

1. Introducción

El objetivo de esta aplicación es ayudar a los chicos en el aprendizaje de las tablas de multiplicar de una manera fácil y sobretodo **DIVERTIDA**. Esta herramienta es muy útil para padres y profesores porque además enseña a los chicos que el esfuerzo tiene recompensas.

Como ya veremos más adelante, en el juego se establecerán objetivos y premios por los objetivos de puntos conseguidos y es **MUY IMPORTANTE** tener en cuenta:

- 1- Que los objetivos que les pongamos a los chicos, (puntos a alcanzar para conseguir los premios), sean realistas y alcanzables. Si los objetivos son muy difíciles de conseguir el chico perderá el interés. Si pactamos con los chicos los objetivos y los premios, se involucrarán en el aprendizaje y el juego será muy efectivo.
- 2- Que los premios sean coherentes con los objetivos, es decir, si el objetivo de puntos que vamos a marcar es bajo el premio tiene que ser pequeño y conforme vaya subiendo el objetivo el premio tendrá que ser mayor.
- 3- Que los premios no tienen que ser siempre materiales y que por ejemplo ir al cine o realizar actividades en familia o disponer de tiempo extra para jugar, etc. pueden y deben ser valorados como premios.

2. Instalación

Multiplica Kids es una aplicación específica para dispositivos **ANDROID** como smartphones y tablets y su instalación es tan simple como cargar el archivo "**Multiplica Kids_1.3.0_6.apk**" en el dispositivo y ejecutarlo. Se instalará sólo y a disfrutar...

3. Derechos

Todos los derechos Reservados. **Multiplica Kids** es una aplicación creada por **Desarrollos Softmg S.L.**, (**DSMG**), y su distribución, comercialización y explotación esta protegida por ley. Nadie puede distribuirlo ni comercializarlo sin consentimiento **explícito** y **por escrito** del autor.

La **INFANCIA** y la **JUVENTUD** es el mayor tesoro de la humanidad porque de su cuidado y apoyo dependerá el **FUTURO**...

¿Hacemos algo?

MultiplicaKids

4. Pantalla Principal



AYUDA.

JUGAR. En este apartado aparecerán los juegos disponibles para la práctica de las tablas de multiplicar. Cuando pulsamos en este botón nos aparecerán la lista de los participantes que previamente se hayan dado de alta en el apartado de AJUSTES.

ESTUDIAR. En este apartado podrán consultar y estudiar las tablas .

AJUSTES. En este apartado se darán de alta a los participantes, se establecerán los premios por puntuación, etc...

CONFIGURACIÓN. En este apartado se podrá cambiar la clave de padres de acceso a "AJUSTES", cambiar el idioma, etc...

5. Configuración



Desarrollada por DSMG
www.dsmg.es
info@dsmg.es

Pulsamos en la parte inferior derecha, en los puntitos.

6. Cambiar contraseña



La contraseña que viene por defecto es "MK". Se recomienda que se cambie por otra. Para ello pulsaremos en "Cambiar Contraseña"



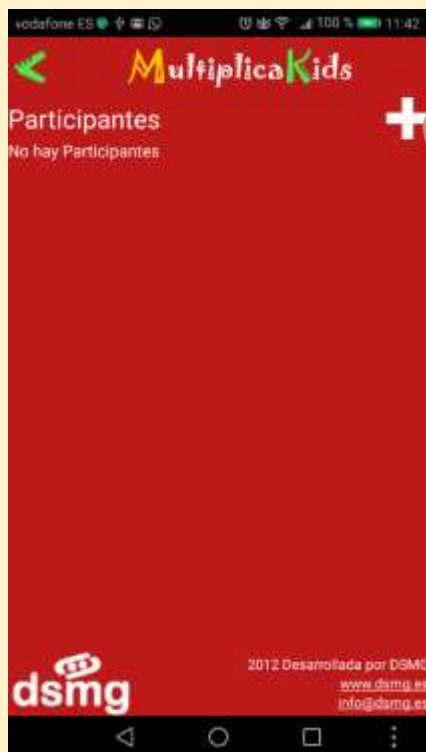
Introducimos la clave actual y después introducimos la nueva, la confirmamos y picamos en "Aceptar".

