



MANUAL DEL USUARIO

Actividades para dominar
las habilidades de escritura,
mecanografía y lectura

¿QUÉ ES ABC MAESTRO?

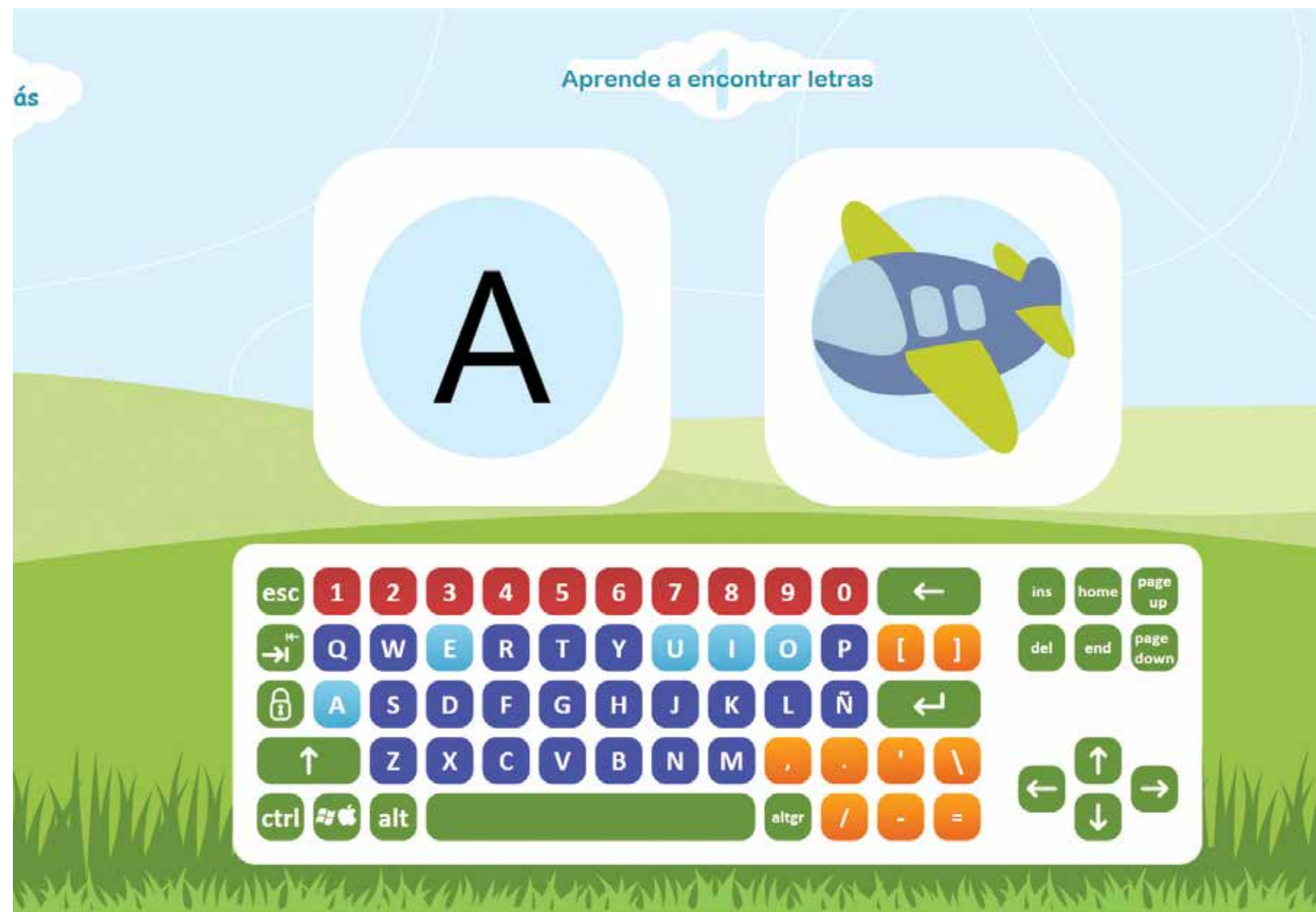
ABC Maestro es un software educativo y de rehabilitación para el dominio de las habilidades de escritura, mecanografía y lectura que complementa a la perfección el teclado Clevy. Incluye actividades para aprender letras, palabras y números. Las actividades refuerzan los métodos tradicionales de la alfabetización, pero con un enfoque más innovador e integral del aprendizaje, enseñando a utilizar el teclado.

Algunas de las ventajas de **ABC Maestro** son las imágenes claras y visualmente adaptadas, la posibilidad de relacionar la voz con las letras, números u otros símbolos de la pantalla (conectando imagen y sonido) y el fomento de la atención a lo que se escucha y a la comprensión del habla.

En los niveles iniciales de cada juego hay unos signos en el teclado virtual o plantillas escritas para la letra que aparece en el

círculo para ayudar a los usuarios en su aprendizaje. De esta manera, el usuario obtiene instrucciones precisas sobre dónde se encuentra la tecla que debe pulsar y cuándo debe hacerlo. El programa **ABC Maestro** ofrece ajustes personalizados que se adaptan completamente a cada usuario en función de sus necesidades. Las tareas se dividen en niveles, de los más fáciles a los más difíciles y, tras cada respuesta se proporciona el feedback adecuado.

