



MANUAL DE USUARIO

“DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA HERRAMIENTA
LÚDICA INFORMÁTICA PARA ESTIMULAR E
INTERVENIR LOS NIVELES DE LENGUAJE EN NIÑOS
DESDE LOS 4 A 5 AÑOS”

Descripción breve

Manual de usuario orientado al funcionamiento de la herramienta lúdica para la estimulación e intervención de los niveles de lenguaje.

Carlos Espinoza
cespinozaf@est.ups.edu.ec

Tabla de contenido

1.	Introducción	3
1.1.	<i>Propósito</i>	3
1.2.	<i>Alcance</i>	3
2.	Manual de funcionamiento	3
2.1.	<i>Requerimientos</i>	3
2.1.1.	<i>Hardware</i>	3
2.1.2.	<i>Software</i>	3
2.2.	<i>Instalación</i>	3
2.3.	<i>Funcionamiento</i>	6
2.3.1.	<i>Página de bienvenida</i>	7
2.3.2.	<i>Menú Inicial</i>	7
2.3.3.	<i>Mundo Praxias</i>	8
2.3.4.	<i>Mundo Fonológico</i>	8
2.3.4.1.	<i>Sonidos Onomatopéyicos</i>	9
2.3.4.2.	<i>Adivino el Sonido</i>	9
2.3.4.3.	<i>Fonemas</i>	10
2.3.4.4.	<i>Palabras que Suenan</i>	10
2.3.4.5.	<i>Discrimino Sonidos</i>	11
2.3.5.	<i>Mundo Semántico</i>	11
2.3.6.	<i>Mundo Morfosintáctico</i>	12
2.3.7.	<i>Mundo Pragmático</i>	13
2.4.	<i>Recomendaciones</i>	13

1. Introducción

El sistema está enfocando en niños con trastornos de lenguaje, lo que se intenta es brindar una herramienta lúdica, que permita estimular su lenguaje y así mejorar el déficit causado por el trastorno.

El software se desarrolló como herramienta alternativa para las terapias de lengua tradicionales las cuales son realizadas con láminas, orientado a ser trabajado en conjunto con un terapeuta o especialista en el área, pero puede ser utilizado por cualquier persona o niño a modo de juego lúdico, ya que es una herramienta fácil de usar y que permitirá al niño desarrollar sus habilidades de lenguaje.

1.1. Propósito

Con se este documento se intenta guiar al usuario final acerca del uso de la aplicación y las partes que lo conforman.

1.2. Alcance

Crear un documento que permita al usuario entender la forma en la cual se debe usar la aplicación.

2. Manual de funcionamiento

2.1. Requerimientos

Para ejecutar la aplicación es necesario tener:

2.1.1. Hardware

- Ordenador con al menos 2GB de memoria RAM y 500MB disponible en Disco

2.1.2. Software

- Instalador del Software de Intervención
- Navegador Firefox

2.2. Instalación

Para instalar la aplicación debemos abrir el CD o la carpeta en donde tengamos el instalador y debemos hacer doble clic sobre él, en la Figura 1 se observa el archivo de instalación:

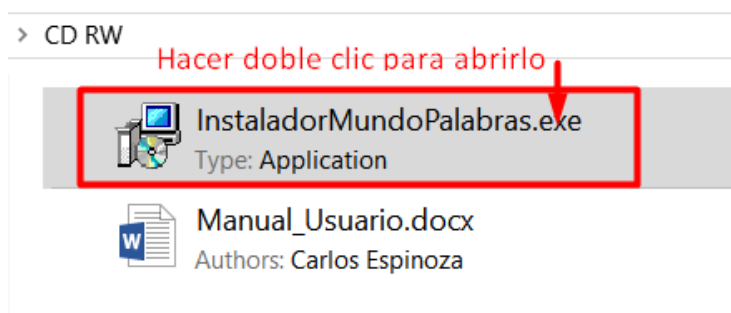


Figura 1: Instalador de la aplicación

Una vez abierto veremos una ventana como la que se aprecia en la Figura 2, en esta ventana debemos marcar la casilla “Crear un icono en el Escritorio” y damos clic en “Siguiente”.



