

*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*

**¡Adivina al Geometronix!**

Junio 2013

## Índice

1. Introducción .....	3
2. Etapas del juego .....	4

## 1. Introducción

Una vez instalada la aplicación (app) en el dispositivo, el usuario puede observar el icono de la misma, tal y como lo muestra la figura .



Figura 1: ícono de la aplicación

Para iniciar la aplicación, se le da tap (toque con un dedo) en el ícono que muestra la figura 1. Una vez iniciada la aplicación se observa la pantalla principal, imagen de la figura 2.

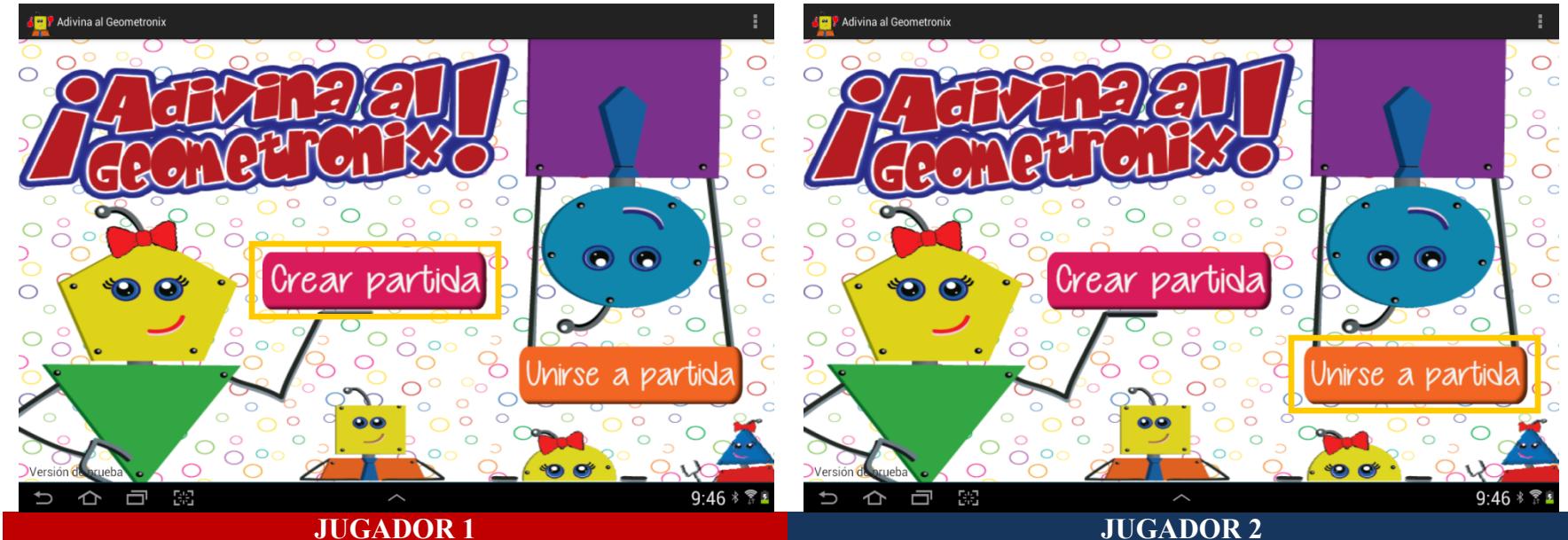


Figura 2: pantalla principal de la aplicación

## 2. Etapas del juego

A continuación se describen la secuencia de pasos de cada uno de los jugadores de *Adivina al geometronix*.