Si la olvidamos podemos restaurar la que viene por defecto "MK" y después cambiarla por la que queramos.

El motivo de haber una clave de padres es para que los chicos no puedan entrar en el área de ajustes y modificar los parámetros.

7. Ajustes

7.1 Añadir un participante.

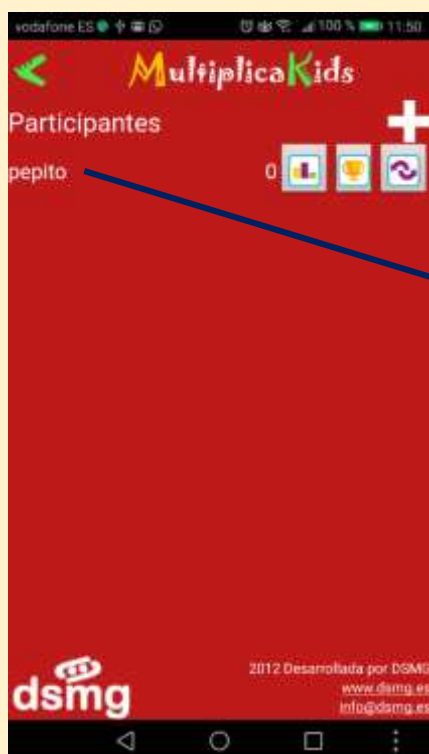


En esta área daremos de alta a los usuarios participantes y estableceremos los premios y las puntuaciones objetivo.

1. Pulsamos en el "+"
2. Introducimos el nombre y le asignamos una contraseña de juego.
3. Pulsamos en el botón "Crear"



The screenshot shows a form titled 'Participantes' with a plus sign icon in the top right corner. The form has two input fields: 'Nombre' and 'Contraseña'. A 'Crear' button is located at the bottom right of the form.



ALEHOPPP!

PARTICIPANTE AÑADIDO

Ahora tendremos que asignar los objetivos que el participante tiene que lograr para conseguir premios.

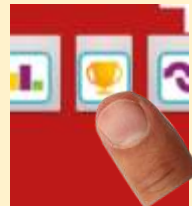
7. Ajustes

7.2 Establecer objetivos de puntos y premios.



En esta área se asignarán los objetivos de puntos y los premios que los chicos obtendrán cuando alcancen la puntuación.

1. Pulsamos en el icono de la copa.



2. Pulsamos en la parte inferior derecha en los puntitos.

3. Pulsamos en "Cambiar Premios".

4. Establecemos los puntos objetivo, los premios que obtendrá al llegar a la puntuación y pulsamos "Aceptar".

Pulsamos en la parte inferior derecha, en los puntitos.

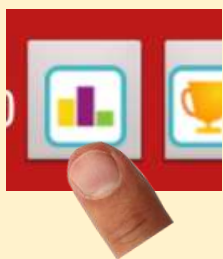


7. Ajustes

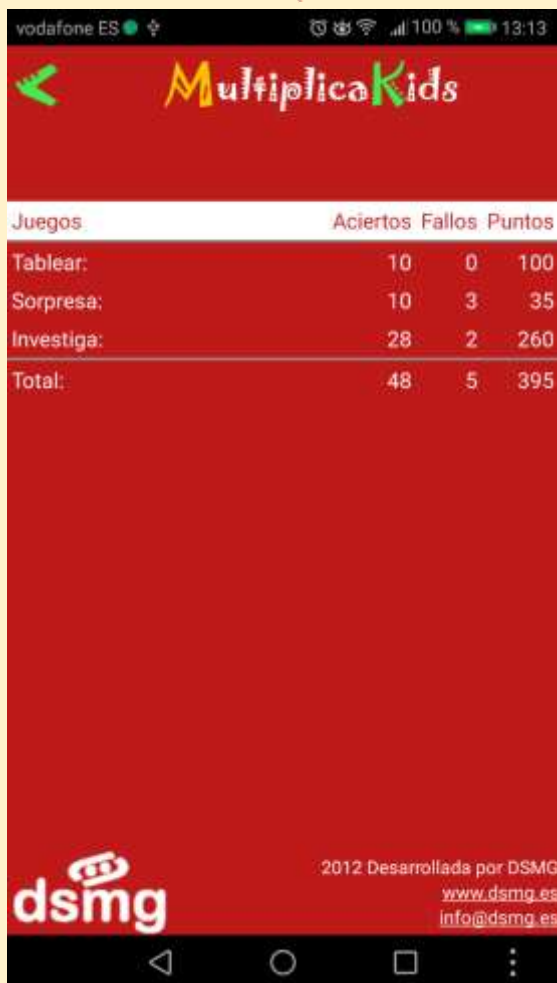
7.3 Consultar objetivos y puntos.