Figura 2: Ventana de Instalación 1 “Tareas Adicionales”

Ahora nos aparecerá una ventana igual a la que se muestra en la Figura 3, aquí solo se debe dar clic en “Instalar”;

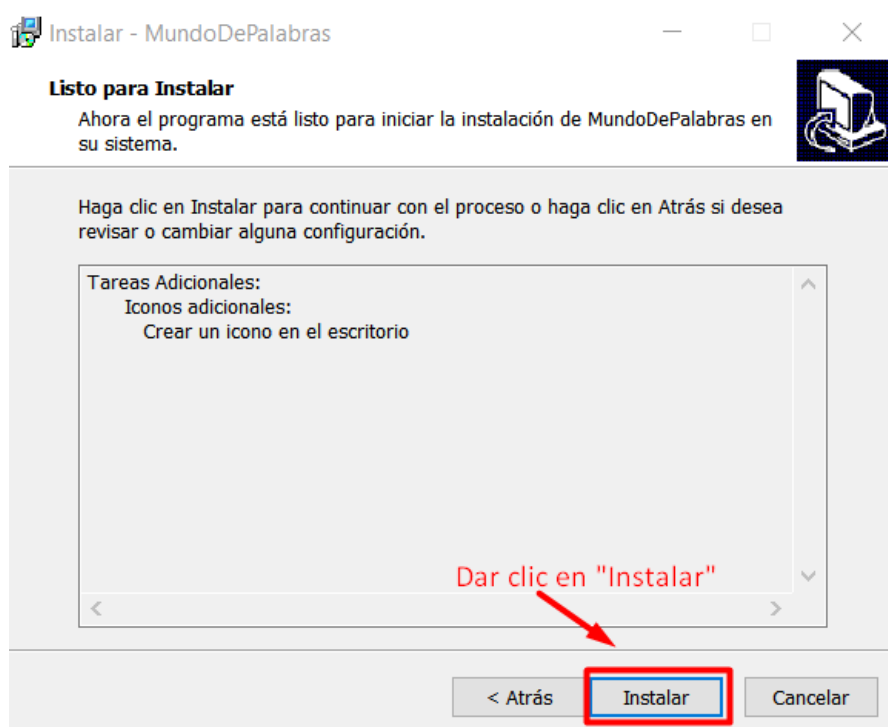


Figura 3: Ventana de Instalación 2 “Listo para Instalar”

Ahora la aplicación se está instalando (Figura 4), se debe esperar que termine el proceso, tomara un par de minutos.