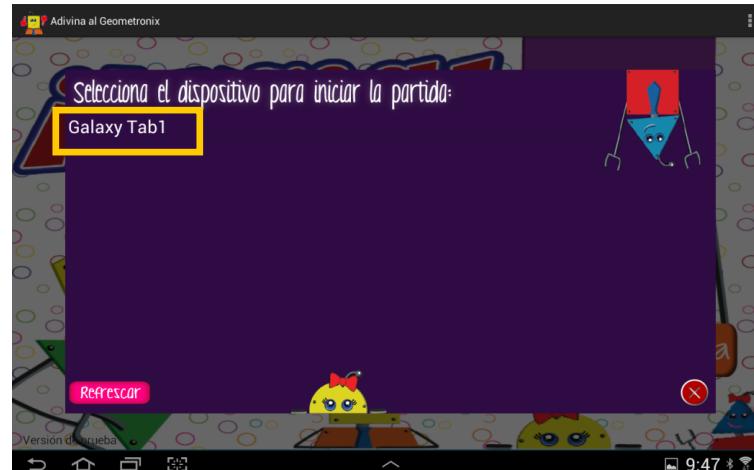
1. Uno de los jugadores selecciona la opción de “*Crear partida*” y el otro jugador selecciona “*Unirse a partida*”.