El beneficio del aprendizaje de las letras en el teclado es evidente si se tiene en cuenta que incluso los usuarios con dificultades psicomotoras pueden participar en el proceso, ya que no se requieren habilidades grafomotoras previamente adquiridas, y el aspecto positivo del proceso es el aumento de la motivación y de la atención del usuario. El programa **ABC Maestro** está diseñado para ofrecer un aprendizaje más rápido a través del juego.



INSTALACIÓN DE ABC MAESTRO

Este manual es una guía completa para utilizar el programa ABC Maestro. En la primera parte, hay una explicación paso a paso para la descarga de Internet y la instalación y, en la segunda parte, se ofrece una visión general de las características del programa y las instrucciones de uso.

1. Vaya a www.abc-maestro.com y pulse el botón verde **“Try it for FREE”**, como se muestra en la siguiente imagen.

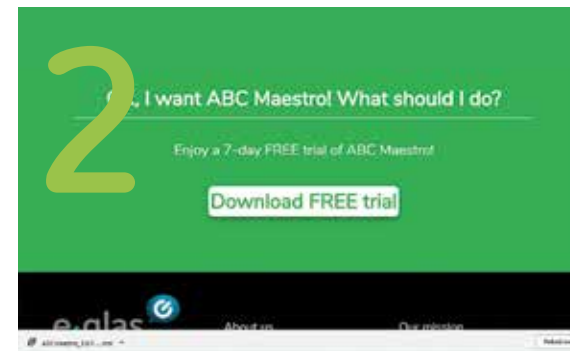
2. Tras pulsar el botón “Try it for FREE”, deberá pulsar el botón blanco **“Download FREE trial”** (número 1 de la siguiente imagen) para iniciar la descarga de Internet del archivo de instalación de ABC Maestro (número 2 de la siguiente imagen).

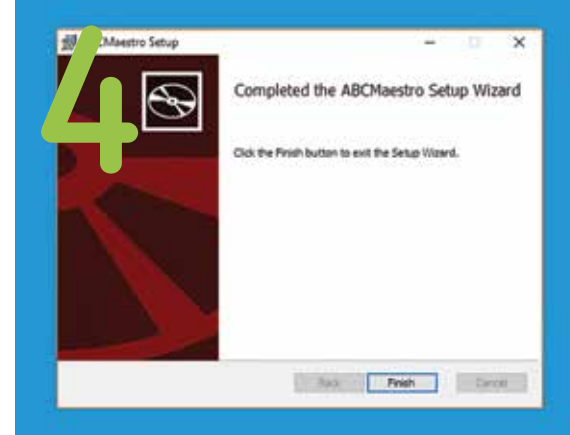
Tras completar el proceso de descarga del archivo de instalación, pulse la pestaña etiquetada de la esquina inferior izquierda (número 2 de la siguiente imagen) .*

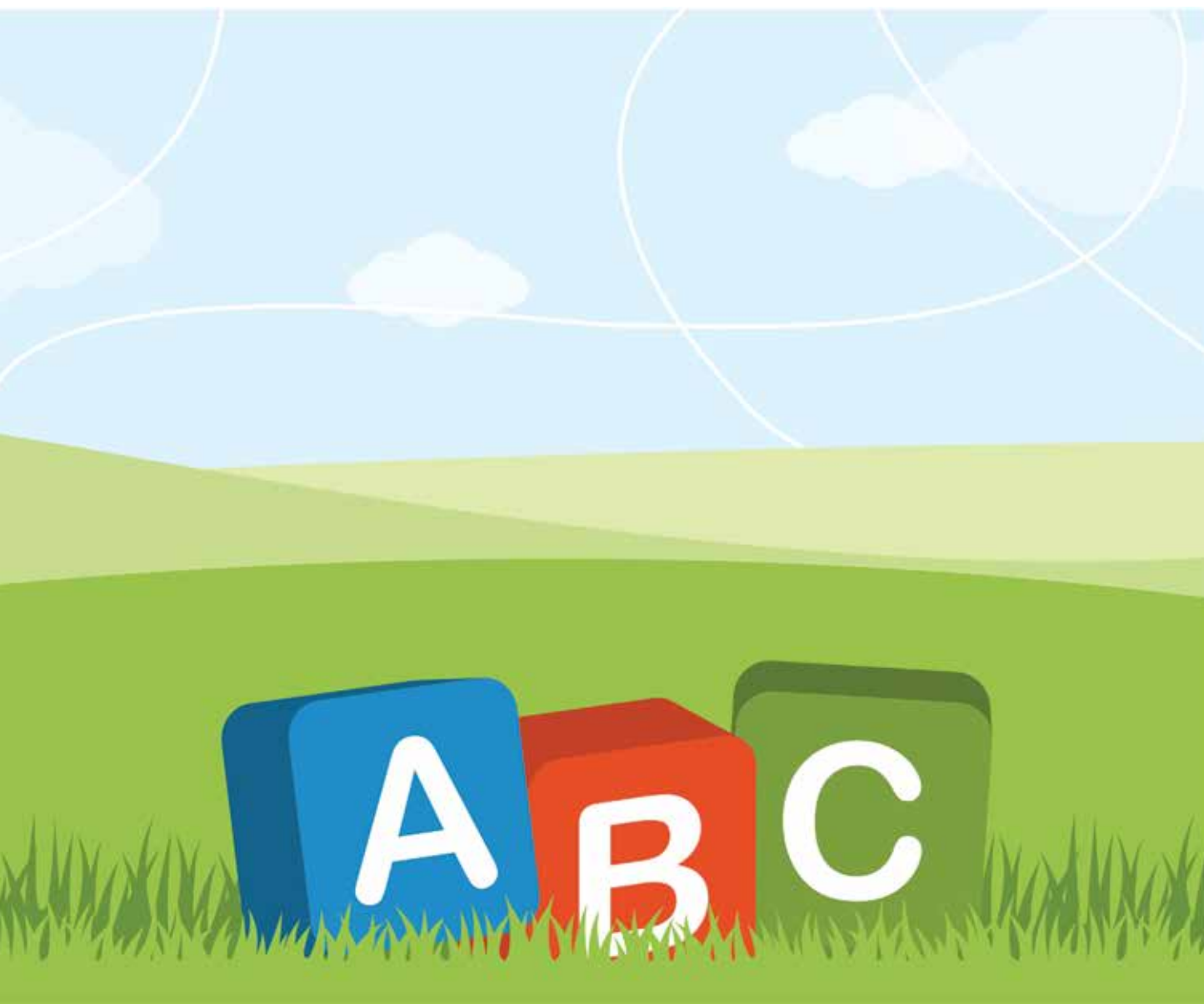
* Únicamente para usuarios del navegador

