



Guía para Formadores

Índice

Introducción	02
¿Cuáles son los desafíos a los que se enfrenta EDysGate?	02
¿Por qué utilizar los Juegos de Aprendizaje?	04
¿Quién puede beneficiarse de los Juegos de Aprendizaje?	04
Visión general de las áreas	04
Anexo 1	09
Vision general de los Juegos de Aprendizaje	
Anexo 2	17
¿Cómo usar la web?	
Introducción	
Estudiantes	
Formadores	

Introducción

El proyecto EDysGate ha desarrollado una serie de módulos formativos basados en Internet (Juegos de Aprendizaje) y especialmente adaptados a jóvenes con dislexia. Ésta Guía está dedicada a formadores, jefes y administradores. El proyecto EDysGate ha sido desarrollado con el apoyo de la Comisión Europea.

Los socios del proyecto son los siguientes:

- E-Learning concepts Rietsch KEG - Austria
- CREA - Confederación de Empresarios de Aragón - España
- Ibis Creative Consultants Ltd – Reino Unido
- Havredal gl. Skole - Dinamarca
- Verein Spunk - Austria
- CEC - Continuous Education Centre Technical University – Varna, Bulgaria
- SUELL Team ApS – Dinamarca

¿Cuáles son los desafíos a los que se enfrenta el proyecto EDysGate?

Mucha gente percibe la dislexia sólo como una dificultad en la lectura y la escritura. Sin embargo, los problemas que causan estas dificultades también tienen un impacto en muchos otros aspectos de la vida diaria. Los ejercicios basados en Internet pueden ayudar a entrenar habilidades específicas de las personas con dislexia. Existen numerosos ejercicios de este tipo, sin embargo, la mayoría de ellos se centran en niños y no en adultos jóvenes. A los adultos jóvenes con dislexia no les gustan éstos ejercicios debido a

su carácter infantil o porque les parecen irrelevantes. El desafío ha sido proporcionar un contenido que fuera estimulante y atractivo para estos usuarios.

¿Qué es un Juego de Aprendizaje?

El proyecto EDysGate ha proporcionado un ambiente de aprendizaje altamente motivador y estimulante dirigido a una serie de aptitudes que se sabe son importantes para los adultos jóvenes con dislexia. Trata siete áreas de especial importancia para desarrollar las aptitudes profesionales. Las áreas se dirigen tanto a la estimulación directa como a la indirecta. Éstas áreas son las siguientes: **(1)** Discriminación visual, **(2)** Memoria visual, **(3)** Secuencia visual, **(4)** Discriminación auditiva, **(5)** Memoria auditiva, **(6)** Secuencia auditiva y **(7)** Posición espacial (por ejemplo, delante, detrás, derecha, izquierda).

Los ejercicios han sido diseñados para que sirvan para todas las personas independientemente del lugar geográfico en que se encuentren. Se han desarrollado con la colaboración de grupos de formadores, así como con personas con dislexia. EDysGate ha llevado a cabo experiencias piloto en Reino Unido, España, Bulgaria, Dinamarca y Austria.

¿Por qué utilizar los Juegos de Aprendizaje?

El principal propósito a la hora de utilizar los Juegos de Aprendizaje es desarrollar las aptitudes profesionales de los jóvenes con dislexia e incluso mejorar su capacidad de lectura y escritura. Los formadores deben poseer material educativo con un nuevo enfoque para utilizarlo en la formación. Los juegos EDysGate no son sólo juegos “normales” que se encuentran en Internet, por lo que no deben ser presentados como tales. Es necesario resaltar el hecho de que en los Juegos de Aprendizaje, los estudiantes pueden desarrollar sus aptitudes jugando. Los Juegos de Aprendizaje se han de utilizar en la formación, pero también pueden ser utilizados en su tiempo libre.

Los Juegos de Aprendizaje están diseñados para motivar y captar a los estudiantes. Así, utilizando los Juegos de Aprendizaje se obtiene una fuente de enseñanza motivadora y se prepara a los estudiantes a aprender.

¿Quién puede beneficiarse de los Juegos de Aprendizaje?

Los **adultos jóvenes con dislexia**, por ejemplo, al finalizar sus estudios en la escuela, en la formación vocacional, en la universidad, al comienzo de la carrera profesional, etc.

Formadores que trabajen con adultos jóvenes con problemas de dislexia.

Visión general de las áreas

Estas áreas han sido elegidas sobre la base de una investigación que sugiere que estimularán partes del cerebro que se encuentran activas en numerosas actividades, incluyendo la lectura. Esto significa que el desarrollo de

estas aptitudes puede ayudar a mejorar la capacidad de lectura y escritura. Esto puede ser posible, porque las capacidades de lectura y de escritura no son capacidades separadas cada una en una parte del cerebro. La lectura utiliza una serie de procesos del cerebro y si estimulamos las áreas clave, los enlaces neurológicos se desarrollarán y serán más receptivos al aprendizaje, incluyendo el aprendizaje de la lectura. Por ejemplo, muchas personas con dislexia tienen problemas para reconocer ciertas palabras, confunden dos palabras similares visualmente. Mediante entrenamiento en la discriminación visual, ésta dificultad debería reducirse. Las siguientes explicaciones proporcionan un resumen básico de las áreas de habilidades que este proyecto espera tratar.