2. El jugador 2 selecciona el nombre del dispositivo del jugador 1.

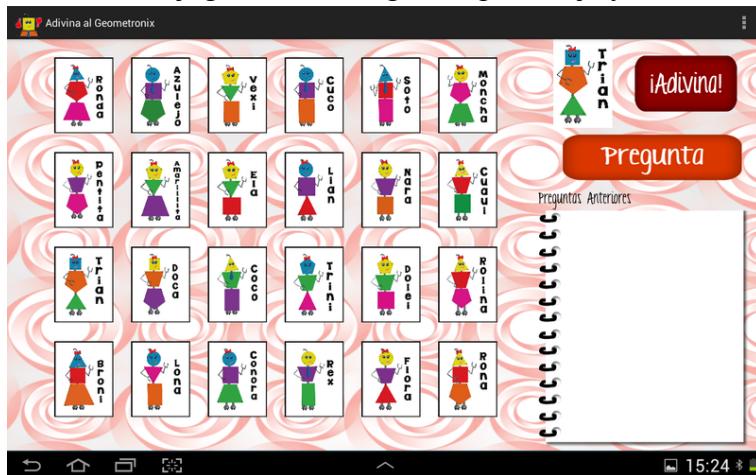


**JUGADOR 1**

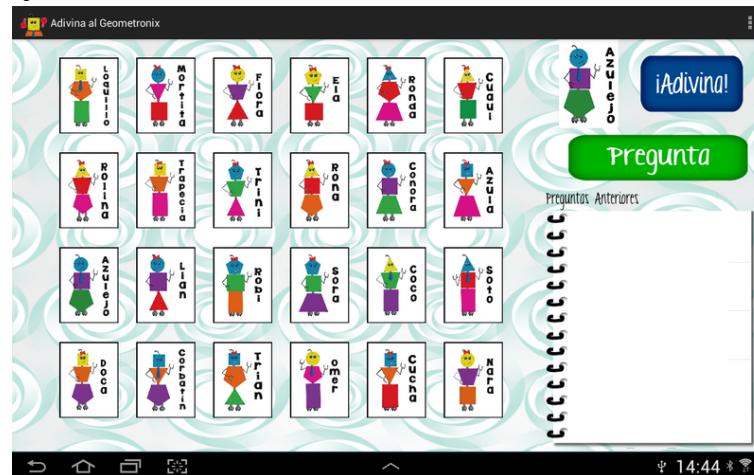


**JUGADOR 2**

3. A cada jugador se le asigna un personaje y un tablero con 24 tarjetas diferentes en cada tablero.

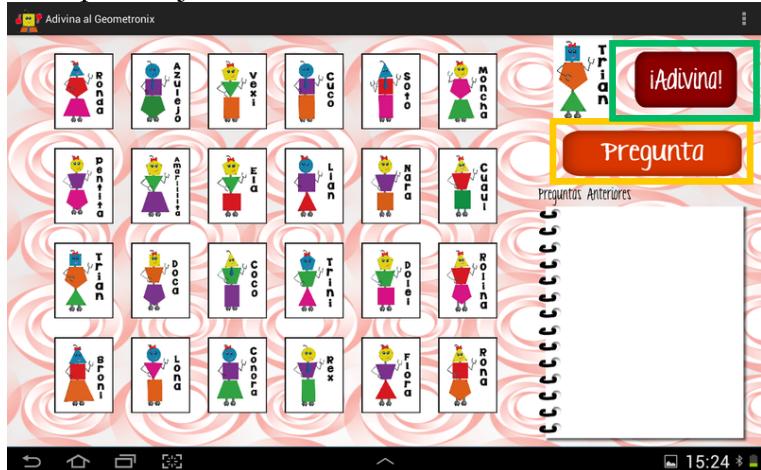


**JUGADOR 1**



**JUGADOR 2**

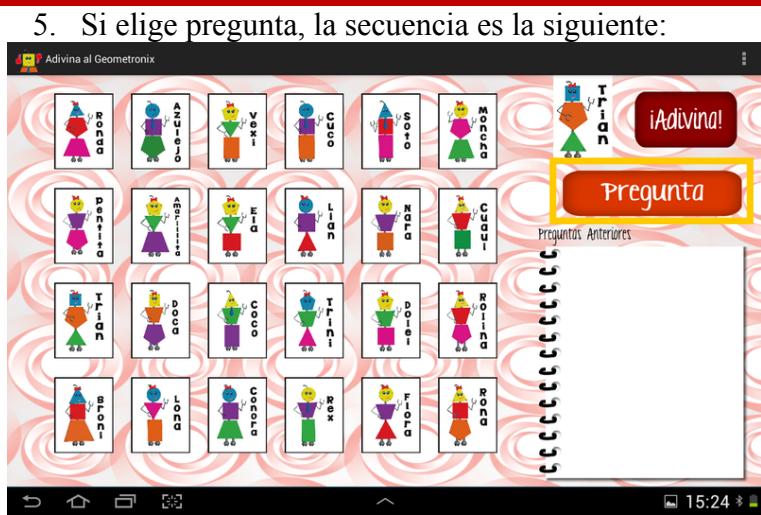
4. El jugador que establece la conexión realizará el primer movimiento. Durante el turno, se puede “*Adivinar*” o “*Preguntar*”. La mecánica del juego consiste en adivinar el personaje del oponente por medio de preguntas que ayudan a ir descartando personajes.



JUGADOR 1



JUGADOR 2



JUGADOR 1



JUGADOR 2



Se elige la figura (necesario):

The screenshot shows the 'FIGURAS' tab selected. It displays six geometric shapes with their names in Spanish: Triángulo (pink), Cuadrado (green), Trapecio (orange), Pentágono (red), Rectángulo (blue), and Círculo (purple). To the right is a preview window titled 'Vista Previa' showing a white triangle. Below the preview is a purple 'Pregunta' button.

### JUGADOR 1

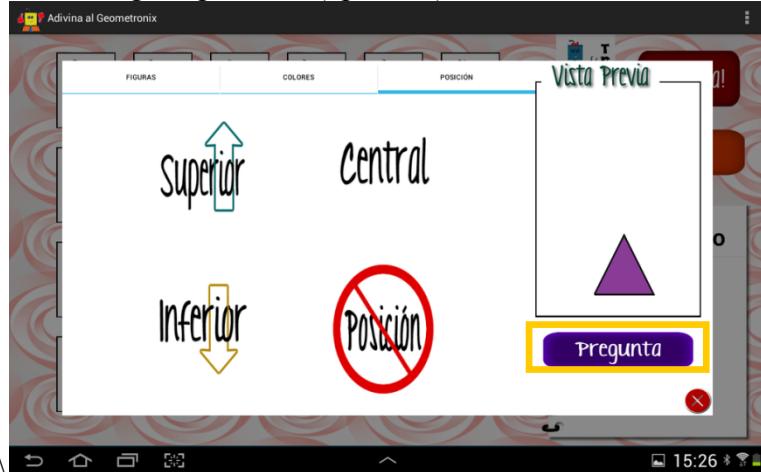
Se elige el color (opcional)

The screenshot shows the 'COLORES' tab selected. It displays eight colored blobs: red, orange, blue, yellow, green, purple, pink, and black. To the right is a preview window showing a purple triangle. Below the preview is a purple 'Pregunta' button. A red circle with a slash over the word 'Color' is overlaid on the screen.

