



MANUAL DE USUARIO JUEGO

**“DISEÑO, DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA
APLICACIÓN LÚDICA INTERACTIVA
MULTIPLATAFORMA PARA APRENDIZAJE Y RESCATE
DE VALORES CULTURALES EN EL MARCO DE
ACCIÓN PARA LA CÁTEDRA UNESCO TECNOLOGÍAS
DE APOYO PARA LA INCLUSIÓN EDUCATIVA.”**

**VERSIÓN: 1.0
02/MAYO/2018**

HOJA DE CONTROL

ORGANISMO	Universidad Politécnica Salesiana
Proyecto	“DISEÑO, DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE UNA APLICACIÓN LÚDICA INTERACTIVA MULTIPLATAFORMA PARA APRENDIZAJE Y RESCATE DE VALORES CULTURALES EN EL MARCO DE ACCIÓN PARA LA CÁTEDRA UNESCO TECNOLOGÍAS DE APOYO PARA LA INCLUSIÓN EDUCATIVA.”
Entregable	Manual de Usuario
Autores	María Verónica Segarra Vanegas Edgar Leonardo Viñanzaca Padilla

1. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

1.1 Propósito.

Hoy en día los sistemas informáticos educativos permiten mejorar las habilidades cognitivas, intelectuales y personales, así como otras destrezas en niños regulares, con discapacidad y pertenecientes a pueblos originarios. Más allá del aporte tecnológico e incluso que aportan dichos sistemas de soporte educativo, implican la posibilidad de potenciar y rescatar valores de la cultura donde se interviene con dichas aplicaciones, traduciéndose en la protección del patrimonio cultural vivo de poblaciones indígenas excluidas por su condición étnica, social, cultural y de educación. Por lo tanto, la intervención mediante sistemas de soporte educativo asegura el proceso de educación inclusiva para poblaciones originarias rezagadas tales como los pueblos indígenas andinos del Ecuador. Según las últimas estimaciones de la UNESCO, entre 350 y 500 millones de personas que pertenecen a pueblos indígenas viven actualmente en el mundo. Estos pueblos han creado y comparten las casi 7000 lenguas del mundo. En Ecuador conviven 18 pueblos indígenas, y 14 tienen diferentes tradiciones y cosmovisión. Sin embargo, debido a varios factores sociales, culturales y económicos, el patrimonio cultural de estos pueblos está desapareciendo lentamente en la actualidad.

Concretamente la cultura Cañari de la zona de Huayrapungo donde no se cuenta con tecnología ni procesos incluyentes de educación que permitan a los niños indígenas alcanzar un nivel óptimo de habilidades cognitivas, intelectuales y personales. En tal virtud, la propuesta que se presenta en este proyecto es el “Diseño, desarrollo e implementación de una aplicación lúdica interactiva multiplataforma para aprendizaje y rescate de valores culturales en el marco de acción para la Cátedra UNESCO Tecnologías de apoyo para la Inclusión”.

INDICE

1. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA	2
2. PÁGINA DE INICIO	4
3. REGISTRO DE USUARIO.....	4
4. INICIO DE SESIÓN	6
5. SELECCIÓN DE JUEGO.....	7
6. SELECCIÓN DE LAS FICHAS	7
7. JUGANDO.	8
7.1 SOPA DE LETRAS.....	8
7.2 AHORCADO	9
7.3 PREGUNTAS.....	10
7.4 ROMPECABEZAS.....	10
8. GENERACIÓN DEL. CERTIFICADO.....	12

JUEGO ASHA NINATA KARAY

Para acceder al juego ingresamos al navegador de su agrado y colocamos la siguiente dirección. **34.192.186.161:8080/asha/ashaninata/**. Este enlace nos redirigirá a la página de inicio de la Fig 1.

2. PÁGINA DE INICIO



Fig 1. Pantalla de Inicio

3. REGISTRO DE USUARIO.

En la parte superior tenemos dos opciones:

- Jugar en el caso que tengamos usuario y clave activos
- caso contrario seleccionamos la opción de Registrarse.