de Internet Google Chrome. Si utiliza otro navegador de Internet, deberá buscar el archivo de instalación de ABC Maestro en la carpeta de **Descargas** (o en otra carpeta, dependiendo de la configuración de su ordenador).

3. Después de ejecutar el archivo de instalación de ABC Maestro, se inicia la instalación. Seleccione la casilla de verificación de aceptación de la licencia y pulse **“Install”** (ver imagen siguiente). Tras completar la instalación, pulse **“Finish”** y se creará el icono ABC Maestro en su escritorio.







CÓMO UTILIZAR ABC MAESTRO

La siguiente imagen muestra la pantalla de inicio de ABC Maestro.

Pulse la nube **“Settings”** para acceder a otra página en la que encontrará la nube **“Register”** e introduzca el código de activación para obtener la versión completa de ABC Maestro.

El idioma predeterminado de ABC Maestro es el inglés, pero puede cambiar el idioma y la voz del programa en la nube **“Settings” (Configuración)**, así como cambiar los ajustes de visualización de pantalla.

También puede cambiar los ajustes de visualización de pantalla haciendo clic con el botón derecho del ratón del ordenador.

Pulse **“Comenzar”** para entrar en la página que se muestra en la siguiente imagen, donde podrá seleccionar los **juegos de aprendizaje de letras** (nube **“Letras”**), los **juegos de aprendizaje y deletreo** (nube **“Palabras”**) o los **juegos para aprender números** (nube **“Números”**).

NOTA: Pulse la nube **“Atrás”** para salir de un juego o grupo de juegos.



El programa ABC Maestro incorpora un **sistema de supervisión especial** que recompensa cada esfuerzo y cada intento que realiza el niño. De esta manera, el terapeuta, maestro o progenitor podrá utilizar etiquetas especiales para seguir el progreso del niño, así como el desarrollo de las habilidades de lectura, escritura y mecanografía.

Pulse la nube **“Logros”** para acceder a una página donde encontrará el sistema de supervisión y recompensa, el manual del usuario y un póster para su aula.

En función del paquete de programa que se utilice, el sistema de supervisión y recompensa ofrece opciones específicas. Los usuarios de la versión **“Home”** de ABC Maestro pueden seguir el progreso de un alumno, mientras que los usuarios de la versión **“Pro”** pueden añadir un número ilimitado de usuarios a los que seguir y recompensar, así como añadir el nombre del tutor.

Después de completar con éxito cada tarea,

coloque la etiqueta adecuada en el recuadro que encontrará en la nube **“Recompensas”**. En el caso de que no se haya completado la tarea y haya observado un gran esfuerzo por parte del niño, puede colocar una cara sonriente en dicho recuadro. Coloque la etiqueta de trofeo tras completar con éxito todas las tareas.

Ahora puede recompensar al usuario con el **certificado** de finalización satisfactoria del programa ABC Maestro.





JUEGOS PARA APRENDER LETRAS

Pulse la nube **“Letras”** para acceder a la página donde podrá elegir entre cinco juegos para aprender letras (ver imagen siguiente).

En este grupo hay cinco juegos:

1. Explorador
2. Elige la tecla
3. Alfabéticamente
4. Aleatorio
5. Encuentra la tecla

El aprendizaje de letras con ABC Maestro sigue el **método analítico y sintético de voz**. Esto significa que los usuarios se familiarizan con todas las voces (fonemas) y letras

(grafemas), pueden reconocer las conexiones entre estas voces y sus respectivos símbolos (letras) y son capaces de definir los fonemas iniciales de las palabras. Es muy importante comprender la diferencia entre fonemas y letras durante la adquisición de las letras, así como discernir los fonemas individuales claramente, ya que esto permitirá a los usuarios memorizar, leer y articular letras más rápidamente y fácilmente.

