

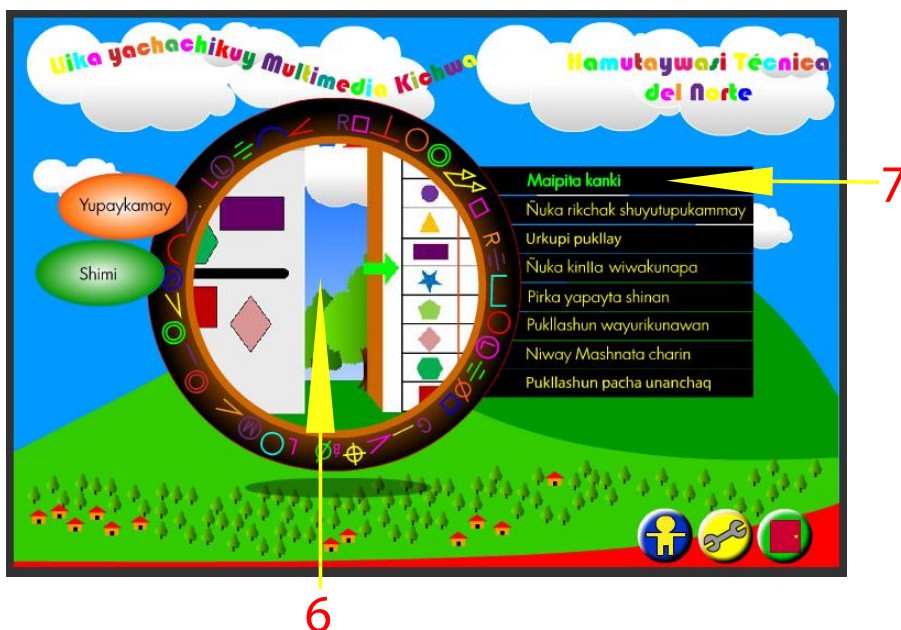
Manual de usuario.

Las siguientes pantallas que se presentan corresponden únicamente a la explicación de los componentes que se utilizan para interactuar con el software.

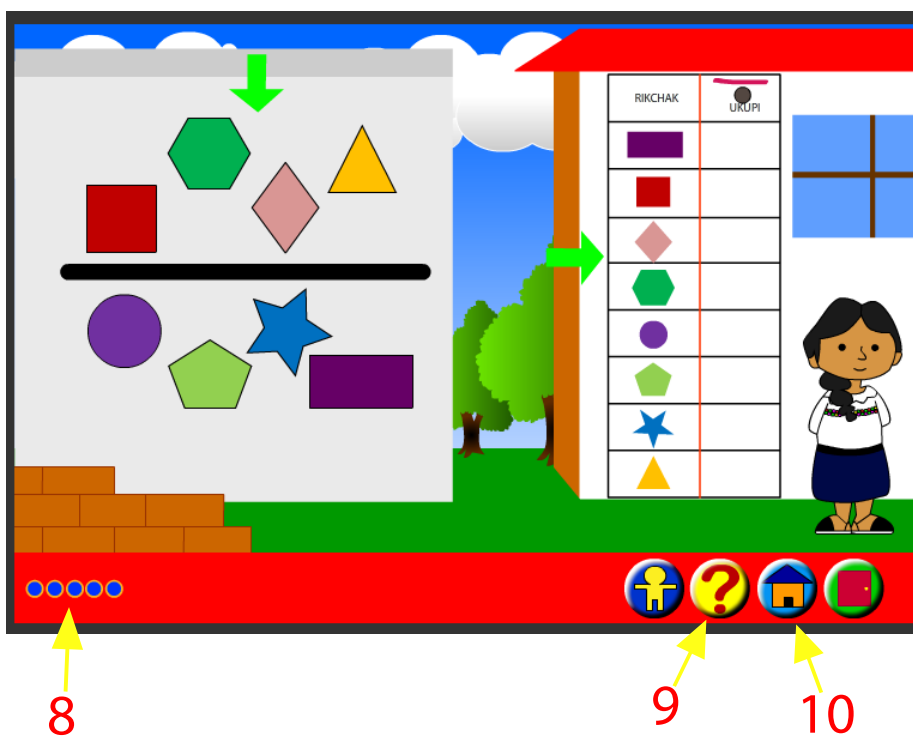
La siguiente pantalla corresponde al menú principal de actividades, desde donde podemos acceder a cualquier juego.



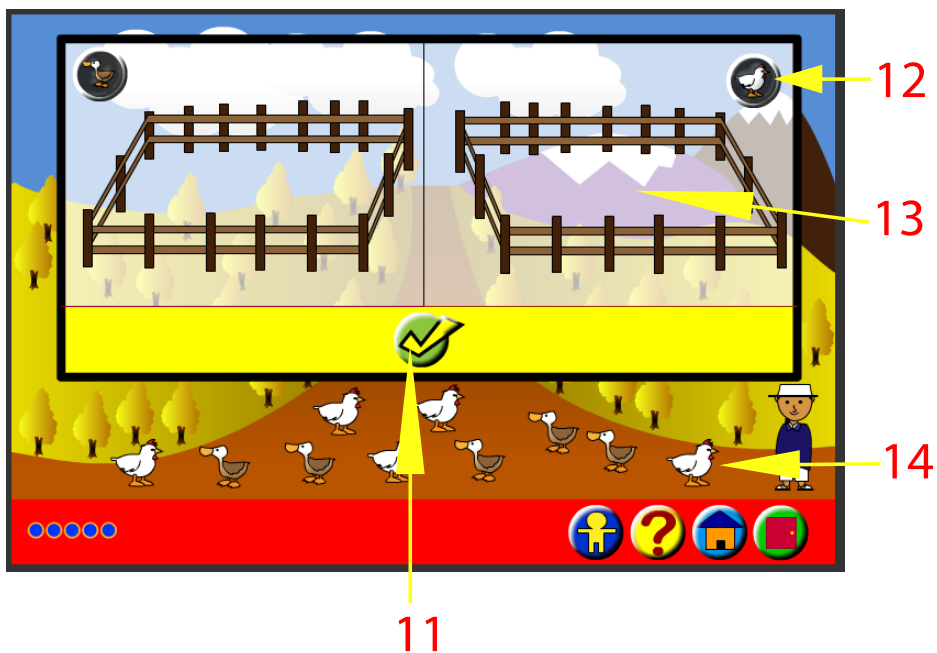
1. Botón de activación de contenidos de matemática.
2. Botón de activación de contenidos de lenguaje.
3. Botón de repetir explicación del contenido de la pantalla actual.
4. Botón de explicación de todos los botones de uso.
5. Botón de salida del aplicativo.



6. Visor pre-escena de juego correspondiente en selección.
7. Menú de juegos disponibles para el área seleccionada.



8. nivel de juegos por completar.
9. botón de repetir pregunta.
10. botón de volver al menú principal.

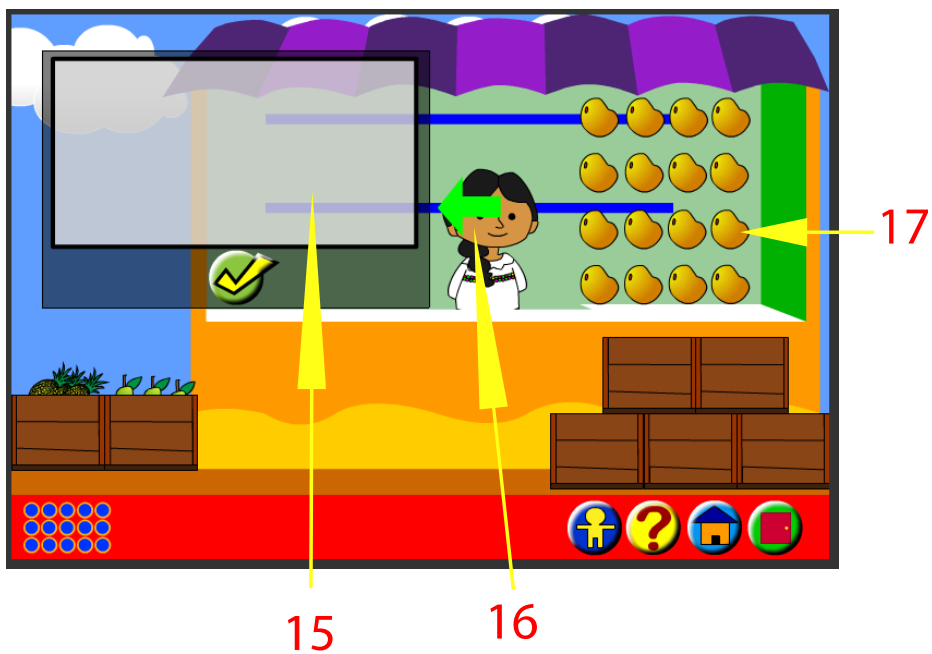


11. botón de comprobación de respuesta.

