, entre otras.

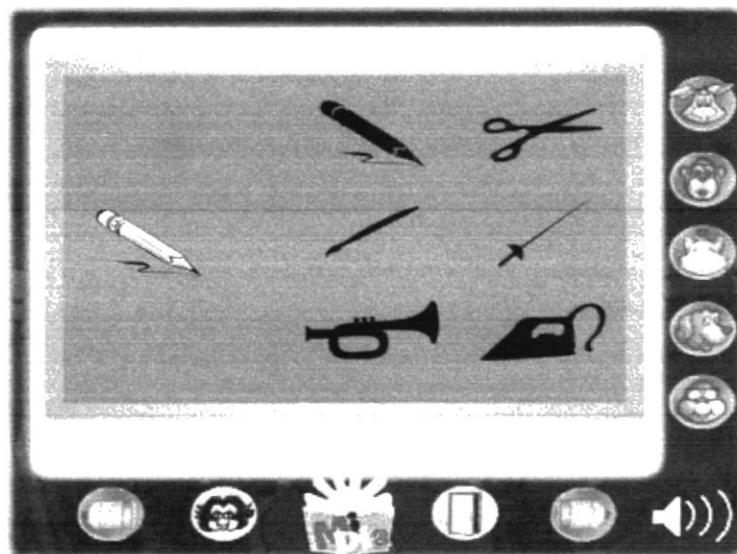


Figura 3.6.20 : Ejercicio aula de clase 20

El niño tendrá que reconocer la sombra correcta de la imagen que se le muestra.

Ejemplo 1

1. En este juego aparecen formas de objetos varios, del lado derecho.
2. En el izquierdo aparece la ilustración a color.
3. El niño deberá buscar la sombra correcta del dibujo, para este juego.
4. Tiene un límite de tiempo.

Ejercicio 21

Discriminación de Color: Aprenderá a diferenciar los colores.

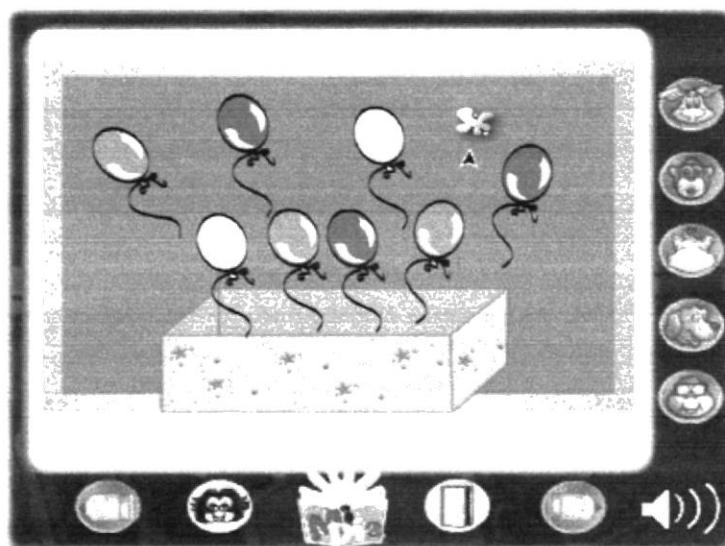


Figura 3.6.21 : Ejercicio aula de clase 21

El niño deberá reventar los globos del color que la computadora le solicite.

Ejemplo 1

1. En este juego saldrán globos de una caja.
2. La computadora le dará la instrucción al niño qué color de globo debe marcar.
3. El niño deberá reventarlos presionando el Mouse sobre el globo.

Ejercicio 22

Discriminación: El niño aprenderá a diferenciar las letras que conforman cada palabra.

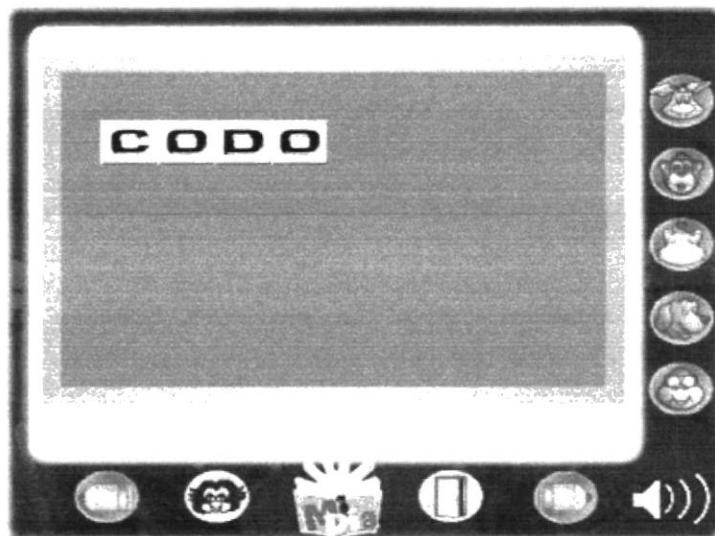


Figura 3.6.22 : Ejercicio aula de clase 22

El niño deberá armar las fichas en el orden en que se encontraban inicialmente.

