

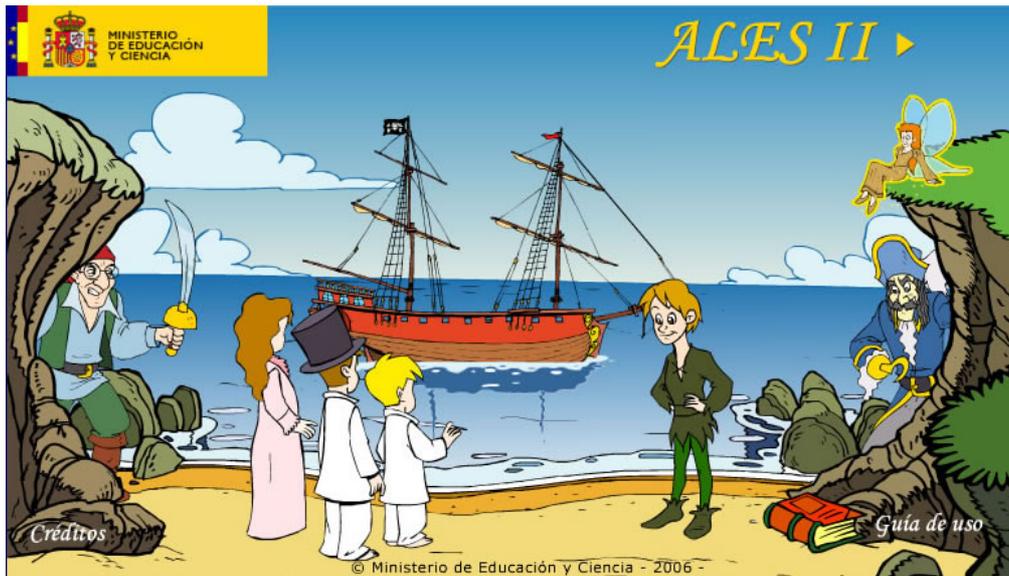


I. ALES II

ALES II es un sistema telemático para la enseñanza de la lecto-escritura a niños con discapacidad motora.

Como sistema telemático, ALES II dispone de:

1. Una parte delantera o front-end a la que pueden acceder los **alumnos** para los que la aplicación ha sido diseñada, los **logopedas/tutores/padres** y el **público** en general.



Página principal de ALES II (página principal del front-end)

<http://proyectos.cnice.mec.es/ales2/>

2. Una parte trasera o back-end, llamada también **módulo de gestión**, a la que sólo tienen acceso determinados usuarios: administrador, coordinador y profesor/autor.

Página principal del módulo de gestión de ALES II (página principal del back-end)

<http://proyectos.cnice.mec.es/ales2/back>



II. EL FRONT- END DE ALES II

1. Estructura

ALES II está dividido en tres partes o películas y un Cuento:

1. La casa
 2. El vuelo
 3. La Isla
- Cuento



Página de acceso a cada una de las partes de ALES II



La casa



Remarcado en amarillo, el enlace mediante el que se accede a los distintos escenarios de **La Casa**

Cada una de estas partes o películas se divide en **escenas**. Estas escenas pueden tener lugar en un mismo escenario o bien en escenarios distintos.

El orden de los distintos escenarios es el del progreso del aprendizaje de los alumnos

Las **actividades** de lecto-escritura se encuentran asociadas a las distintas **escenas**. De hecho, suelen tener el mismo nombre.



Escenarios de La casa*

1. Semisótano
2. Cocina
3. Salón
4. Buhardilla
5. Baño



Remarcado en amarillo, el enlace mediante el que se accede al "Semisótano"



El semisótano (detalle)



El vuelo

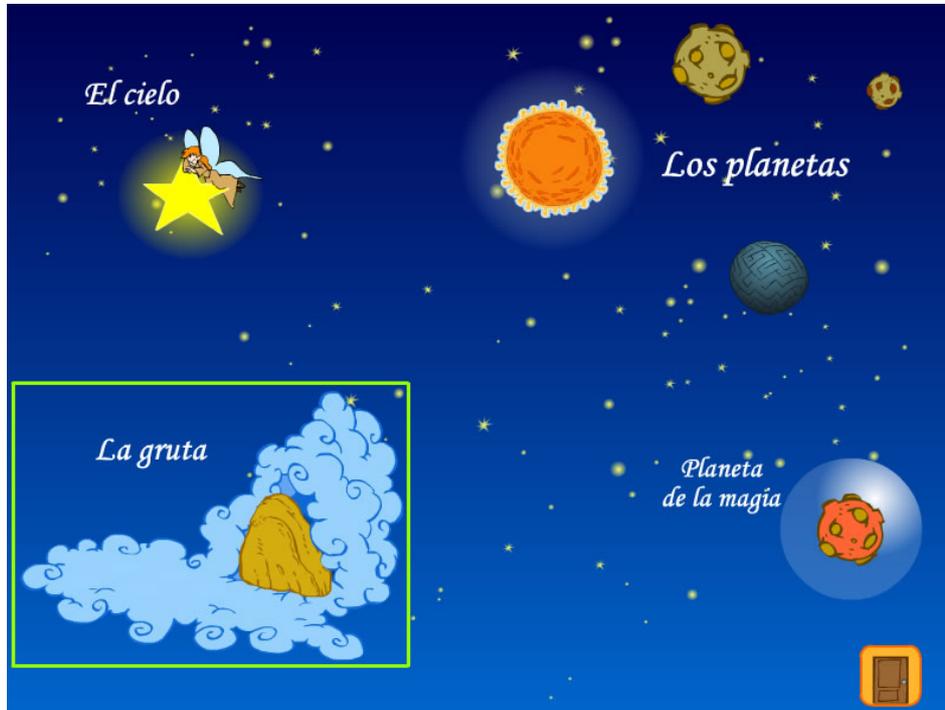


Remarcado en amarillo, el enlace mediante el que se accede a los distintos escenarios de **El Vuelo**



Escenarios de El vuelo

1. La gruta
2. El cielo
3. Planetas
4. Planeta de la magia



Escenarios de "El vuelo". Remarcado en amarillo el (aparece seleccionada "La gruta")



La gruta (detalle de la entrada)



La isla



Remarcado en amarillo, el enlace mediante el que se accede a los distintos escenarios de **La Isla**



Escenarios de la isla *

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 1. Antes de aterrizar | 7. Exterior casa |
| 2. Los niños perdidos | 8. Interior casa |
| 3. Los pieles rojas | 9. Laguna de las sirenas |
| 4. Los piratas | 10. Troncos de árboles |
| 5. Animales | 11. Buque pirata |
| 6. La casita subterránea | 12. Casa |



Escenarios de "La isla" (seleccionado "Antes de aterrizar")



Cuento



Remarcado en amarillo, el enlace mediante el que se accede al **Cuento**



Cuento (detalle)



2. Relación de escenarios, de escenas y de actividades asociadas

LA CASA

- Semisótano:

1	2	3	4	5	6	7	8
Puerta de la chimenea	Ordenador	Rana	Truquemé	Cuadro	Murciélagos y tarántulas	Atril	Cajones

- Cocina:

9	10	11
Lisa	Mesa de la cocina	Gorro de cocina

- Salón:

12	13	14	15	16
Abanico	Bicicleta	Nana	Madre	Chimenea

- Buhardilla:

17	18	19	20	21	22	23	24
Puerta del baño	Loseta del suelo	Excalextric	Coche	Señal del excalextric	Muñecos de la estantería	Armario	Pizarra
25	26	27	28	29	30	31	32
Silla	Chapas	Cuaderno	Cama Miguel	Cama Juan	Cama Wendy	Lamparilla	Sombra Peter Pan
33							
Ventana							

EL VUELO

- La gruta:

34	35	36	37	38
Peña	Tumba	Momia	Libro de la momia	Ogro



- Cielo:

39	40	41	42	43	44	45	46	47
Campanilla	Campanilla sobre un árbol	Gota de agua	Águila	Gaviota	Nube	Pegaso	Torbellino	Espiral

- Planetas:

48	49	50	51	52	53
Planeta Helios	Hiena voladora	Cohete	Planeta Zeus	Espada	Plutonio de dos cuerpos
54	55	56	57	58	59
Planeta Plutón	Rifle	Retroproyector	Código de supervivencia	Cuadro	Planeta de las preguntas
60	61	62	63	64	65
Interrogación roja	Interrogación amarilla	Interrogación marrón	Interrogación verde	Interrogación naranja	Interrogación azul
66					
Planeta naranja					

- Planeta de la magia:

67	68	69
Bola de cristal	Colegio	Madre

LA ISLA

- Antes de aterrizar:

70
Catalejo

- Los niños perdidos:

71	72	73	74	75
Las puertas	Letreros	Camisetas	Varita mágica	Pancarta

- Los pieles rojas:



76	77	78	79	80
Indios	Diana mágica	Álbum de fotos	Princesa Tigridia	hoguera

- Los piratas:

81	82	83	84
Piratas	Diario de navegación	Capitán Garfio	Estela de humo

- Animales:

85	86	87	88	89
Serpiente	Cuaderno de Juan	Buitre	Orangután	Toro y vaca

- La casita subterránea:

90	91	92	93	94	95	96	97
Los lobos	Redondel en el suelo	Cuna en el techo	Reloj	Agenda	Pizarra	Borrador	Perchas

- Exterior de la casa:

98	99	100	101
Cigüeña	Casa	Huellas	Puerta de la casa

- Dentro de la casa:

102	103	104	105	106
Galletas	Chimenea	Estantería	Libro amarillo	Libro azul

- Laguna de las sirenas:

107	108	109
Sirena	Roca de los abandonados	Ave ilusión



- Troncos árboles:

110
Troncos árboles

- Buque pirata:

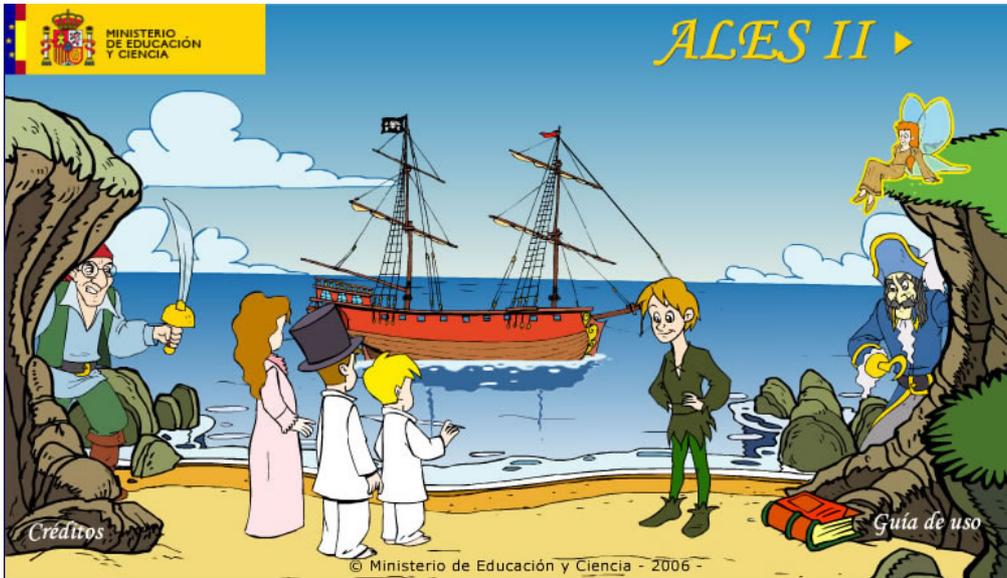
111	112	113	114	115	116	117
Barco pirata	tabla	botella	Pirata	Wendy	niños	Capitán Garfio



3. Acceso

Al front-end de ALES II o simplemente ALES II, como lo llamaremos en adelante, se accede desde su página principal:

<http://proyectos.cnice.mec.es/ales2/>



Página principal de ALES II (front-end)

REGISTRARSE ▶

USUARIO

CONTRASEÑA

Recordar contraseña

ENTRAR ▶

DEMO ▶

Formulario para la autenticación y el registro de usuarios de ALES II



Acceso a ALES II en modo DEMO

Una vez dentro de la aplicación, el usuario tiene dos opciones para acceder a las distintas partes, escenarios y actividades:

Como usuario anónimo

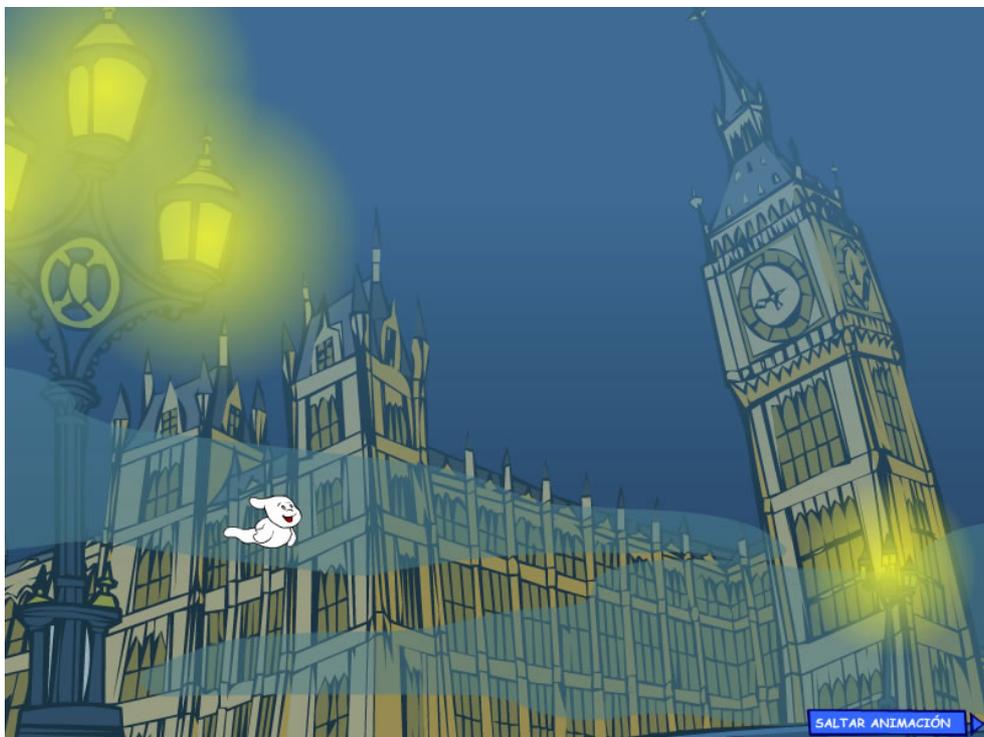
- Haciendo clic en el botón "Demo", el usuario tiene acceso a las distintas partes de ALES II, pudiendo navegar por todos los escenarios y realizar todas las actividades en cualquier orden. En este caso, la configuración de ALES II es la configuración por defecto, es decir, sin pulsadores y con el teclado normal (véase, a continuación, el apartado "Configuración de ALES II").



Animación inicial de ALES II



Animación con que comienza ALES II y que da acceso a las distintas partes



Animación inicial de ALES II (detalle)



Como usuario registrado

- Haciendo clic en la solapa "Registrarse" un usuario puede **registrarse en línea** como **tutor/logopeda/padres**.

Una vez registrado en esa categoría genérica, puede a su vez registrar también en línea a un **alumno** del que se desea realizar un seguimiento de su aprendizaje.

Como **tutor/logopeda/padres** el usuario puede navegar libremente por todo ALES II del mismo modo que lo puede hacer un usuario anónimo.

Como alumno, el usuario ha de seguir el orden que le marca la propia aplicación y que es el del aprendizaje. No pudiendo acceder a una parte de ALES II, si previamente no ha recorrido todos los escenarios y ha realizado todas actividades de la parte anterior.

Todo usuario registrado tiene la opción de configurar ALES II al comienzo de cada sesión (véase, a continuación, el apartado "Configuración de ALES II").

Registro en línea

Tutor/logopeda/padres

The image shows a registration form for 'TUTOR / LOGOPEDA / PADRES' and 'NIÑO / A'. The form is set against a dark blue background with a cartoon fairy character on the left. The form fields are as follows:

- NOMBRE
- APELLIDOS
- CENTRO ENSEÑANZA
- E-MAIL
- TELEFONO
- Elige nombre de USUARIO
- Elige CONTRASEÑA
- Repite CONTRASEÑA

At the bottom of the form, there are two buttons: 'VOLVER' (left arrow) and 'REGISTRARSE' (right arrow).

Formulario para el registro de tutores/logopedas/padres



Alumno (Niño/a)

TUTOR / LOGOPEDA / PADRES NIÑO / A

NOMBRE del alumno

APELLIDOS del alumno

COLEGIO

Elige el NOMBRE del alumno

Elige la CONTRASEÑA del alumno

Repite la CONTRASEÑA del alumno

Introduce tu nombre de USUARIO
(tutor / logopeda / padres)

Introduce tu CONTRASEÑA
(tutor / logopeda / padres)

Formulario para el registro de alumnos por los "tutores/logopedas/padres"

Configurar /Gestión de usuarios

Hola TUTOR estás dentro de ALES II.
¿Qué quieres hacer?