(1) *Discriminación auditiva*

La discriminación auditiva trata de distinguir entre dos o más sonidos. La discriminación de sonidos generalmente se desarrolla a una edad temprana. Muchas personas con dislexia reconocen que han sufrido infecciones de oído en etapas clave para el desarrollo de su capacidad para distinguir sonidos. Como consecuencia, la discriminación auditiva a largo plazo puede haber sido afectada dado que no eran capaces de distinguir las pequeñas diferencias cuando las trayectorias neurológicas estaban desarrollándose. A menudo, las personas con dislexia parece que no tienen problemas en un ambiente tranquilo. Sin embargo, pueden tener dificultades distinguiendo sonidos donde hay varias fuentes de sonido, por ejemplo, cuando un jefe está hablando en una empresa donde hay mucho ruido. Esto se oculta generalmente cuando ellos pueden suponer el significado por el contexto de la frase. Algunos tienen dificultades a la hora de distinguir la diferencia entre los sonidos de las vocales o fallan al oír el sonido final claramente. Estas dificultades raramente son patentes en la evolución del día a día, pero puede notarse en la ortografía.

(2) Memoria auditiva

La memoria auditiva puede considerarse como el número de datos que la memoria puede almacenar, y generalmente se ve como una función de almacenamiento y recuperación secuencial. Mientras que podemos estar limitados a la hora de aumentar dicha memoria (del mismo modo que no se puede desarrollar ninguna persona para ser un corredor de maratón olímpico, ya que tenemos que poseer una habilidad intrínseca para ello), es posible enseñar estrategias implícitas y explícitas. De este modo, no se puede recordar mucho más, pero se pueden agrupar cosas conjuntamente de manera que aparentemente podamos recordarlas mejor. Estas estrategias pueden ser aplicadas en áreas tan diferentes como escribir números de teléfonos o tomar notas en una clase.

No obstante, también son importantes en tareas en las que las comparaciones se requieren implícitamente, tales como las analogías que requieren comparar partes de palabras. Por ejemplo, la capacidad de rimar palabras es importante para el desarrollo de las capacidades de lectura y escritura. Pero si no se es capaz de recordar una palabra en la memoria auditiva durante un tiempo largo hasta que se encuentra la palabra que rima, las capacidades de lectura y escritura se verán afectadas.

(3) Secuencia auditiva

En muchos casos necesitamos no sólo recordar los eventos, sino también ordenar la secuencia en la que han ocurrido.

Cambiar el orden sobre quién dijo qué a quién hace que cualquiera pueda confundirse. Sin embargo, éste es el tipo de problema que algunas personas con dislexia sufren. Las tareas que se presentan aquí proporcionan una simulación sobre los procesos auditivos y permiten al estudiante tener la

oportunidad de desarrollar sus capacidades para recordar secuencias. La mejor forma para que un corredor olímpico de maratón pueda entrenar es corriendo maratones. De la misma manera, la mejor forma para que una persona con dislexia mejore sus capacidades de secuencia auditiva es practicando dichas capacidades.

(4) Discriminación visual

La discriminación visual se refiere a la capacidad de distinción entre dos o más imágenes, presentadas al mismo tiempo o una detrás de la otra. Esta capacidad es importante, ya que necesitamos distinguir diferentes formas para reconocer palabras. Los niños crecen y comienzan a construir relaciones entre sonidos, palabras o letras, por lo que perfeccionan el proceso y pueden discriminar entre cada vez más pequeñas diferencias. Pero sólo notan las diferencias entre “formas” de palabras al nivel en el que pueden formar dichas asociaciones y reconocen que son diferentes. Dado que las personas con dislexia tienen problemas con la lectura, no reciben una exposición repetida a las formas de las palabras, y por tanto, no tienen un mapa mental claro de las pequeñas diferencias entre palabras. Ni siquiera pueden construir relaciones entre los citados patrones repetidos y los sonidos asociados. Así por ejemplo, pueden confundir visualmente palabras similares.

(5) Memoria visual

Existen numerosos tipos de memoria visual, pero los que trabajarán son aquellos que están asociados a las capacidades de lectura y escritura. Esta parte se centrará en reconocer la forma y retenerla de alguna manera en la memoria a corto plazo, y luego transferirla a la memoria a largo plazo. También se tendrá en cuenta la recuperación de la imagen. Existen dos formas de desarrollar la memoria: a) estimular el desarrollo de rutas neuronales mediante la

exposición a determinadas tareas, y b) desarrollar las estrategias visuales que permiten aumentar la capacidad de almacenamiento. Al nivel más básico, esto mejorará la capacidad de copiar de la pizarra, pero también deberá mejorar la capacidad de reconocer, recordar y retener aquellas palabras que no tienen una ortografía normal.

