



Plataforma web

# Manual de usuario SIGN TO ALL

---

Presentado por: - Dayana Aranda Penagos,  
- Niyireth Lorena Cortes Ballesteros  
- Cesar Leonardo Figueroa Cruz  
- Luz Adriana Yara Tique

# Contenido



- 1. Implementación del sistema
- 2. Ingresando al sistema
- 3. Actividades
- 4. Ingresando al módulo de español

- 5. Ingresando al módulo de matemáticas
- 6. Vista docente
- 7. Página sobre nosotros
- 8. Cerrar sesión



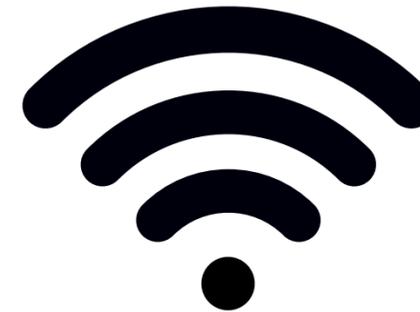
# 1. Implementación del sistema

## Requerimientos de Hardware



### Computador

Puede utilizar un computador portátil o computador de escritorio.



### Conexión a internet

Para usar Sign To All es necesario que cuente con una conexión a internet para poder ingresar al sistema.

# ➤ 2. Ingresando al sistema

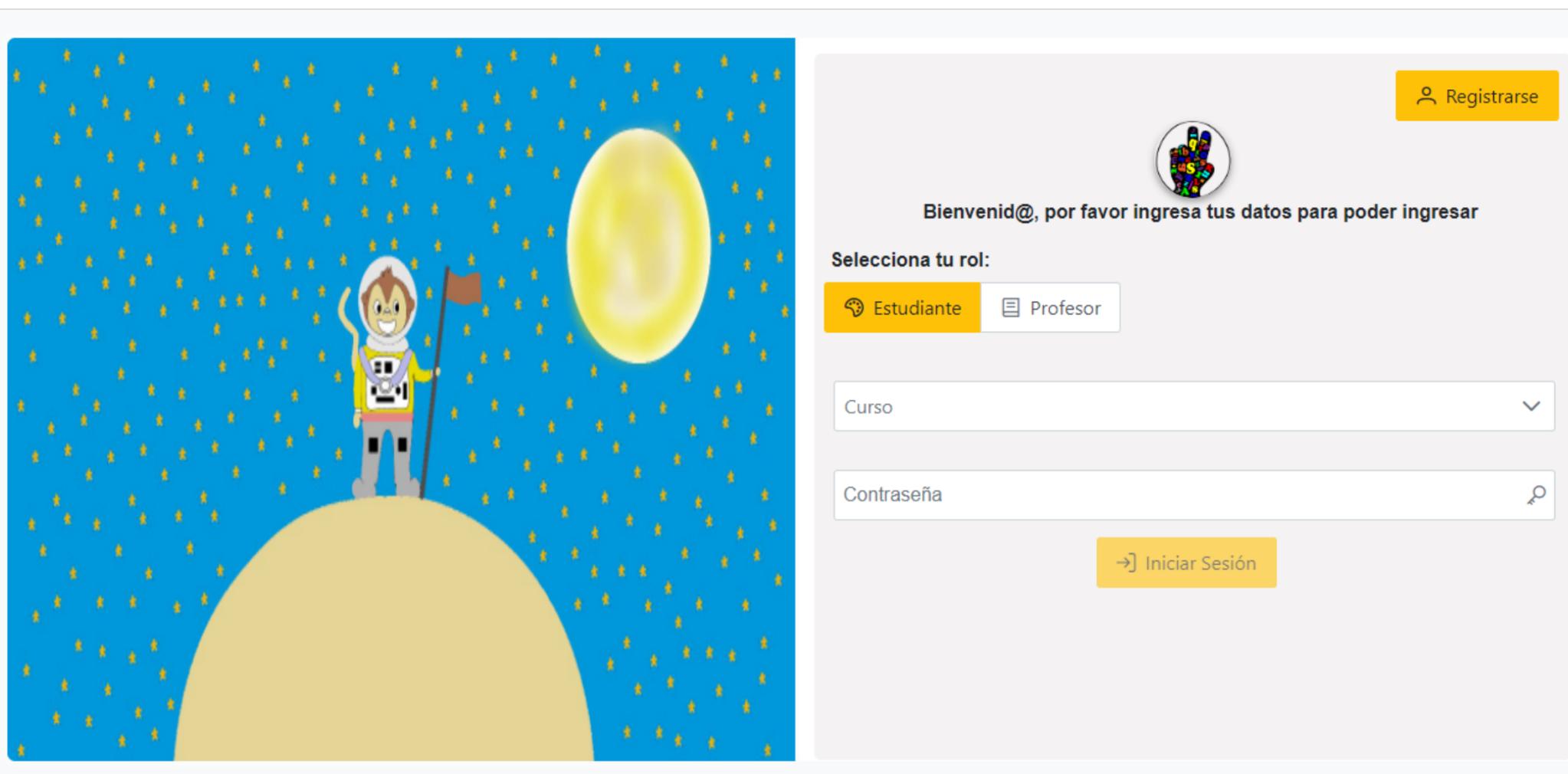
## Selección de rol (estudiante o profesor)

### Navegando hacia Sing To All

Dentro de su navegador preferido, digite la siguiente dirección electrónica:

***<https://signtoall-a9f51.web.app/#/login>***

Presione la tecla Enter y el sistema lo enviará inmediatamente a la página de inicio de sesión, es importante que si no cuenta con una cuenta, debe oprimir en el botón "registrarse" y crear una.





# 2.1 Apartado de registro

## Selección de rol (estudiante o profesor)

→] Iniciar Sesión

 Bienvenid@, por favor registra tus datos personales

Selecciona tu rol:

Estudiante  Profesor

Nombres

Apellidos

Curso

Contraseña

Registrarse

### Registro de usuario

Para poder acceder a la página de Sign to all es necesario tener una cuenta y para ello se dispone de dos formularios, uno para estudiantes y otro para docentes, para realizar el respectivo registro se debe completar los campos y dar clic en el botón de "Registrarse".