En esta página tenemos la opción de escoger el idioma con el que se registrará. Las opciones de idioma son: Inglés, Español y Kichwa.

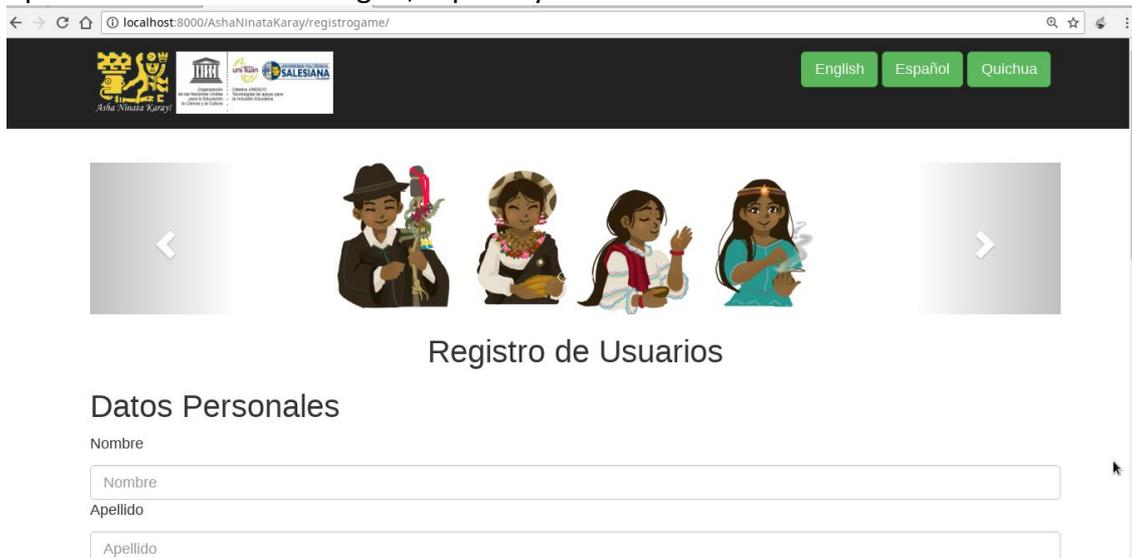


Fig 2. Pantalla de registro de usuarios. Español

Fig 3. Pantalla de registro de usuario. Quichua

Llenamos todos los datos solicitados en el formulario y presionamos el botón **Registrar**. Una vez registrado recibirán un correo electrónico de Bienvenida a la Aplicación como se visualiza en la fig. 4.



Fig 4. Correo de Bienvenida

4. INICIO DE SESIÓN

Una vez registrados se re-direcciona automáticamente a la página de Inicio de Sesión.

localhost:8000/AshaNinataKaray/loggingame/

Registrarse/Registry/Registry

Usuario/User/Mawkak

verseva

Clave/Password/Paka

Olvide mi contraseña Iniciar Sesión

Fig 5. Pantalla para Inicio de Sesión.

Ingresamos el usuario y clave proporcionado por el usuario en el momento del registro. Una vez ingresado los datos correctos presionamos el botón **Iniciar sesión**.

En el caso de no recordar la clave de acceso tenemos la opción de generar una nueva clave. Presionamos en **Olvidé mi contraseña**.

localhost:8000/AshaNinataKaray/resetpasswordgame/

Español English Quichua

Usuario:

Usuario

Nueva Contraseña

Clave

Confirmar Contraseña

Clave

Guardar

Fig 6. Pantalla para resetear la clave.

Ingresamos usuario con el que se registró y escribimos una nueva clave.

Cuando accedemos al sistema se nos presentará una ventana en la que tendremos dos opciones.