Ejemplo 1

1. En este juego, el niño jugará con fichas.
2. Estas fichas serán colocadas sobre el escritorio y la computadora dirá el nombre de la palabra formada; en este ejemplo será: **CODO**.
3. Tendrá tiempo de asimilación para cada palabra.
4. Luego de esto la palabra se desordenara hacia un lado del pizarrón, quedando fichas blancas en el lugar de la palabra.
5. El niño tendrá un tiempo límite para armar nuevamente la palabra.

Ejercicio 23

Retención: Este ejercicio tratará de aumentar el desarrollo motriz.

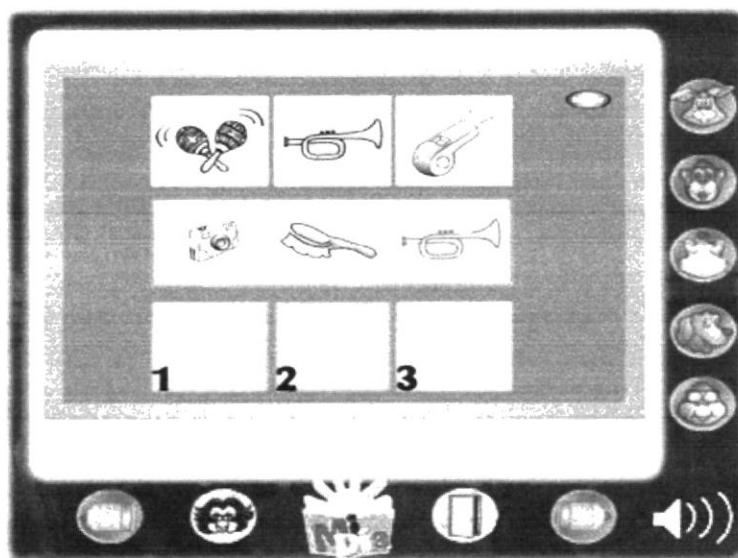


Figura 3.6.23 : Ejercicio aula de clase 23

El niño deberá reorganizar los objetos por orden de aparición.

Ejemplo 1

1. El juego consiste en recordar la secuencia.
2. En el centro de la imagen la computadora seleccionará, en tres rondas, tres elementos.
3. Los irá colocando en desorden en los cuadros superiores.
4. El niño deberá colocarlos en el orden de aparición en los cuadros inferiores.
5. Tiene un límite de tiempo.
6. El botón empezar será utilizado por el niño, cuando este listo, y haya comprendido las instrucciones del juego que se le han dado.

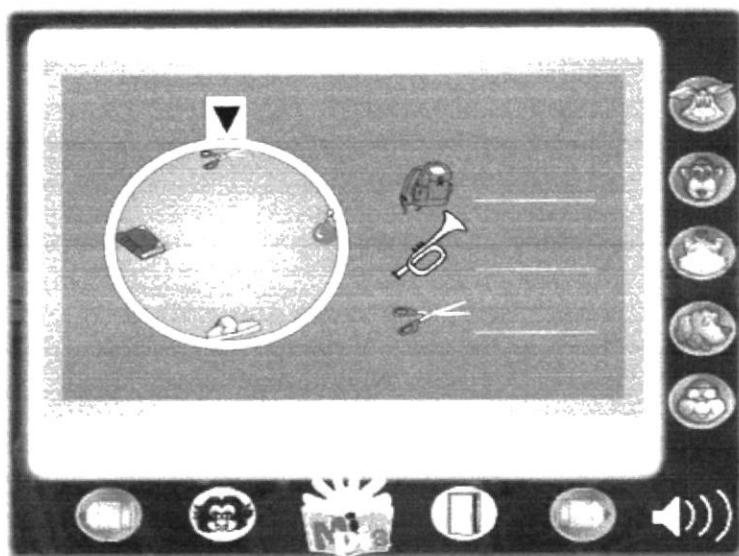
Ejercicio 24

Figura 3.6.24 : Ejercicio aula de clase 24

El niño deberá escribir correctamente los nombres de los objetos elegidos.