→] Iniciar Sesión

 Bienvenid@, por favor registra tus datos personales

Selecciona tu rol:

Estudiante  Profesor

Cédula

Nombres

Apellidos

Correo

Contraseña

Registrarse



# 2.2 Apartado de inicio de sesión

## Selección de rol (estudiante o profesor)

### Logueo de usuario

Para poder acceder a la página de Sign to all es necesario que el usuario ya haya realizado el registro, ya que es allí donde asigna una respectiva contraseña. Para ingresar se piden llenar dos campos, en estudiante el curso y su contraseña, en docente, su número de cédula y contraseña.

Registro de usuario

Bienvenid@, por favor ingresa tus datos para poder ingresar

Selecciona tu rol:

Estudiante  Profesor

Curso

Contraseña

Iniciar Sesión

Registro de usuario

Bienvenid@, por favor ingresa tus datos para poder ingresar

Selecciona tu rol:

Estudiante  Profesor

Cédula

Contraseña

Iniciar Sesión



# 3. Actividades

Misma estructura, diferente contenido

SIN HACER



**Memorama**  
☆☆☆☆☆

SIN HACER



**Vocabulario**  
☆☆☆☆☆

SIN HACER



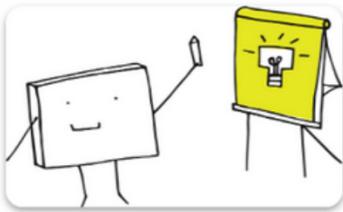
**Abecedario**  
☆☆☆☆☆

SIN HACER



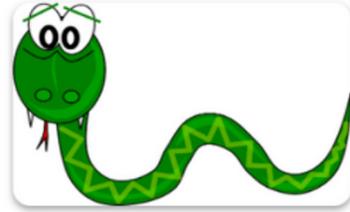
**Rompecabezas**  
☆☆☆☆☆

SIN HACER



**Ahorcado**  
☆☆☆☆☆

SIN HACER



**Snake**  
☆☆☆☆☆

SIN HACER



**Memorama**  
☆☆☆☆☆

SIN HACER



**Rompecabezas**  
☆☆☆☆☆

SIN HACER



**Sudoku**  
☆☆☆☆☆

SIN HACER



**Deslizante**  
☆☆☆☆☆



# 3.1 Composición de vista actividad

## Explicación de la tarjeta contenedora de la actividad





# 3.2 Composición de actividad

## Explicación de actividad

Vídeo explicativo de la actividad en lenguaje de señas

### Indicaciones:

1. Ver el vídeo tutorial
2. Poner atención
3. Rellenar las casillas vacías con un número en cada de ellas, de forma de que en cada columna y fila esten los números 1-9 una sola vez.
4. Enviar tu intento



Indicaciones para realizar actividad

### Sudoku

Fácil Medio Díficil

			3		5	9	8	
		5	9			1	7	
		6			4	3	2	
	6			4	3	2		9
	4	3		5	9			1
					1	7	4	3
			6					2
	1		4			5	9	8
				9				7

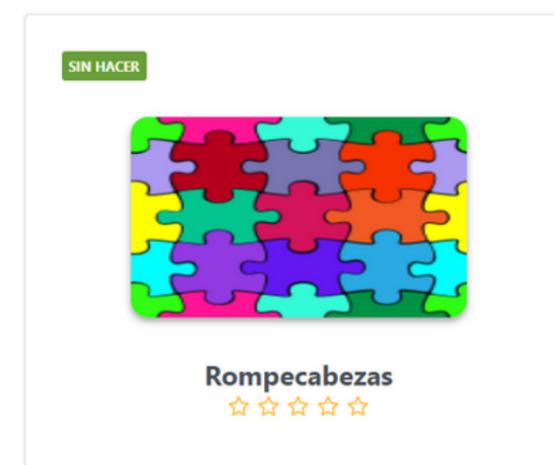
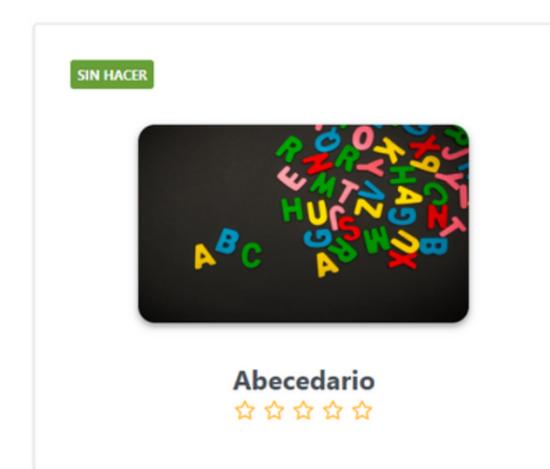
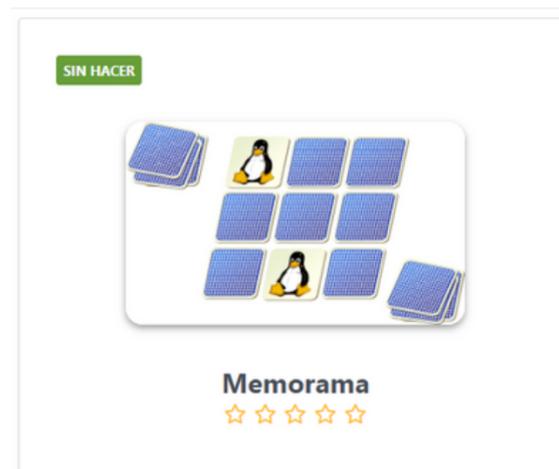
Juego a realizar

# ➤ 4. Ingresando al módulo de español

Para los grados primero y segundo de primaria

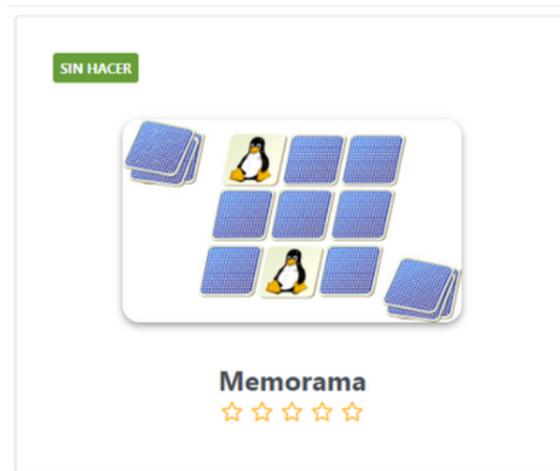
## Vista de actividades

Una vez inicie sesión se cargarán las actividades correspondientes que debe realizar el estudiante, podrá ver las siguientes cinco actividades; para acceder a alguna, simplemente debe oprimir la imagen de la actividad deseada y será direccionado a otra pantalla para realizarla.



