

*Aprendizaje Interactivo Multiusuario. El uso de
Aplicaciones Móviles como Recursos Alternativos
para el Aprendizaje de Nociones Matemáticas en el
Nivel Básico*

*Manual de Usuario
Aplicación ¿Cuál va con cuál?*

Junio 2013

Índice

| | | |
|----|---------------------------|---|
| 1. | Introducción..... | 3 |
| 2. | Desarrollo del juego..... | 3 |
| 3. | Ayuda | 6 |

1. Introducción

El juego es un memorama de números cardinales y ordinales en el cual se deben buscar parejas de números, uno escrito de forma cardinal (1,2,3,4,...) y el otro en forma ordinal (uno, dos, tres, cuatro, ...).

Una vez instalada la aplicación (app) en el dispositivo, el usuario puede iniciar el juego dando un tap (toque con un dedo) en el icono que muestra la figura 1.



Figura 1 icono de la aplicación.

Una vez iniciada la aplicación se le presentará el menú principal como se muestra en la figura 2, en donde podrá elegir la opción de la lista que se muestra.



Figura 2 Menú principal de la aplicación.

2. Desarrollo del juego

- **Dificultad:** el primer paso es seleccionar el nivel de dificultad (hasta 3 niveles), ver figura 3, en donde lo que varía en cada nivel es el número de cartas utilizadas.

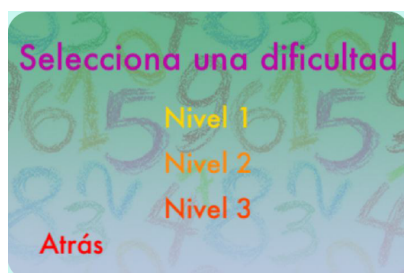


Figura 3 Selección de nivel de dificultad.

A continuación se presenta la descripción de cada una de las opciones del juego:

- **Nivel 1:** Como se muestra en la figura 4, este nivel genera 6 cartas para formar 3 pares de números.



Figura 4 Ejemplo de juego en el nivel 1.

Para jugar, simplemente se toca una carta, con lo que se voltea, luego se toca otra carta y se determina si es la pareja de la primera carta que se volteó. Si lo es, ambas cartas quedan al descubierto, de lo contrario, se vuelven a ocultar. El juego termina cuando se hayan encontrado todas las parejas de números y entonces se muestra la pantalla de felicitación de la figura 5.



Figura 5 Pantalla de felicitación.

Al salir de la pantalla de felicitación se dará la opción de jugar nuevamente, como se muestra en la figura 6.



Figura 6 Opción para volver a jugar.

- **Nivel 2:** Este nivel genera 8 cartas para formar 4 pares de números, como se observa en la figura 7.



Figura 7 Ejemplo de juego en el nivel 2.

La mecánica del juego es similar a la explicada para el nivel 1.

- **Nivel 3:** En este nivel se generan 10 cartas para formar 5 pares de números, como se observa en la figura 8.



Figura 8 Ejemplo de juego en el nivel 3.

Se comparte la misma mecánica de juego de los niveles anteriores.

3. Ayuda

Se cuenta con la opción Instrucciones para obtener ayuda del funcionamiento del juego.

- **Instrucciones:** muestra una pantalla con las indicaciones básicas para jugar.

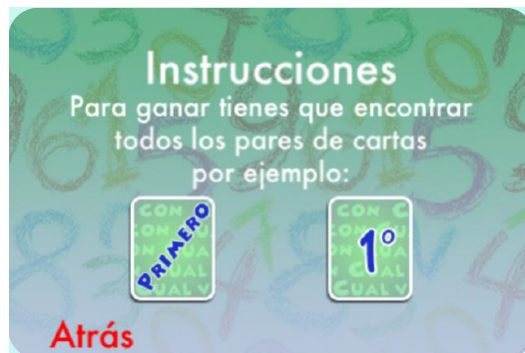


Figura 9 Pantalla de instrucciones del juego.