Ejemplo 1

1. En este juego la ruleta seleccionará al azar tres objetos en tres rondas seguidas.
2. Serán colocadas a lado derecho y se escribirán los nombres de cada una de ellas.
3. Esto será por un tiempo corto, solo para reconocimiento.
4. Luego se borrarán y se pondrán líneas para que el niño las escriba.
5. Tiene un tiempo límite.

Ejercicio 25

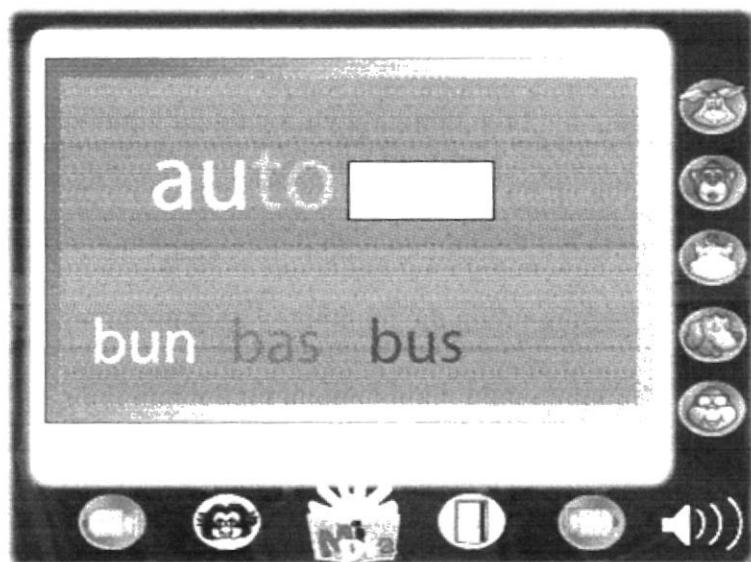


Figura 3.6.25 : Ejercicio aula de clase 25

Ubicar en el espacio en blanco la silaba faltante de la palabra.

Ejemplo 1

1. Poner la sílaba que le falta a la palabra autobús.
2. Haciendo clic en la sílaba y arrastrando al espacio en blanco.

Ejercicio 26

Desarrollo auditivo: Permite reconocer y diferenciar sonidos.

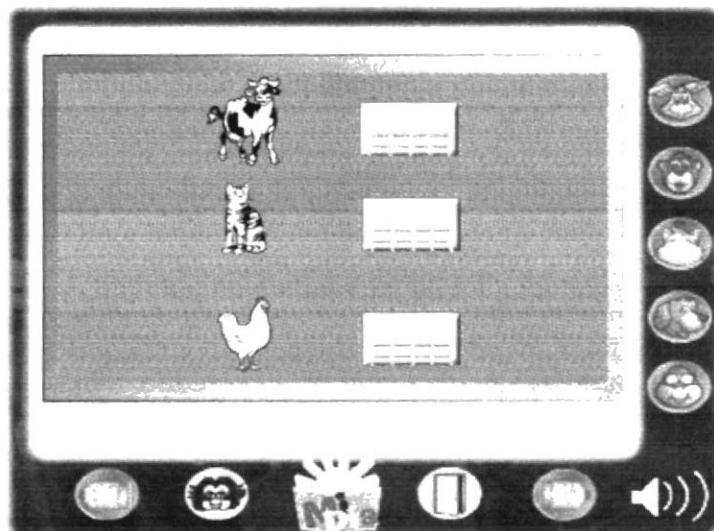


Figura 3.6.26 : Ejercicio aula de clase 26

Escuchar cada sonido y arrastrar el animal al botón correspondiente según el sonido que haga el animal.

Ejemplo 1

1. Identificar el sonido de los botones del corral.
2. Haciendo clic en la vaca arrastrarla al corral correspondiente.
3. Haciendo clic en el gato arrastrarla al corral correspondiente.
4. Haciendo clic en la gallina arrastrarla al corral correspondiente.

Ejercicio 27

Identificación visual: Permite reconocer y distinguir formas.