# > 4.1 Memorama

## Primera actividad del módulo de español

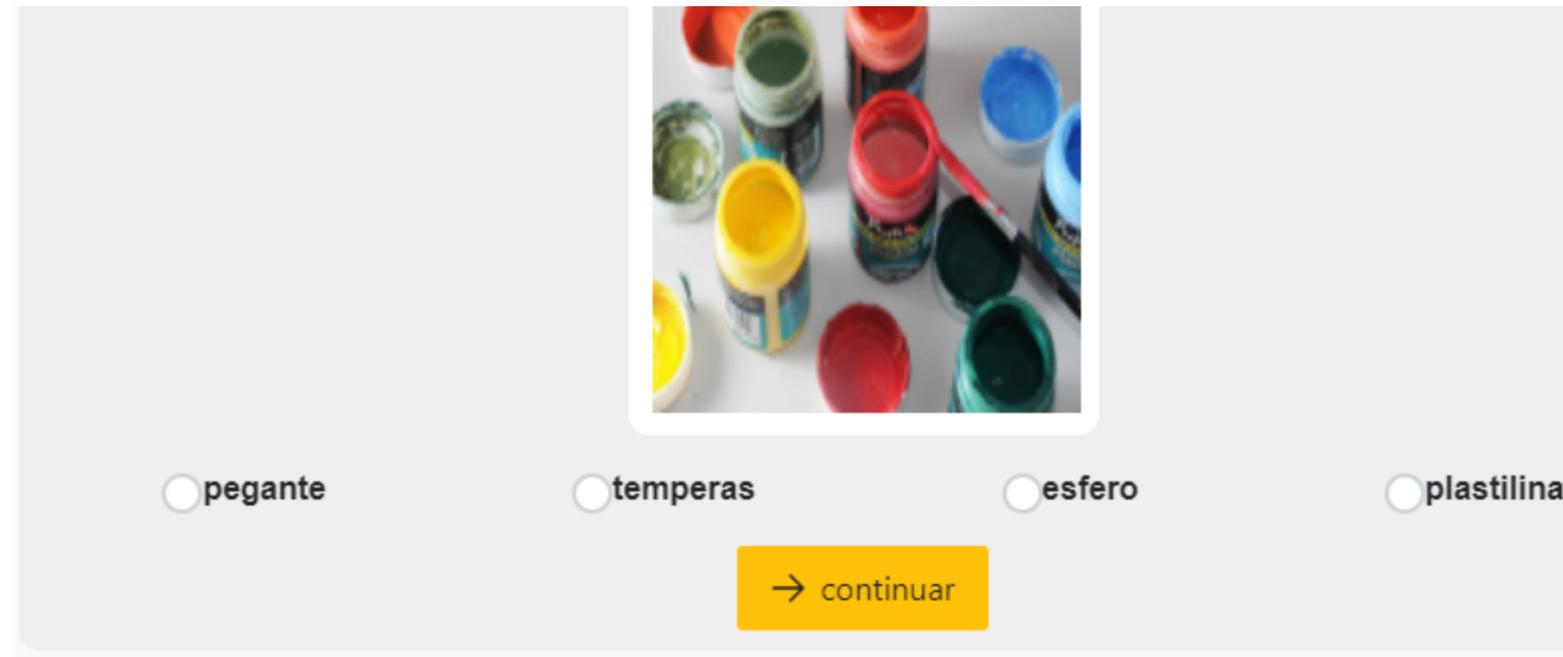


### Juego de memorama

Al entrar encontrará un grupo de cartas, para jugar se debe escoger dos cartas, éstas deben tener el mismo color en el fondo y será para relacionar a un animal con su palabra en el español escrito, el desafío es encontrar todos los pares.

# 4.2 Vocabulario

## Segunda actividad del módulo de español



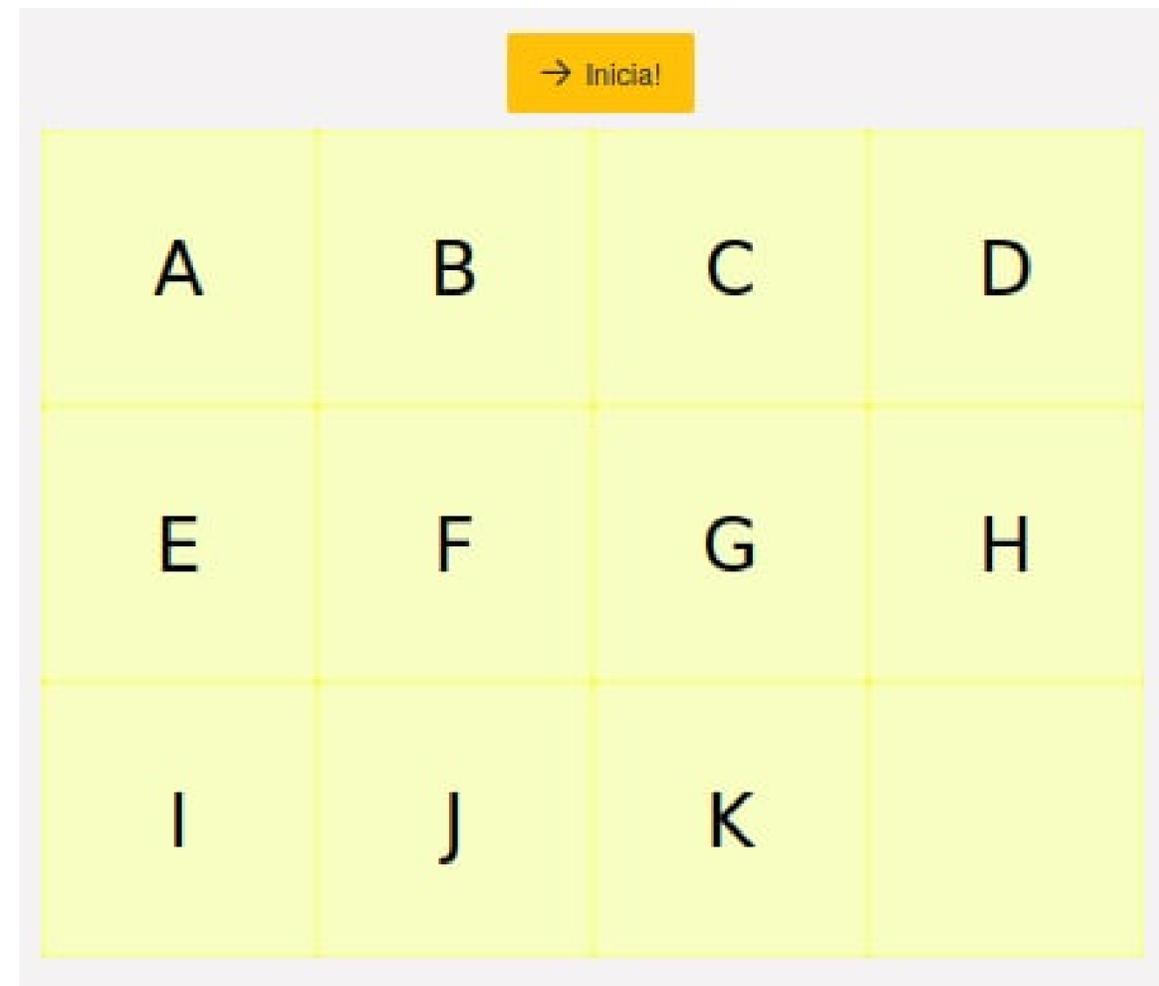
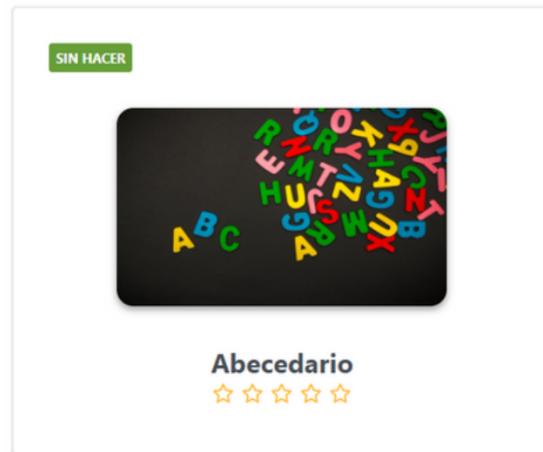
### Juego de vocabulario