Página de acceso a la configuración de la aplicación y a la gestión de usuarios (seguimiento del aprendizaje de los alumnos registrados) para un tutor registrado ("tutor")



Recordar contraseña

Si no recuerdas tu contraseña y quieres que se te asigne una nueva, deberás introducir en esta ventana tu nombre de usuario y el correo electrónico. Si los datos introducidos son correctos, se te enviará un e-mail con tu nueva contraseña.

Usuario

E-mail

[VOLVER](#) [ENVIAR](#)

Formulario para solicitar una nueva contraseña en caso de haberla olvidado

4. Gestión de usuarios

Hola TUTOR estás dentro de ALES II.
¿Qué quieres hacer?

[VOLVER](#) [CONFIGURAR](#) [ENTRAR](#)
[Gestión usuarios](#)

Remarcado en azul, el botón de acceso a la gestión de usuarios



Gestión de alumnos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Gestión de alumnos

ALES II/Gestión de alumnos 1

TUTOR

Apellidos y Nombre	Email	Datos personales		
tutor , tutor		ver		

ALUMNOS

Apellidos y Nombre	Email	Datos personales	Gestión del aprendizaje	
alumno4 , alumno4		ver	ver	borrar
apulsador1 , apulsador1		ver	ver	borrar

Detalle de la pantalla para la gestión de alumnos de un tutor genérico: "tutor, tutor" (**Gestión de los datos personales**, incluidos los del propio "tutor" y **Gestión del aprendizaje** de sus alumnos, dados previamente de alta por él mismo)



Modificar datos (**tutor**)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Gestión de alumnos

Modificar usuario [volver](#)

Nombre :

Apellidos :

Usuario :

Contraseña :

Repetir contraseña :

Centro :

E-mail :

Teléfono :

[modificar](#)

Formulario para la modificación de los datos del propio tutor



Modificar datos (**alumnos**)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Gestión de alumnos

Modificar usuario [volver](#)

Nombre :

Apellidos :

Usuario :

Contraseña :

Repetir contraseña :

Centro :

E-mail :

Teléfono :

[borrar](#) [modificar](#)

Formulario para la modificación de los datos de los alumnos dados de alta por el tutor



Gestión del aprendizaje de los alumnos por su tutor

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

ALES II Gestión de alumnos

ALES II/Gestión de alumnos

Tutor: tutor tutor
Alumno: alumno4 alumno4

[Informe global](#)

Escena	Nombre Actividad	Intentos	Fecha (año/mes/día)	
01_01_020_puertachimenea	Puerta Chimenea	2	03/02/2006	observaciones
01_01_030_ordenador	Icono del ordenador	1	03/02/2006	observaciones
01_01_040_fantasma	Fantasma	2	03/02/2006	observaciones
01_01_050_rana	Rana	1	03/02/2006	observaciones
01_01_060_truqueme	Truqueme	3	07/02/2006	observaciones
01_01_070_cuadro	Cuadro	3	07/02/2006	observaciones
01_01_080_murcielagos	Murciélagos y tarántulas	1	07/02/2006	observaciones
01_01_90_atril	Atril	1	07/02/2006	observaciones
01_01_100_cargadorcajones	Cajones	1	07/02/2006	observaciones
01_01_020_lisa	Lisa	1	07/02/2006	observaciones

Observaciones generales

[volver](#) [modificar](#)

Seguimiento del aprendizaje de un alumno (**alumno4**, **alumno4**). Relación de actividades, fechas de realización y escenas a las que dichas actividades pertenecen. Remarcado en verde, el nº de intentos del alumno hasta la realización completa. En azul, en la columna de la derecha el botón de acceso a las observaciones del tutor a cada actividad. Debajo, en la parte central, el campo de texto para las **observaciones generales** que dicho tutor considere oportunas.



Observaciones del tutor a cada una de las actividades realizadas por el alumno

The screenshot shows the 'Gestión de alumnos' interface. At the top left is the logo of the 'MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA'. The page title is 'ALES II Gestión de alumnos'. The main section is titled 'Gestión del tutor'. Below this, it displays 'Tutor: tutor tutor' and 'Alumno: alumno4 alumno4'. The central part of the interface is a large, empty text area labeled 'Observaciones', which is currently blank. At the bottom left, there is a 'volver' button, and at the bottom right, there is a 'modificar' button.

Formulario para las observaciones a cada actividad



5. Configuración de ALES II

Al comienzo de cada sesión, todo usuario registrado puede configurar en ALES II lo siguiente:

Configuración del "Modo de Acceso"

- Ratón
- Pulsadores

The screenshot shows a configuration window titled 'CONFIGURACIÓN' with three tabs: 'MODO DE ACCESO', 'TIPO DE TECLADO', and 'FUENTES'. The 'MODO DE ACCESO' tab is active, displaying two options: 'Ratón' (checked) and 'Pulsadores' (unchecked). A note at the bottom reads: 'Para seleccionar o eliminar la selección de cualquiera de las opciones, pinchar sobre los items colocados a tal efecto'. Navigation icons for back, forward, and home are visible at the bottom.

Modo de acceso con ratón (acceso normal)

The screenshot shows the same configuration window with 'MODO DE ACCESO' set to 'Pulsadores' (checked) and 'Ratón' (unchecked). Below the options, there is a label 'Tiempo de parpadeo:' followed by a dropdown menu showing '1' and the text 'segundos'. The same note and navigation icons are present.

Modo de acceso con pulsadores (tiempo de parpadeo: 1 segundo)



- Tiempo de parpadeo de los marcos de señalización de botones y objetos

Configuración del "Tipo de Teclado"

Ales II dispone de un teclado virtual configurable para la realización de las actividades de lectoescritura.

El teclado virtual de Ales II



El teclado virtual de ALES II

Las teclas del teclado virtual podemos pulsarlas:

- Mediante las del teclado real.
- Mediante el ratón
- Mediante los pulsadores los cuales, por medio de un sistema de barrido, nos permiten seleccionar la tecla que necesitamos para escribir la palabra o palabras de la actividad.

Para acceder al teclado virtual hay que pulsar el icono "teclado virtual" que aparece en la barra de herramientas inferior de las actividades.



Icono de acceso al teclado virtual



Una vez pulsado dicho icono, accedemos al editor del teclado que para una cierta actividad en la que, por ejemplo, haya que completar el nombre de un dibujo tendrá la siguiente apariencia:



Realización de una actividad mediante el teclado virtual
(completar palabra escribiendo)



Los iconos de la barra de herramientas

La funcionalidad de los iconos de la barra de herramientas es la siguiente:



Iconos de la barra de herramientas (detalle)



Icono para acceder al teclado virtual



Icono para borrar caracteres

Aparecerá siempre puesto que es una de las formas de borrar un carácter, en concreto el último que se haya escrito. Otras formas de borrar son: 1) Si se ha configurado como modo de acceso el teclado, a través de la tecla borrar del teclado real; 2) Si se ha configurado como modo de acceso el ratón o los pulsadores, pulsando sobre la tecla de borrar del teclado virtual.



Icono para cambiar el color del texto

Aparecerá si desde la configuración se ha permitido el cambio de color. La secuencia de colores es: azul, negro, rojo, amarillo, verde y volvería al azul... Se escribe en el color actual que aparezca en el bote de tinta.



Icono para cambiar el tamaño de la fuente de texto

Aparecerá si desde la configuración se ha permitido el cambio de tamaño. El tamaño por defecto es de 18. La secuencia de tamaños es: 18, 20, 22, 14, 16 y volvería a 18.



Icono para cambiar de mayúsculas a minúsculas



Icono para salir de la actividad



Icono de ayuda



Icono para validar las actividades



Mediante estos iconos, el usuario (alumno o profesor/logopeda/padres) puede modificar, mientras realiza la actividad, el color, tamaño y el tipo (mayúsculas/minúsculas) del texto.

