



Educación
Secretaría de Educación Pública



DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN
TECNOLÓGICA INDUSTRIAL Y DE SERVICIOS



XXVIII CONCURSO NACIONAL DE PROTOTIPOS 2026

MANUAL DE USUARIO



Autor 1: Frias Rivera Verónica Joselyn

Autor 2: Rodríguez Díaz Eileen Mared

Entidad Federativa: Baja California

Plantel: CBTis **Número:** 41

Categoría: Alumno

Modalidad: Prototipo Didáctico

Índice

Introducción	2
1.-Requisitos previos	3
1.1 Ajustes previos	3
1.2 Explicación del funcionamiento	3
2.-Guía de uso	5
2.1 Acceso a las actividades	5
2.2 Operación de las actividades	6
Mantenimiento y actualización	8
Solución de problemas	8
Glosario	9
Apéndices	10
A. Requisitos mínimos de la computadora	10
B. Descarga y actualización	10
C. Imágenes de referencia	11
D. Notas de seguridad	11
Datos de contacto	11

Introducción

El presente manual tiene como finalidad guiar al usuario en el uso del prototipo didáctico **LisDeXia**, el cual fue creado para apoyar el desarrollo de la lectura y escritura mediante actividades y juegos interactivos. La idea es que cualquier persona pueda comprender cómo funciona el programa sin necesitar conocimientos avanzados de computación.

En este documento se explica cómo acceder a las opciones principales, cómo entrar a las actividades y de qué manera se desarrollan los distintos juegos. De esta forma, el usuario podrá utilizar el prototipo sin complicaciones, entender cada apartado y aprovechar todas sus funciones de manera correcta.

1.-Requisitos previos

1.1 Ajustes previos

Al haber instalado el archivo “juego” y una vez descomprimido, deberá seguir los pasos a partir del punto 2 del manual de instalación para poder abrir y usar el programa correctamente.



Juego

1.2 Explicación del funcionamiento

Al ejecutar la aplicación se abrirá una ventana de inicio donde se muestran cuatro opciones principales.



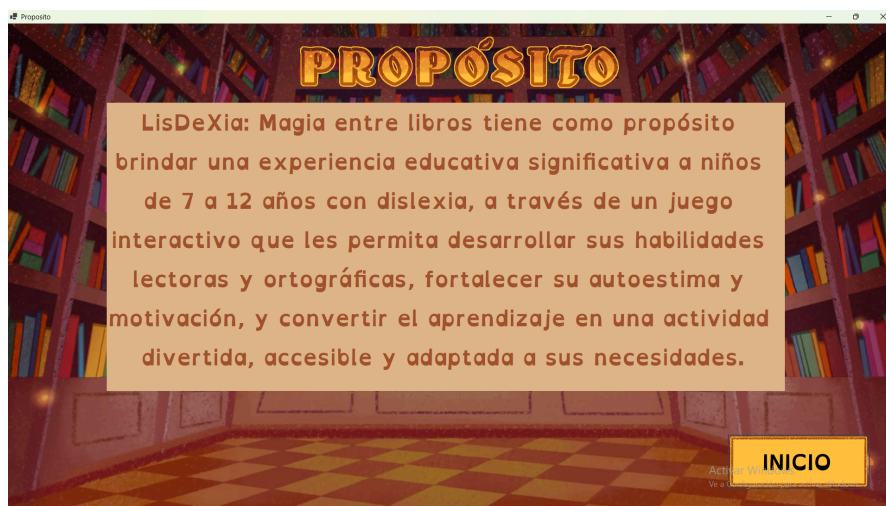
En **Menú** se puede acceder a las actividades mediante los cuentos interactivos.



En **Idioma** es posible elegir entre inglés, español o regresar al inicio.



Finalmente, en **Propósito** se muestra una breve descripción del objetivo de esta herramienta didáctica.