Al entrar encontrará una imagen y 4 opciones, deberá elegir la palabra correspondiente a la imagen y después presionar el botón amarillo de la parte inferior que dice "continuar", esto para pasar a la siguiente imagen, el desafío es acertar cinco veces.



# 4.3 Abecedario deslizante

## Tercera actividad del módulo de español

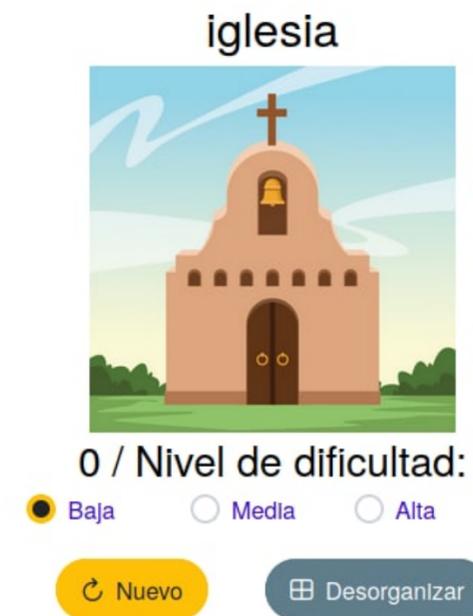
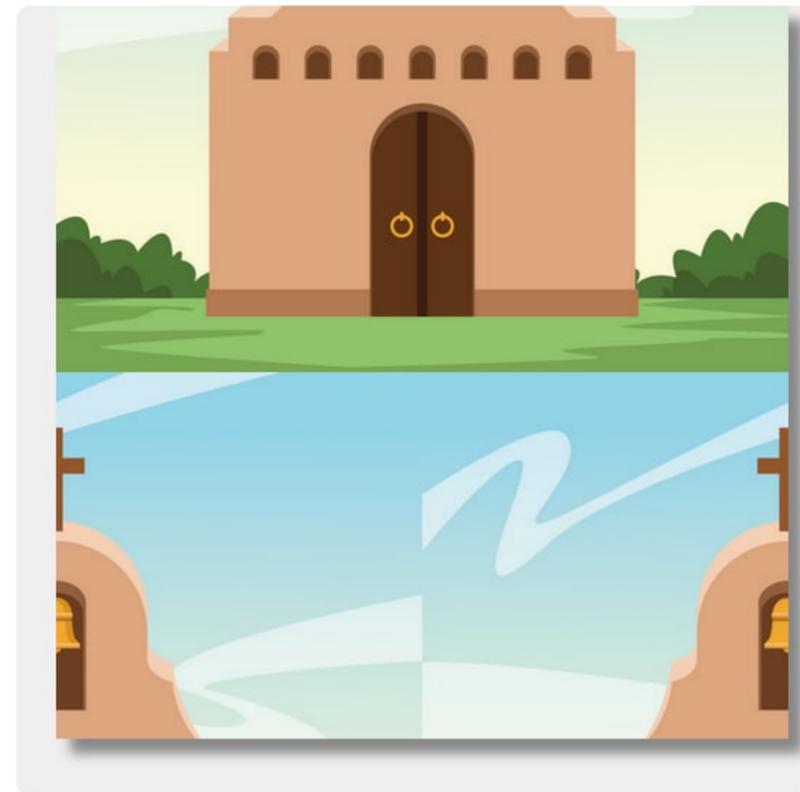
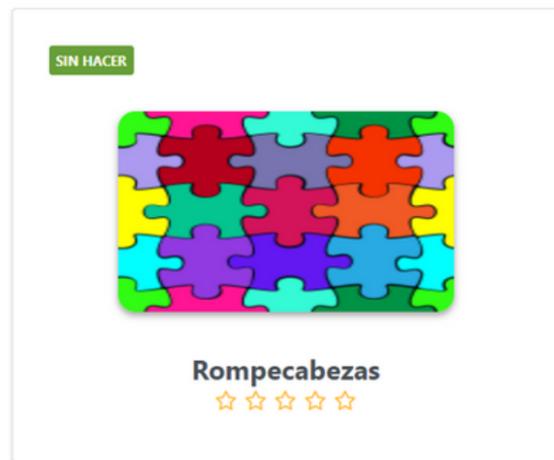


### Juego de abecedario

En la parte inferior se podrá encontrar un tablero con las letras del abecedario de la 'A hasta la K' esto para que sirva de guía sobre cómo debe quedar al finalizar el juego, ya que se aprende la estructura, se puede jugar dando clic al botón de "inicia".