NOTA: Cada juego para aprender letras ofrece dos opciones: **minúsculas** o **mayúsculas**.



Explorador

El juego del “Explorador” es la actividad introductoria del programa ABC Maestro, que ofrece la oportunidad de **explorar libremente y familiarizarse con el teclado**. Pulsando cualquier tecla, el usuario obtendrá feedback en forma de grafema y fonema de la tecla pulsada, así como la imagen y el sonido que la acompañan. No hay ninguna

tarea establecida, lo que enfatiza aún más la diversión y el juego, que acaba resultando en **aprendizaje accidental**.

Este juego es ideal para usuarios con dificultades porque **proporciona éxito**, por lo que además fomenta la motivación y el interés.



Elige La Tecla

El juego “Elige la tecla” proporciona **interacción directa** del maestro, terapeuta o progenitor con el usuario o niño. A excepción de la ayuda que ofrece el teclado virtual (que señala la tecla requerida), el usuario recibe **ayuda adicional** observando al profesor, terapeuta o progenitor para saber qué tecla debe pulsar y elegir en el teclado virtual. De esta manera, el juego proporciona **aprendizaje modelado**.

La característica más importante de este juego para los usuarios con dificultades es **la posibilidad de individualizar el orden de aprendizaje de las letras y fonemas**, con el **enfoque funcional** que rige la elección de las letras y fonemas (*por ejemplo, si el nombre del usuario es Marcos, empezaremos la lección con la letra “M”, porque esta letra puede que ya resulte familiar al usuario*).



Alfabéticamente

En el juego “Alfabéticamente”, se muestran y resaltan las letras en la pantalla de manera automática, en orden alfabético. Esto significa que el usuario, tras haber pulsado la letra “A” correctamente en el teclado físico, debe pulsar la letra “B”, después la letra “C”, etc.

La gran ventaja de este juego es **el aprendizaje del orden alfabético**, que es uno de los requisitos previos para una adquisición satisfactoria de la lectura y la escritura, con la ayuda del teclado virtual.



Ejemplo del juego “Elige la tecla”:

1. El profesor, terapeuta o progenitor, resalta la letra “u” con el ratón y da instrucciones al usuario para pulsar la letra “u” en el teclado físico. El usuario pulsa la letra “u” en el teclado.

El ordenador reproduce las palabras: “u de uvas”, y aparecen la letra “u” y una imagen de un racimo de uvas en la pantalla.



2. El profesor, terapeuta o progenitor, resalta la letra “O” con el ratón y da instrucciones al usuario para pulsar la letra “O” en el teclado físico. En lugar de pulsar “O”, el usuario pulsa la letra “P” en el teclado. No se reproduce ningún sonido y no aparece la letra “O” en la pantalla. El profesor, terapeuta o progenitor advierte al usuario del error. El usuario pulsa la letra “O” en el teclado. El ordenador reproduce las palabras: “O de ojo”, y aparecen la letra “O” y una imagen de un ojo en la pantalla.



Aleatorio

El juego “Aleatorio” es muy similar al juego anterior (“Alfabéticamente”). La única diferencia es que las palabras de este juego no se muestran en orden alfabético, sino de manera aleatoria. El juego proporciona un **nivel de alta actividad que le permite realizar el seguimiento del proceso de aprendizaje del niño (cuánto ha aprendido**

con la ayuda de los juegos anteriores y hasta qué punto este conocimiento es aplicable y operacional).

IMAGEN: La letra “N” aparece resaltada en el teclado de la pantalla, indicando que el usuario debe pulsar la letra “N” en el teclado físico.



Encuentra la tecla

En el juego “Encuentra la tecla”, la letra que el usuario debe pulsar en el teclado físico aparece en un círculo en la pantalla. Al contrario de lo que ocurre en los otros juegos, en los que la letra se muestra resaltada en el teclado de la pantalla, en este juego la letra aparece en un círculo, de manera que el usuario no tiene pistas sobre su posición en el teclado. Este juego refuerza la **comprensión de la relación entre fonemas y letras** (demuestra que escuchamos y pronunciamos fonemas y vemos y escribimos letras, que es **el requisito previo más importante para una adquisición satisfactoria de la lectura y la escritura**). Una introducción perfecta a los juegos de palabras. Este juego es perfecto para ejercitar **las habilidades visuales y de asociación**.

IMAGEN: En el juego “Encuentra la tecla”, la letra se muestra en el círculo del lado izquierdo y el usuario debe reproducirla en el teclado físico. Una vez pulsada la tecla, se reproduce un sonido y aparece una imagen en el círculo del lado derecho.





JUEGOS PARA APRENDER PALABRAS

Pulse la nube “**Palabras**” para acceder a la página donde podrá elegir entre cinco juegos para aprender palabras y deletrear (ver imagen siguiente).