En esta área se puede consultar los progresos de los participantes, puntuaciones, aciertos, fallos, etc...



1. Pulsamos en el icono gráfico de barras..



Juegos	Aciertos	Fallos	Puntos
Tablear:	10	0	100
Sorpresá:	10	3	35
Investiga:	28	2	260
Total:	48	5	395

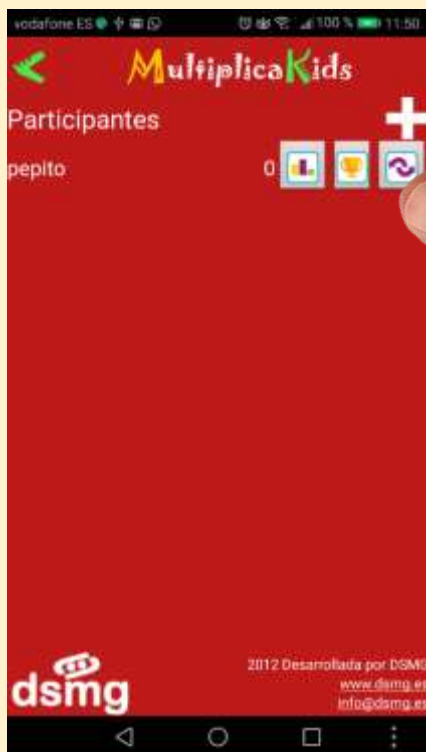
2012 Desarrollada por DSMG
www.dsmg.es
info@dsmg.es

En el ejemplo vemos que Pepito ha tenido 10 aciertos, ningún fallo y ha conseguido 100 puntos en el juego "Tablear".
 10 aciertos, 3 fallos y ha conseguido 35 puntos en el juego "Sorpresá".
 28 aciertos, 2 fallos y ha conseguido 260 puntos en el juego "Investiga".

En total lleva 395 puntos...

7. Ajustes

7.4 Inicializar contadores.



En esta área se podrá inicializar el contador de puntos y de fallos-aciertos de los objetivos actuales. Esto es útil cuando el chic@ ha conseguido todos los objetivos y queremos empezar con otros nuevos.



1. Pulsamos en el icono de reset y nos aparecerá una ventana de confirmación.



2. Introduciremos la clave de padres.

3. Pulsamos en "Aceptar" y todos los contadores se pondrán a cero.

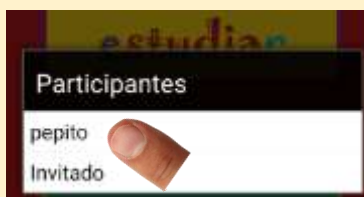
IMPORTANTE: los objetivos y premios no se cambiarán.

8. Jugar

Esta área es la más interesante para los chic@s porque es la que les servirá para aprender de manera divertida con el aliciente de superación y premios.



1. El participante pulsará el botón "jugar" y seleccionará su nombre de participante.



2. Tendrá que introducir su clave y pulsar "Aceptar"



3. Si la clave es correcta entrará en el menú de juegos.



IMPORTANTE: Se puede jugar sin necesidad de clave de acceso con el participante "Invitado" pero en este caso no se anotarán puntuaciones. Este perfil de participante es para poder invitar a alguien a jugar sin necesidad de crear un perfil.