(6) Secuencia visual

La secuencia visual, tal y como sugiere la expresión, se refiere a la presentación de información visual en una línea de tiempo. Normalmente, cuando vemos una escena, podemos percibir distintas cosas al mismo tiempo, contrariamente a lo que pasa en las conversaciones, donde las palabras vienen unas detrás de las otras – es decir, se desarrollan en una línea de tiempo. La secuencia visual se refiere al almacenamiento y retención de imágenes visuales en el mismo orden en el que fueron percibidas. Estas capacidades van más allá de las capacidades de lectura y escritura. Pueden incluir recordar cosas en el orden en el que fueron mostradas, así como la capacidad de desarrollar una historia escrita exponiendo los eventos tal y como son “vistos” en el cerebro.

(7) Posición espacial

Muchas personas con dislexia tienen problemas con la percepción espacial, y en particular, a la hora de expresarse en términos de relaciones móviles. Por ejemplo, “arriba” es claramente una posición fija. Pero si dos personas están cara a cara, lo que es la izquierda para una persona, no lo es para la otra. Practicando estas áreas, las ideas llegan a ser más fijas. Algunos de los juegos intentan utilizar el movimiento físico (mejor que un movimiento virtual) como una opción, por ejemplo, moviendo el pie en una colchoneta de baile.

Anexo 1

Visión general de los Juegos de Aprendizaje

Juegos de Aprendizaje	Comentarios
-----------------------	-------------

Discriminación auditiva

Entonación	
Rima	
Iniciales	
Intervalo	
Nombres	
Nombres de ciudades	
Sonidos musicales	
Ritmo	
Ruidos	
Imágenes acústicas	
Grandes almacenes	
Aeropuerto	
Calle	
Restaurante	
Cine	

Memoria auditiva

Idéntico sonido	
Tonos	
Ruido de tráfico Ritmo de percusion	
Nombres	
Nombre de ciudades	
Sonido compatible	
Tonos de móviles	
Ruido de tráfico	
Instrumento musical	
Nombres	
Nombres de ciudades	
Pares de ritmo	
Pares de sonidos de palabras	
Imágenes acústicas	
Grandes almacenes	
Aeropuerto	
Calle	
Restaurante	
Cine	

Secuencia auditiva

Pregunta sobre una historia	
Haz tu bolsa	
Alineación de imágenes y sonidos	
Supermercado	
Llegando a casa 1	
Llegando a casa 2	
Ruido de tráfico 1	
Ruido de tráfico 2	
Desarrollar una secuencia	
Ruidos 1	
Ruidos 2	
Ruidos 3	
Sonidos musicales 1	
Sonidos musicales 2	
¿Hablas Klingon?	
Lección 1	
Lección 2	
Lección 3	
Lección 4	
Lección 5	

Memoria visual

Idéntica imagen	
Zapatillas	
Calzado	
Camisetas 1	
Camisetas 2	
Marcas de coches	
Imágenes compatibles	
Coches	
Camisetas	
Letras	
Caracteres	
Calzado	
Chino	
Letra inicial del objeto	
Encuentra el objeto	
Vuelta en globo 1	
Vuelta en globo 2	
Viaje en barco 1	
Viaje en barco 2	
Viaje en barco 3	
Letras desordenadas	

Market	
Bücher	
Libro	
Ønsker	
Totschki	

Discriminación visual

Encuentra las diferencias	
Amor eterno	
Fuerte y bonito	
Dibujo manga	
Letras y símbolos	
Pie sensible	
Imagen en imagen	
Pintura de los estudiantes de Havredal	
Graffiti	
Collage de texto	
Arte	
Planta del pie	
Encuentra la imagen	
Paisaje	
Caras	

Mirillas	
Caracteres	
Caracteres truncados	
Falta una imagen	
Bicicleta	
Motivos florales	
Graffiti	
Boda	
Cuerpo humano	
Une los puntos	
Figura 1	
Figura 2	
Figura 3	
Figura 4	
Figura 5	

Secuencia visual

Conduciendo	
Árboles 1	
Árboles 2	
Árboles 3	
Publicidad 1	
Publicidad 2	
Haz tu bolsa	

Jeroglíficos	
Papiro1	
Papiro 2	
Papiro 3	
Papiro 4	
Papiro 5	
Klingon	
Mu'ghom 1	
Mu'ghom 2	
Mu'ghom 3	
Mu'ghom 4	
Mu'ghom 5	
Continuará	
Línea 1	
Línea 2	
Línea 3	
Línea 4	
Línea 5	

Posición espacial

Puzzle	
Monumento puzzle	
Atmósfera nocturna	
Graffiti de México	
Graffiti de España	