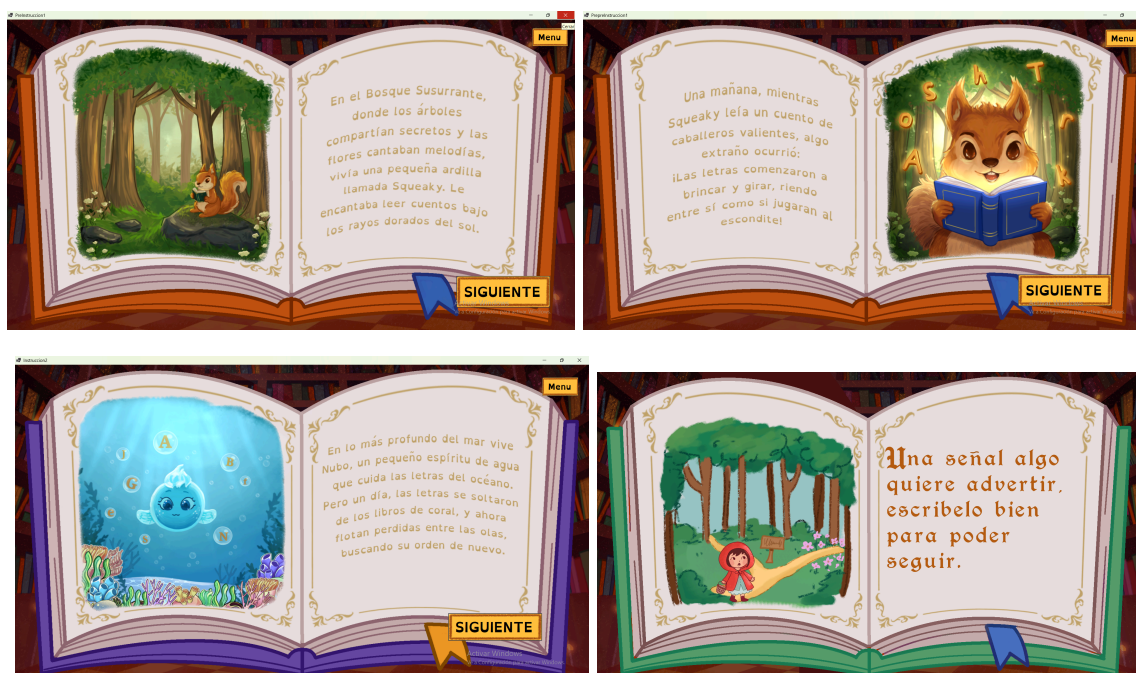
2.-Guia de uso

2.1 Acceso a las actividades

Al seleccionar **Menú**, se abrirá una ventana donde aparecen cinco cuentos (o libros). Estos cuentos representan las actividades que ayudarán al usuario. Cada cuento se irá desbloqueando conforme el usuario vaya superando el anterior, funcionando como niveles que avanzan uno tras otro.



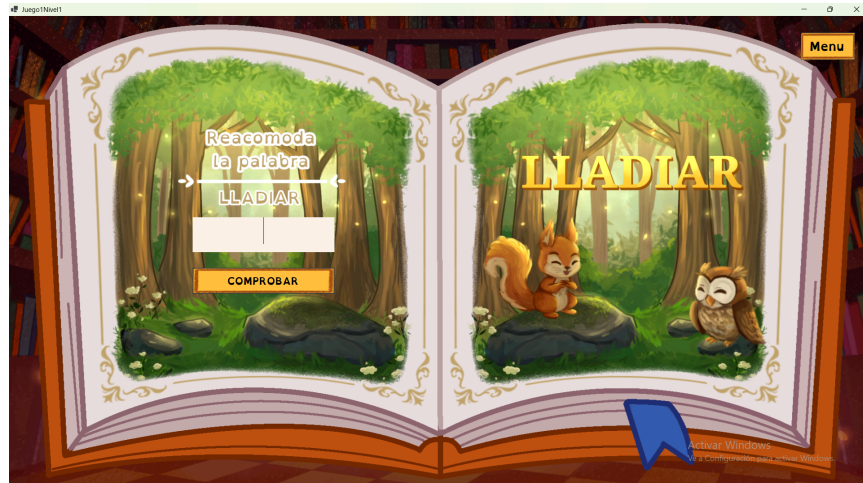
Cuando se seleccione el primer cuento, se desprende una ventana como la siguiente. En esta pantalla aparecerá la historia que guiará al usuario en su actividad, explicando lo que debe hacer



Al seleccionar **Menú**, se abrirá una ventana donde aparecen cinco cuentos (o libros). Estos cuentos representan las actividades que ayudarán al usuario. Cada cuento se irá desbloqueando conforme el usuario vaya superando el anterior, funcionando como niveles que avanzan uno tras otro.