8. Jugar

8.1 Tablear.

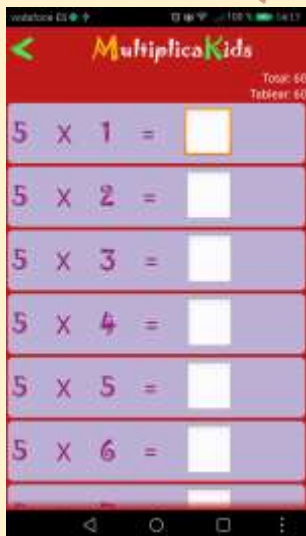


Este juego consiste en seleccionar una tabla del 1 al 10 y averiguar el resultado de cada operación.

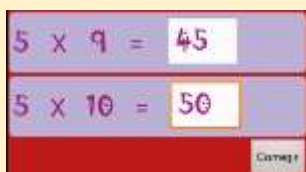
1. Pulsar el botón "tablear".



2. Seleccionar la tabla del número deseado.



3. Introducir en cada casilla el resultado de la operación adyacente hasta llegar al final.



4. Cuando completemos toda la tabla pulsaremos en el botón "Corregir" y se mostrarán los aciertos y los errores.

IMPORTANTE.

- Cada acierto sumará 10 puntos y cada fallo restará 10 puntos. Con cada tabla bien hecha se podrá conseguir 100 puntos !!!
- Este juego se completará al realizar todas las tablas. PERO NO HACE FALTA HACERLAS TODAS DE UN TIRÓN !!! Las tablas hechas se irán guardando y en sucesivas partidas podremos completar toda la serie desde la tabla del 1 hasta la tabla del 12.

8. Jugar

8.2 Sorpresa.



Este juego consiste en ir acertando las operaciones de multiplicación que van saliendo de manera aleatoria. Nunca sabes cual será la siguiente operación, **sorpresa !!!!**

1. Pulsar el botón "sorpresa".



2. Introducir en la casilla blanca el resultado de la operación.

IMPORTANTE.

- Cada acierto sumará puntos y cada fallo restará puntos.
- El número de puntos dependerá del nivel en el que nos encontremos, en el nivel 1 serán 5 puntos, en el nivel 2 serán 10 puntos y en el resto será sorpresa, jajajaja...
- Tendremos como mucho 3 fallos por cada nivel y cada fallo encenderá un corazón rojo para saber el número de fallos que llevamos en la tanda.

8. Jugar

8.3 Investiga.



En este juego nos convertiremos en investigadores !!!
Consiste en ir acertando las operaciones de multiplicación que van saliendo de manera aleatoria. Nunca sabes cual será la siguiente operación, **sorpresa !!!!**

1. Pulsar el botón "investigar".

2. Rellenar los campos en blanco teniendo en cuenta:

- En el primer campo introduciremos el número que se repite en la operación de suma que aparece en la parte superior. En el ejemplo sería el **3**
- En el segundo campo introduciremos el número de veces que se suma el número. En este caso sería **8**
- En el último campo introduciremos el resultado. En este caso sería **24**



3. Cuando hayamos rellenado los 3 campos pulsaremos en "Listo"

¿ LO VAIS PILLANDO ?



IMPORTANTE.

- Cada acierto sumará 10 puntos y cada fallo 10 restará puntos.
- Este juego pretende enseñarles el concepto y significado de la operación de multiplicar y que a la vez practiquen las tablas.

9. Estudiar

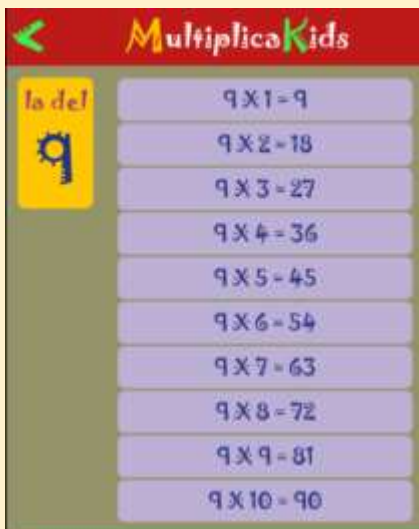


Esta área es para que los chic@s puedan estudiar las tablas del 1 al 12

1. El participante pulsará el botón "estudiar".



2. Seleccionaremos el número de la tabla que se quiera estudiar.



3. A ESTUDIAR !!!