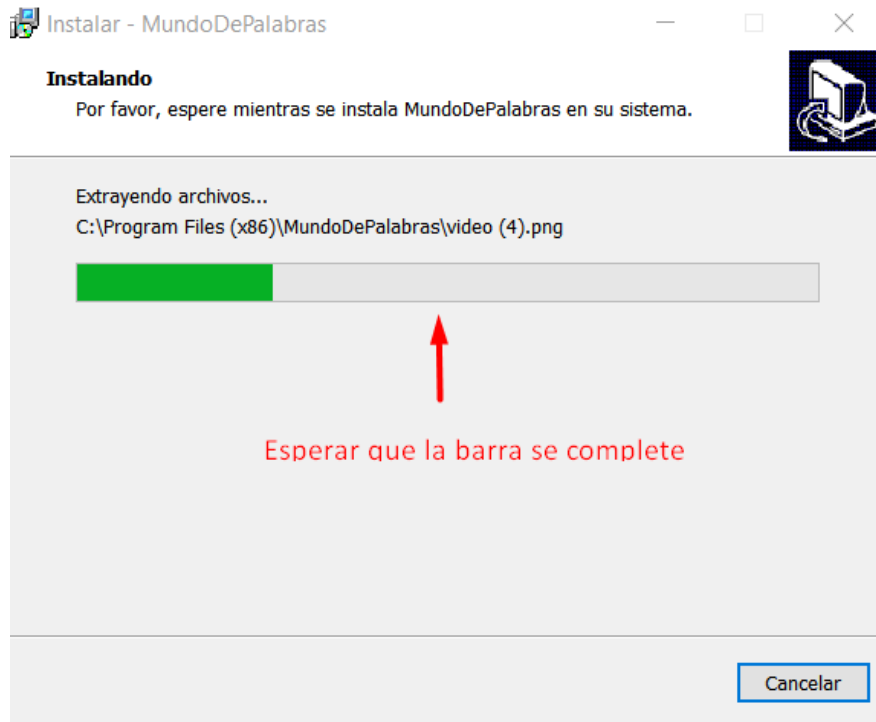


Figura 4: Ventana de Instalación 3 “Instalando”

Después que la barra se llene por completo aparecerá una ventana igual a la de la Figura 5, la aplicación fue instalada correctamente, ahora solo se debe dar clic en “Finalizar”.

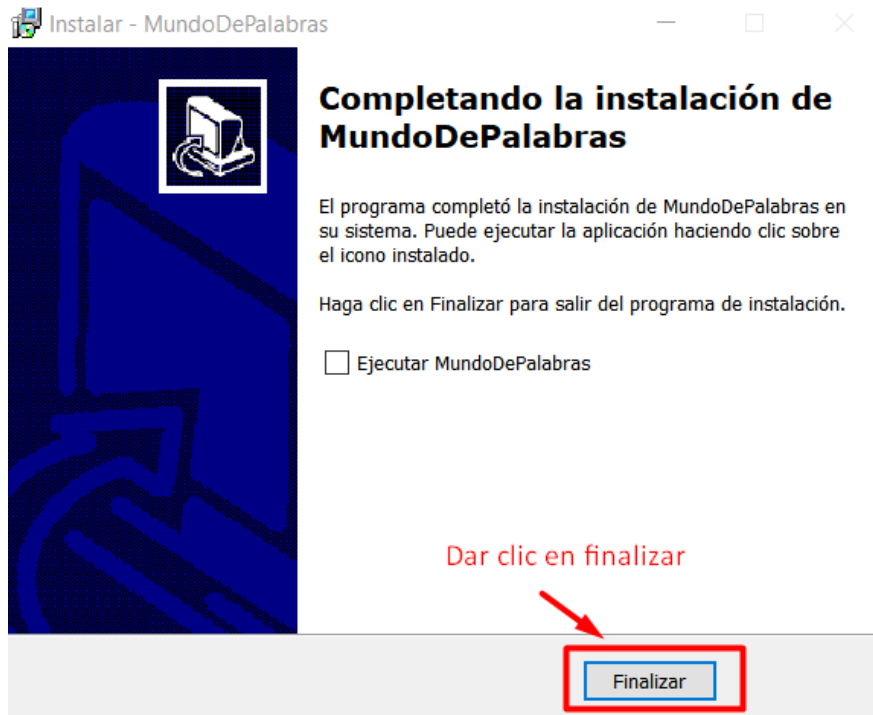


Figura 5: Ventana de Instalación 4 “Instalación Completa”

2.3. Funcionamiento

Para utilizar la aplicación primero hay que ir al “Escritorio” del computador y buscar el icono de la aplicación “Mundo de Palabras”, el icono se verá similar al que se muestra en la Figura 6.



Figura 6: Icono de la aplicación en el escritorio del computador

A continuación, hay de dar clic derecho sobre el icono de la aplicación, seleccionar la opción, “Abrir con” y dar clic en “Firefox”, en la Figura 7 se muestra este proceso.