- a. **Jugar.** Donde se nos presentará una secuencia de actividades a través de un camino. Estas actividades se presentan de forma dinámica
- b. **Aprender:** Esta sección del sistema contiene información a través de contenidos educativos multimedia e información escrita de la cultura Cañari en lo que se refiere a: Fiestas culturales, Vestimenta, Gastronomía, Medicina Ancestral y Música.

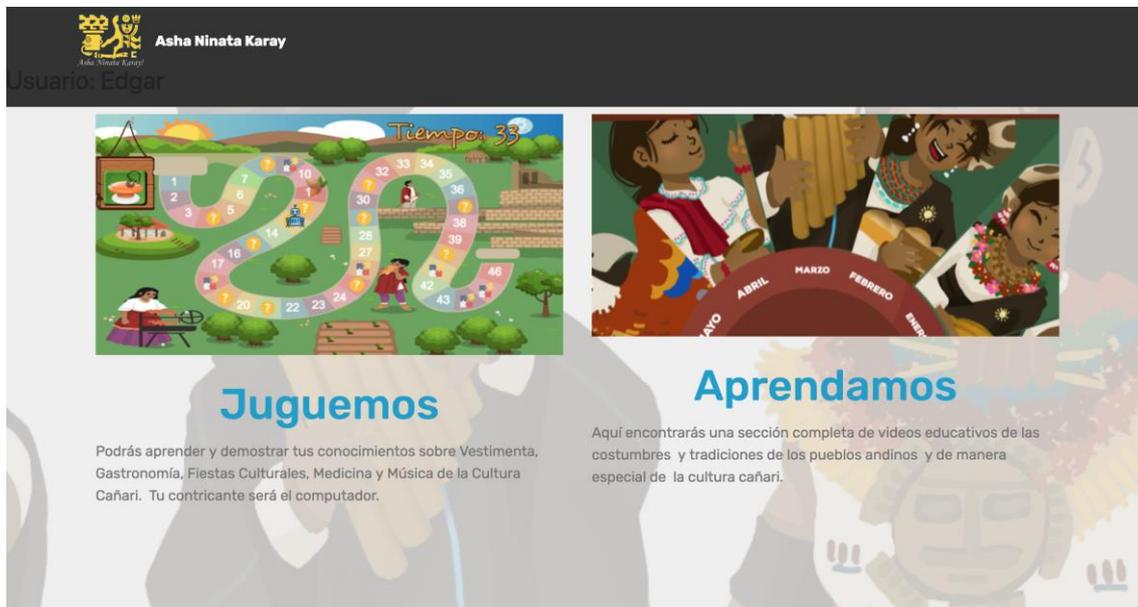


Fig 7. Selección de la actividad a realizar

5. SELECCIÓN DE JUEGO

Seleccionamos Jugar y aparecerá una ventana como la que se muestra. Aquí debemos seleccionar la ficha para el Jugador(niño/a) y para el adversario que sería el jugador CPU.