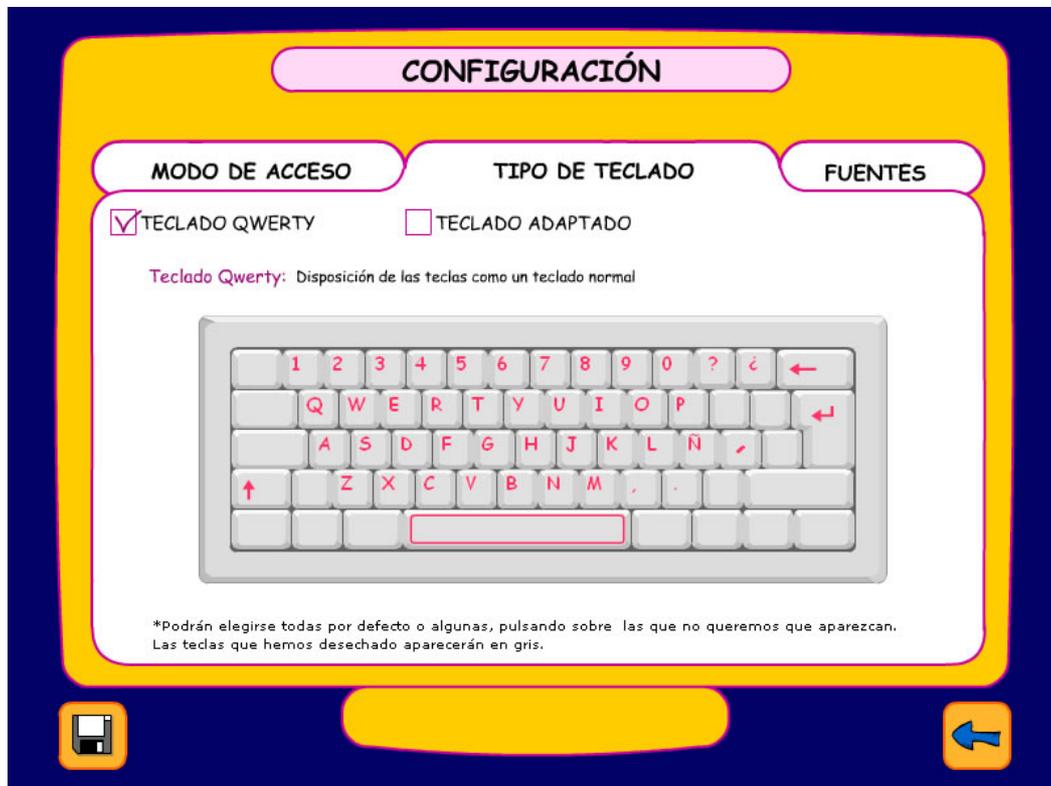
Al terminar de configurar ALES II, el usuario puede:

- Guardar la nueva configuración y acceder con ella a ALES II.
- Restablecer, si fuera necesario, la configuración por defecto.

El teclado virtual puede configurarse en cualquiera de las dos modalidades de que dispone Ales II.

Tipo de teclado (configuración)

- QWERTY
- Adaptado



Teclado QWERTY (seleccionado en la pantalla de configuración)



Teclado adaptado (seleccionado en la pantalla de configuración)

Teclado adaptado: Colocación especial de las teclas de forma que, en caso de que se utilice barrido, sea más funcional su acceso, reduciendo de este modo el número de pulsaciones. Configuración del teclado virtual adaptado

- Teclas disponibles



Teclado adaptado: configuración por defecto (todas las teclas están disponibles)

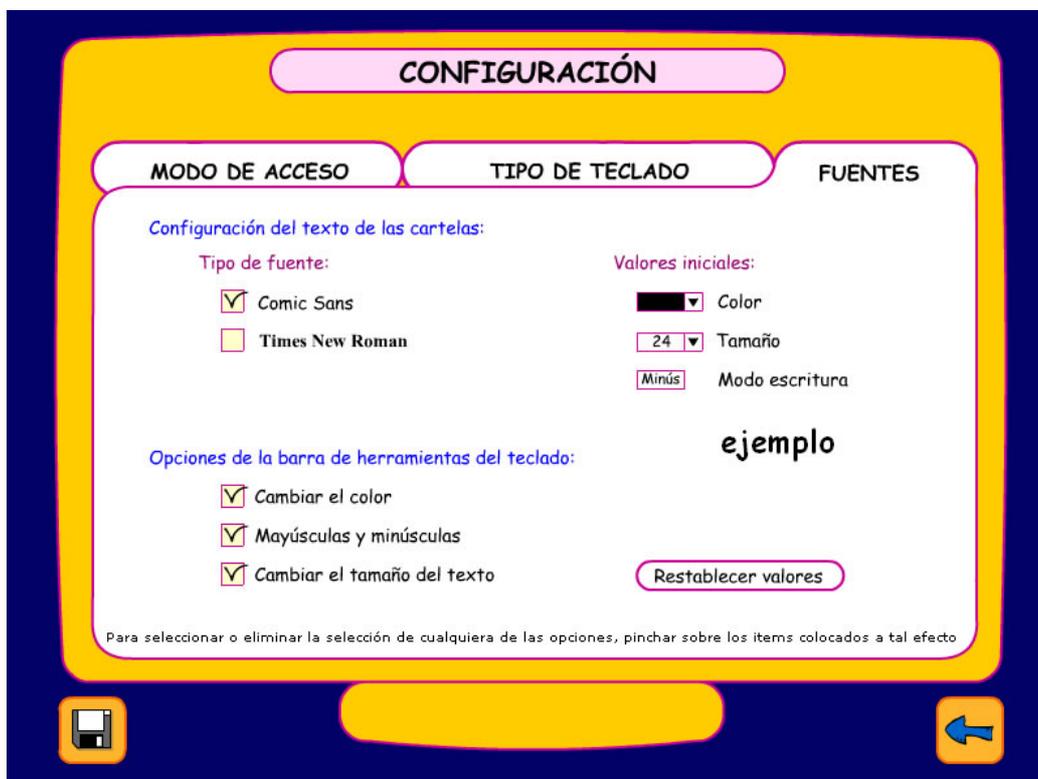
Para desactivar una tecla, basta con pulsarla.



Teclado adaptado (la "P" aparece desactivada)

MUY IMPORTANTE

Si se deja la **configuración por defecto**, en cada actividad aparecerán las teclas propias de esa actividad. Obsérvese que, en el proceso de aprendizaje, en cada actividad se van introduciendo progresivamente nuevas letras, lo que la aplicación hace de modo automático. En caso de seleccionar una configuración distinta a la existente por defecto, estas teclas serán las que aparezcan en todas las actividades mientras dicha nueva configuración no se cambie o se restablezca la configuración por defecto.

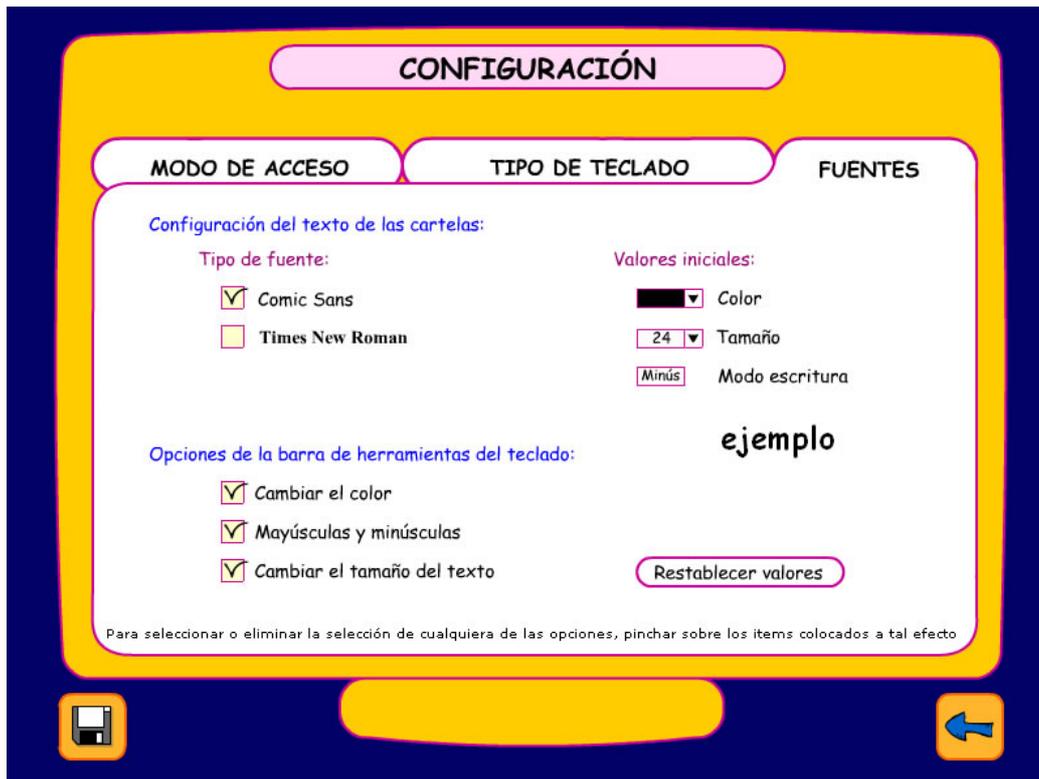


Para restablecer la configuración por defecto, haga clic en "Restablecer valores" y grábela haciendo clic en el icono del "disquete"



Configuración de las fuentes tipográficas de los diálogos, los mensajes y las ayudas de las actividades de ALES II

Las fuentes tipográficas que aparecen en las cartelas de los diálogos y en las de los mensajes de acierto, error y ayuda, de las distintas actividades de ALES II (sean o no de escritura; se realicen o no con el teclado virtual) también son configurables.