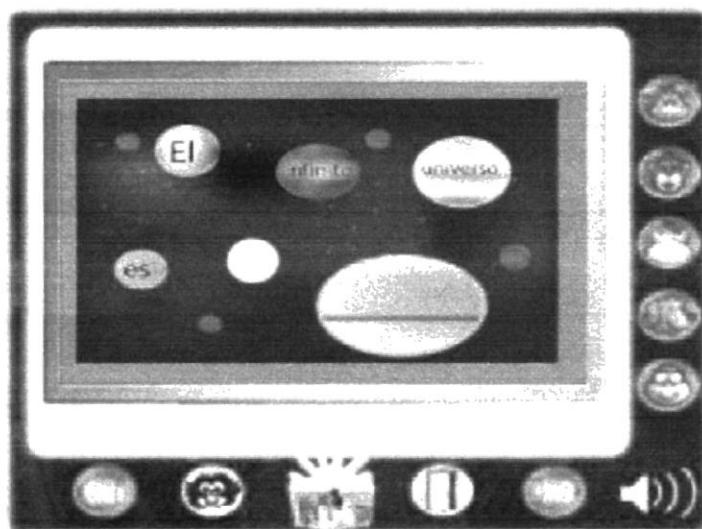


Figura 3.6.27 : Ejercicio aula de clase 27

Unir las palabras y formar una oración completa.

Ejemplo 1

1. Identificar la oración completa “El universo es infinito”.
2. Haciendo clic en la palabra EL arrastrarlo al planeta celeste.
3. Haciendo clic en la palabra UNIVERSO arrastrarlo al planeta celeste.
4. Haciendo clic en la palabra ES arrastrarlo al planeta celeste.
5. Haciendo clic en la palabra INFINITO arrastrarlo al planeta celeste.

Ejercicio 28

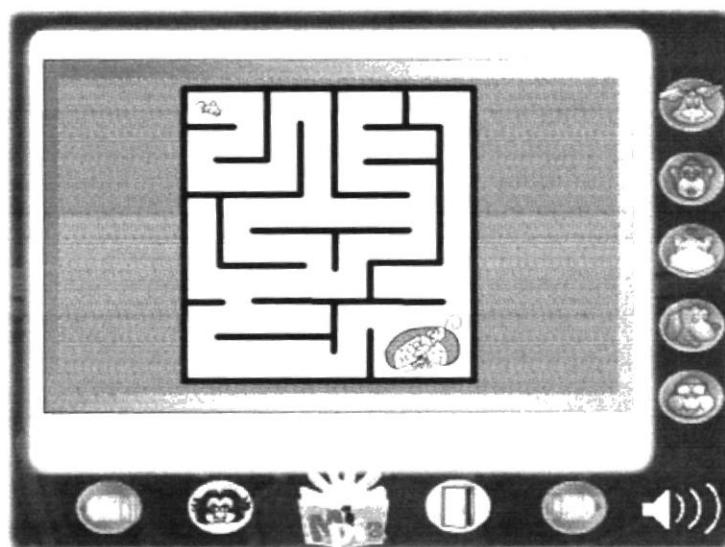
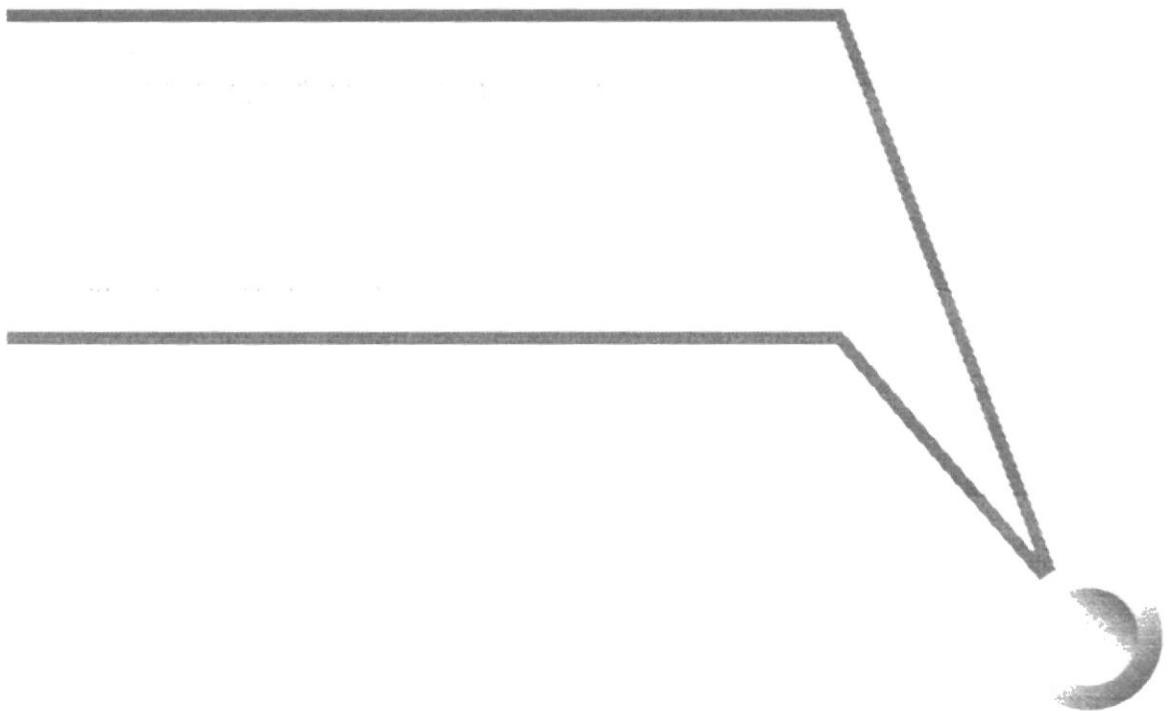