# ➤ 4.4 Rompecabezas

## Cuarta actividad del módulo de español

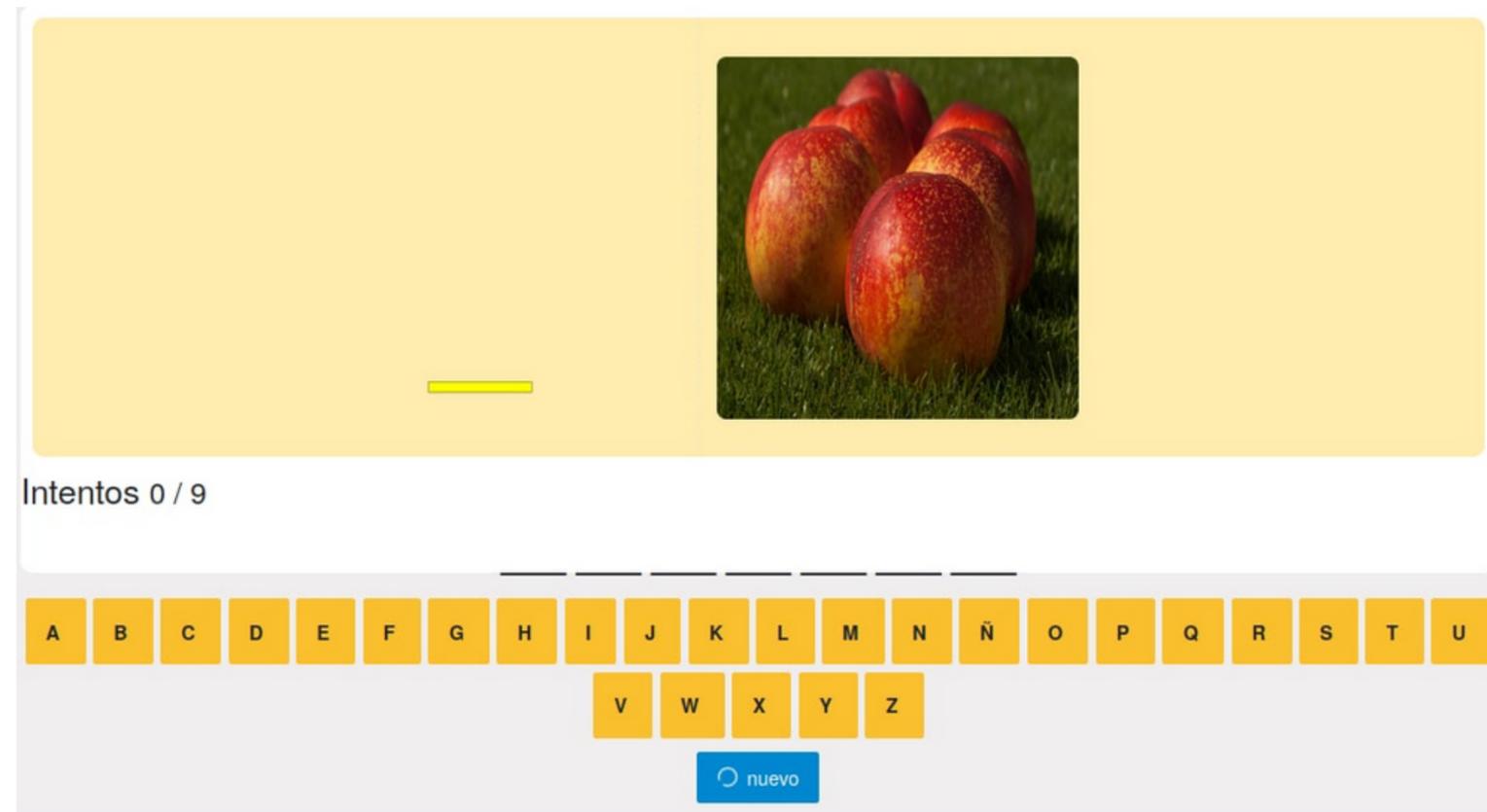
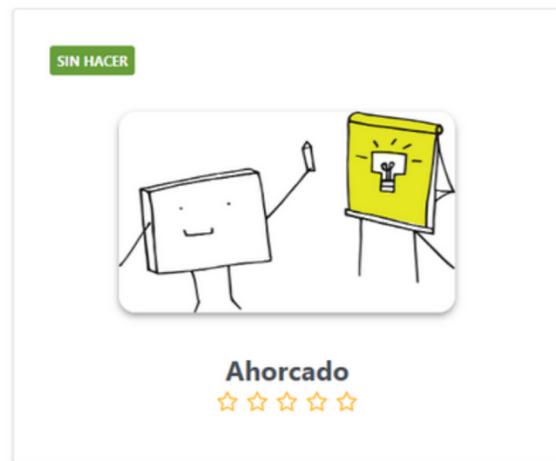


## Juego de rompecabezas

En la parte izquierda se podrá encontrar un tablero con sus fichas desordenadas, para completarlo se tendrá una guía en la parte derecha, esto para poder resolver el rompecabezas, también se puede elegir el nivel de complejidad que se desee.

# >> 4.5 Ahorcado

## Quinta actividad del módulo de español



### Juego de ahorcado

Encontrará un tablero y una vista con todo el abecedario, debe tratar de adivinar una palabra y como pista tendrá una imagen en la parte superior como pista, para esto puede presionar las letras amarillas en la parte inferior, esto para conformar la palabra y ganar.



# 5. Ingresando al módulo de matemáticas

Para los grados tercero, cuarto y quinto de primaria

## Vista de actividades

Una vez inicie sesión se cargarán las actividades correspondientes que debe realizar el estudiante, podrá ver las siguientes cinco actividades; para acceder a alguna, simplemente debe oprimir la imagen de la actividad deseada y será direccionado a otra pantalla para realizarla.