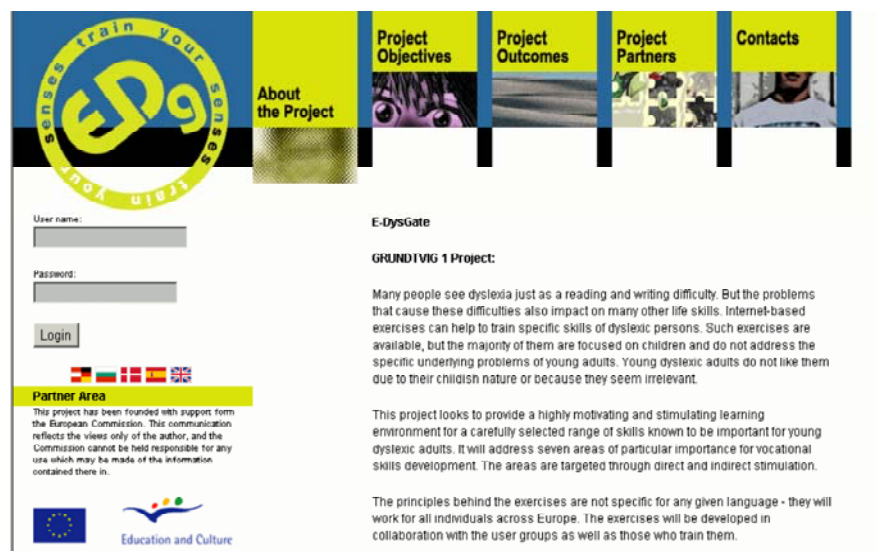
Máquina	
Puzzle giratorio	
Globo	
Arte	
Impresiones de Escocia	
Nostalgia	
Serpiente	
Lambada	
Juego de mesa	
Tangram	
Dinosaurio	
Corredor	
Camello	
Águila	
Cisne	

Anexo 2

¿Cómo usar la web?

Introducción

La dirección para acceder a los contenidos es la siguiente
<http://www.edysgate.org>



The screenshot shows the homepage of the Edysgate website. At the top, there is a navigation menu with links for 'Project Objectives', 'Project Outcomes', 'Project Partners', and 'Contacts'. Below the menu, there is a large circular logo with the text 'ED9' and 'train your senses'. The main content area features a login form with fields for 'User name:' and 'Password:', and a 'Login' button. To the right of the login form, there is a section titled 'E-DysGate' and 'GRUNDVIG 1 Project:' with a paragraph of text. Below the login form, there is a 'Partner Area' section with a disclaimer and logos for the European Union and Education and Culture.

Los visitantes pueden obtener información general sobre el proyecto EDysGate. La página principal se encuentra disponible en los siguientes idiomas: inglés, alemán, español, danés y búlgaro.

Los usuarios registrados tienen la posibilidad de iniciar la sesión y acceder a las páginas restringidas.

La página web tiene dos formas de operar: una para estudiantes y otra para los administradores.

Hay dos áreas diferentes: un área de juegos y el área de administración. Los estudiantes sólo pueden acceder al área de juegos.

El área de administración establece diferentes roles en la

web: estudiante y administrador. La administración se dirige a formadores y administradores.

Si el usuario que accede a la web es un estudiante, obtendrá acceso inmediato a los juegos. Si no, la pantalla inicial mostrada es la de administración.