Figura 3.6.28 : Ejercicio aula de clase 28

Con las teclas direccionales llevar al ratón por el laberinto hasta el queso.

Ejemplo 1

1. Llevar al ratón hasta donde esta el queso.
2. Mover el ratón por medio de las teclas direccionales derecha, izquierda, arriba y abajo.



4. CONOCER UN COMPUTADOR

4.1 ¿QUÉ ES UNA COMPUTADORA?

Es una máquina capaz de realizar cálculos y procesos simples o complicados que ayudan al tratamiento automatizado de la información. Una computadora no puede reemplazar todas las tareas que hace una persona, pero tiene la gran ventaja de que puede simplificar y reduce el tiempo de elaboración de muchas de ellas. Realiza procesos a gran velocidad y de manera precisa dejando al hombre hacer la parte fundamental del trabajo.

4.2 ¿QUÉ ES EL HARDWARE Y EL SOFTWARE?

El *hardware* está compuesto por la estructura física de la computadora, es decir, por lo que se puede ver y tocar, aunque no todo el hardware se puede ver a simple vista, lo que normalmente vemos es el monitor, teclado, mouse y CPU. El hardware ha sido clasificado de tres formas: dispositivos de entrada, dispositivos de salida y dispositivos de entrada/salida. A estos dispositivos también se los conoce con el nombre de periféricos.

El *software* es lo que no se puede tocar y está compuesto por los programas que controlan el funcionamiento del hardware. Mediante el software podemos comunicarnos con la computadora dándole órdenes y mandatos para que haga lo que queremos.

Ambas partes (hardware y software) se complementan entre si, y ninguna podría funcionar sin la otra.

4.3 PERIFÉRICOS

Los periféricos son dispositivos que permiten ingresar o mostrar información de distintas maneras, según el uso que uno quiera darle a la computadora.

Los periféricos más comunes para ingresar información (*dispositivos de entrada*) son:

- Teclado
- Mouse
- Joystick
- Scanner, entre otros.

Los periféricos más comunes para mostrar información (*dispositivos de salida*) son:

- Monitor
- Impresora

4.3.1 TECLADO

Nos permite comunicarnos con la computadora e ingresar la información. Es útil para utilizar cualquier aplicación, se utiliza como una máquina de escribir presionando sobre la tecla que queramos ingresar.

Está agrupado en cuatro bloques:

Partes del teclado	Descripción
Teclado alfanumérico	Tiene todas las teclas del alfabeto, los diez dígitos decimales y los signos de puntuación y acentuación.
Teclado numérico	Se parece al teclado de una calculadora y sirve para ingresar rápidamente los datos numéricos y las operaciones matemáticas más comunes.
Teclas de función	De F1 a F12, sirven como “atajos” para acceder más rápido a determinadas funciones que le asignan los distintos programas. Por ejemplo en Microsoft Word podemos usar la tecla F12 para activar la opción “Guardar como”.
Teclas de control	Cumplen distintas funciones según el programa o a la aplicación que se utilizando.