SIN HACER



Snake  
☆☆☆☆

SIN HACER



Memorama  
☆☆☆☆

SIN HACER



Rompecabezas  
☆☆☆☆

SIN HACER



Sudoku  
☆☆☆☆

SIN HACER

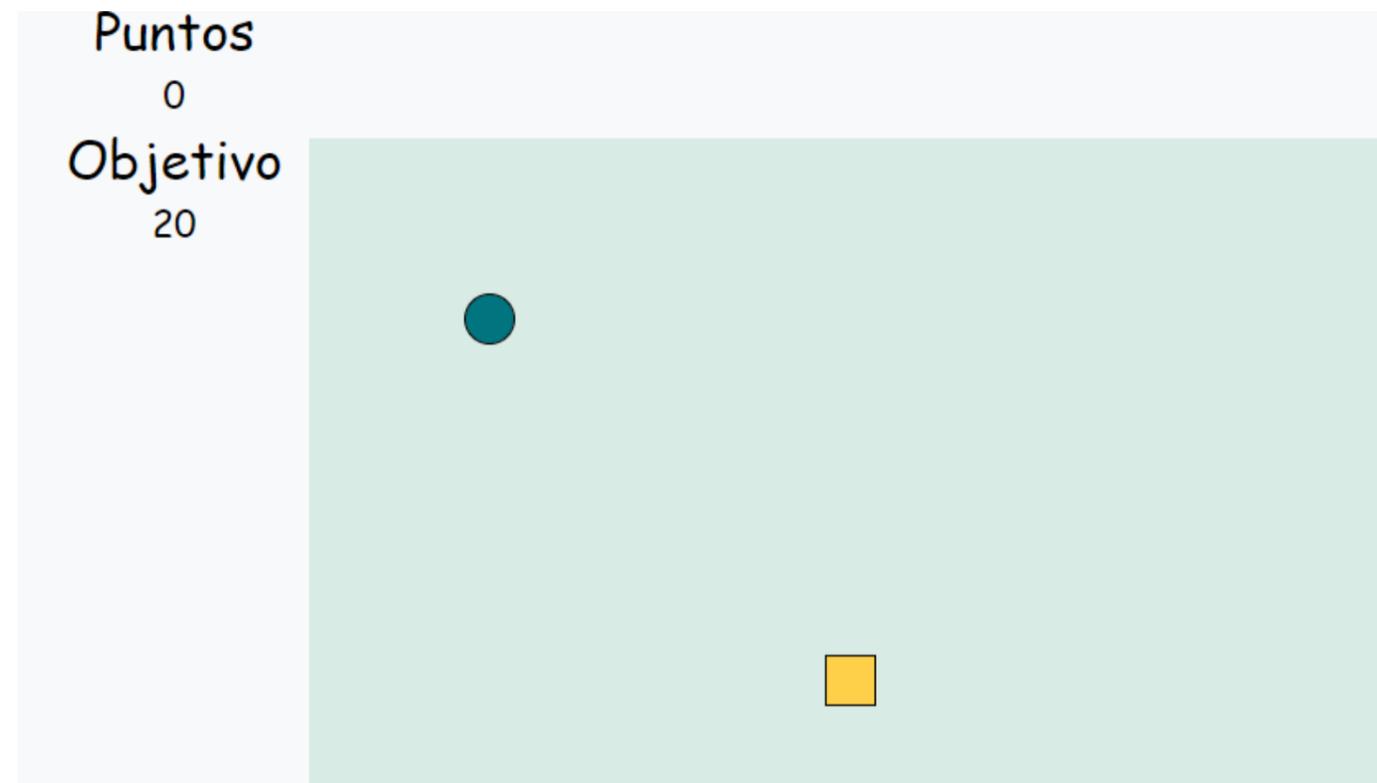


Deslizante  
☆☆☆☆



# 5.1 Snake

## Primera actividad del módulo de matemáticas

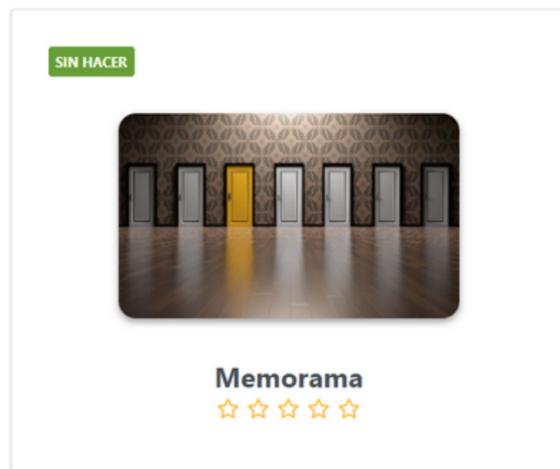


## Juego de snake

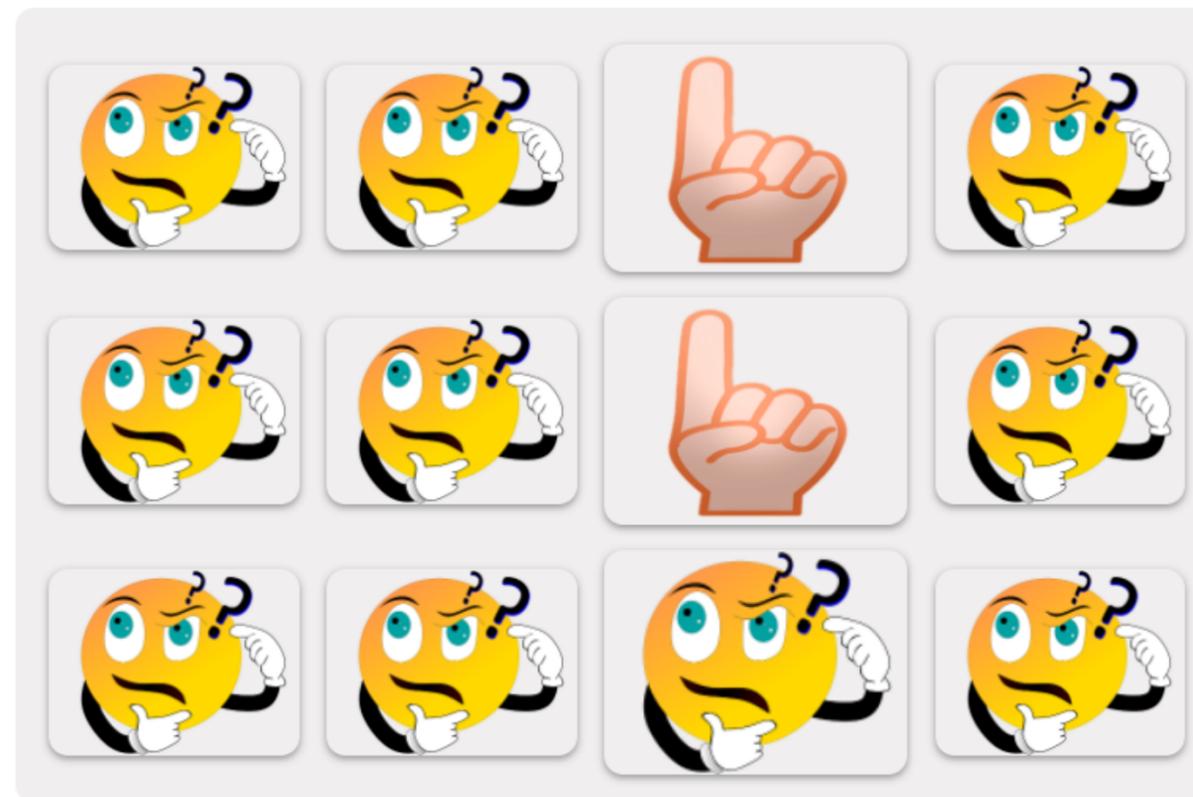
El objetivo es recoger 25 cuadros, puede moverse usando las teclas que contienen las flechas en el teclado, recuerde que si toca los bordes perderá. En cualquier momento puede restablecer el juego oprimiendo el botón “Restablecer”.