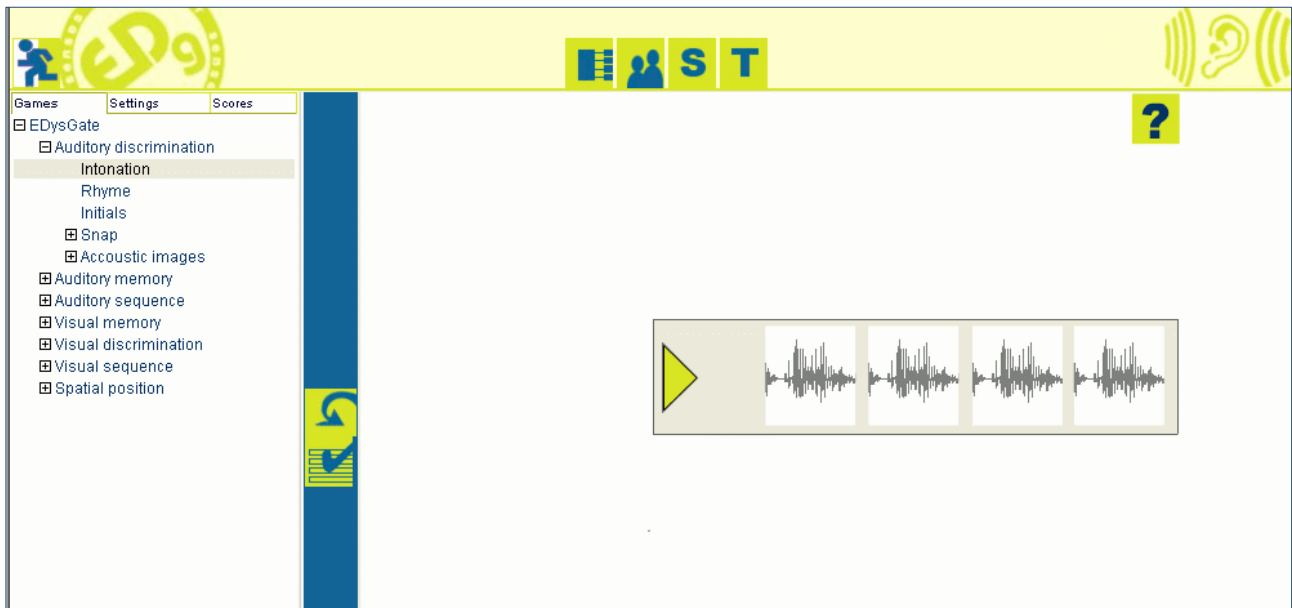
Estudiante

En el modo estudiante, la web sólo da acceso a los juegos y a la puntuación de estos. Cada usuario tiene asignado un rol que determina qué puede y qué no puede hacer en la web.

A los estudiantes sólo se les permite jugar a los juegos. Adquieren acceso directo a la página de juegos. Pueden seleccionar un juego para jugar y ver la puntuación lograda.

Pantalla de juegos

La pantalla de juegos contiene tres áreas principales: barra de herramientas, menú y área de juegos.



Barra de herramientas

La barra de herramientas tiene los siguientes botones:



Botón “Salir”- Presionando este botón, el usuario abandona el área restringida de la web.



Botón “Menú”- muestra o esconde el menú.



Botón “Foro”- permite a los usuarios acceder al foro de EdysGate.



“Cuestionario para estudiantes”- Este botón muestra el cuestionario con preguntas sobre las impresiones generales de los estudiantes con respecto a la web.



“Cuestionario para formadores”- El cuestionario para formadores contiene preguntas sobre las características de

la web desde el punto de vista de los formadores.

Menú



El apartado del menú está dividido en tres apartados: Juegos, Ajustes y Puntuación.

Juegos


Este apartado presenta una visión general de la estructura del juego. El usuario puede elegir un juego seleccionándolo del listado con el botón izquierdo del ratón.

Ajustes

El apartado permite al usuario cambiar su contraseña.

Puntuación

Se puede ver todo el historial de puntuación del juego seleccionado.

 **ATENCIÓN:** La puntuación sólo se genera si el juego ha sido finalizado. De lo contrario, no habrá información recogida sobre las actividades del usuario.

Área de juegos

El área de juegos es la parte más amplia de la pantalla. Presenta información sobre el juego seleccionado. Esta información difiere dependiendo del tipo de juego seleccionado:

Si se selecciona un grupo, aparecerá la representación visual de todos los juegos que forman el grupo;

Si se selecciona el juego, aparecerá información sobre el juego y el apartado de la ayuda, así como la opción de comenzar el juego. Algunas de las versiones nacionales disponen de información oral.

Si se comienza el juego, se mostrará éste en la pantalla.

Cuando se selecciona el juego de los apartados del menú, aparecerán dos botones adicionales:



Botón "Reanudar"- El botón reanuda el juego.



Botón "Cuestionario para jugadores"- El botón conduce a un cuestionario sobre las impresiones de los estudiantes con respecto al juego que han jugado.

Formadores

Si el usuario pertenece a uno de los siguientes grupos: formador, administrador o gerente, la pantalla inicial tras el inicio de la sesión es la pantalla de administración. Está organizada en apartados. Cada grupo de usuarios tiene un conjunto diferente de apartados. La apariencia de cada apartado puede diferir dependiendo del grupo de gestión al cuál pertenezca. Cada pantalla tiene un enlace directo a los

juegos “Ir a los juegos de aprendizaje” que abre una nueva ventana con la pantalla de juegos.

Los formadores son personas habilitadas a crear cuentas de estudiantes. Pueden asimismo, visitar las cuentas de los estudiantes para asistir a los estudiantes en el inicio de sus sesiones y para comprobar su puntuación.