Hay seis juegos para aprender letras y deletrear:

1. Elige y teclea
2. Teclea alfabéticamente
3. Falta una letra
4. Faltan dos letras
5. Maestro
6. Resuelve el acertijo

Los fonemas adquiridos se sintetizan ahora en palabras. En cada uno de los seis juegos para aprender palabras y deletrear, el usuario debe teclear en un teclado físico todas o algunas de las letras la palabra elegida. A continuación se ofrece una descripción general de las características y reglas de los juegos.

*NOTA: Cada juego para aprender letras ofrece dos opciones: **minúsculas** o **mayúsculas**.*



Elige y teclea

Seleccione el juego “Elige y teclea” para acceder a un menú en el que podrá elegir una palabra para que teclee el usuario. En este caso, pulsaremos la palabra avión (ver imagen siguiente).

Tras haber pulsado la imagen de un avión, se abre la página correspondiente. Esta página se ha visto en juegos anteriores y se utilizará también en juegos posteriores.

El usuario debe teclear todas las letras

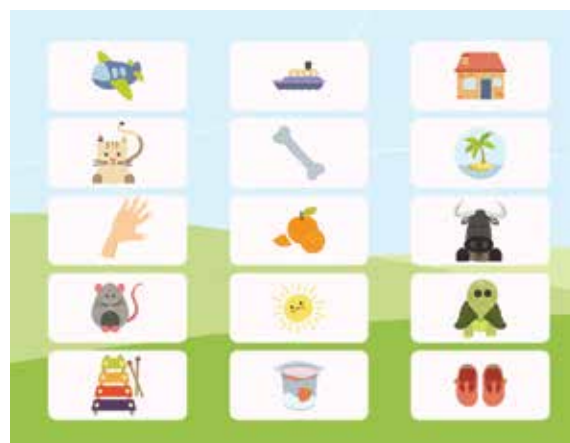
de la palabra “avión” y cada letra se resaltará en el teclado virtual de la pantalla (ver la letra “A” en el teclado virtual de la imagen siguiente). Tras haber pulsado la letra “A” en un teclado físico, se reproduce el sonido “A” y después de que el usuario haya introducido todas las letras de la palabra avión, se reproduce el sonido de la palabra “avión” y el programa le redirige al menú anterior, donde podrá elegir una nueva palabra para realizar el ejercicio.

Teclea alfabéticamente

En este juego, las palabras del ejercicio aparecen automáticamente y las letras de las palabras aparecen resaltadas en el teclado virtual en orden alfabético. Esto significa que una vez que el usuario haya tecleado correctamente todas las letras de la palabra “AVIÓN” en el teclado físico, deberá teclear

todas las letras de la palabra siguiente, que es “BARCO” y, a continuación, las de la palabra “CASA”, etc.

La gran ventaja de este juego es **el enfoque alfabético en la adquisición de la escritura de la palabra escrita.**



Falta una letra

En el juego “Falta una letra”, el jugador debe completar la palabra mostrada tecleando la letra que le falta. Por ejemplo, para la palabra “avión”, el círculo del lado izquierdo muestra “avi_n”, con la letra “O” resaltada en el teclado virtual (ver imagen siguiente). La tarea se completa cuando el usuario pulsa la letra “O”.

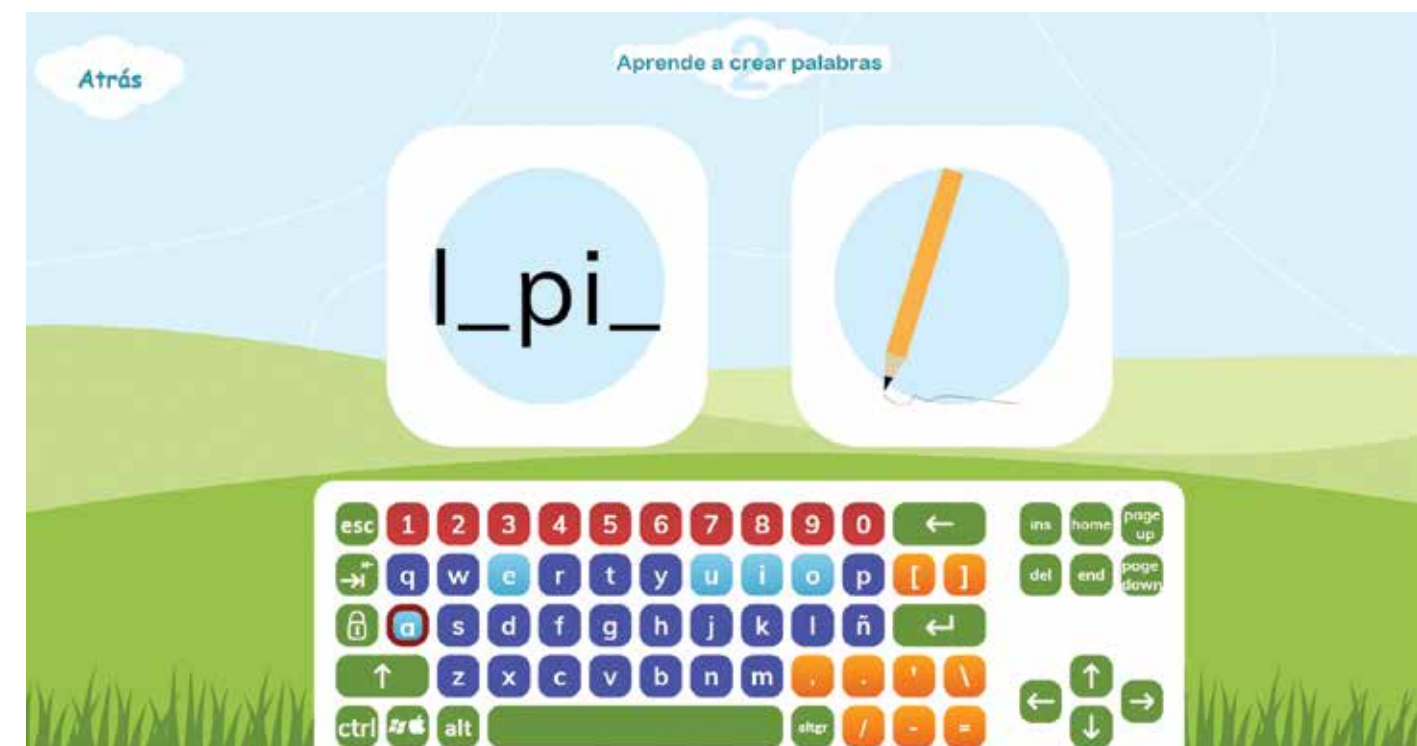
Este juego fomenta una mayor percepción de