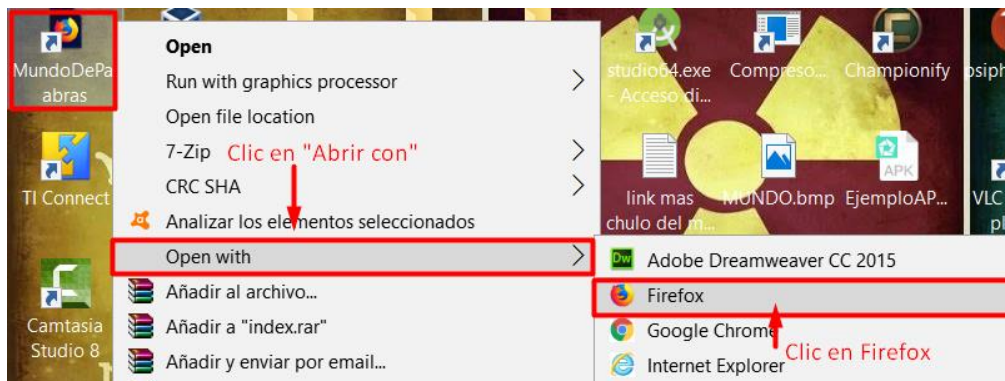


Figura 7: Proceso para abrir la aplicación usando Firefox

Una vez realizado este proceso la aplicación se abrirá en el navegador “Firefox”, a continuación, se detallarán las partes con las que cuenta la aplicación.

2.3.1. *Página de bienvenida*

Esta pantalla se muestra el nombre de la aplicación y te invita a iniciar el juego, para iniciar presionar el botón que se muestra en la Figura 8:



Figura 8: Pagina de Bienvenida de la Aplicación

2.3.2. *Menú Inicial*

Este será el menú de navegación principal dentro del juego, aquí tenemos 5 mundos, estos son: Mundo Praxias, Mundo Fonológico, Mundo Semántico, Mundo Morfosintáctico y Mundo Pragmático.



Figura 9: Pagina de Bienvenida de la Aplicación

2.3.3. Mundo Praxias

En este mundo están disponibles una serie de videos que sirven como calentamiento y ayudan a ejercitar y estimular los músculos de la lengua y boca, de esta manera el niño se encontrara listo para las siguientes actividades.



Figura 10: Menú de Praxias en la aplicación

2.3.4. Mundo Fonológico

En este tenemos un conjunto de actividades para el refuerzo del nivel fonológico clasificadas según su función:



Figura 11: Menú Fonológico

2.3.4.1. *Sonidos Onomatopéyicos*

Estos ejercicios nos presentan la imagen de un objeto y el sonido que este realiza, se le pide al niño repetir el sonido para de esta forma reforzar la correcta pronunciación.



Figura 12: Captura de Pantalla de Sonidos Onomatopéyicos

2.3.4.2. *Adivino el Sonido*

Esta sección sirve para reforzar la sección anterior a modo de juego, aquí se presenta un sonido y el niño debe elegir el objeto que corresponda al sonido.



Figura 13: Captura de pantalla de Adivino el sonido

2.3.4.3. *Fonemas*

Esta sección ayuda con la pronunciación y el reconocimiento del fonema que se está escuchando



Figura 14: Captura de pantalla de sección Fonemas

2.3.4.4. *Palabras que Suenan*

Esta sección es muy importante para el refuerzo específico de cierto fonema, aquí se presenta un listado de letras, al abrir una de ellas, podremos ver una imagen y escuchar la correcta pronunciación de la palabra que tenga esa letra, esto ayudara al niño a entender y pronunciar correctamente los fonemas con los que tenga problemas. Al finalizar la tarea es posible realizar un juego a modo de evaluación sobre los fonemas aprendidos.