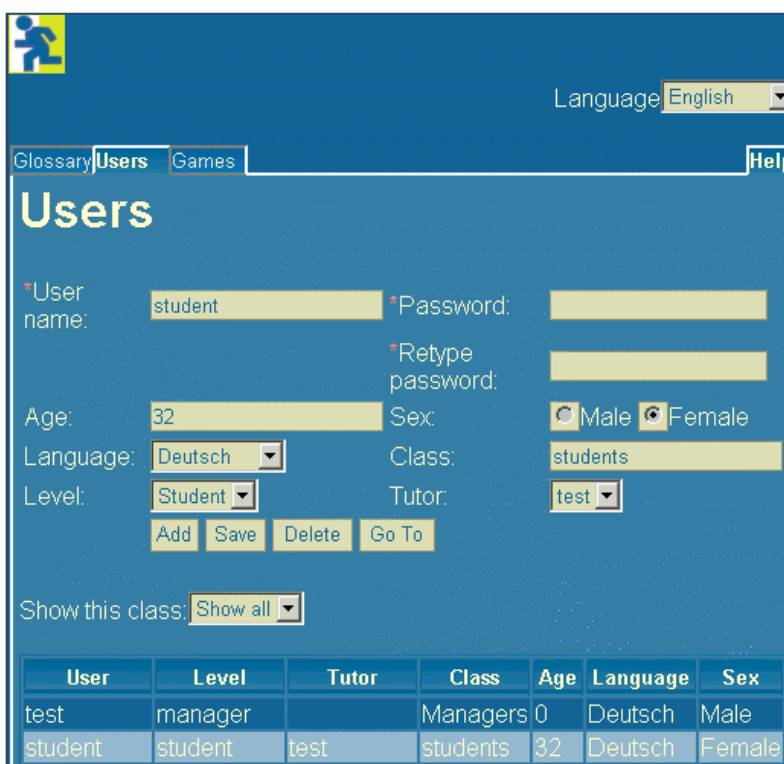
Pantalla de formadores

Importante: Esta ventana muestra los datos del usuario que ha iniciado la sesión.

La pantalla de formadores proporciona al usuario la posibilidad de gestionar sus grupos de estudiantes, así como de rellenar el “Cuestionario de formadores”. El cuestionario de formadores es el mismo que el que aparece en la pantalla de juegos cuando se utiliza el botón



Pestaña de usuarios



Language: English

Glossary **Users** Games Help

Users

*User name: student *Password:

*Retype password:

Age: 32 Sex: Male Female

Language: Deutsch Class: students

Level: Student Tutor: test

Add Save Delete Go To

Show this class: Show all

User	Level	Tutor	Class	Age	Language	Sex
test	manager		Managers 0		Deutsch	Male
student	student	test	students	32	Deutsch	Female

Cada usuario está definido con los siguientes datos: nombre de usuario, contraseña, edad, sexo, idioma y clase a la que pertenece.

Para introducir un nuevo usuario, se deben rellenar todos los datos marcados con “*”.


El botón “Añadir” añade la información del usuario a la base de datos.

El botón “Guardar” graba todos los cambios hechos por el usuario.

El botón “Ir a” muestra la ventana de juegos.

Importante: se refiere a la información del usuario seleccionado, no del usuario que ha iniciado la sesión, salvo que se trate de la misma persona.

Esta característica permite al formador ayudar al usuario a iniciar la sesión, o ver los resultados del usuario seleccionado.

 Ayuda: Es conveniente asignar una clase a cada usuario. Esto permite al formador poder ver sólo a los usuarios asignados a una clase. En el caso de que el número de usuarios sea grande, esto puede ahorrar tiempo a la hora de buscar un estudiante concreto.

El filtro de estudiante por clase se puede hacer utilizando el desplegable “Muestra esta clase”.

La parte más baja de la pantalla muestra una tabla que contiene los estudiantes asignados al formador que ha iniciado la sesión. La tabla muestra como máximo 10 filas. Si hay más de 10 estudiantes, la tabla puede desplazarse de arriba abajo con el botón de desplazamiento que aparece en la parte superior de la tabla.

Otra característica de la tabla es que permite al usuario acortar las filas en la tabla según la columna seleccionada. Esto se puede hacer pinchando en la columna de cabecera. Con la primera pulsación, las filas se ordenan en orden alfabético ascendente. Pinchando una segunda vez, el orden será descendente, y tras una tercera vez, la clasificación desaparece.

Uno puede pinchar en las cabeceras de más de una columna para obtener una clasificación simultánea de esas columnas.

Además, los gestores y los administradores tienen la posibilidad de establecer el nivel de usuario de un estudiante o de un formador, y de cambiar el formador para el usuario seleccionado.

Glosario

La pestaña correspondiente al glosario es visible para los gestores y los administradores. A continuación se enumeran las pestañas utilizadas en la web. Cada pestaña tiene un identificador único y una traducción.