Teclas de uso común:

Tecla	Nombre	Uso
	Intro (Enter)	Si estamos escribiendo un texto sirve para terminar un párrafo y pasar a uno nuevo. Si estamos ingresando datos se usa para confirmar el dato que acabamos de ingresar y pasar al siguiente.
	Retroceso(backspace)	Sirve para retroceder el cursor hacia la izquierda, borrando los caracteres.
	Tab	En un procesador de texto sirve para alinear verticalmente tanto texto como números. También sirve para pasar de una caja de texto a otra.
	Bloq Mayús (caps lock)	Fija el teclado alfanumérico en mayúscula para desactivar la

Tecla	Nombre	Uso
		mayúscula basta con volver a pulsarla.
	Supr (Del)	Sirve para borrar el carácter ubicado a la derecha del cursor.
	Control (Control)	Se usa en combinación con otras teclas para activar distintas opciones según el programa que se esté utilizando.
	Flechas de desplazamiento	Sirven para mover el cursor según la dirección que indica la flecha.
	Mayús (Shift)	Si estamos escribiendo en minúscula, al presionar esta tecla simultáneamente con una letra esta última quedará en mayúscula. Si estamos escribiendo en mayúscula al presionar esta tecla con una letra la misma quedará en minúscula.
	Insert	En un procesador de texto activa el modo de inserción de caracteres. De esta manera todo lo que escribamos a continuación se irá intercalando entre lo que ya tenemos escrito.
	Impr pant PetSis	Dentro del sistema operativo Windows, esta tecla sirve para guardar en el portapapeles en forma de imagen la pantalla que estamos viendo en ese momento.
	Alt	Al igual que la tecla control se usa para hacer combinaciones y lograr así ejecutar distintas acciones.
	Inicio (Home)	Sirve para colocar el cursor al inicio de una línea.
	Fin (End)	Sirve para colocar el cursor al final de una línea.

4.3.2 MOUSE

Pequeño dispositivo que se adapta a la forma de la mano y que sirve para señalar objetos o seleccionar opciones que se muestran en la pantalla.

Mientras este se mueve sobre una superficie, una flecha en pantalla va haciendo los mismos movimientos, a esta flecha la *llamamos puntero del mouse, señalador o cursor*.

Tiene dos botones: izquierdo y derecho. El botón izquierdo es el más utilizado, este es con el que seleccionamos los objetos de la pantalla. El botón derecho por lo general se usa para desplegar un menú con opciones relacionadas con lo que se está haciendo en ese momento o con el objeto que esté señalado por el puntero del mouse.

Acciones que se pueden realizar con el mouse:

Tarea	Acción
Hacer clic	Es la acción de apretar y soltar enseguida uno de estos botones.
Hacer doble clic	Significa hacer dos clic seguidos, inmediatamente uno a continuación del otro, con el botón izquierdo.
Señalar	Coloque el puntero del Mouse sobre un elemento.
Arrastrar	Señale un elemento, presione y mantenga presionado, el botón del Mouse mientras lo desplaza a otra posición, suelte el botón.

El puntero del mouse cambia de forma según el elemento que esté señalando o la tarea en curso.

Puntero	Descripción
	Selección Normal. Puede seleccionar opciones o desplazarse en una ventana.
	Puntero para ingresar texto o para seleccionar texto
	Selección de ayuda
	Indica que la computadora está trabajando en segundo plano.
	La computadora está ocupada.
	Selección no disponible
	Ajuste vertical

Puntero	Descripción
↔	Ajuste horizontal
↖	Ajuste diagonal 1
↗	Ajuste diagonal 2
↕	Mover un objeto

4.3.3 IMPRESORA

Sirve para imprimir en papel los trabajos que hacemos en la computadora, como textos, dibujos, plantillas, listados con información de distinto tipo, según los programas que utilicemos.

4.3.4 MONITOR

Es similar a un televisor, nos permite ver la información que genera la computadora en una pantalla y, a la vez, interactuar con los programas.

Los distintos tamaños se identifican según la cantidad de pulgadas, tal como sucede con los televisores.

4.4 ENCENDER EL COMPUTADOR

1. Encender el switch de potencia del CPU (Power a ON).
2. Encender el switch de potencia del monitor (Power a ON).
3. Despues de esperar que el computador termine su proceso de arranque, aparecerá la una pantalla solicitando una contraseña para tener acceso a la red(si las computadoras se encontraran en red).
4. El sistema operativo Windows empezará a cargarse hasta aparecer la pantalla principal.



Nota: En los sistemas operativos Windows 95 ó 98 puede cancelar la contraseña de acceso a la red pero no tendrá recursos compartidos por los demás usuarios.