12. ayuda complementaria de juego.

13. área de alojamiento para los objetos de movimiento libre.

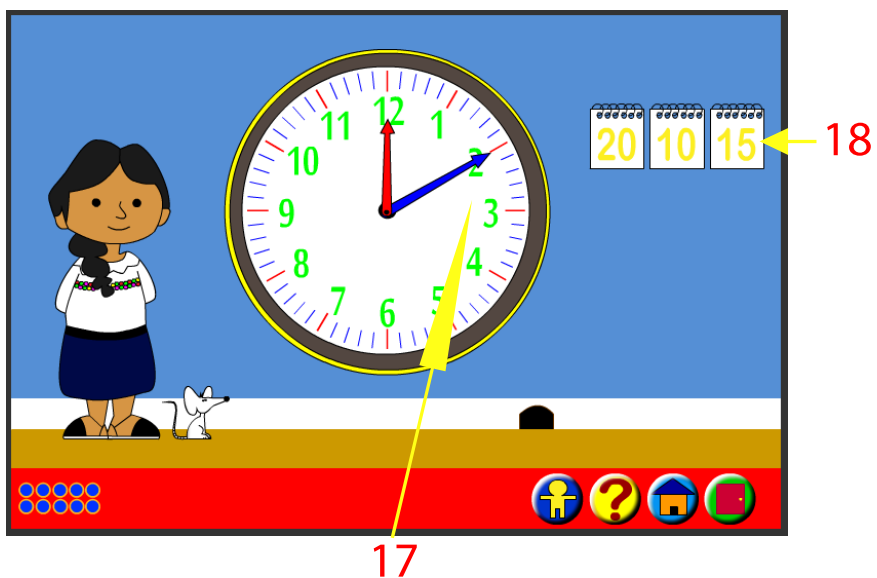
14. objetos de movimiento libre.



15. área de alojamiento para objetos de arrastre libre.

16. ayuda complementaria de juego.

17. objetos de movimiento libre.



17. ayuda complementaria de juego.

18. botones de comprobación de respuesta.



19. botón de comprobación de respuesta.

20. objetos de movimiento libre.

21. alojador de objetos en juego.



22. objeto de movimiento controlado animado.

23. botones de comprobación de respuesta.

24. objeto de comprobación del fin de nivel.



25. botones de comprobación de respuesta.

26. área de visualización momentánea de respuesta escogida.



27. área de alojamiento de texto.

28. botón para borrar texto.

29. botón de comprobación de respuesta.



30. botones de selección de alternativa.



31. botones de reproducción de pregunta.

32. área de alojamiento de respuesta tecleada por el usuario.



33. botones de reproducción de pregunta.

34. botones de selección de varias alternativas de respuesta.

EXPLICACIÓN DEL MODO DE INTERACTUACIÓN CON CADA UNO DE LOS JUEGOS.

JUEGOS DE MATEMÁTICA.

JUEGO MATEMÁTICA 1.

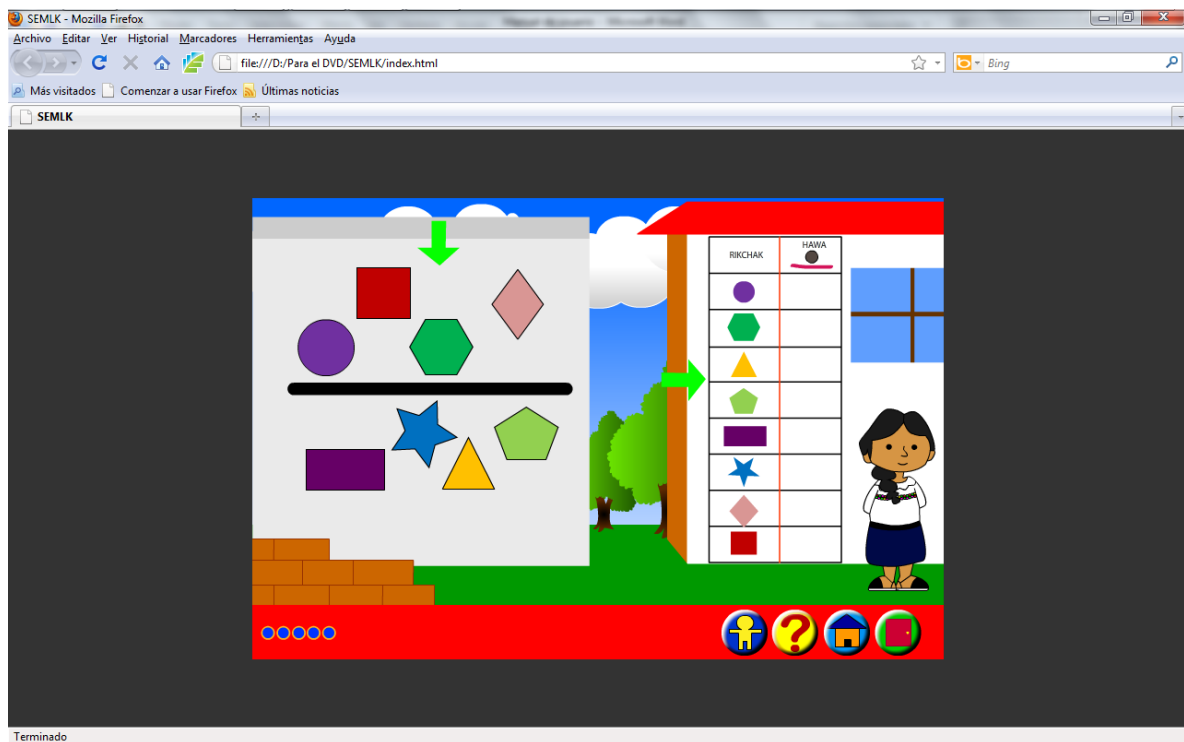
Ingreso al juego.

Hacer click en el botón de color tomate “Yupaykamay”, luego hacer posicionarse en el texto “Maipita kanki” y hacer click.



Modo de juego.

Según la pregunta generada “arriba o debajo de la línea”; se debe jugar haciendo click en las figuras geométricas pequeñas de la parte derecha donde se tiene el texto cabeza “RICHAK”, hasta completar el numero de 4 aciertos.



JUEGO MATEMÁTICA 2.

