



MANUAL DE USUARIO

APRENDAMOS CON PAQUITO

Descripción

Se desarrolló éste manual con el fin de ayudar al usuario a comprender el funcionamiento de la aplicación. Se describe el modo de interactuar y los módulos que contiene la aplicación.

AUTORA: SUSANA MONTALUISA
susymontaluisa89@gmail.com



1. Introducción

El proyecto “Aprendamos con Paquito” auspiciado por la empresa EMAPA-I, tiene por objetivo motivar a los alumnos, mediante la implementación de una aplicación web multimedia, al aprendizaje de temas sociales como es el uso del recurso no renovable agua. Proporciona el apoyo a la enseñanza, brindando calidad, dinamismo y una mejor comprensión de contenidos. Además con el fin de obtener resultados de aprendizaje se plantearon estrategias que permitan estimar los conocimientos adquiridos en cada unidad o módulo a través de actividades de evaluación.

Su desarrollo se ha fundamentado en una metodología multimedia orientada al diseño de interfaces de usuario denominada DIUMPA, en herramientas gratuitas para la manipulación de elementos multimedia de audio como Audacity, en la herramienta de creación de animaciones en formato 3D Blender.

“Aprendamos con Paquito” consta de la presentación en video o animación en formato 3D, imágenes y audio, creando interés educativo, facilitando y dinamizando el aprendizaje. Incluye actividades de evaluación por cada unidad cursada que permiten determinar el grado de conocimiento adquirido sobre el agua y la adecuada utilización del recurso.

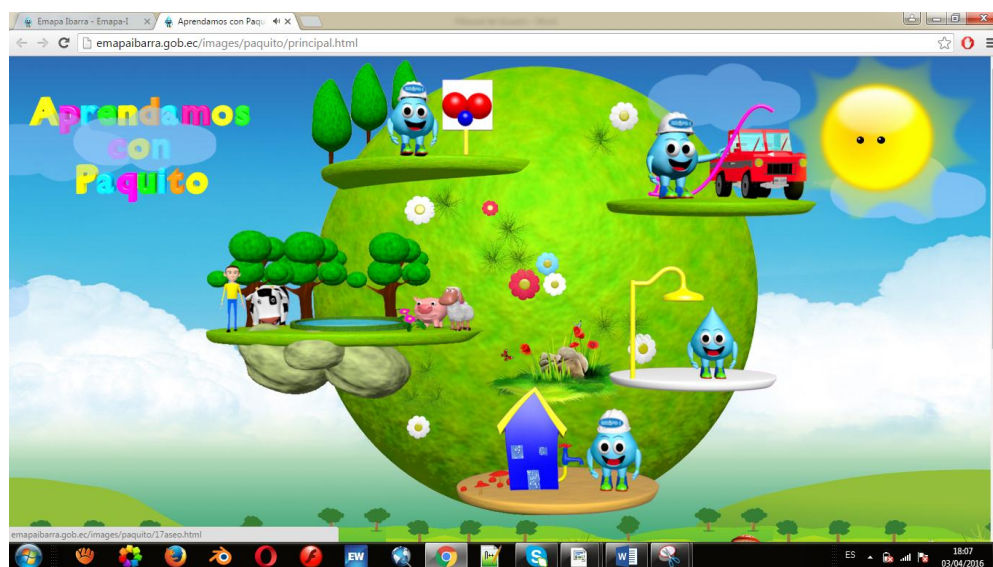


Figura 1: Pantalla principal.



2. Página principal

2.1 Como ingresar a la aplicación

- ✓ Ingresar a la página principal de la empresa EMAPA-i en la siguiente ruta <http://www.emapaibarra.gob.ec/>.



Figura 2: Página de EMAPA-I.

- ✓ Una vez ingresada a la página de EMAPA-I hacer clic en el ícono “Aprendamos con Paquito” ubicado en el panel superior de la página o ir directamente a la ruta <http://emapaibarra.gob.ec/images/paquito/principal.html>.

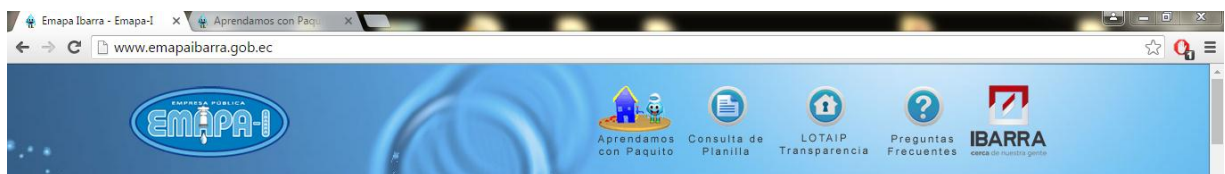


Figura 3: Link - aprendamos con Paquito.