# 5.2 Memorama

## Segunda actividad del módulo de matemáticas



Movimientos: 3 Tiempo: 12

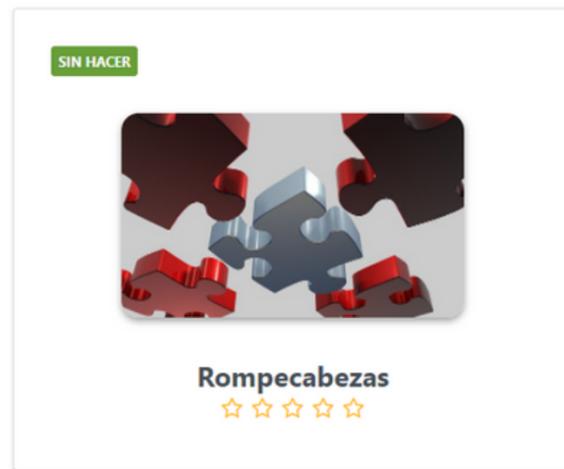


### Juego de memorama

Para jugar se debe escoger dos cartas, si las que se escogen son iguales, se quedan con ellas y tiene derecho a escoger otras dos; si las dos cartas que se escogen son diferentes el sistema las pondrá boca abajo en el mismo lugar. El desafío es encontrar todos los pares.

# ➤ 5.3 Rompecabezas

## Tercera actividad del módulo de matemáticas



¡Realiza la actividad!

Guíate

Pasos : 0

Nivel de dificultad:

Baja  Media  Alta

Reiniciar Desorganizar

The main activity interface features a large puzzle grid on a purple background. The grid shows a cartoon sheep's face with some pieces missing. To the right of the grid is a 'Guíate' (Guide) section with a small image of the sheep, the number '1', and the text 'Pasos : 0'. Below the guide, there are radio buttons for difficulty levels: 'Baja', 'Media' (selected), and 'Alta'. At the bottom right, there are two buttons: 'Reiniciar' (Reset) and 'Desorganizar' (Shuffle).

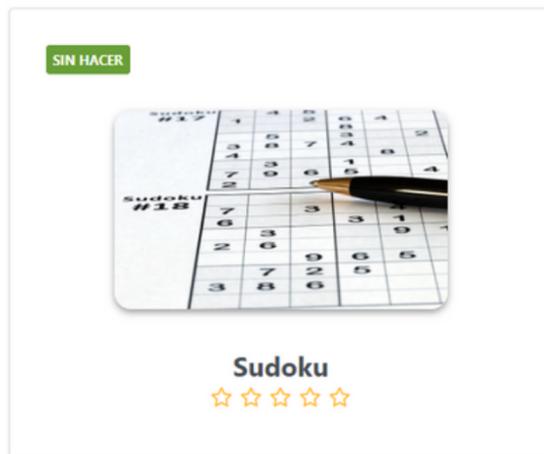
### Juego de rompecabezas

En la parte izquierda se podrá encontrar un tablero con sus fichas desordenadas, para completarlo se tendrá una guía en la parte derecha para poder resolver el rompecabezas, también se puede elegir el nivel de complejidad que se desee.



# 5.4 Sudoku

## Cuarta actividad del módulo de matemáticas



Sudoku

Fácil Medio Díficil

6	2	1	9	4	3	5	7	
9		3	5	7			2	1
5	7	8			1	9	4	3
7	8		2	1	9	4	3	5
2	1	9	4	3	5	7		6
	3	5	7	8	6		1	
		7	8	6	2	1	9	4
8	6	2	1		4	3	5	7
1	9	4	3		7	8		2

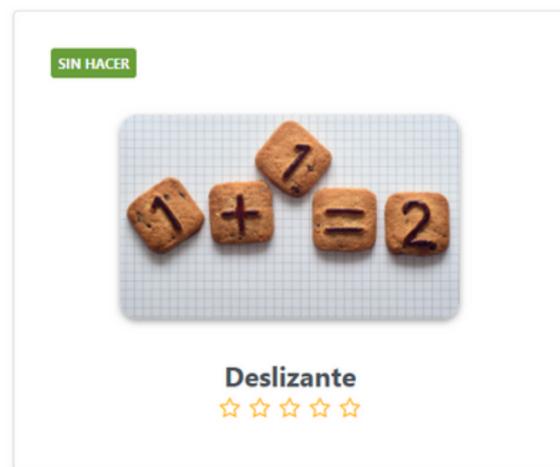
## Juego de sudoku

Este se juega en una cuadrícula de 9 cuadrados, cada cuadrado está compuesto de 3 x 3 espacios. Cada fila, columna y cuadrado debe completarse con los números del 1 al 9, sin repetir ningún número dentro de la fila, columna o cuadrado.