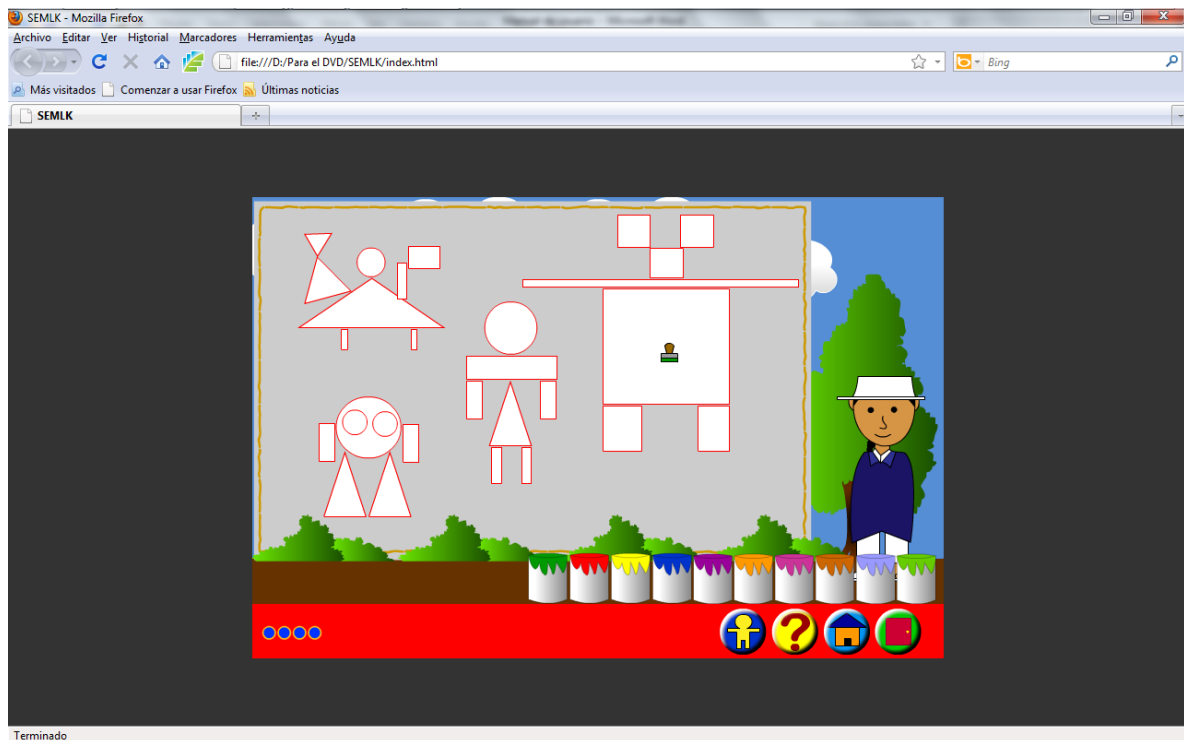
Ingreso al juego.

Hacer click en el botón de color tomate “Yupaykamay”, luego hacer posicionarse en el texto “Ñuka rikchak shuyutupukammay” y hacer click.



Modo de juego.

Se juega escogiendo cualquier color de su agrado posicionando las el puntero de maus en uno de los botes de pintura; según la orden generada por el software se pintara todas las figuras geométricas.



JUEGO MATEMÁTICA 3.

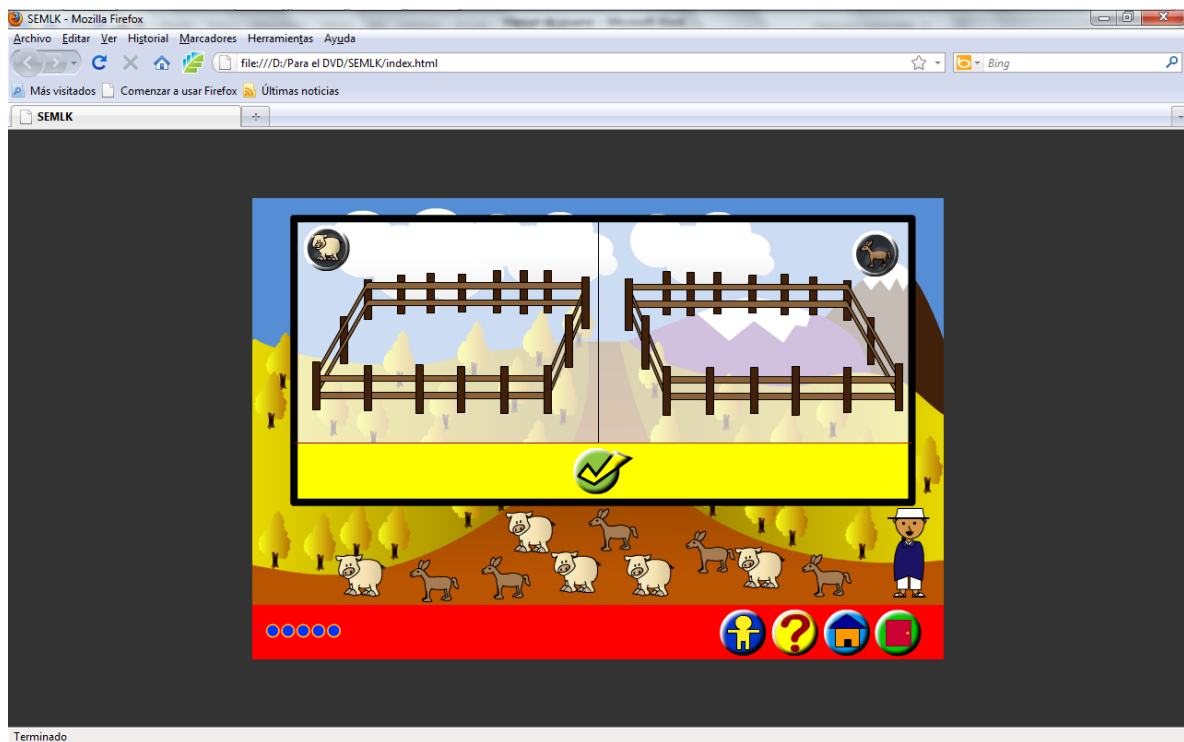
Ingreso al juego.

Hacer click en el botón de color tomate “Yupaykamay”, luego hacer posicionarse en el texto “Urkupi pukllay” y hacer click.



Modo de juego.

Se juega arrastrando los animales a sus corrales correctos; después se debe presionar el botón de listo para comprobar la respuesta que se generó.



JUEGO MATEMÁTICA 4.

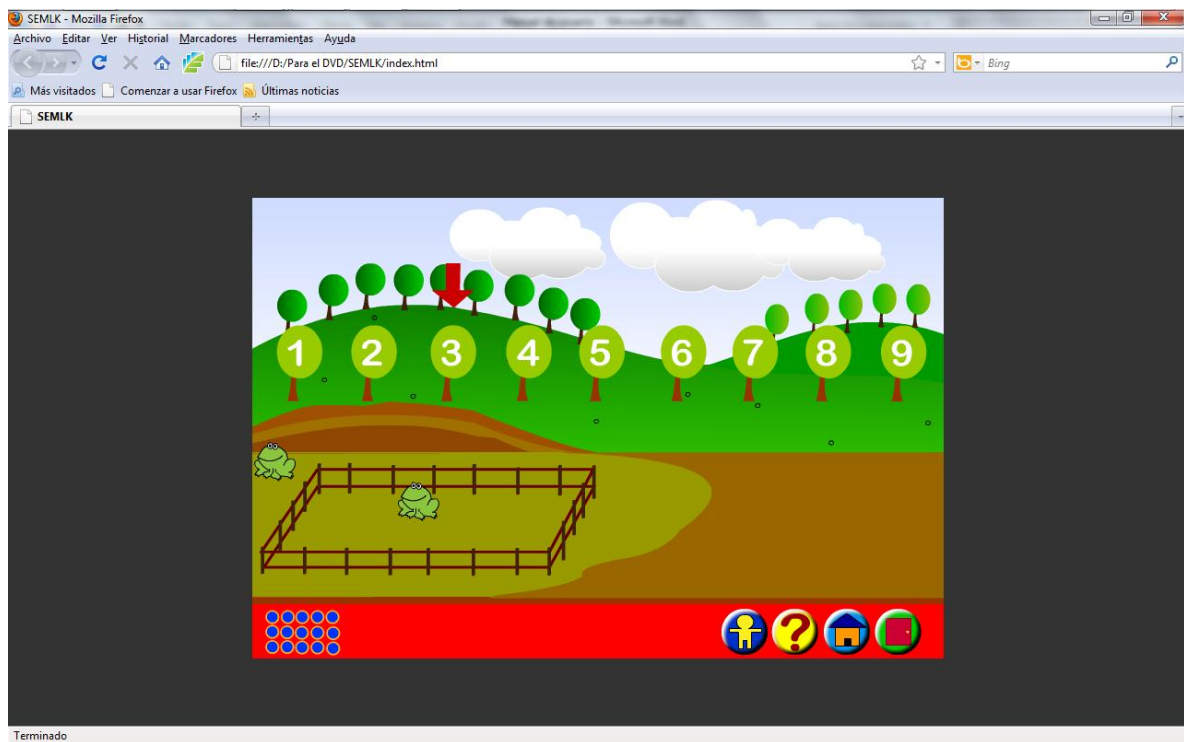
Ingreso al juego.