Pantalla de configuración de las fuentes tipográficas



Ejemplo de actividad (Puerta de la chimenea)



Actividad "Puerta de la chimenea", detalle de una cartela de texto.

El texto de las actividades también se puede configurar desde el módulo de gestión (véase más adelante el apartado III: Configuración de las actividades de lecto-escritura).

Ejemplo de actividad realizada con el teclado virtual



Ejemplo de actividad de escritura (completar sílaba) realizada mediante el teclado virtual



Configuración por defecto de ALES II:

- Modo de acceso: **ratón**
- Tipo de teclado: **QWERTY**
- Texto de las cartelas:
- Tipo de fuente: **Comic Sans**
- Tamaño de la fuente: **24**
- Color del texto: **negro**
- Mayúsculas/minúsculas: **minúsculas**

Configuración de las fuentes tipográficas de los diálogos, los mensajes y las ayudas de las animaciones (inicial y final) de las actividades de ALES II

ALES II permite configurar los textos de las animaciones inicial y final de cada una de las actividades mediante el panel "Texto" del editor. A saber:

- Tipo de fuente
- Tamaño de la fuente
- Color del texto
- Mayúsculas/minúsculas



Configuración del texto de las cartelas de las animaciones mediante el Editor



6. Las actividades de enseñanza aprendizaje de ALES II

ALES II consta de **119 actividades** para el aprendizaje interactivo de la lecto-escritura teniendo la mayoría de ellas distintas posibilidades o modos de ser realizadas.

Estructura de una actividad tipo

Las actividades, a modo de escenas, suelen tener como personajes principales a nuestros amigos: **Peter Pan**, **Campanilla**, **Wendy**, **Juan** y **Miguel**. Como actores secundarios hay **piratas**, **indios**, **niños perdidos**, **mascotas**, **animales mitológicos** etc.

Los elementos básicos de estas actividades de lecto-escritura son los **textos** y las **palabras**, apoyados por los recursos propios del multimedia: **imágenes**, **animaciones** y **sonidos**.

La estructura de una actividad tipo es la siguiente:

- **Animación inicial** a modo de presentación o de ejemplo de la propia actividad
- La propia **actividad** en sí
- **Animación final** a modo de despedida
- **Enlace** a la guía didáctica
- **Ayudas** visuales y sonoras
- **Mensajes** de acierto y error, visuales y sonoros.

Realización de una actividad tipo

Las actividades de Ales II han sido diseñadas de modo que el usuario pueda realizarlas por sí solo, o con una mínima ayuda incluso en los casos de alumnos con discapacidad. Para ello, las actividades de Ales II tienen ayudas sonoras y escritas así como las necesarias indicaciones para guiar al usuario durante su realización.

A continuación se muestran algunas pantallas de la primera actividad: la puerta de la chimenea correspondientes a las distintas fases de su realización.

Puerta de la chimenea

- Animación inicial
- Realización de la actividad
- Animación final



Puerta de la chimenea (animación inicial)



Animación inicial de la actividad: "Puerta de la chimenea"

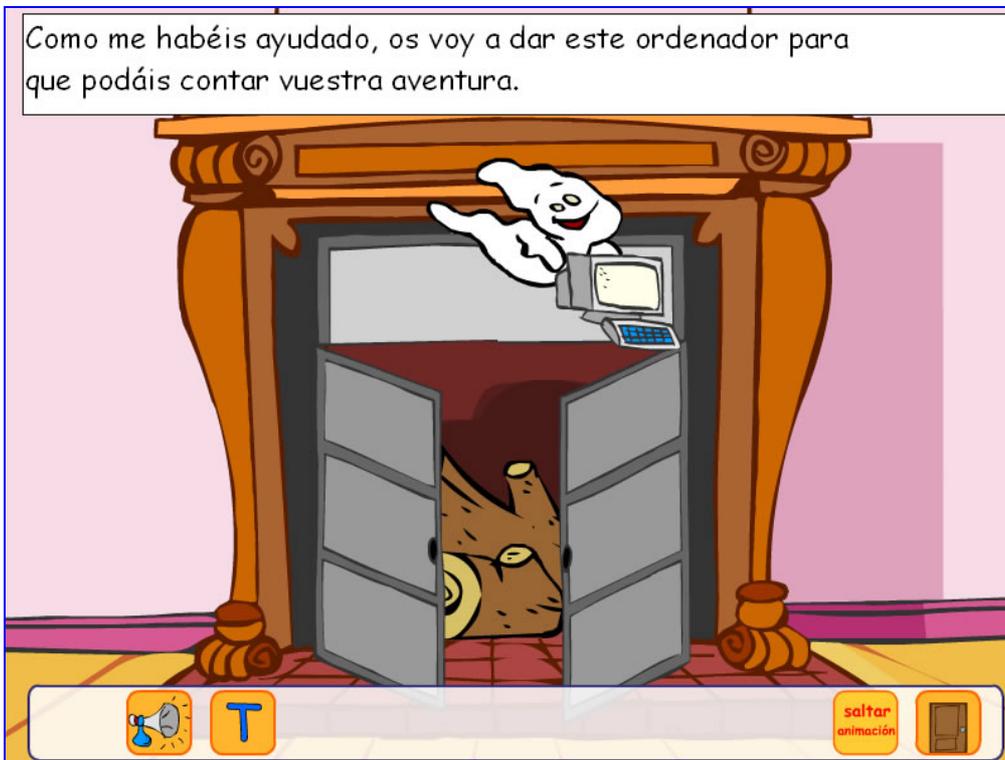
Puerta de la chimenea (actividad)



Actividad: "Puerta de la chimenea"



Puerta de la chimenea (animación final)



Animación final de la actividad: "Puerta de la chimenea"



7. Acceso a las actividades con ratón

Usuario anónimo (modo **DEMO**)

El usuario tiene acceso a las distintas partes del Ales II, pudiendo navegar por todos los escenarios y realizar todas las actividades en cualquier orden.

Usuarios registrados

Tutor/logopeda/padres)

El usuario tiene acceso a las distintas partes del Ales II, pudiendo navegar por todos los escenarios y realizar todas las actividades en cualquier orden.

Alumno (niño/niña)

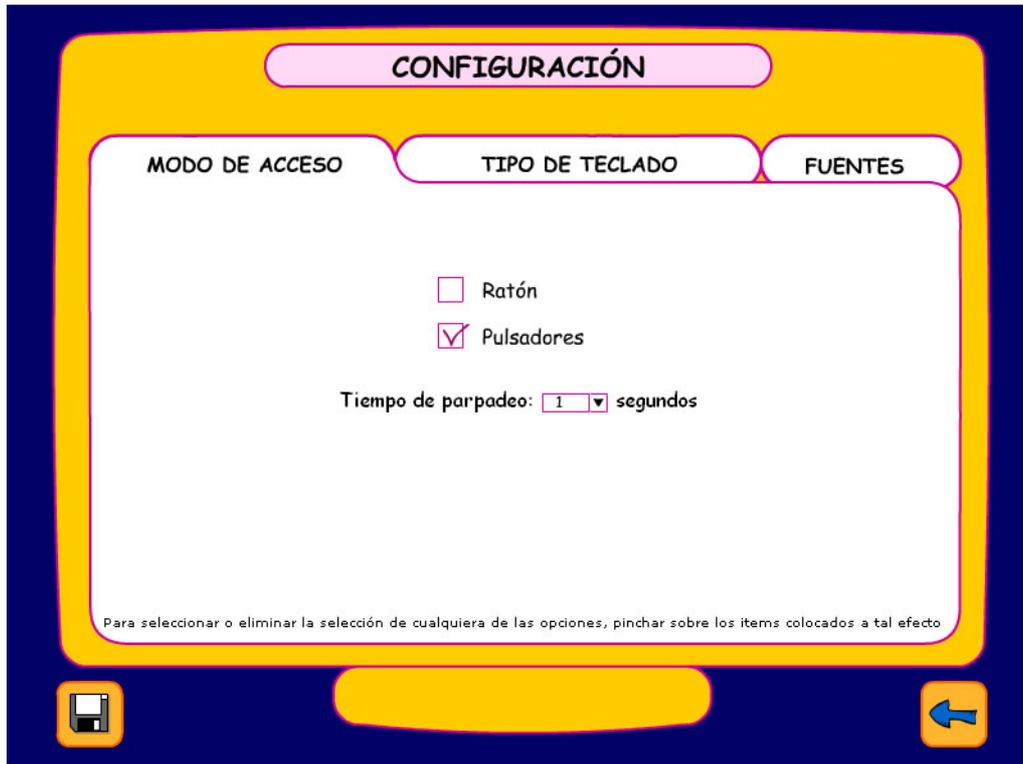
El alumno accede a las distintas actividades de **un modo secuencial**. El aprendizaje es gradual y no puede acceder a una actividad sin haber realizado las actividades de un nivel anterior.



