

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

*Manual de Usuario
Aplicación Quita y Pon*

Junio 2013

Índice

1.	Introducción.....	3
2.	Desarrollo del juego.....	3
3.	Selección de nivel.....	5
4.	Ayuda	6

1. Introducción

El juego consiste en completar operaciones aritméticas, de diferentes grados de dificultad, con los operadores y operandos adecuados para resolver correctamente la misma.

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



Figura 1 ícono 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 presenta.

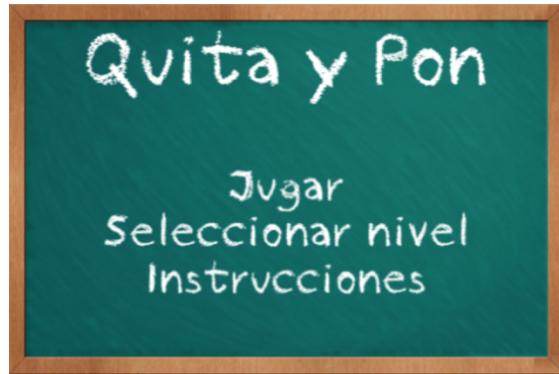


Figura 2 Menú principal de la aplicación.

2. Desarrollo del juego

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

- **Jugar:** Esta opción lleva directamente al juego, empezando, de forma predeterminada en el **nivel 1**, en este nivel solo se debe completar la operación aritmética colocando un operando y un operador, como muestra la figura 3:

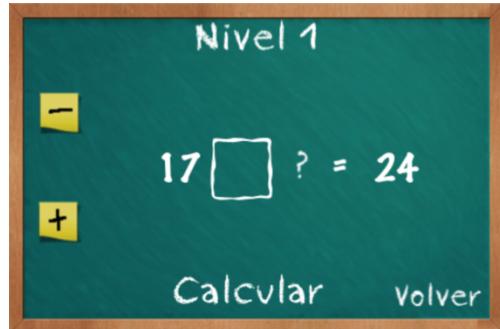


Figura 3 Ejemplo de reto en el nivel 1.

Los operadores en este nivel, solo serán los de **suma** y **resta**, el operador seleccionado debe arrastrarse hasta el cuadro vacío colocado en el centro, al oprimir el signo de interrogación, se desplegará un menú de números entre 0 y 20 para seleccionar el que se considere adecuado para resolver la operación de manera correcta, el menú de números presentado se aprecia en la figura 4.



Figura 4 Selección de operando para completar la operación.

Luego de completar la operación, se debe presionar el botón “**Calcular**” para saber si la operación fue resuelta de manera correcta o no. Si la respuesta es correcta se mostrará la siguiente pantalla de felicitación:



Figura 5 Pantalla de respuesta correcta.

En caso que la respuesta sea incorrecta, se mostrará la pantalla de la figura 6.

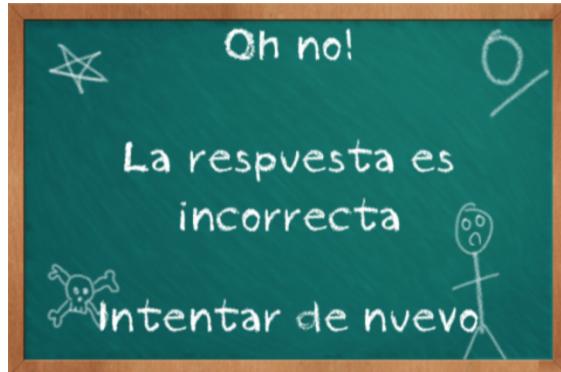


Figura 6 Pantalla de respuesta equivocada.

Si se resuelven de manera correcta cinco operaciones del nivel 1 se pasará al nivel 2 de forma automática, de la misma manera, si se resuelven correctamente cinco operaciones de este nivel se pasará al nivel 3 que es el último nivel y si se resuelven cinco operaciones de manera correcta se terminará el juego con un mensaje de felicitación.

3. Selección de nivel

Si se desea resolver expresiones de un nivel específico, se puede seleccionar directamente desde el menú de selección de nivel, figura 7.

- **Seleccionar Nivel:** Esta opción muestra un menú con los tres niveles como el siguiente:

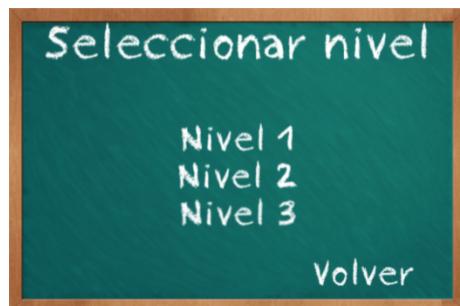


Figura 7 Cambio de nivel del juego.

Al elegir alguna de las opciones, se cambia al nivel correspondiente. A continuación se describen los detalles del nivel 2 y 3:

Nivel 2: En este nivel solo se debe completar la operación aritmética colocando un operando y un operador, los operadores en este nivel son los de **multiplicación** y **división**, como muestra la siguiente imagen:

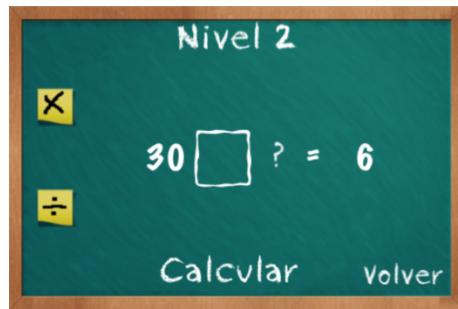


Figura 8 Ejemplo de operación de nivel 2.

El funcionamiento de los elementos de este nivel es el mismo que los del nivel 1.

Nivel 3: En este nivel se manejarán **dos operadores** y **dos operandos**, los operadores son los de suma y resta, como se muestra en la siguiente imagen:

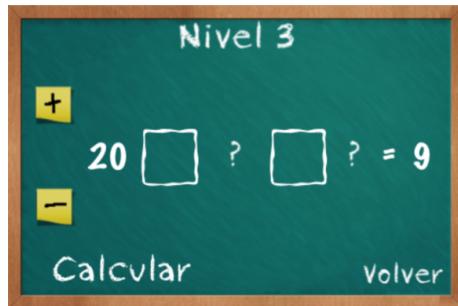


Figura 9 Ejemplo de operación de nivel 3.

El funcionamiento de los elementos de este nivel es el mismo que los del nivel 1.

4. Ayuda

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

- **Instrucciones:** con esta opción se muestra una animación, ilustrando de manera clara la mecánica del juego.

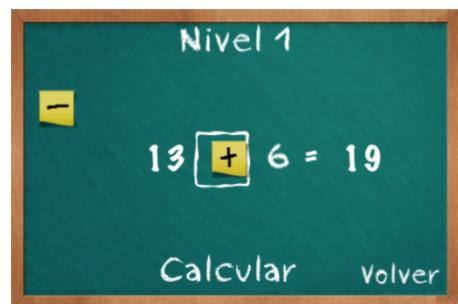


Figura 10 Pantalla de Instrucciones del juego.