### JUGADOR 2



Se elige la posición (opcional):



**JUGADOR 1**

Una vez establecida las características de la figura a preguntar, se presiona el botón de ““Pregunta” que le llega al Jugador 2 en formato de texto como se ve en la imagen anterior, permitiendo constestar “Si” o “No” dependiendo de la situación. En dicha ventana se puede apreciar el personaje del Jugador 2 que le sirva de guía para poder responder adecuadamente.



**JUGADOR 1**

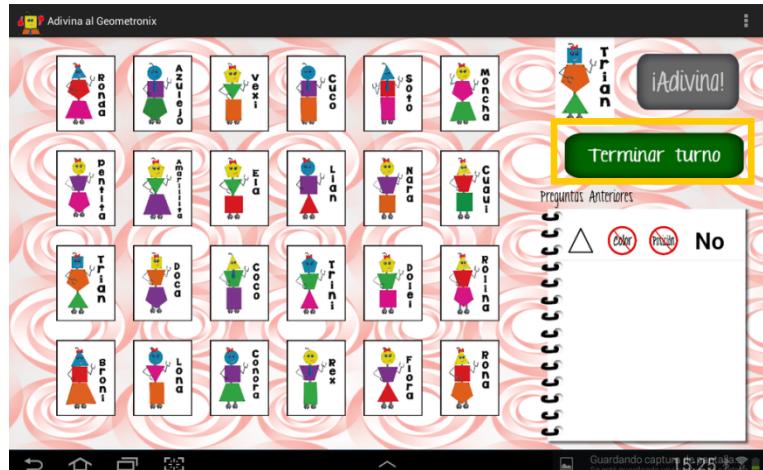


**JUGADOR 2**



**JUGADOR 2**

Después de la respuesta del oponente se presiona “Ok” y el usuario elimina una o más tarjetas del tablero tocando sobre cada carta que desea ocultar mostrando ahora el anverso de la tarjeta. Por ejemplo, si el personaje *Geometronix* tiene un círculo amarillo, se ocultan todos los personajes que no cumplan dicha característica, aquí termina el turno. Al terminar de voltear las cartas, se presiona el botón de *Terminar turno* y ahora es turno del otro jugador.



JUGADOR 1



JUGADOR 2

Se repiten los mismos pasos con el otro jugador.