Hacer click en el botón de color tomate “Yupaykamay”, luego hacer posicionarse en el texto “Ñuka kinlla wiwakunapa” y hacer click.



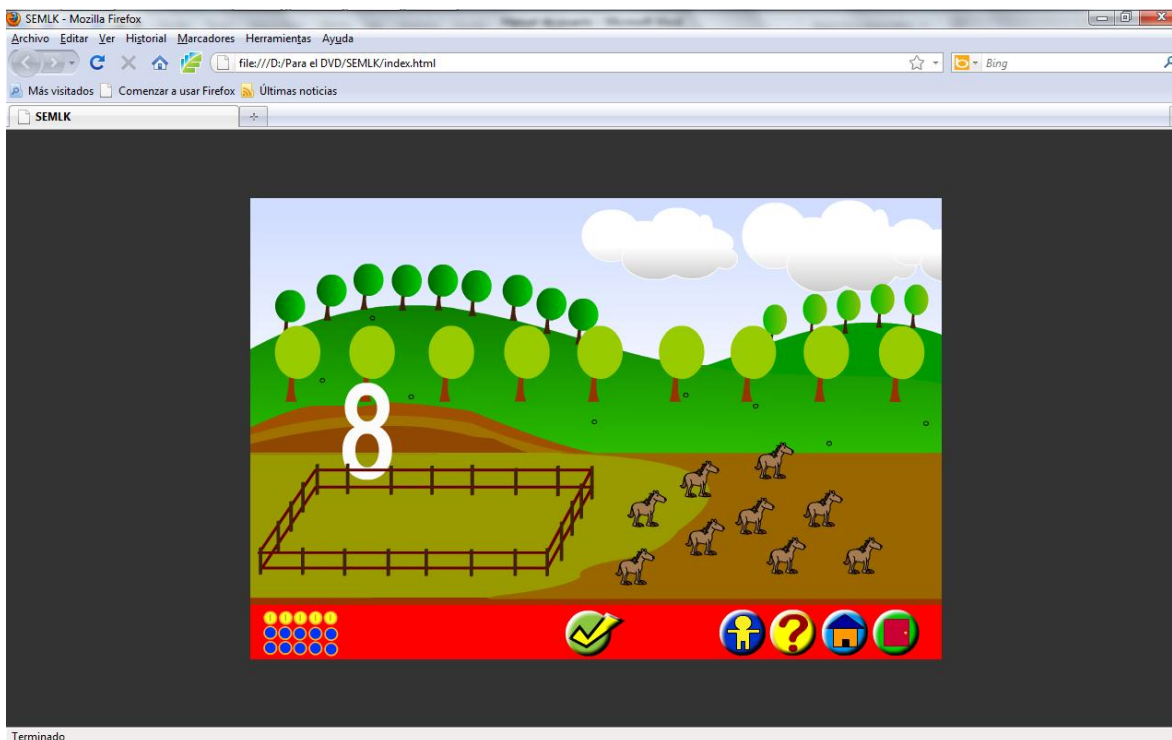
Modo de juego nivel 1.

Se juega mirando el número de animales que se encuentren dentro del corral, después se debe presionar en el árbol que contenga el numero correcto de elementos internos del corral.



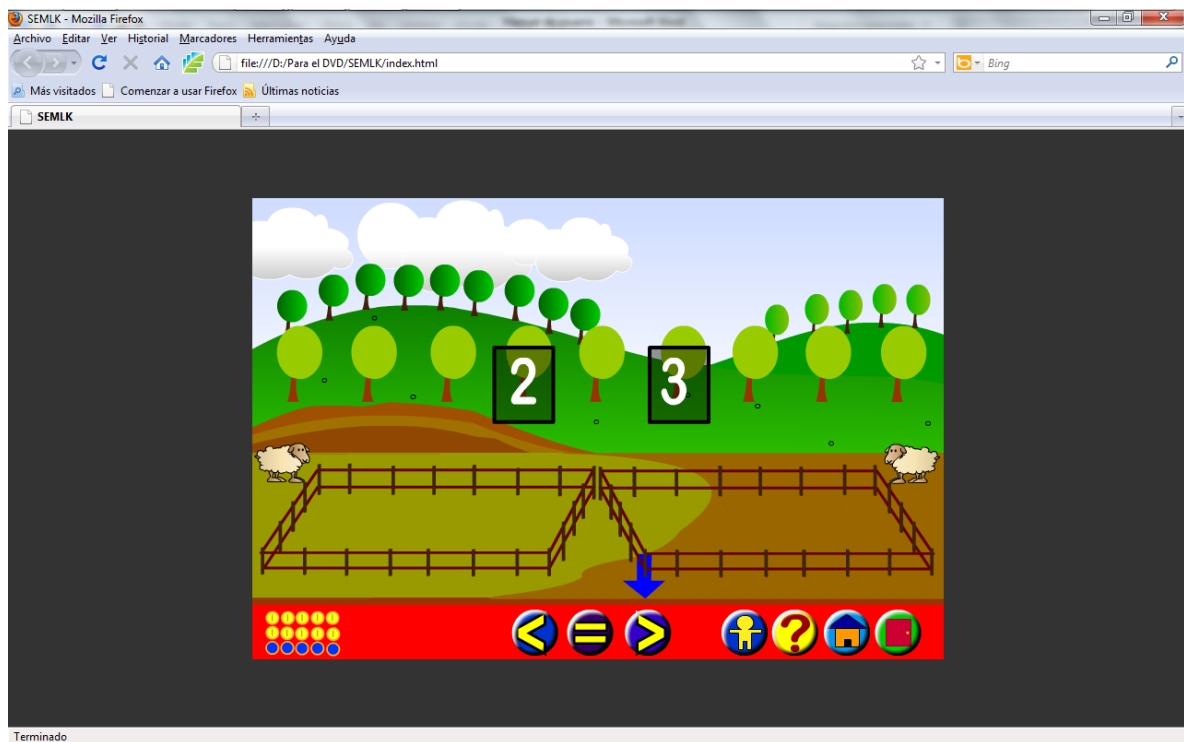
Modo de juego nivel 2.

Se juega mirando el número que se encuentra detrás del corral; arrastrando el numero indicado de animales al corral, y después se debe presionar el botón de listo para comprobar la respuesta.



Modo de juego nivel 3.

Se juega mirando los dos cuadros con los números escritos; después se presiona en el botón correspondiente a la desigual para comprobar la respuesta.



JUEGO MATEMÁTICA 5.

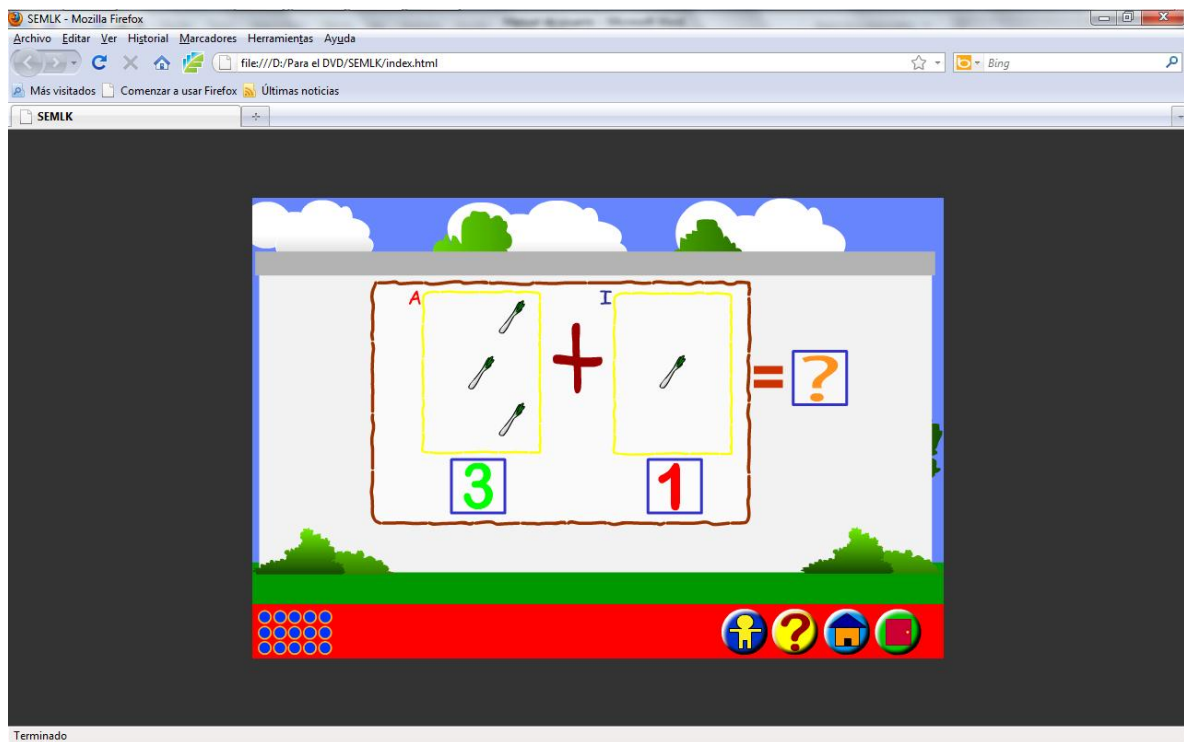
Ingreso al juego.