la estructura fonética de la palabra a través del aislamiento de fonemas, la percepción de su posición dentro de la palabra (no solo en posición inicial) y su marcado con letras. Para usuarios con dificultades, la tarea se facilita a través de la ayuda del teclado virtual así como con el soporte visual de la imagen clara del objeto representada en el círculo del lado derecho de la pantalla.



Faltan dos letras

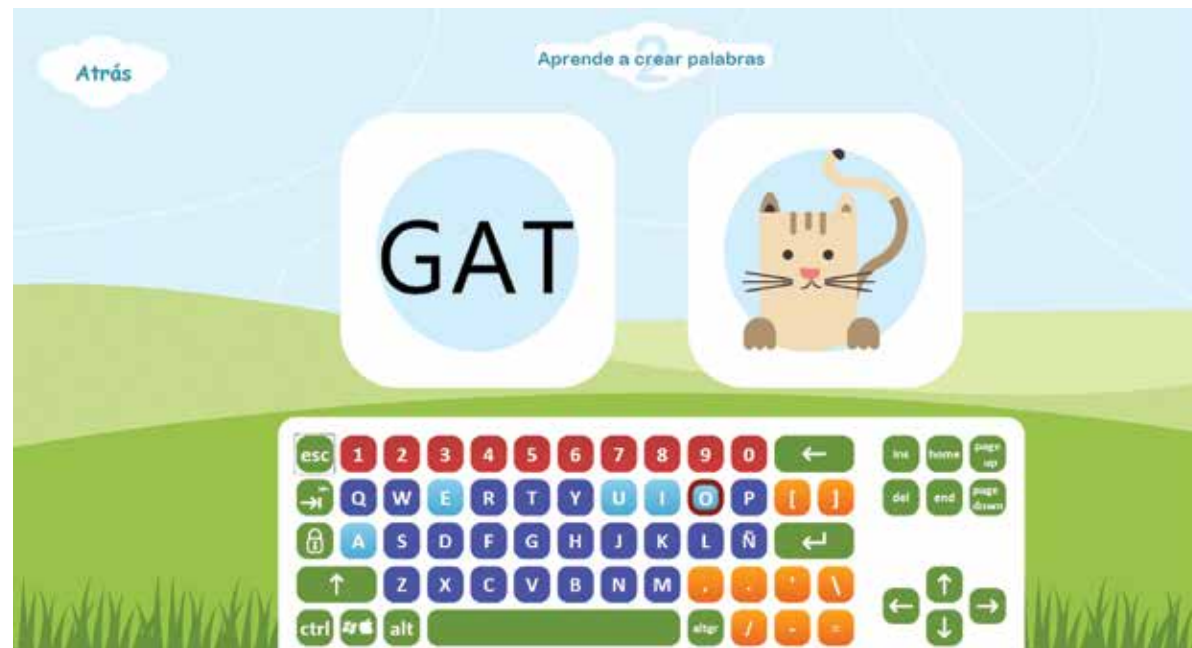
En el juego “Faltan dos letras”, el usuario debe completar la palabra mostrada tecleando las dos letras que faltan. El resto del juego funciona de la manera descrita para el juego anterior.



Maestro

El juego “Maestro” es muy similar a los juegos anteriores. La diferencia es que, al principio de la tarea, en el círculo del lado izquierdo de la pantalla se muestra la imagen en lugar de la palabra. Cuando el usuario empieza

a teclear las letras correctamente, estas aparecen en el círculo del lado izquierdo, mostrando gradualmente la palabra. Se siguen resaltando las letras en el teclado virtual como ayuda a la actividad.