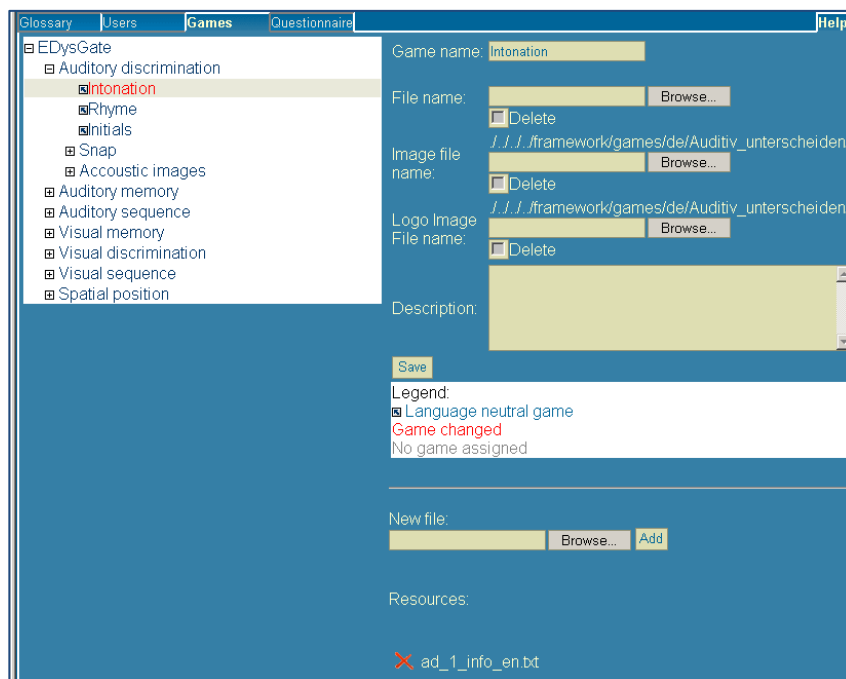
Si una frase no está traducida, aparecerá destacada en la parte superior de la tabla.

Para cada frase, expresión o palabra, se muestra el texto en inglés y su traducción.

Para traducir una frase o palabra, hay que pinchar en su fila y rellenar el texto en la ventana de diálogo. Después, hay que pinchar en “Entrar” o en el botón de “OK”.

El administrador tiene adicionalmente la capacidad de añadir nuevos idiomas y nuevas frases.

Pestaña de juegos



En este apartado el usuario puede modificar el contenido (no la estructura) del listado de juegos. El apartado contiene el listado de juegos, el formulario sobre los datos seleccionados y la fuente.

La parte que contiene los juegos muestra la distribución de estos en la web. Están agrupados en áreas y subáreas.

El usuario selecciona un juego y sus propiedades aparecen expuestas en el apartado relativo al formulario de datos.

El listado de juegos es visible en la parte izquierda de la pantalla y aparece en el idioma del usuario.

Se ha establecido un idioma por defecto que aparecerá al iniciar la web. En este caso, es el inglés. Primero, cada elemento se toma de cada idioma. Si el idioma del usuario tiene un elemento cargado, este elemento podrá utilizarse.

Ejemplo: Se ha cargado el juego “Entonación” en la sección del idioma inglés. Si no se ha descargado otra versión, todos los usuarios verán la versión inglesa cuando la visiten.

Si se hace una nueva versión del juego en español y se descarga, entonces los usuarios españoles verán la versión en español. Los usuarios de todos los demás idiomas verán la versión inglesa del juego.

Los otros elementos que se gestionan dependiendo de cada idioma son las imágenes asignadas al juego (dibujo y logos).

Cada elemento en el listado se describe por las siguientes propiedades:

Nombre del juego

El nombre del juego es el texto mostrado como una etiqueta. Puede representar un juego, un área o una sub-área.

Nombre del fichero

En este campo se puede seleccionar un archivo para su carga en la web. El archivo puede después mostrarse como un juego, o como una demostración asignada al elemento seleccionado. Si el juego se descarga, podrá verse en cualquier momento. Si no, aparecerá el juego del idioma que aparece por defecto, o si no hay asignado ninguno, entonces se mostrará una descripción del mismo.

Para borrar el archivo descargado, marcar el apartado “Borrar” y pinchar en “Guardar”.

Nombre de imagen

Representa el elemento situado en la estructura del área que se visualiza. Es posible cargar más de una imagen para un elemento. En este caso, las primeras dos imágenes de aquellas que han sido cargadas se utilizan para crear un efecto de “inicio”.

Para borrar todas las imágenes cargadas, marcar el apartado “Borrar” y luego pinchar en “Guardar”.

Fichero de logo

Es posible cargar una imagen que aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla.

Normalmente se usa para representar el área la que se sitúan los juegos. Se recomienda (aunque no es necesario) tener uno para los elementos del área y subárea en el listado de juegos.

Para borrar la imagen cargada, marcar el apartado “Borrar” y luego pinchar en “Guardar”.

Color de fondo

En éste apartado se puede introducir un color de fondo para el juego.

Observación: si el uso de los colores de fondo encuentra un uso más extensivo en la web, aparecerá la casilla de selección de diálogo.

Descripción

Es una descripción del elemento seleccionado mostrado en el área de juego que aparecerá cuando no se haya cargado ningún archivo.

Para grabar cualquier cambio realizado por el usuario, hay que pinchar en el botón “Guardar”.

Además de esto, el administrador tiene la capacidad de añadir y eliminar elementos en el listado de juegos.