Hacer click en el botón de color tomate “Yupaykamay”, luego hacer posicionarse en el texto “Pirka yapayta shinan” y hacer click.



Modo de juego nivel 1, 2 y 3.

Se juega mirando el número que hace falta para completar la operación matemática, después se debe presionar en el teclado numérico el numero correcto.



JUEGO MATEMÁTICA 6.

Ingreso al juego.

Hacer click en el botón de color tomate “Yupaykamay”, luego hacer posicionarse en el texto “Pukllashun wayurikunawan” y hacer click.



Modo de juego para nivel 1, 2 y 3.

Se juega arrastrando las frutas hacia el recuadro de color blanco, según indique la pregunta reproducida por el software, tanto para el 2 y 3 nivel de juego; después se debe presionar el botón de listo para comprobar la respuesta.



JUEGO MATEMÁTICA 7.

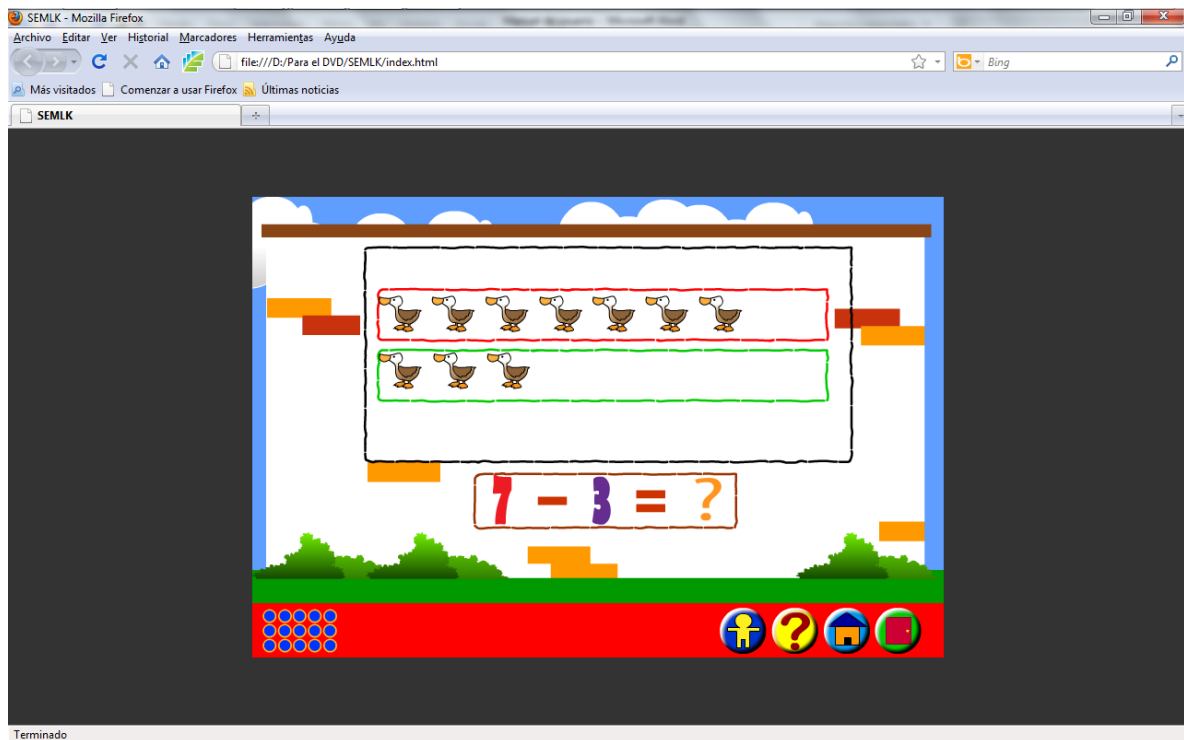
Ingreso al juego.

Hacer click en el botón de color tomate “Yupaykamay”, luego hacer posicionarse en el texto “Niway Mashnata charin” y hacer click.



Modo de juego nivel 1 y 2.

Se juego presionando en el teclado numérico del computador, mirando la operación matemática.

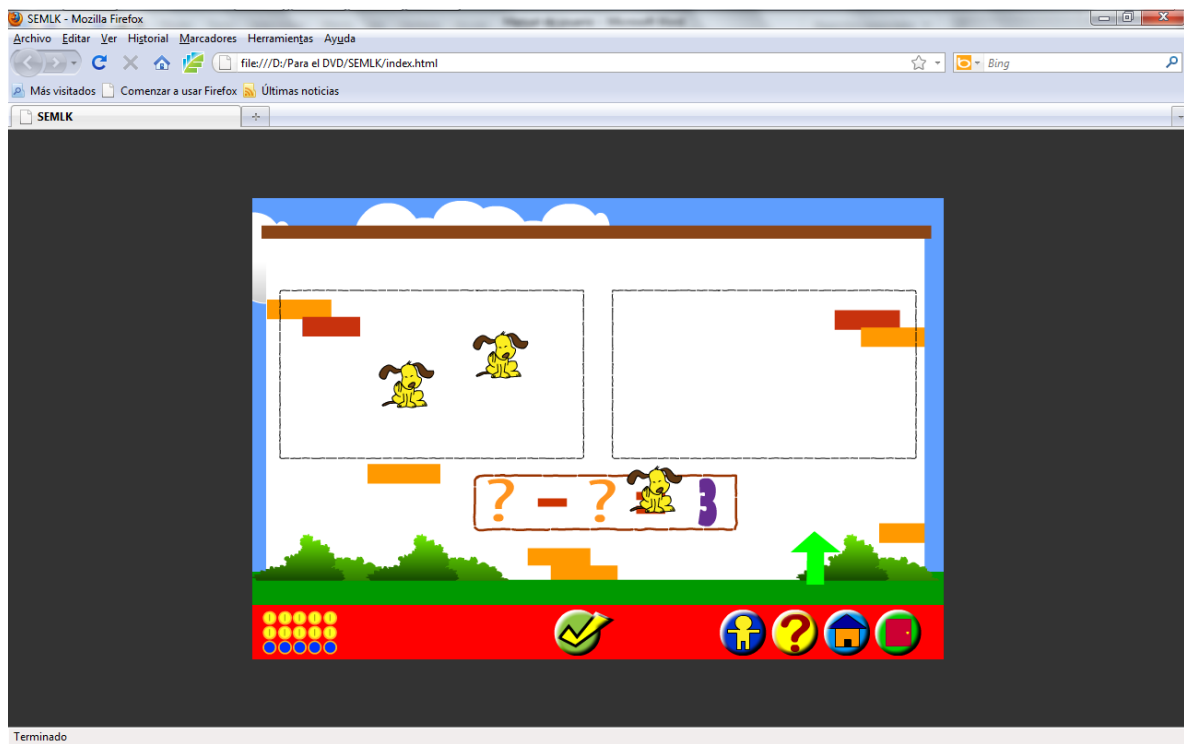


Modo de juego nivel 3.