2.2 Operación de las actividades

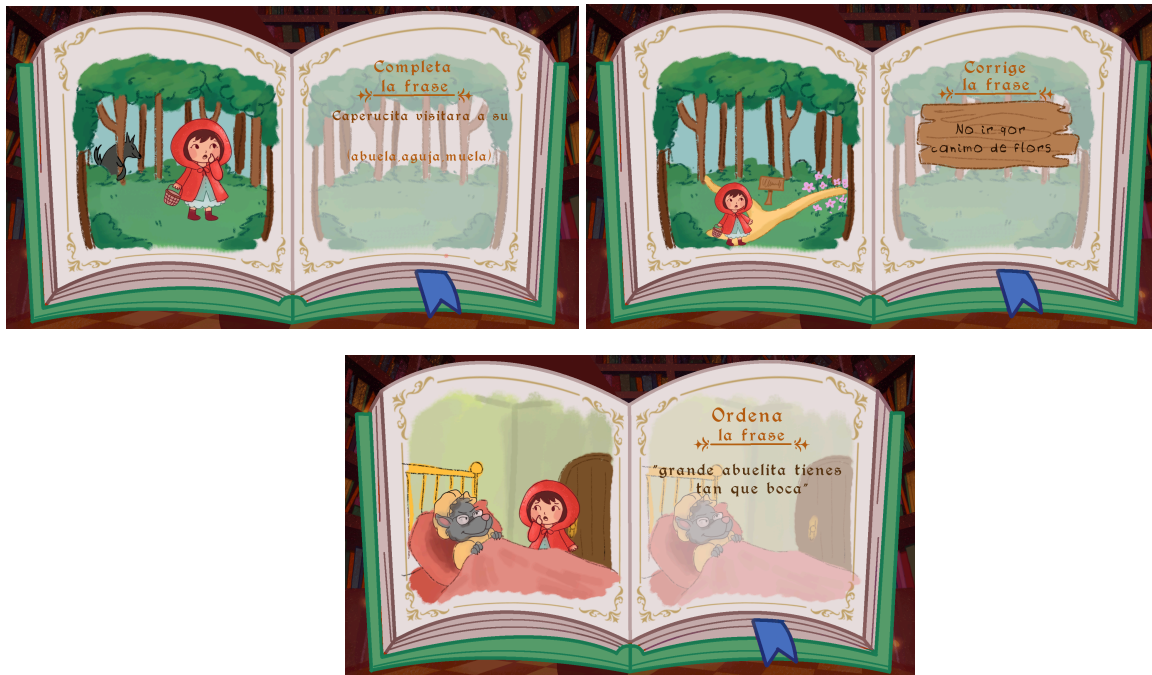
En este apartado el jugador debe ordenar las letras para formar la palabra correcta. Una vez escrita deberá darle click al botón **comprobar** si la respuesta es correcta le saldrá un botón que dirá **siguiente** para continuar. Si la respuesta es incorrecta le saldrá una nota para volver a intentar



En este juego, el usuario debe encontrar la letra correcta entre varias opciones parecidas que caen desde la parte superior de la pantalla. Antes de comenzar, en las instrucciones se indicará cuál es la letra que debe seleccionar para completar la actividad correctamente. Al alcanzar los puntos requeridos, aparecerá un botón **siguiente** para avanzar al siguiente juego



Este juego está dividido en tres partes: completar la frase, corregir la frase y ordenar la frase. En completar la frase, el usuario debe elegir o escribir la palabra que falta para que la oración tenga sentido. En corregir la frase, debe identificar los errores y escribir la oración correctamente. Finalmente, en ordenar la frase, el usuario tiene que acomodar las palabras en el orden correcto para formar una frase bien escrita. Una vez escrita deberá darle click al botón **comprobar** si la respuesta es correcta le saldrá un botón que dira **siguiente** para continuar. Si la respuesta es incorrecta le saldrá una nota para volver a intentar



Una vez que el usuario haya superado los niveles, el juego lo enviará directamente al **menú**, donde podrá volver a jugarlos o avanzar para intentar superar otros niveles.