El acertijo

El juego del “Acertijo” ofrece el juego de **adivinar la palabra con las iniciales de las imágenes** y enfatiza **el aprendizaje a través del juego**, motivando adicionalmente al usuario. La nube izquierda muestra imágenes de palabras ya adquiridas y el usuario debe aislar el **fonema inicial de cada palabra** y construir una nueva palabra con ellos. Después de que el usuario haya tecleado todos los fonemas iniciales de todas las imágenes mostradas, la nube de la derecha muestra la imagen del elemento que representa la palabra recién construida a la vez que el software reproduce el sonido

de la misma. Esta es la actividad principal de los juegos para aprender palabras. Amplía el **vocabulario**, se aíslan los **fonemas iniciales de cada objeto**, se percibe su **distinta posición en la nueva palabra** y se **marca con letras** para construir una nueva palabra **sin el soporte del teclado virtual**, lo que hace de esta actividad **la más exigente** del conjunto de juegos para aprender palabras.

NOTA: En la esquina superior derecha hay una nube “Omitir” que permite al usuario omitir el acertijo actual y pasar al siguiente.





JUEGOS PARA APRENDER NÚMEROS

Pulse la nube **“Números”** para acceder a la página donde podrá elegir entre cinco juegos para aprender números (ver imagen siguiente).

Los juegos para aprender números son los siguientes:

1. Secuencia 1 - 9
2. Aleatorio
3. Elige el número

En cada uno de los juegos para aprender números el usuario debe teclear el símbolo del número elegido en el teclado físico. A continuación se ofrece una descripción

general de las características y reglas de los juegos.

NOTA: Cada juego ofrece una opción **“Cuenta con ayuda”** en la que el usuario puede ver la tecla resaltada en el teclado virtual y otra opción **“¡Cuenta por ti mismo!”** donde el usuario debe encontrar la tecla en el teclado físico sin la ayuda del teclado virtual. **“Cuenta con ayuda” es el nivel inicial** que pone énfasis en **aprender la posición de la tecla en el teclado**, mientras que **“¡Cuenta por ti mismo!”** potencia la familiarización del **concepto de cantidad**.



Secuencia 1-9

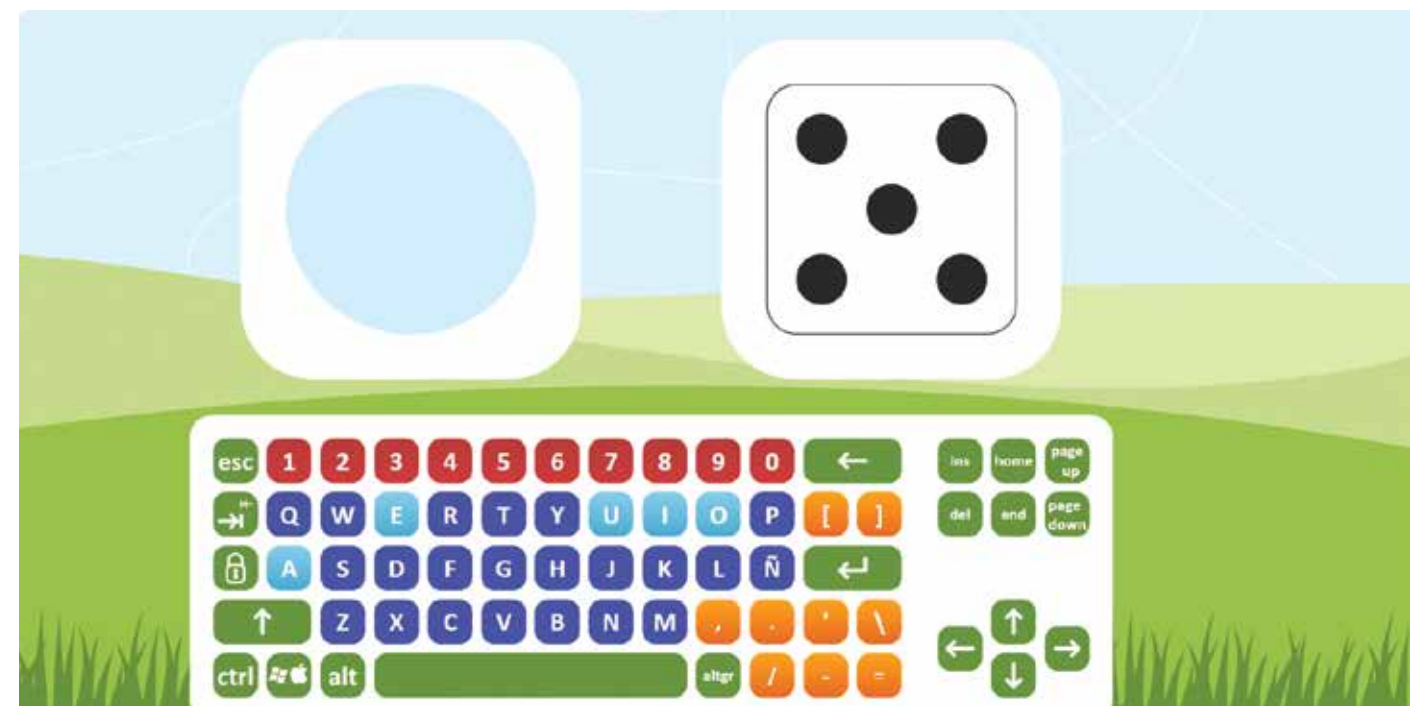
Este juego desarrolla **la noción de cantidad del uno al nueve**, siguiendo el **orden prescrito de todos los miembros de la secuencia**. El usuario aprende la posición de los números en el teclado, la noción de cantidad, símbolos numéricos y palabras para designar números con la ayuda de la reproducción de sonido. Todos los juegos para aprender números utilizan imágenes simples que representan puntos negros en

un fondo blanco, similares a los dados de los juegos populares. En comparación con patrones familiares y comunes como los puntos en los dados, los usuarios adquieren una **agrupación visual de los números** más rápida, en lugar de contarlos uno por uno. Este enfoque del aprendizaje de los números es adecuado para **niños con visión parcial**, que pueden practicar **habilidades previas al Braille** al mismo tiempo.