Se juega arrastrando los animales a los recuadros blancos que apunta la flecha verde, hasta completar una alternativa correcta a la ecuación matemática, después se presiona el botón de listo para comprobar la respuesta.



Ejemplo de arrastre de objetos.



JUEGO MATEMÁTICA 8.

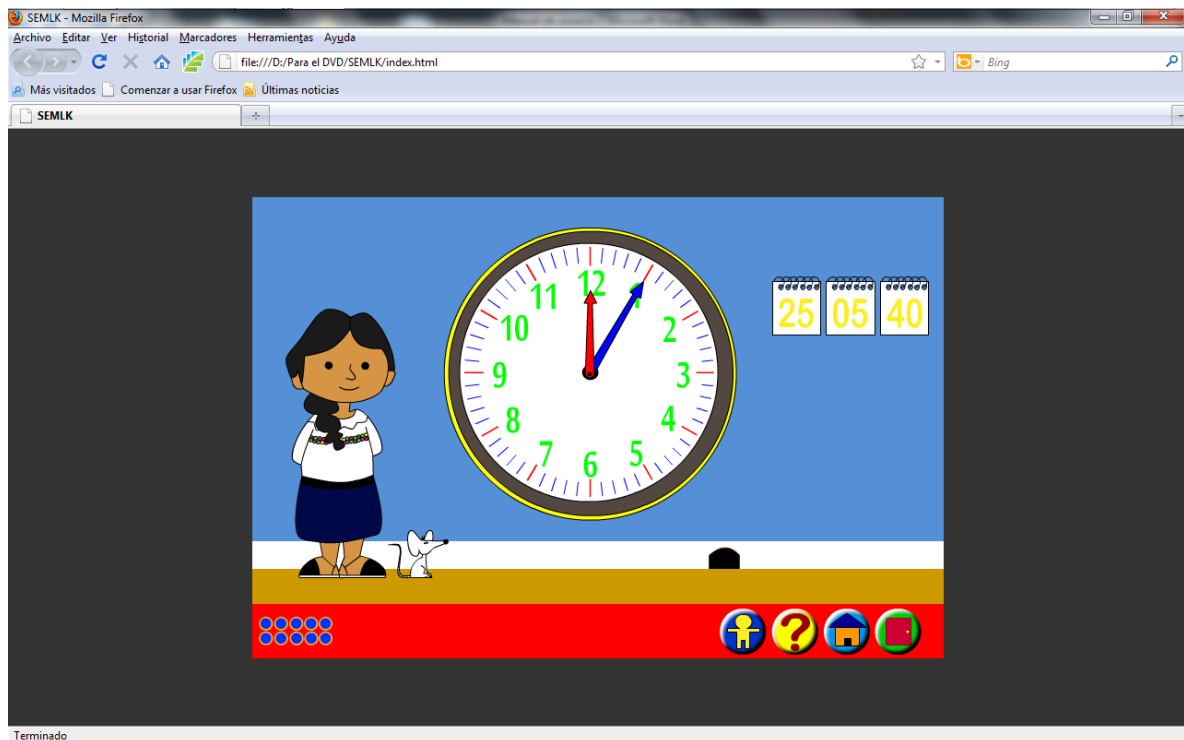
Ingreso al juego.

Hacer click en el botón de color tomate “Yupaykamay”, luego hacer posicionarse en el texto “Pukllashun pacha unanchaq” y hacer click.



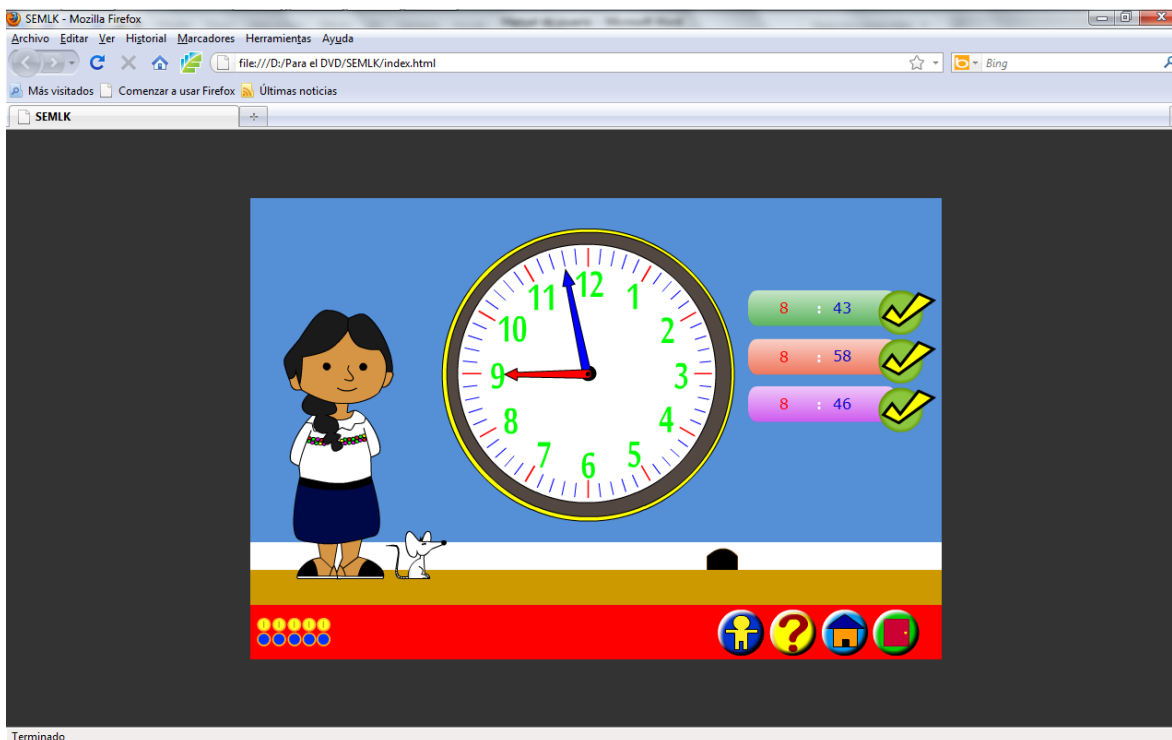
Modo de juego nivel 1.

Se juega mirando el número de minutos que se tienen en total contando desde el horero hacia el minuterero, “entre cada dos palos rojos hay 5 espacios”, después se presiona en el letrero correcto de minutos.



Modo de juego nivel 2.

Se juega mirando el número de minutos y horas que se tienen, después se presiona en el botón de listo que acompañe la respuesta correcta.



JUEGOS DE LENGUAJE

JUEGO DE LENGUAJE 1.

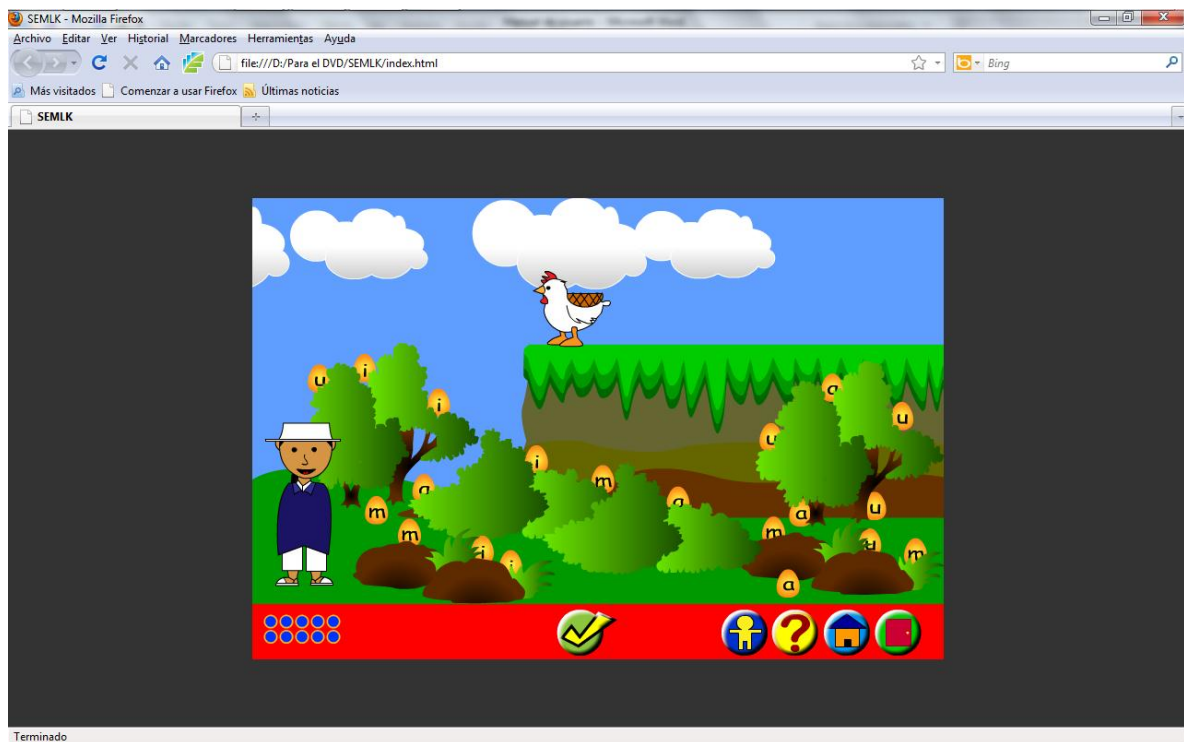
Ingreso lenguaje 1.