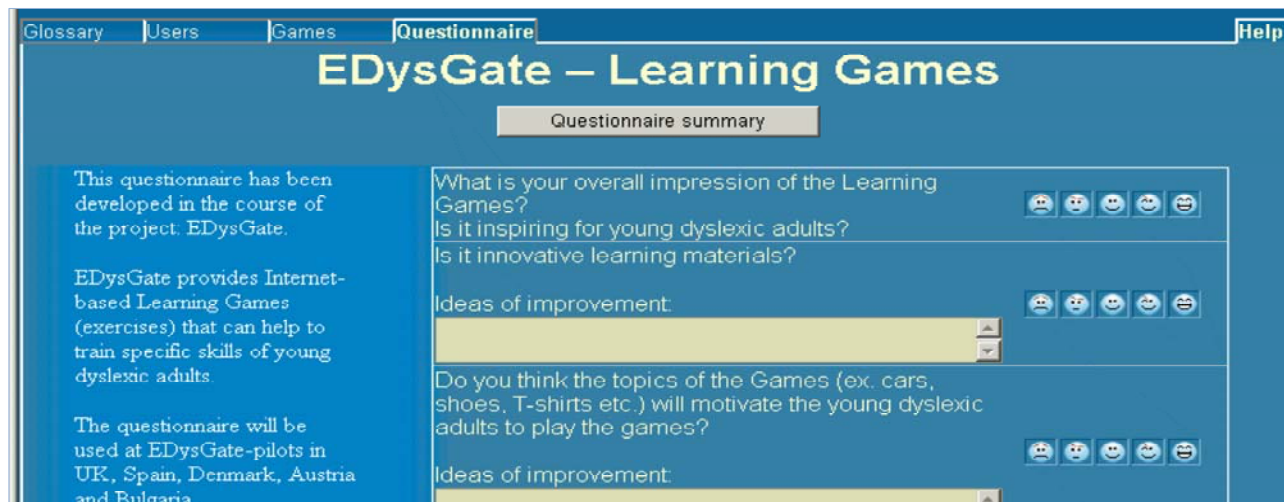
Recursos

Además de las propiedades descritas, cada juego puede tener un número de recursos asignados. Hasta ahora, el archivo de ayuda es sólo un archivo para los juegos.

Para descargar un archivo nuevo, hay que seleccionarlo con el botón del navegador y presionar en el botón de añadir.

Para eliminar el archivo de recursos, habrá que pinchar en la cruz roja situada al lado del nombre del archivo.

Cuestionario



Glossary | Users | Games | **Questionnaire** | Help


EDysGate – Learning Games


Questionnaire summary


This questionnaire has been developed in the course of the project EDysGate.


EDysGate provides Internet-based Learning Games (exercises) that can help to train specific skills of young dyslexic adults.


The questionnaire will be used at EDysGate-pilots in UK, Spain, Denmark, Austria and Bulgaria.


What is your overall impression of the Learning Games? 

Is it inspiring for young dyslexic adults? 

Is it innovative learning materials? 

Ideas of improvement: 

Do you think the topics of the Games (ex. cars, shoes, T-shirts etc.) will motivate the young dyslexic adults to play the games? 

Ideas of improvement: 

A través de esta pestaña, los formadores pueden acceder a sus propios cuestionarios.

En el lado izquierdo, hay una pequeña descripción del cuestionario. En el derecho, se encuentran las preguntas. Las caras sonrientes representan el grado de correspondencia entre la opinión del usuario y la pregunta. La situada en el extremo izquierdo 😞 representa la menor correspondencia, mientras que la del extremo derecho 😊 representa la correspondencia total.

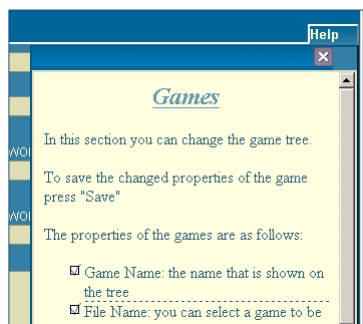
En los campos de texto, los tutores pueden introducir algún comentario.

Tras finalizar el cuestionario, hay que presionar el botón “Enviar” para almacenar la opinión de los estudiantes. Cada vez que se abre la página, sus contenidos se cargan desde la base de datos, por lo que los estudiantes pueden corregir sus datos.


El botón “Questionnaire summary” (Resumen del cuestionario) reproduce todos los contenidos en la base de datos del cuestionario hasta ese momento. Se trata de un cuestionario de información sin procesar. Si el usuario lo desea, puede copiar y pegar esta información en una hoja

de cálculo para su uso posterior.

Ayuda



Para cada pestaña en el interfaz de los tutores (excepto para el cuestionario), existe una pequeña página de ayuda para el usuario.

Para cerrar la página de ayuda, pinchar con el ratón en el botón .

Las páginas sólo aparecen en inglés.

Administradores

Los gestores tienen derechos adicionales que les permiten editar contenidos en la plataforma. Pueden crear cuentas de formadores o estudiantes. Son responsables de la apariencia de la plataforma en su propio idioma, incluyendo: los juegos, las imágenes asignadas a los juegos, descripciones, textos de ayuda, etc.

El administrador además de los derechos de gestión, puede cambiar la estructura de los juegos, puede observar a todos los usuarios y acceder a toda la base de datos.