

OPERACIONES DE MULTIPLICACIÓN

La pantalla muestra el menú principal del juego “PRODUCIMOS CHIRIMOYAS”

En el menú principal del juego, el usuario tiene dos opciones:

- **Jugar:** Opción que permite iniciar el Juego, al clic en este botón aparecerá una ventana donde el usuario debe ingresar su nombre, a continuación clic en el botón de validación para ingresar automáticamente al nivel 1 del juego.
- **Salir:** Opción que permite salir del juego y retornar al menú.



Nivel 1

Consigna: Ayuda a Ruth a trasplantar las chirimoyas encontrando el producto de los factores que se encuentran en los plantines.

Tiempo del juego: 3 minutos (El tiempo transcurrido se muestra en el reloj de la pantalla).

Descripción: El juego consiste en hacer clic en los plantines que se encuentran en la zona izquierda del juego y automáticamente los números aparecerán en los cuadros de la zona derecha, se debe realizar la operación de multiplicación y anotar el resultado. Si la respuesta es correcta se reproduce el sonido del mensaje “*Muy bien*”, caso contrario el mensaje “*Vuelve a intentarlo*”.



Nivel 2

Consigna: Haz clic en una de las chirimoyas y anota los factores del producto.

Tiempo del juego: 3 minutos (El tiempo transcurrido se muestra en el reloj de la pantalla).

Descripción: El juego consiste en hacer clic en las chirimoyas del árbol, luego se debe ingresar por teclado los factores del producto de la multiplicación. Si la respuesta es correcta se reproduce el sonido del mensaje *“Muy bien”*, caso contrario el mensaje *“Vuelve a intentarlo”*.



Nivel 3

Consigna: Haz clic en la canasta que contiene la mayor cantidad de chirimoyas y halla los factores entre 10 y 15 del producto que está en la canasta.

Tiempo del juego: 3 minutos (El tiempo transcurrido se muestra en el reloj de la pantalla).

Descripción: El juego consiste en hacer clic en una de las canastas luego se debe ingresar por teclado los factores entre 10 y 15 del producto de la multiplicación. Si la respuesta es correcta se reproduce el sonido del mensaje *“Muy bien”*, caso contrario el mensaje *“Vuelve a intentarlo”*.



JUEGO 5