8. Realización de actividades de ALES II con pulsadores

Para realizar las actividades de ALES II con pulsadores previamente hay que configurar el modo de acceso a [Pulsadores](#).

Configuración del modo de acceso



Modo de acceso con pulsadores (tiempo de parpadeo: 1 segundo)

También hay que configurar el tiempo de parpadeo de los marcos de señalización de botones y objetos

Usuarios registrados

Tutor/logopeda/padres

El usuario tiene acceso a las distintas partes del Ales II, pudiendo navegar por todos los escenarios y realizar todas las actividades en cualquier orden.

Alumno (niño/niña)

El alumno accede a las distintas actividades de **un modo secuencial**. El aprendizaje es gradual y no puede acceder a una actividad sin haber realizado las actividades de un nivel anterior.



Ejemplo de realización (desde el principio y paso a paso) de una actividad (Puerta de la chimenea) con pulsadores

REGISTRARSE ▶

USUARIO

CONTRASEÑA

Recordar contraseña

ENTRAR ▶

DEMO ▶

Autenticación de usuarios

Hola TUTOR estás dentro de ALES II.
¿Qué quieres hacer?

◀ VOLVER

CONFIGURAR ▶

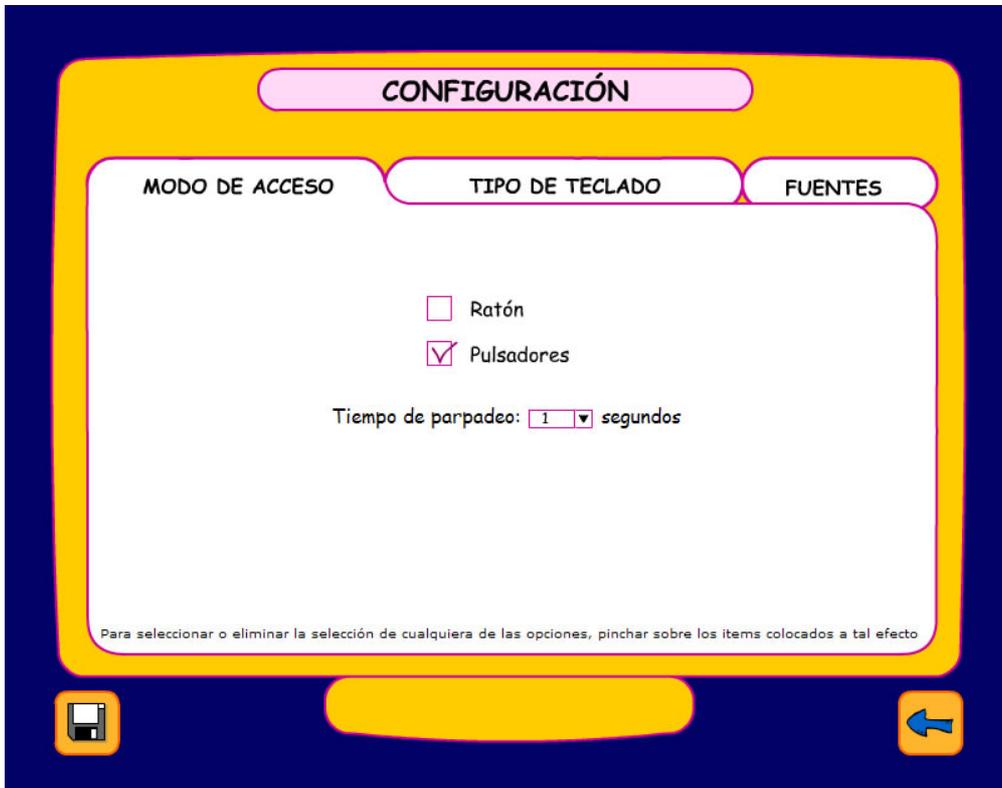
Gestión usuarios ▶

ENTRAR ▶

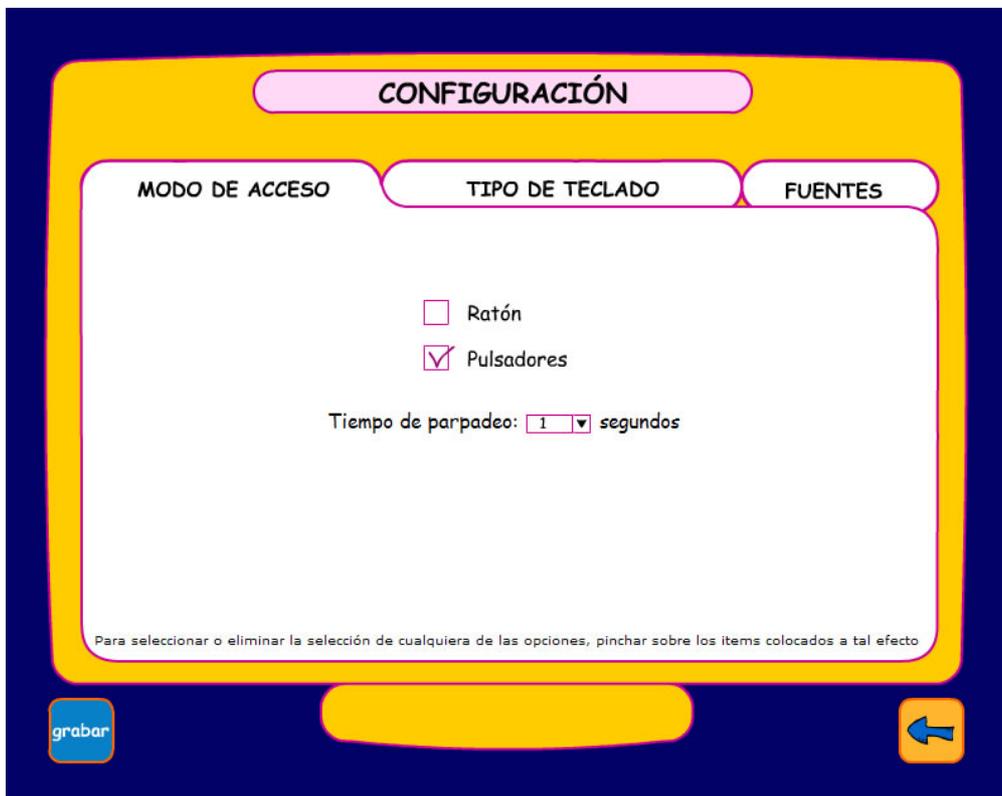
Configuración de la aplicación



Ejemplo de realización (desde el principio y paso a paso) de una actividad (Puerta de la chimenea) con pulsadores