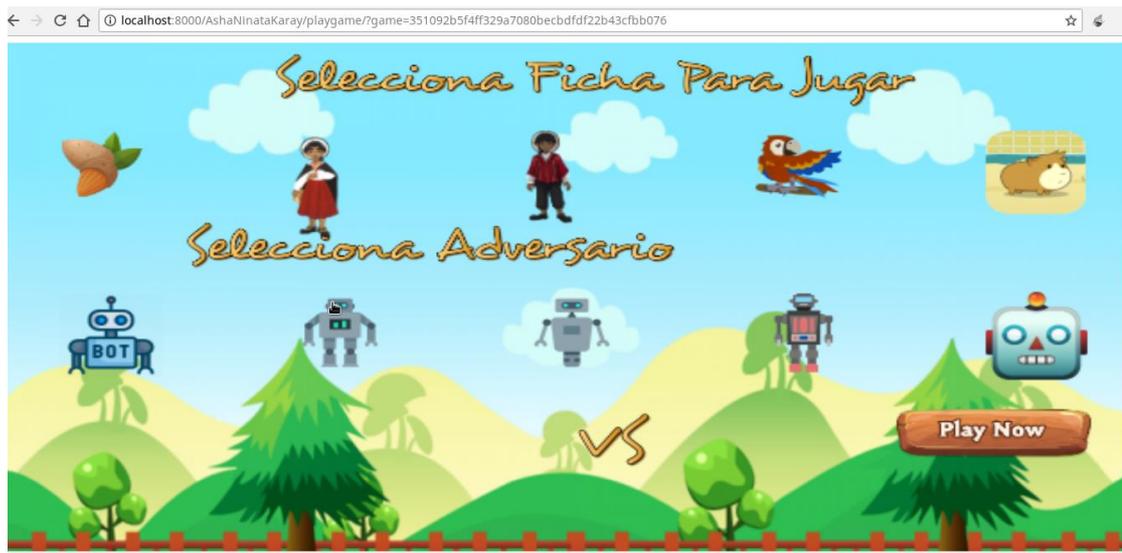


Fig 8. Pantalla Inicial del Juego

6. SELECCIÓN DE LAS FICHAS

Seleccionamos la ficha para cada uno de los jugadores y la imagen seleccionada se ubicará en la parte inferior de la pantalla.



Fig 9. Pantalla para la selección de la ficha de los jugadores

7. JUGANDO.

Una vez seleccionadas las fichas presionamos el botón **Play Now**. Dentro del juego encontraremos un camino con secuencia de actividades que se cargarán de forma dinámica. Dentro de las actividades tenemos: Sopa de letras. Preguntas y respuestas, Ahorcado y rompecabezas.



Fig 10. Pantalla inicial del juego con las actividades a realizar.

7.1 SOPA DE LETRAS

En esta actividad se debe encontrar las tres palabras que indica la pantalla, en un tiempo de 60 segundos. Para seleccionar la palabra con el mouse seleccionamos la palabra y se marcará de color amarillo.



Fig 11. Actividad: Sopa de letras

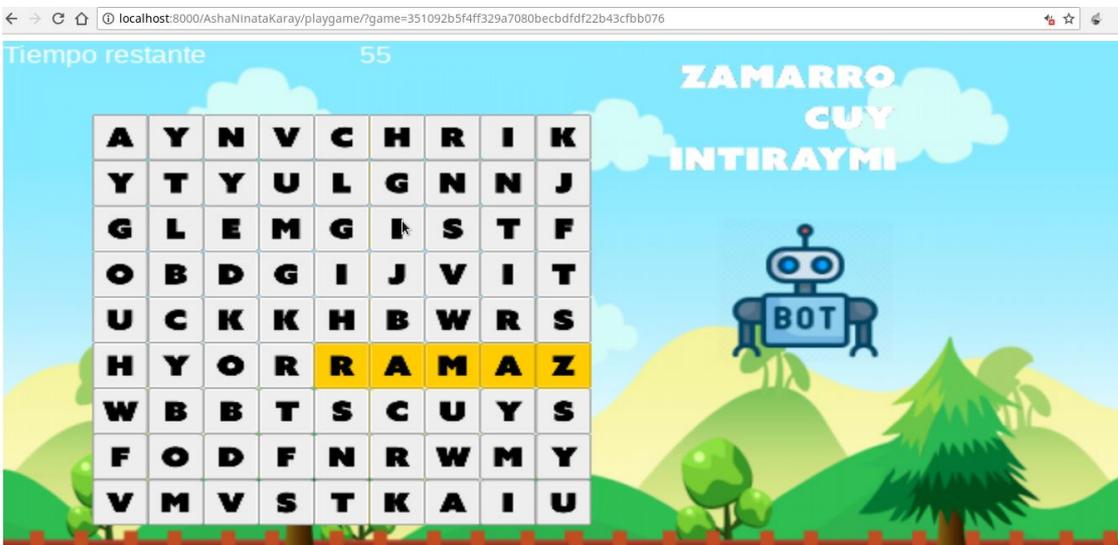


Fig 12. Actividad Sopa de letras: Simulación del Computador

En el caso que el reto sea para el jugador "Computador" La aplicación simulará estar marcando las palabras

7.2 AHORCADO

El reto del ahorcado tiene por objetivo adivinar la palabra en quichua con un máximo de cinco intentos. En la parte superior de la pantalla podemos seleccionar la letra, la misma que se irá marcando de color blanco.