MANUAL DE USUARIO (APRENDAMOS CON PAQUITO)

Una vez ingresada podrá apreciar la pantalla principal de la aplicación.

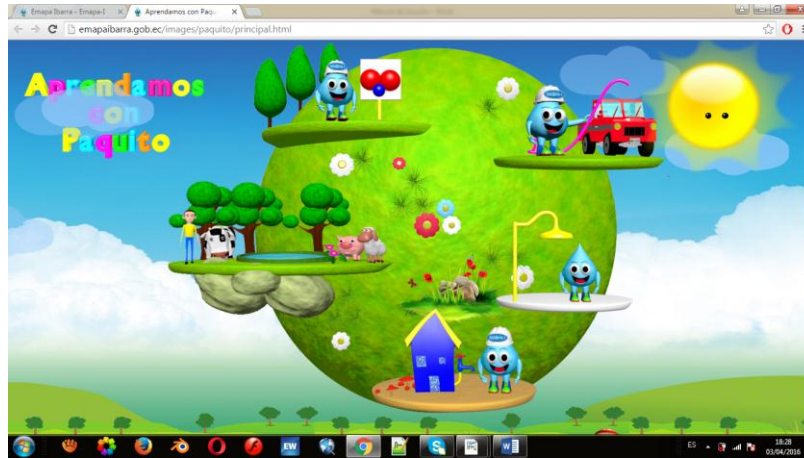


Figura 4: Pantalla principal.

3. Módulos de la aplicación

La aplicación consta de 5 módulos a las cuales puede ingresar con tal solo dar clic en los íconos correspondientes a cada módulo.

3.1 Características principales de los módulos

Nº	MÓDULOS	DESCRIPCIÓN
1	Generalidades del agua	Contiene información referente a las características generales del agua.
2	Importancia del agua	Contiene información referente a la importancia del agua para los seres vivos.
3	¿Sabes cómo llega el agua a tu casa?	Contiene información referente al sistema de agua potable, características y procesos.
4	Utilidades del agua	Contiene información referente a las utilidades del agua para la población.
5	Recomendaciones para el buen uso del agua.	Contiene información referente a la adecuada utilización del agua.

Tabla 1: Módulos



3.2 Ingreso a los módulos

N°	MÓDULOS	ÍCONOS	ACCIÓN
1	Generalidades del agua		Clic
2	Importancia del agua para los seres vivos		Clic
3	¿Sabes cómo llega el agua a tu casa?		Clic
4	Utilidades del agua		Clic
5	Recomendaciones para el buen uso del agua.		Clic

Tabla 2: Ingreso a los módulos.

3.3 Módulo “Generalidades del agua”

Este módulo dentro del menú presenta 4 opciones que son:

- ✓ Qué es el agua
- ✓ Estados del agua
- ✓ Ciclo hidrológico del agua
- ✓ Evaluación



MANUAL DE USUARIO (APRENDAMOS CON PAQUITO)

Para reproducir las animaciones debe dar clic sobre ellas.



Figura 5: Módulo Generalidades del agua.

3.4 Importancia del agua para los seres vivos.- Dentro del menú presenta 4 opciones que son:

- ✓ El agua y la nutrición
- ✓ El agua y la respiración
- ✓ El agua y la excreción
- ✓ Evaluación

Para reproducir las animaciones debe dar clic sobre ellas.



Figura 6: Módulo - Importancia del agua.



MANUAL DE USUARIO (APRENDAMOS CON PAQUITO)

3.5 **¿Sabes cómo llega el agua a tu casa?**- Dentro del menú presenta 4 opciones que son:

- ✓ Captación
- ✓ Tratamiento
- ✓ Reserva
- ✓ Evaluación

Para reproducir las animaciones debe dar clic sobre ellas.



Figura 7: Módulo - Sistema de agua potable.

3.6 **Utilidades del agua.**- Dentro del menú presenta 4 opciones que son:

- ✓ Consumo doméstico y público
- ✓ Agricultura y ganadería
- ✓ Otros usos
- ✓ Evaluación

Para reproducir las animaciones debe dar clic sobre ellas.



Figura 8: Módulo Utilidades del agua.