Mantenimiento y actualización

Este prototipo no requiere mantenimiento técnico avanzado. Sin embargo, se recomienda lo siguiente para asegurar su buen funcionamiento:

- No mover ni borrar las carpetas internas del juego.
- Mantener actualizado el sistema operativo de la computadora.
- Revisar periódicamente la página oficial del proyecto para ver si existe una nueva versión disponible.
- En caso de actualización, descargar nuevamente el archivo del juego y reemplazar la versión anterior

Solución de problemas

Si el juego presenta algún error o no funciona correctamente, se recomienda revisar que todos los archivos estén dentro de la carpeta original, cerrar y volver a abrir la aplicación, o reiniciar la computadora. También es importante asegurarse de que el equipo cumpla con los requisitos mínimos. Para mantener el programa funcionando bien, no se deben mover ni borrar las carpetas del juego y es recomendable tener el sistema operativo actualizado. Si el juego no abre o presenta fallas, se puede descargar nuevamente desde la página oficial. De esta manera, el programa seguirá funcionando de manera correcta y estable.

Glosario

Prototipo didáctico: Herramienta educativa creada para enseñar o reforzar conocimientos a través de actividades interactivas.

Cuentos interactivos: Historias dentro del programa que incluyen actividades que el usuario debe realizar.

Nivel: Cada etapa de actividad o juego que se desbloquea al completar la anterior.

Comprobar: Botón que se usa para verificar si la respuesta que escribió el usuario es correcta.

Descomprimir / Extraer: Acción de abrir un archivo comprimido (.zip) para poder usar los archivos que contiene.

Aplicación (.exe): Programa que se puede ejecutar en la computadora para usar el prototipo.

Menú: Pantalla principal desde donde se accede a las actividades y opciones del juego.

Retroalimentación: Mensaje que aparece después de realizar una actividad, indicando si la respuesta fue correcta o incorrecta.

Carpeta “net8.0-windows”: Carpeta donde se encuentra el archivo principal del juego que se debe ejecutar.

Apéndices

A. Requisitos mínimos de la computadora

Para que el prototipo LisDeXia funcione correctamente, la computadora debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Sistema operativo: Windows 7 o superior, Mac OS X 10.10 o superior, o cualquier distribución moderna de Linux.
- Espacio en disco: 200 MB libres para instalar el juego.
- Conexión a internet: Solo necesaria para guardar el progreso o descargar actualizaciones.

B. Descarga y actualización

Las actualizaciones estarán disponibles en la página oficial del proyecto: <https://lisdexia.site>.

Cuando se publique una nueva versión, el usuario debe ingresar a la sección “Descargas”, bajar el archivo más reciente, descomprimirlo y reemplazar la carpeta anterior o instalarlo en otra ubicación.

C. Imágenes de referencia

Se recomienda que el usuario observe las capturas de pantalla proporcionadas en este manual para identificar los botones, menús y opciones dentro del juego. Las imágenes ayudan a comprender mejor los pasos a seguir y a reducir posibles errores durante el uso del prototipo.

D. Notas de seguridad

- No mover ni borrar ninguna carpeta o archivo dentro de la carpeta principal del juego.
- Evitar abrir archivos que no pertenezcan al prototipo dentro de la carpeta principal, ya que esto puede generar errores en el funcionamiento.

Datos de contacto

Para cualquier duda, inconveniente o sugerencia sobre el prototipo LisDeXia

lisdexiamagiaentreletras@gmail.com