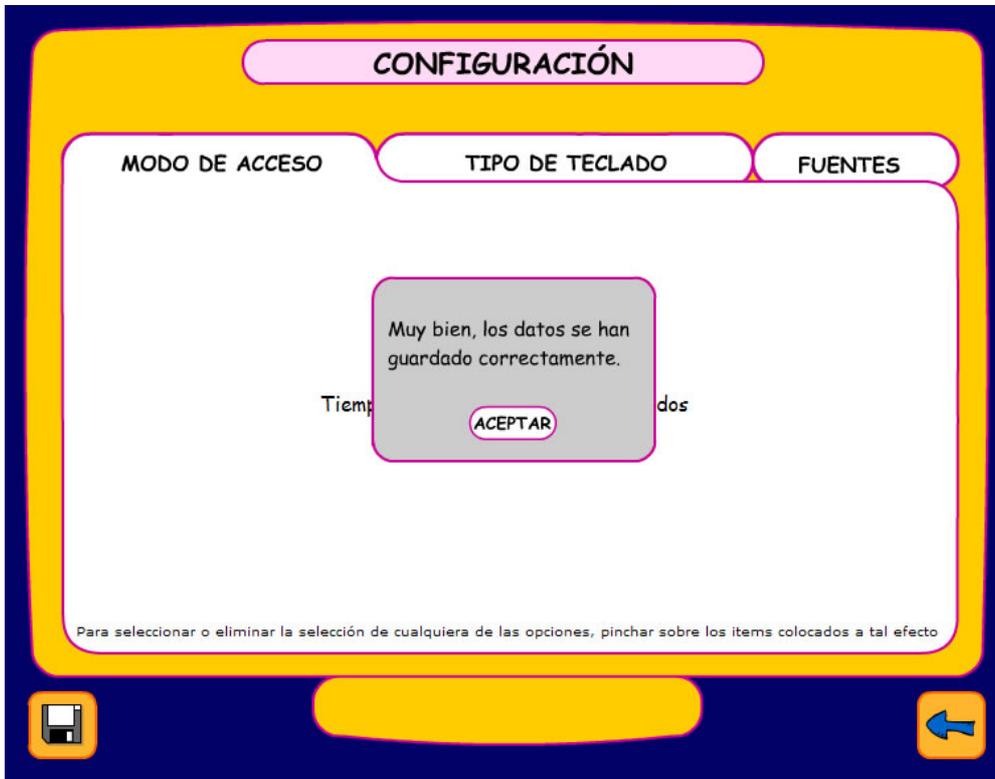
Configuración del modo de acceso



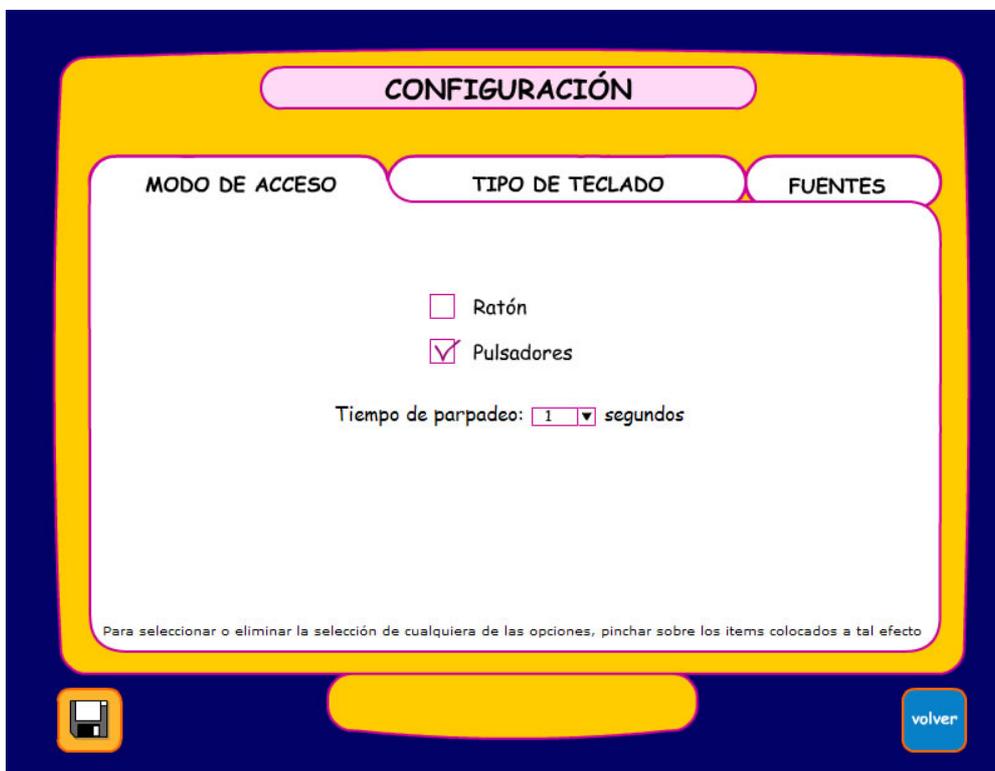
Grabación del modo de acceso



Ejemplo de realización (desde el principio y paso a paso) de una actividad (Puerta de la chimenea) con pulsadores



Confirmación de la grabación de nueva configuración



En azul, el botón para volver a la pantalla de entrada en las actividades



Ejemplo de realización (desde el principio y paso a paso) de una actividad (Puerta de la chimenea) con pulsadores



Remarcado en azul, el botón para entrar en las distintas parte de ALES II



Remarcado en amarillo, el enlace mediante el que se accede a "La casa"



Ejemplo de realización (desde el principio y paso a paso) de una actividad (Puerta de la chimenea) con pulsadores



Remarcado en amarillo, el enlace mediante el que se accede al "Semisótano"



Remarcado en amarillo, el enlace mediante el que se accede a la actividad "Puerta de la chimenea"



Ejemplo de realización (desde el principio y paso a paso) de una actividad (Puerta de la chimenea) con pulsadores



Remarcado en amarillo, el icono "saltar animación"



Remarcado en rojo, el icono "ayuda"



Ejemplo de realización (desde el principio y paso a paso) de una actividad (Puerta de la chimenea) con pulsadores



Remarcado en rojo, la "cuna" que rima con la "luna"



Remarcado en rojo, el icono "puerta" mediante el que salir de la actividad

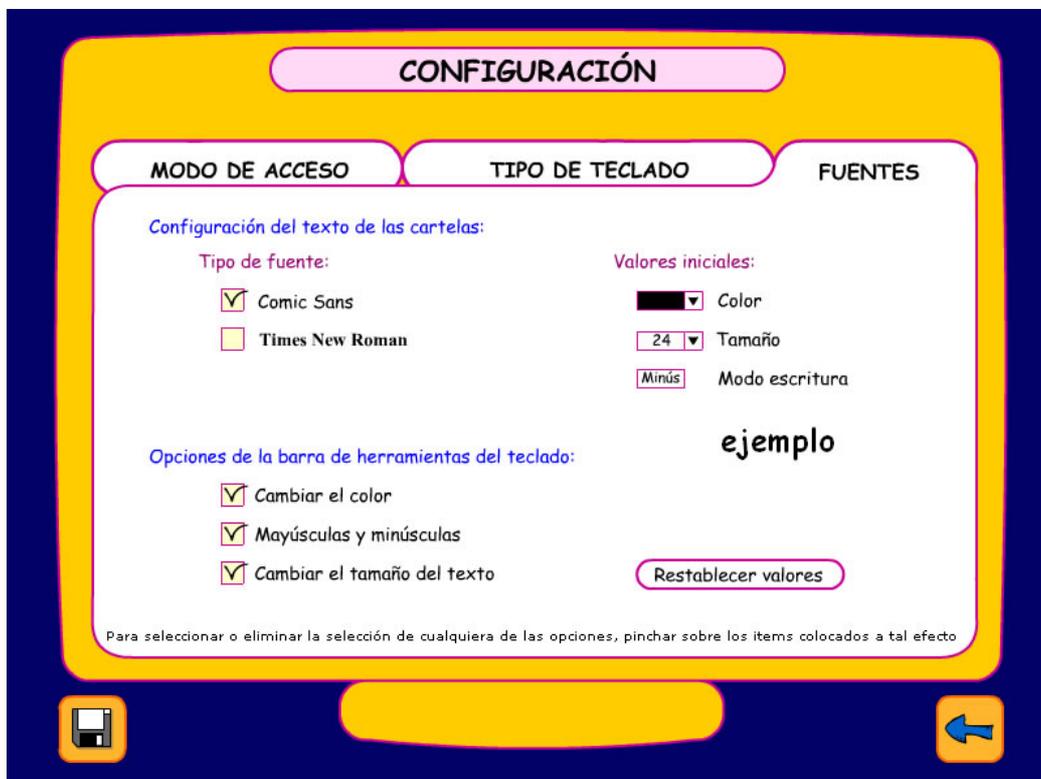


9. Realización de actividades de ALES II con pulsadores y con el teclado virtual

MUY IMPORTANTE

Si se deja la **configuración por defecto**, en cada actividad aparecerán las teclas propias de esa actividad. Obsérvese que, en el proceso de aprendizaje, en cada actividad se van introduciendo progresivamente nuevas letras, lo que la aplicación hace de modo automático. **En caso de seleccionar una configuración distinta a la existente por defecto, estas teclas serán las que aparezcan en todas las actividades mientras la nueva configuración no se cambie o se restablezca la configuración por defecto.**

Título



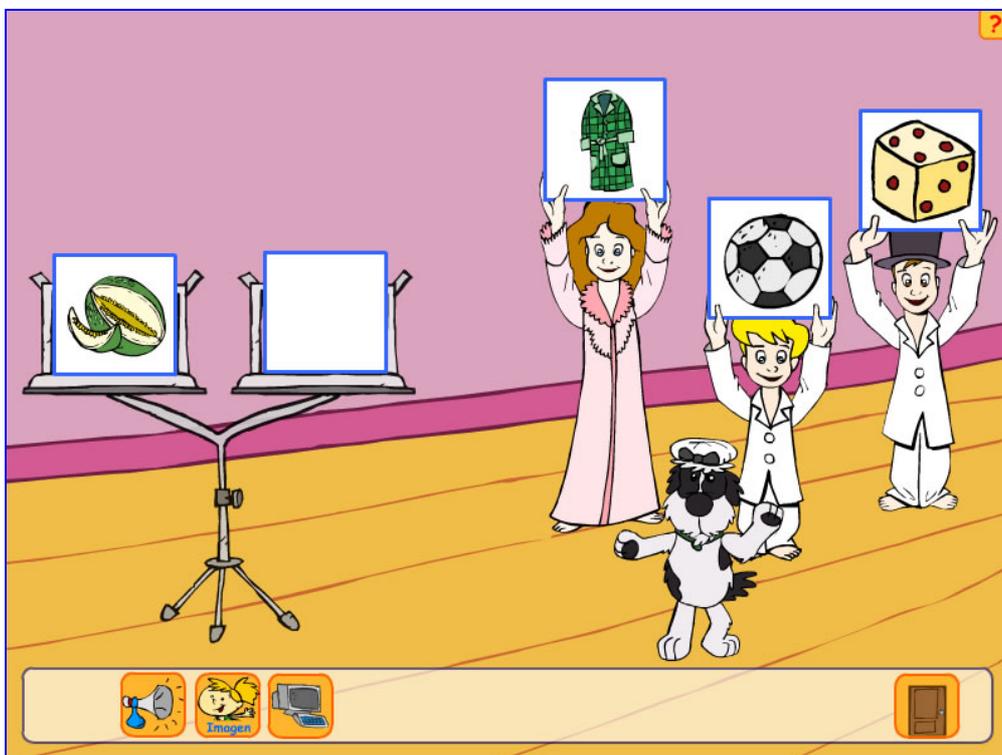
Para restablecer la **configuración por defecto**, haga clic en "**Restablecer valores**" y grábela haciendo clic en el icono del "**disquete**"