MANUAL DE USUARIO (APRENDAMOS CON PAQUITO)

3.7 Recomendaciones para el buen uso del agua.- Dentro del menú presenta 4 opciones que son:

- ✓ Aseo personal y doméstico
- ✓ Exteriores
- ✓ Generales
- ✓ Evaluación

Para reproducir las animaciones debe dar clic sobre ellas.



Figura 9: Módulo Recomendaciones.

4. Actividades de evaluación

En esta área el usuario evalúa los conocimientos adquiridos en el tema, mediante diferentes tipos de actividades como: Sopa de letras, crucigramas, adivinanzas, mapa interactivo, test, entre otros.

Cada módulo contiene una actividad de evaluación. A continuación se presenta la guía de uso de estas actividades correspondientes al módulo “Generalidades del agua”.



4.1 Iniciar actividad

- ✓ Hacer clic en el botón “INICIAR” para comenzar la actividad de evaluación.

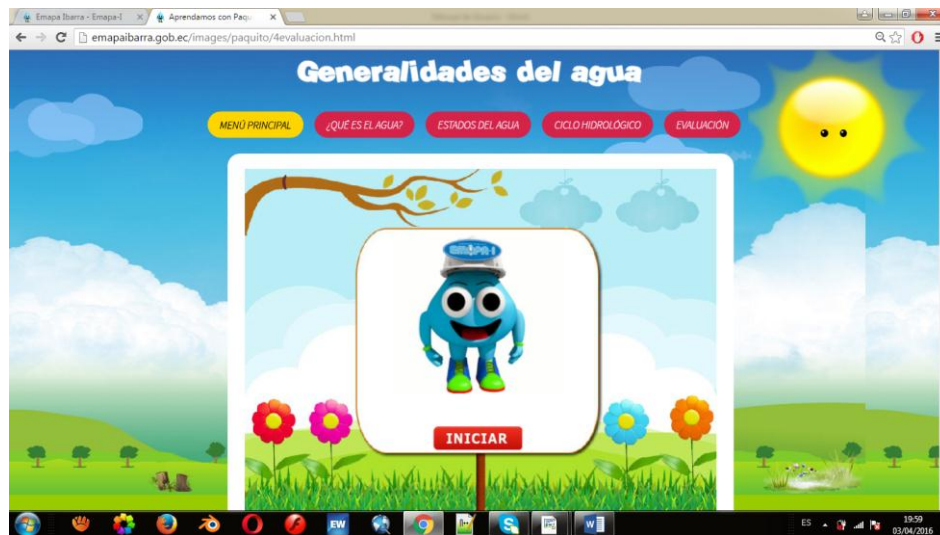


Figura 10: Actividad de evaluación.

- ✓ El menú presenta 6 actividades de evaluación que son: Completar, seleccionar, relacionar, ahorcado, sopa de letras, crucigrama. Seleccione la actividad que desee ejecutar.



Figura 11: Menú actividad de evaluación.



Cada evaluación posee:

- ✓ Enlace al menú principal de actividades
- ✓ Indicaciones para cada actividad
- ✓ Medidor de tiempo
- ✓ Botón siguiente
- ✓ Botón atrás
- ✓ Botones para borrar, comprobar y terminar la actividad
- ✓ Botón salir de la actividad

Ejemplos de actividades de evaluación:

- ✓ Actividad de selección (Consiste en seleccionar la respuesta correcta)



Figura 12: Actividad-Selección.

- ✓ Actividad de ahorcado (Consiste en encontrar la palabra oculta)



Figura 13: Actividad - Ahorcado.



- ✓ Actividad completar (Consiste en completar expresiones)



Figura 14: Actividad - Completar.

- ✓ Actividad de sopa de letras (Consiste en encontrar una serie de palabras ocultas)



Figura 15: Actividad - Sopa de letras.

- ✓ Actividad crucigrama (consiste en determinar una serie de palabras mediante pistas)

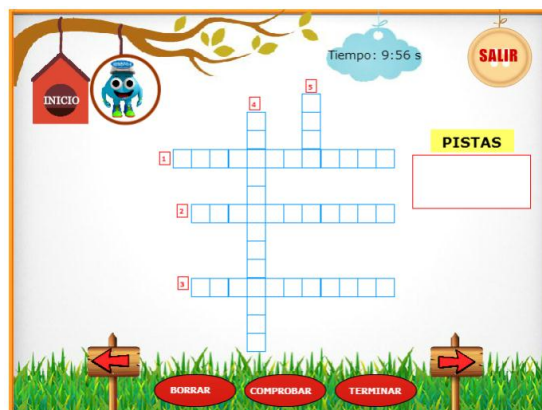


Figura 16: Actividad - Crucigrama.