Aleatorio

Esta actividad es similar a la actividad "Aleatorio" realizada con letras, y el usuario debe **aplicar la noción de la posición correcta de las teclas en el teclado o el conocimiento de los números y las cantidades** en orden aleatorio, sin ayuda del simple hecho de contar de forma mecánica sin comprensión. El efecto se multiplica con la opción "¡Cuenta por ti mismo!".



Elige el número

Esta actividad es similar al juego para aprender letras en el que se debe elegir una imagen. El usuario interactúa directamente con un profesor, terapeuta o progenitor, que hace posible la supervisión del progreso del usuario.



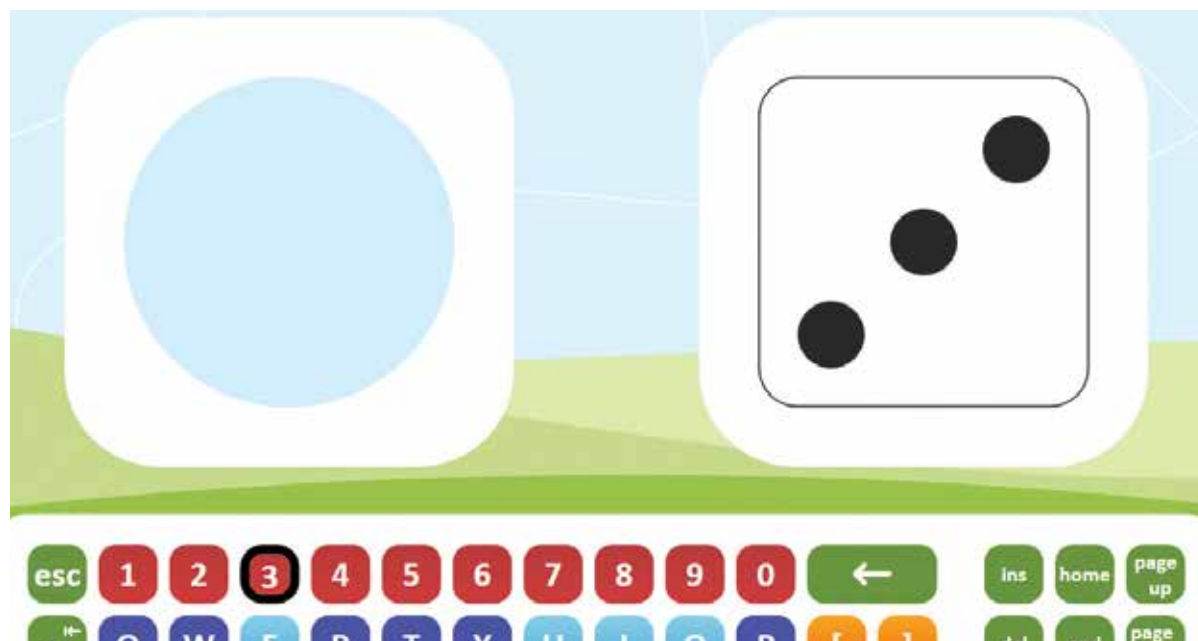
No dude en ponerse en contacto con nosotros a través de info@abc-maestro.com para hacernos llegar cualquier pregunta o problema, y nos pondremos en contacto con usted por teléfono para intentar facilitar el uso del software de ABC Maestro.

También le animamos a utilice esta dirección de correo electrónico para hacernos llegar

comentarios sobre nuestro programa y proponer nuevas posibilidades que desearía ver en futuras versiones del programa ABC Maestro.

Es nuestro deseo y propósito seguir desarrollando este programa con la intención de facilitar el aprendizaje y el juego a todos los usuarios.

El equipo de E-Glas



CONTENIDOS

- 2 ¿QUÉ ES ABC MAESTRO?
- 4 INSTALACIÓN DE ABC MAESTRO
- 9 CÓMO UTILIZAR ABC MAESTRO
- 13 JUEGOS PARA APRENDER LETRAS
 - 14 Explorador
 - 15 Elige La Tecla
 - 17 Alfabéticamente
 - 18 Aleatorio
 - 19 Encuentra la tecla
- 21 JUEGOS PARA APRENDER PALABRAS
 - 22 Elige y teclea
 - 23 Teclea alfabéticamente
 - 24 Falta una letra
 - 25 Faltan dos letras
 - 26 Maestro
 - 27 El acertijo
- 29 JUEGOS PARA APRENDER NÚMEROS
 - 30 Secuencia 1-9
 - 31 Aleatorio
 - 32 Elige el número