# 5.5 Rompecabezas deslizante

Quinta actividad del módulo de matemáticas



## Rompecabezas deslizante

Inicial

1	2	3	4
5	6	7	

### Juego de deslizante

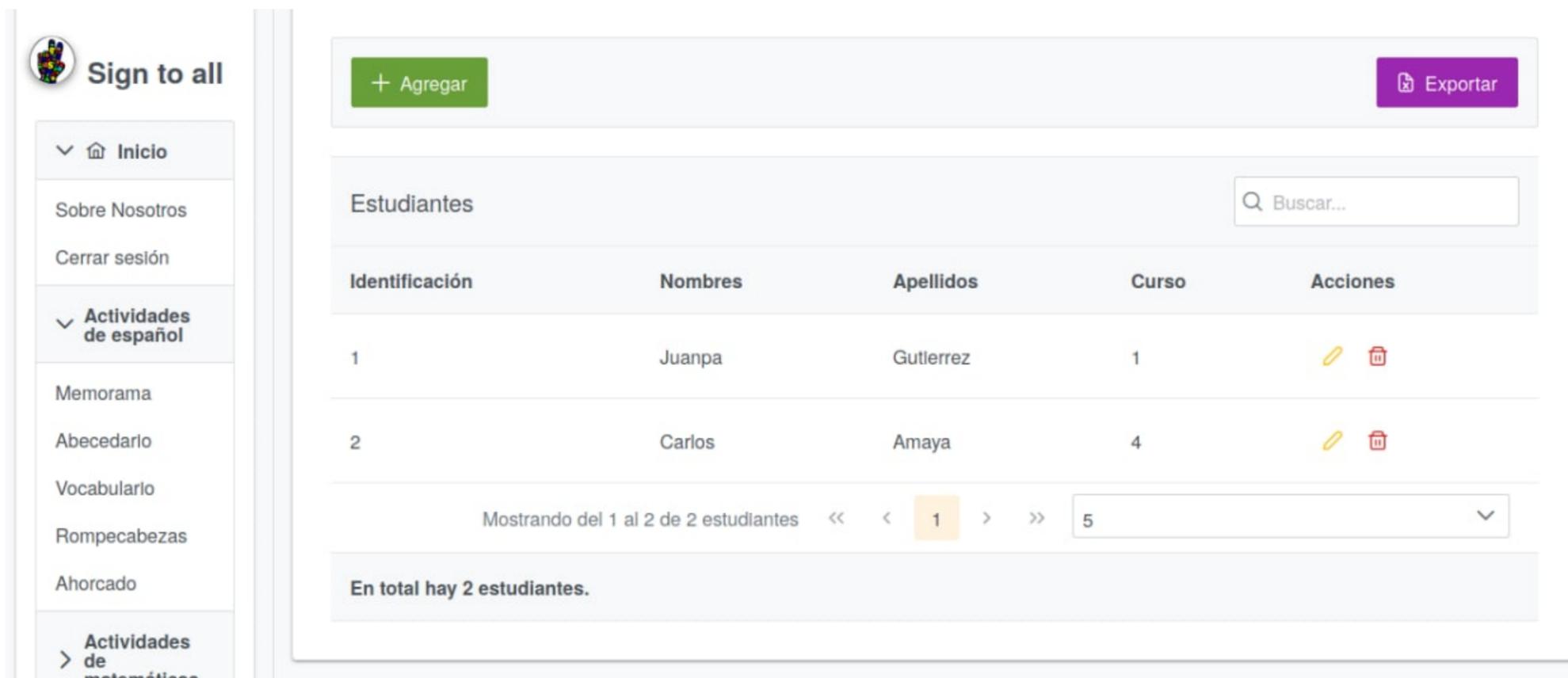
En la parte inferior se podrá encontrar un tablero con los números del 1 al 7, esto para que sirva de guía sobre cómo debe quedar al finalizar el juego, ya que se aprende la estructura, se puede jugar

# ➤ 6. Vista docente

## Uso de crud "Crear, Leer, Actualizar y Borrar" para listado de estudiantes

### Crud en la vista principal

Cuando se ingresa con el rol de docente, este podrá visualizar el listado de los estudiantes directamente en la página o descargando el listado, este listado será accesible presionando el botón morado que dice 'Exportar' y también tendrá la opción de agregar estudiantes y modificar la información de estos, además el docente podrá ingresar a las actividades en el panel a su izquierda.



The screenshot displays the teacher's main interface. On the left is a sidebar with navigation options: 'Inicio', 'Sobre Nosotros', 'Cerrar sesión', 'Actividades de español', 'Memorama', 'Abecedario', 'Vocabulario', 'Rompecabezas', 'Ahorcado', and 'Actividades de matemáticas'. The main content area features a '+ Agregar' button, an 'Exportar' button, and a search bar labeled 'Estudiantes'. Below is a table with columns for 'Identificación', 'Nombres', 'Apellidos', 'Curso', and 'Acciones'. The table contains two rows of student data. At the bottom, there is a pagination control showing 'Mostrando del 1 al 2 de 2 estudiantes' and a summary box stating 'En total hay 2 estudiantes.'

Identificación	Nombres	Apellidos	Curso	Acciones
1	Juanpa	Gutierrez	1	 
2	Carlos	Amaya	4	 

# ➤ 7. Página sobre nosotros

**Objetivos, colaboraciones, conociendo al equipo de desarrollo**

## Conoce al equipo

En el menú de la parte izquierda encontrará el apartado de "sobre nosotros" en donde podrá conocer un poco más del proyecto.

### Conoce un poco más sobre nosotros ...

#### Objetivo Principal



Desarrollar el módulo de matemáticas y español para grados de primaria para el prototipo de la plataforma digital Sign To All que busca el apoyo en el aprendizaje de niños con discapacidad auditiva del Colegio Pablo de Tarso.

#### Colaboraciones

Dentro de las colaboraciones es importante resaltar el apoyo de los docentes y directivas del colegio Pablo de Tarso quienes nos dieron de su tiempo para responder las encuestas y además nos facilitaron material que trabajan con los niños. A la docente Yudy Narváez quien es la directora de este proyecto, que desde su experiencia y conocimiento nos ha apoyado durante todo el proceso.



# ➤ 8. Cierre de sesión

## Cerrando sesión de usuario

### Saliendo de la página

Una vez ya iniciada la sesión y terminadas las actividades o visualización de avances dependiendo del rol, se presiona en el panel de la izquierda el apartado de inicio y este desplegara dos opciones 'Sobre nosotros' y 'cerrar sesión', y al seleccionar la segunda opción finalizaríamos sesión. Regresando al inicio de sesión.