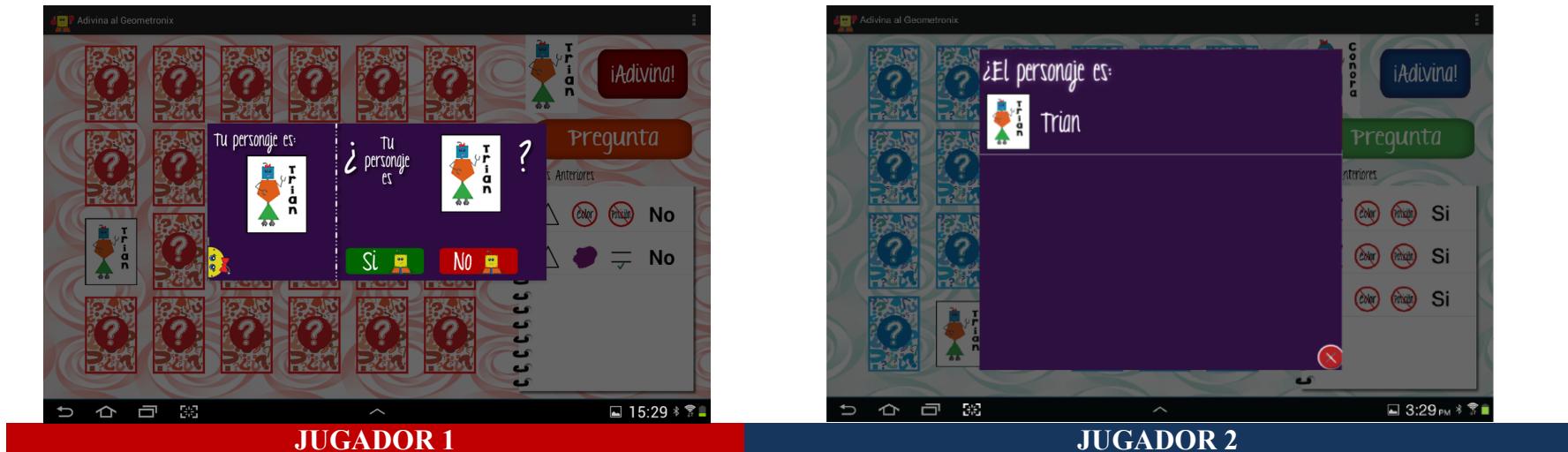
JUGADOR 1



JUGADOR 2

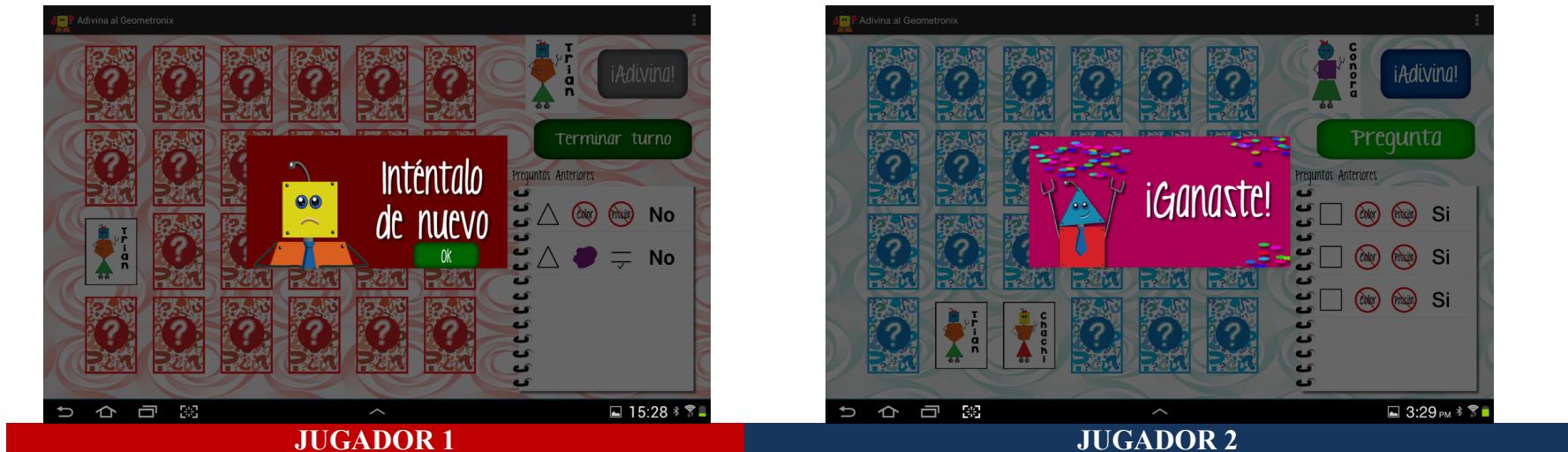
Ahora el Jugador 2 tiene la oportunidad de realizar la pregunta o de adivinar el personaje, ésta serie de turnos seguirá hasta que alguno de los 2 reduzca la cantidad de tarjetas abiertas y decida adivinar al personaje del oponente. El primero que lo haga y acierte al personaje del oponente será el ganador.

6. Cuando se esté listo para adivinar el personaje *Geometronix*, se hace durante un turno en vez de hacer una pregunta presionando el botón de “Adivina” y se mostrarán todas aquellas que no han sido ocultadas que pertenezcan a tu tablero inicial. Se toca el personaje en la ventana que aparece.



El jugador 1 responde “Si” o “No” dependiendo si su personaje ha sido adivinado o no.

7. La aplicación determinará si el otro usuario ha adivinado al personaje. Si acierta, dicho jugador gana el juego y termina el juego.



8. En caso de no acertar, el juego continúa.