Hacer click en el botón de color tomate “Shimi”, luego hacer posicionarse en el texto “Atallpa mana riksiska” y hacer click.



Modo de juego nivel 1.

Se juega arrastrando las vocales correctas hacia la gallina, después se presiona le botón de listo para comprobar si el fueron arrastrados todas las vocales que se pedían.



Modo de juego nivel 2.

Se juega mirando las vocales en los huevos, presionando en la gallina que tiene la vocal que hace falta para completar la serie de vocales.



JUEGO LENGUAJE 2.

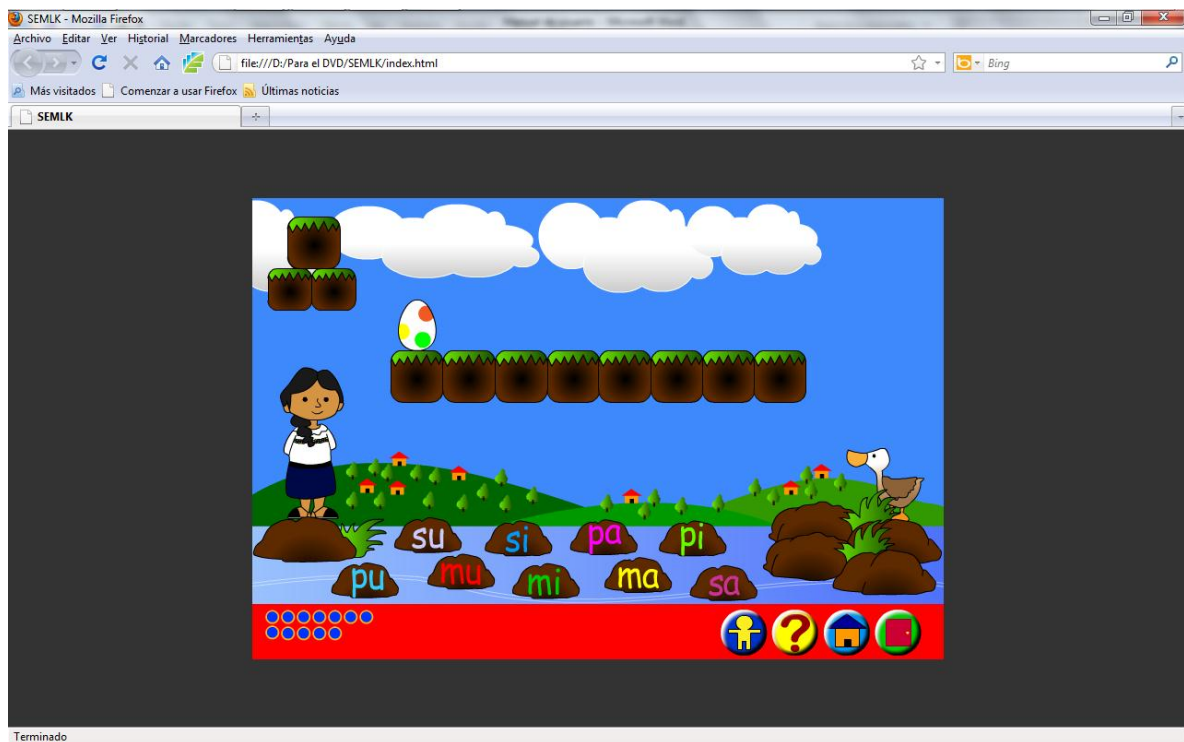
Ingreso al juego.

Hacer click en el botón de color tomate “Shimi”, luego hacer posicionarse en el texto “Kuchapi samashum” y hacer click.



Modo de juego nivel 1.

Se juega presionando en las piedras que tienen escritas las conjugadas, según el sonido que reproduzca el software.



Modo de juego nivel 2.

Se juega presionando en las piedras que tienen escritas las conjugadas para formar una conjugada más amplia, según el sonido que reproduzca el software.



JUEGO LENGUAJE 3.

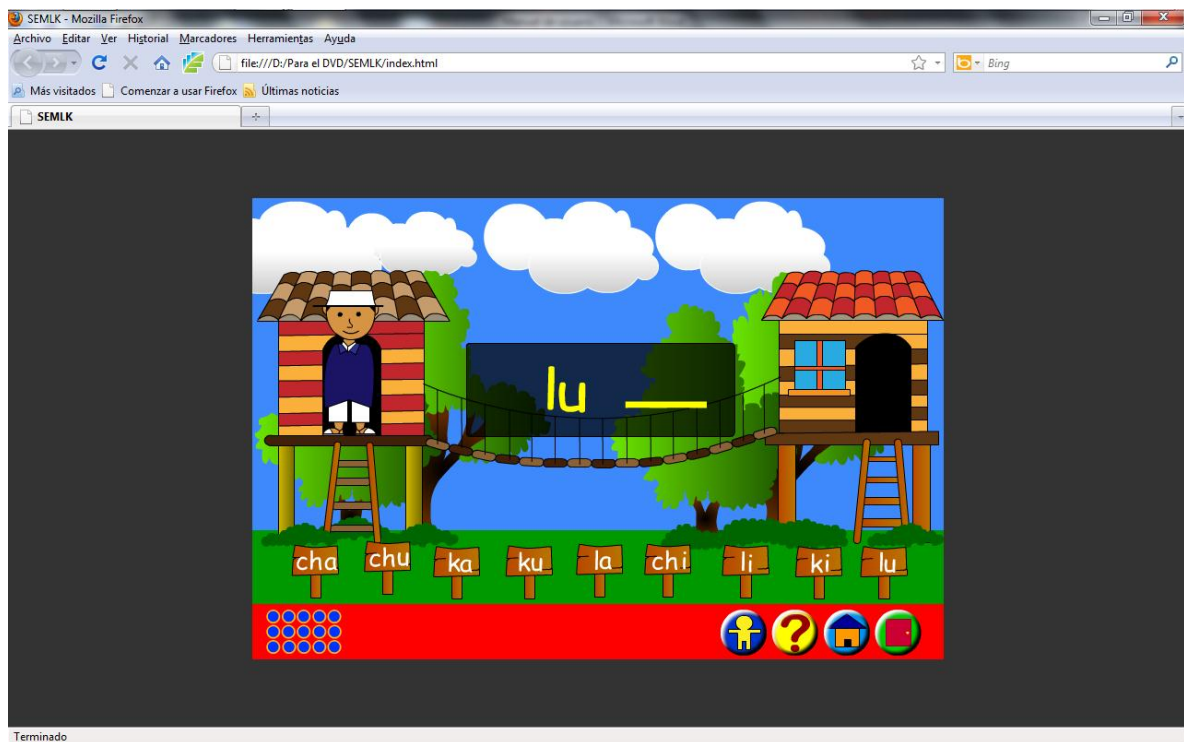
Ingreso al juego.