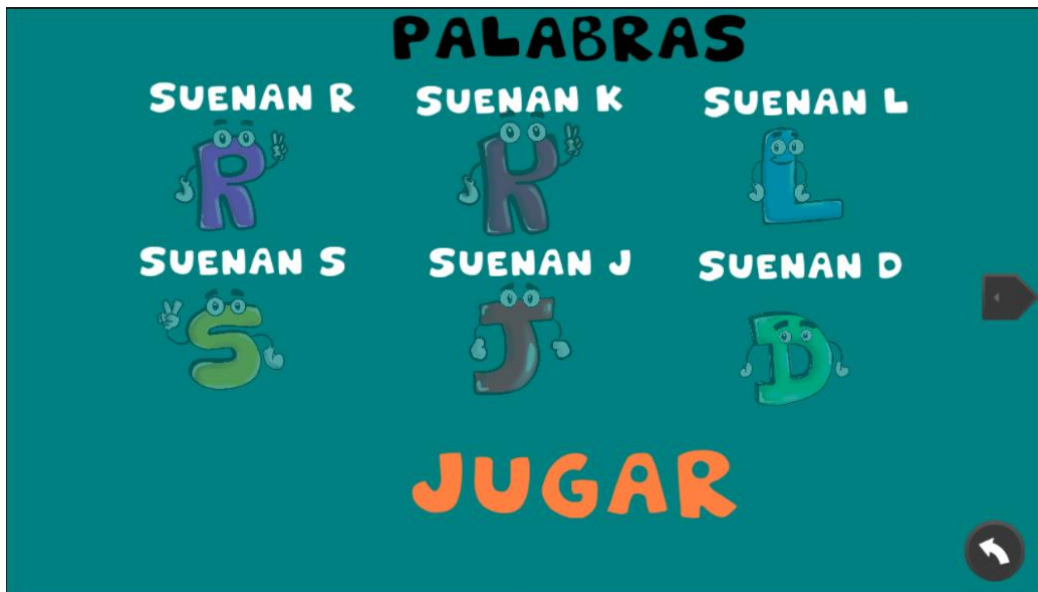


Figura 15: Captura de pantalla de sección Palabras Suenan

2.3.4.5. *Discrimino Sonidos*

Esta sección ayuda al niño a asociar las imágenes con los sonidos y forma de la letra. En este el niño deberá arrastrar la imagen a la canasta que corresponda.



Figura 16: Captura de pantalla de sección Discrimino el Sonido

2.3.5. *Mundo Semántico*

En este mundo se tienen actividades que refuerzan el aprendizaje de nuevas palabras para el niño, cada una de ellas presenta un pequeño juego a modo de refuerzo y permite además valorar un poco de lo que el niño aprendió en estas secciones.



Figura 17: Menú Mundo Semántico

2.3.6. Mundo Morfosintáctico

Este mundo presenta 3 niveles de dificultad, por lo cual se recomienda comenzar con el más bajo y avanzar según las capacidades del niño.



Figura 18: Captura de pantalla del Menú Morfosintáctico

El primer nivel permite la construcción de frases simples, solo con sujeto y predicado, el segundo nivel aumenta el verbo, y el tercer nivel agrega el objeto.



Figura 19: Captura de pantalla de Niveles Morfosintácticos

2.3.7. Mundo Pragmático

El último mundo es el pragmático, aquí no hay opciones correctas o incorrectas, el niño deberá ordenar los cuentos según su preferencia y al final contar una historia según las imágenes que él ordenó. Esto ayuda a mejorar la creatividad y a poner en práctica todo lo aprendido anteriormente.

VAMOS A CONTAR CUENTOS



Figura 20: Captura de pantalla de Mundo Pragmático

2.4. Recomendaciones

Se recomienda utilizar siempre el navegador Firefox ya que otros navegadores bloquean ciertos elementos gráficos del juego con lo cual la experiencia de uso se verá afectada.

Una vez abierta la aplicación se puede presionar la tecla **F11**, esto permitirá poner la aplicación en pantalla completa permitiendo una mejor visualización, para salir de este modo presionar la tecla de nuevo.

El juego lúdico puede ser utilizado por los niños sin necesidad de compañía, pero siempre es recomendable que un adulto esté presente y sirva de guía a través del juego y así refuerce lo que se aprende en cada actividad, esto sobre todo las primeras veces de uso.