Ejemplo de realización de una actividad (**Atril**) con pulsadores



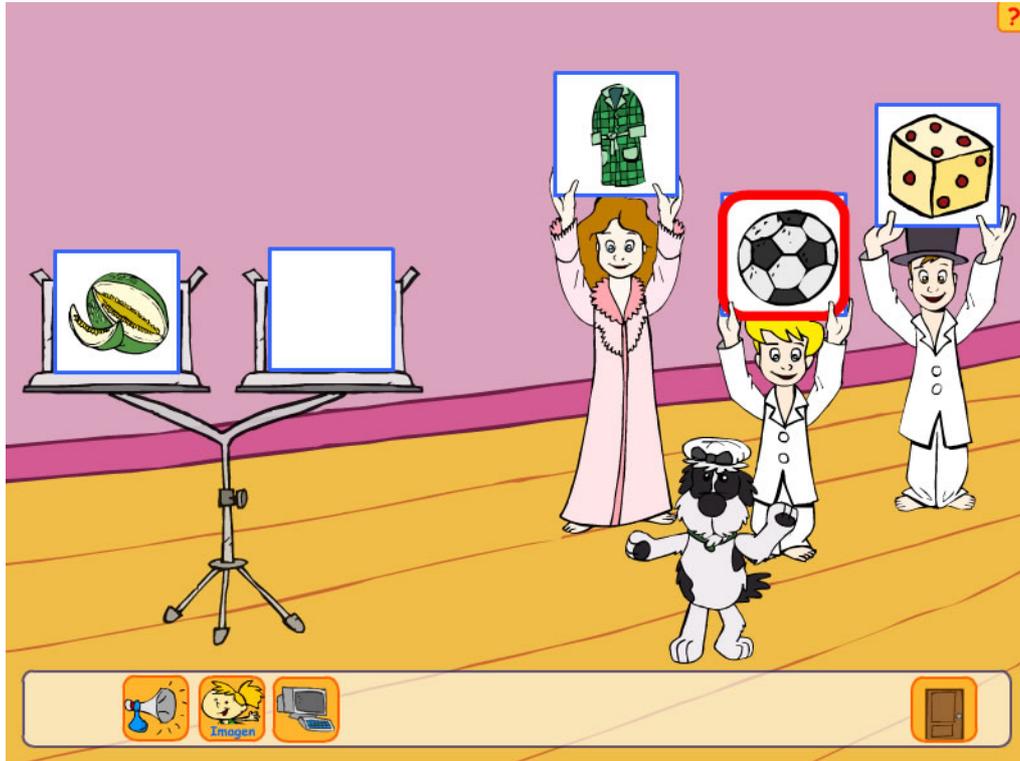
Actividad del **Atril** (Dime qué rima con: melón...)



Sobre el atril el **melón**. En las cartelas sostenidas por los niños, tres objetos diferentes, entre ellos el **balón** con el que rima **melón**.



Actividad del **Atril**



Remarcado en rojo, el "balón" que rima con "melón"



Remarcado en rojo el "icono del ordenador" mediante el que se accede "teclado virtual" para las actividades de escritura. Obsérvese que la aplicación, en modo pulsadores, realiza un barrido remarcando en rojo tanto los iconos de la barra de herramientas como los posibles objetos a seleccionar.



Funcionamiento del barrido

El barrido se realiza por niveles, del nivel superior hasta llegar al nivel inferior donde se seleccionará la tecla o icono de la barra de herramientas deseado. Hay cuatro niveles.

En el nivel 1 hay dos bloques principales, el de las teclas del teclado y el de la barra de herramientas.

En el nivel 2 las teclas del teclado se dividen por filas, en función siempre de las teclas activas que se hayan indicado o de las teclas que contengan las actividades en su defecto. En el caso de la barra de herramientas se pasa directamente al último nivel, donde se recorre cada icono.

En el nivel 3 cada fila se dividirá en dos bloques siempre y cuando el número de letras activas sea mayor que 3. En caso contrario se pasará directamente al nivel inferior siguiente.

En el nivel 4 cada uno de estos bloques se divide en teclas.

Siguiendo la estructura explicada en el punto anterior el barrido funciona de la manera siguiente:

- El tiempo de iluminación de teclas o remarcado de iconos y objetos a seleccionar será el indicado en el módulo de configuración.
- El usuario irá navegando, introduciéndose en cada nivel mediante clics de pulsador hasta llegar al nivel inferior donde se seleccionará la tecla (letra o signo de puntuación), el icono de la barra de herramientas correspondiente o el objeto correspondiente a la actividad. Una vez seleccionada tecla, icono u objeto el barrido se reinicializa de nuevo. Esto permite, en el caso de actividades de escritura, poder seleccionar la tecla retroceso lo que facilita el borrado de caracteres seleccionados por error.
- Dentro de cada nivel el barrido se realiza dos veces a partir del último clic de pulsador realizado y siempre y cuando no se realice ningún nuevo clic con el pulsador. Pasadas estas dos veces el barrido pasa al nivel inmediatamente superior, llegando en caso de no realizarse clics al nivel superior total. El barrido se quedará en este caso parado esperando un nuevo clic de pulsador que lo reinicie.



Actividad del **Atril**: realización mediante el **teclado virtual** y **pulsadores**



Detalle del barrido. Nivel 1 (1): parpadeo del teclado



Detalle del barrido. Nivel 1 (2): parpadeo de los iconos de la barra de herramientas



Actividad del **Atril**: realización mediante el **teclado virtual** y **pulsadores**



Detalle del barrido. Nivel 2 (1).



Detalle del barrido. Nivel 2 (2).



Actividad del **Atril**: realización mediante el **teclado virtual** y **pulsadores**



Detalle del barrido. Nivel 2 (4).



Remarcado en rojo, el icono "validar" mediante el que se valida la palabra "balón" que se acaba de escribir con el teclado virtual utilizando los pulsadores.



I. ALES II	1
II. EL FRONT- END DE ALES II	2
1. Estructura.....	2
La casa	3
El vuelo	5
La isla	7
Cuento	9
2. Relación de escenarios, de escenas y de actividades asociadas	10
LA CASA.....	10
EL VUELO.....	10
LA ISLA.....	11
3. Acceso	14
Como usuario anónimo.....	15
Como usuario registrado	17
Registro en línea	17
Configurar /Gestión de usuarios	18
Recordar contraseña	19
4. Gestión de usuarios	19
Gestión de alumnos	20
Modificar datos (tutor)	21
Modificar datos (alumnos).....	22
Gestión del aprendizaje de los alumnos por su tutor	23
Observaciones del tutor a cada una de las actividades realizadas por el alumno.....	24
5. Configuración de ALES II	25
Configuración del "Modo de Acceso"	25
Configuración del "Tipo de Teclado"	26
El teclado virtual de Ales II	26
Tipo de teclado (configuración)	29
Configuración de las fuentes tipográficas de los diálogos, los mensajes y las ayudas de las actividades de ALES II	32
Configuración por defecto de ALES II	34
6. Las actividades de enseñanza aprendizaje de ALES II	35
Estructura de una actividad tipo	35
Realización de una actividad tipo	35
Puerta de la chimenea.....	35
7. Acceso a las actividades con ratón	38
Usuario anónimo (modo DEMO).....	38
Usuarios registrados	38
8. Realización de actividades de ALES II con pulsadores	39
Configuración del modo de acceso	39
Usuarios registrados	39
9. Realización de actividades de ALES II con pulsadores y con el teclado virtual....	47
Funcionamiento del barrido	50