Fig 13. Actividad: Ahorcado

En el caso que el reto sea para el CPU. La aplicación simulará estar adivinando la letra.

7.3 PREGUNTAS

Si la actividad es una pregunta tendrá la siguiente pantalla. Tendremos el enunciado de color amarillo y las opciones de color blanco. Seleccionamos la respuesta y en el caso de ser incorrecta se nos presentará información respecto a la pregunta. Caso contrario regresamos al juego en el camino.



Fig 14. Actividad: Preguntas- Respuestas

7.4 ROMPECABEZAS

Al caer en el reto del rompecabezas aparecerá la imagen que debemos armar. Presionamos sobre la misma y aparecerá la imagen cortada.



Fig 15. Pantalla inicial- Actividad Rompecabezas

Tenemos 60 segundos para cumplir con el reto. Para armar el rompecabezas debemos seleccionar la ficha y moverla al lugar correcto

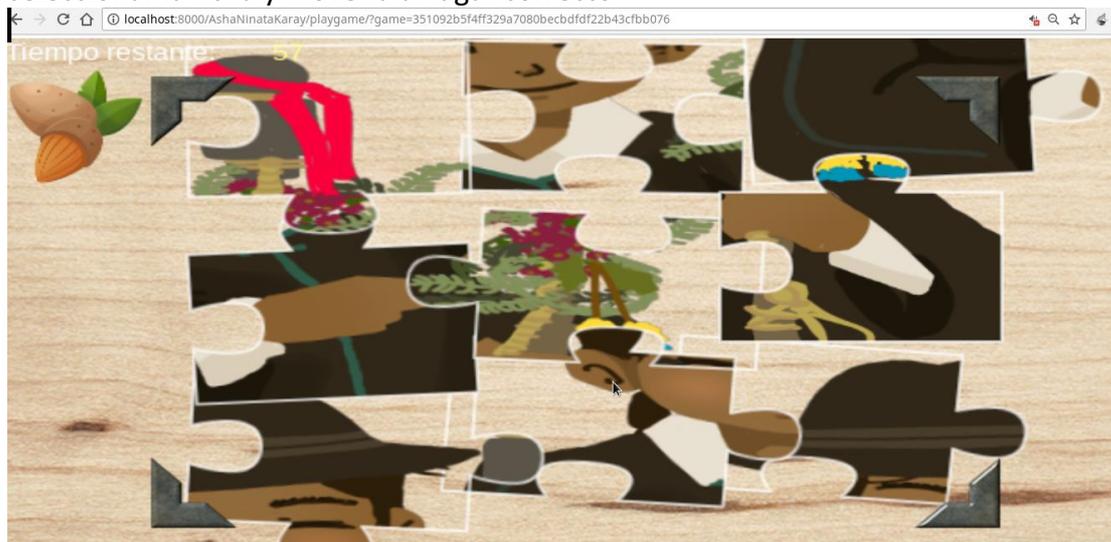


Fig 16. Imagen dividida en Partes



Fig 17. Imagen de reto cumplido del Rompecabezas

8. GENERACIÓN DEL CERTIFICADO.

Una vez que lleguemos al final del camino se considera que cumplió con todas las actividades y terminó con éxito



Fig 18. Imagen que indica la finalización del juego

Tenemos la opción de generar un certificado en Formato PDF. Presionando sobre el botón **Ver Certificado**.



Fig 19. Certificado Obtenido al Finalizar el juego.

Al presionar Ver Certificado se descargará el Certificado en PDF y se re direccionará automáticamente a la pantalla de la fig. 7.