Hacer click en el botón de color tomate “Shimi”, luego hacer posicionarse en el texto “Ñuka pacha samipi” y hacer click.



Modo de juego nivel 1, 2 y 3.

Se juega presionando en los letreros con las conjugadas escritas, para formar el sonido que reproduce el software; tanto para el 1, 2 y 3 nivel de juego.



JUEGO LENGUAJE 4.

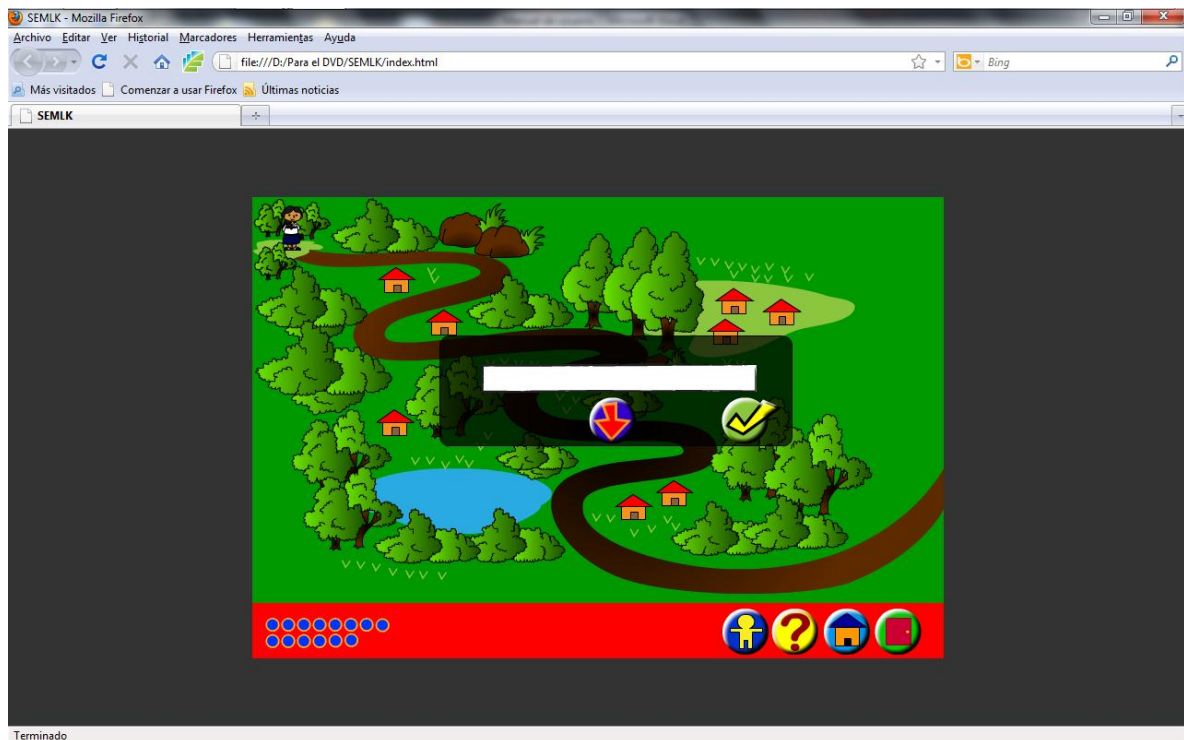
Ingreso al juego.

Hacer click en el botón de color tomate “Shimi”, luego hacer posicionarse en el texto “Wasima rina ñanpi” y hacer click.



Modo de juego nivel 1 y 2.

Se juega con el teclado alfabético del computador específicamente solo minúsculas, escribiendo el sonido que reproduce el software; después se presiona en el botón de listo para comprobar la correcta escritura, tanto para el 1 y 2 nivel de juego.



JUEGO LENGUAJE 5.

Ingreso al juego.

Hacer click en el botón de color tomate “Shimi”, luego hacer posicionarse en el texto “Makipurashun aylluta” y hacer click.



Modo de juego nivel 1.

Se juega presionando en los cuadros blancos con frases escritas, presionando en el correcto según el sonido que reproduzca el software, y luego se presiona en el botón de listo para comprobar la respuesta.



Modo de juego nivel 2.

Se juega presionando en cualquier objeto “PATO”, se debe escuchar el sonido que reproduce el software, después escribir desde teclado el sonido que se reprodujo y luego presionar en el botón de listo para comprobar la respuesta.



JUEGO LENGUAJE 6.

Ingreso al juego.

Hacer click en el botón de color tomate “Shimi”, luego hacer posicionarse en el texto “Shinami mikuni” y hacer click.



Modo de juego.

Se juega haciendo click en las frutas, después se debe escuchar el sonido que reproduce el software, escribir con el teclado el sonido que se reprodujo y presionar el botón de listo para comprobar la respuesta.



JUEGO LENGUAJE 7.

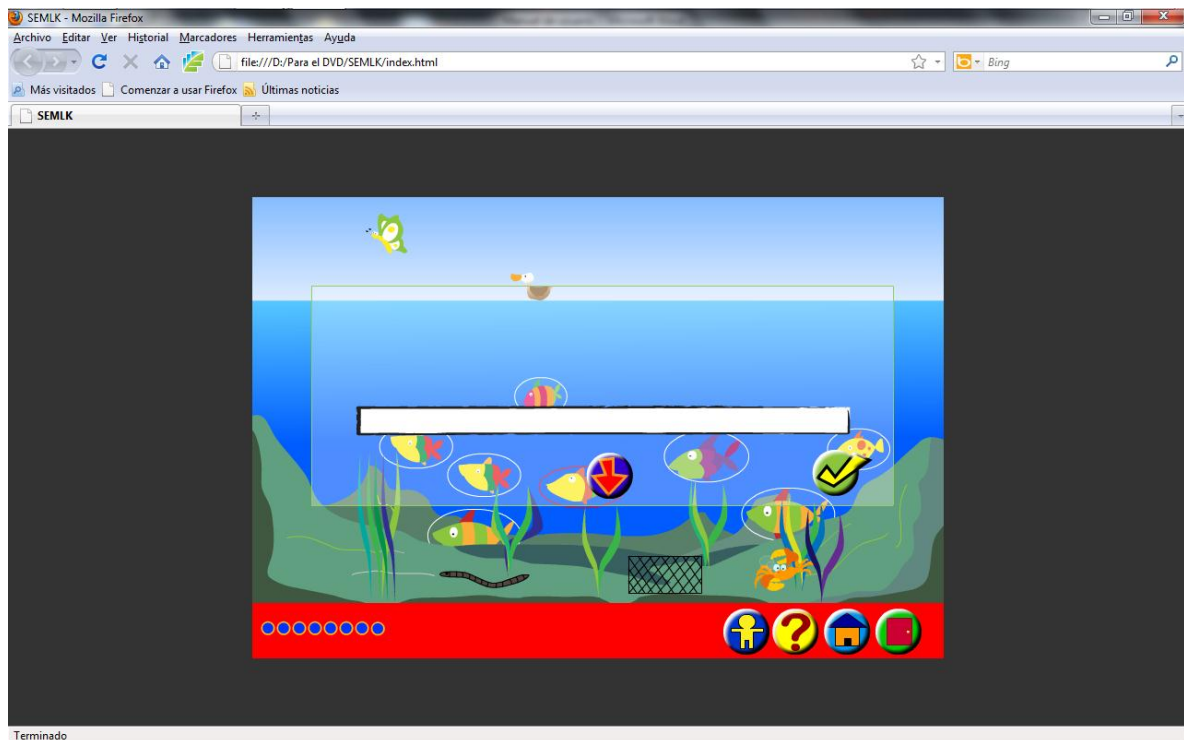
Ingreso al juego.

Hacer click en el botón de color tomate “Shimi”, luego hacer posicionarse en el texto “Kishpichi challwakunata” y hacer click.



Modo de juego.

Se juega tecleando la oración que reproduce el software, siempre la oración debe terminar en punto; una vez terminado de teclear la oración se debe presionar el botón de listo para comprobar el respuesta.



PANTALLA DE COMPONENTES DE USO EN EL SOFTWARE.

