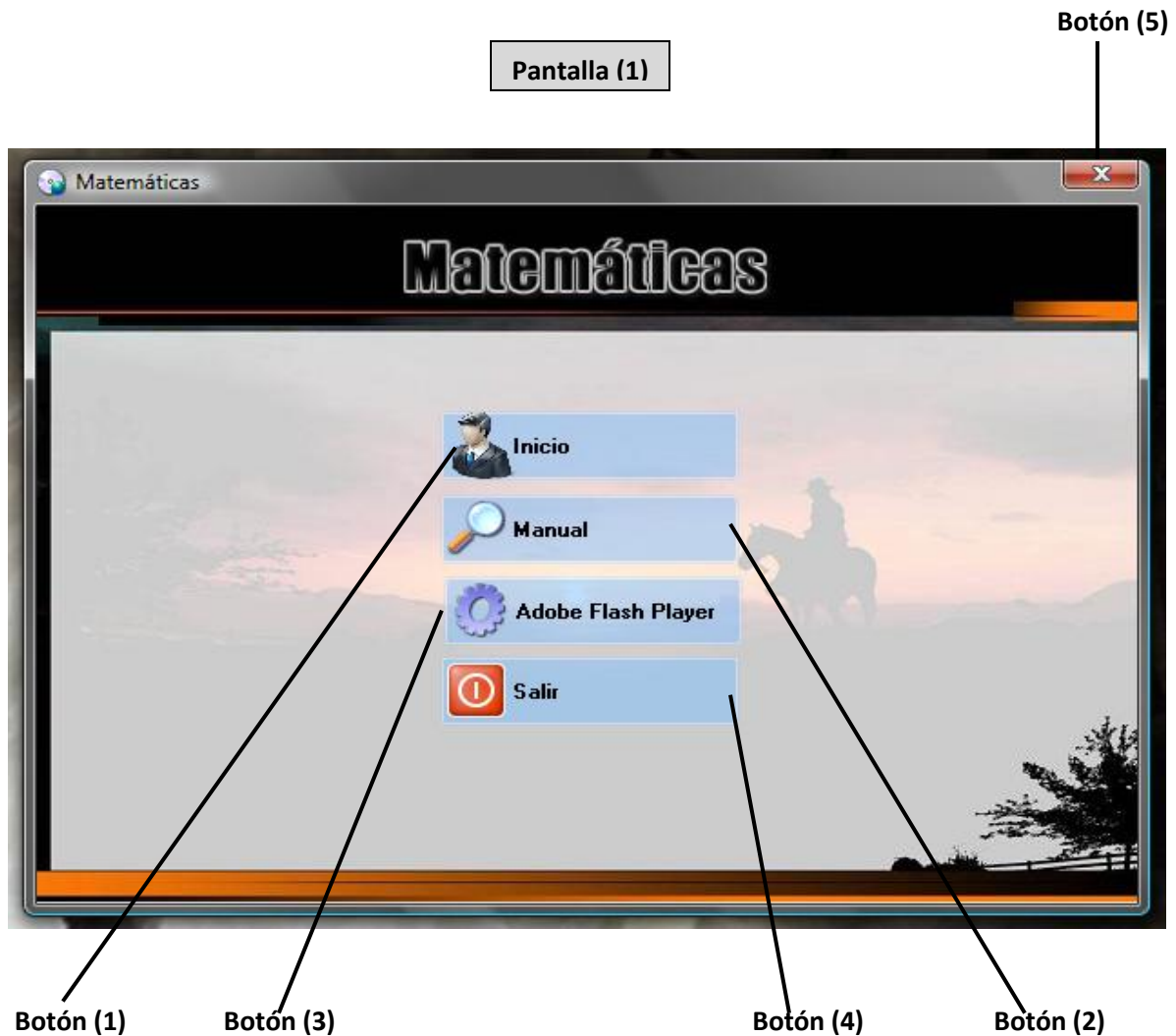


MATEMÁTICAS

Manual de uso

Primeros Pasos

Al insertar el CD dentro de la computadora aparecerá la Pantalla (1) la cual incluye una serie de opciones a elegir por el usuario el cual dará click en la de su preferencia. A continuación detallaremos cada una de estas.



Funciones / Pantalla (1)	
Botón (1) Inicio	Inicia el programa
Botón (2) Manual	Muestra el manual de uso del programa
Botón (3) Adobe Flash Player	Instala Adobe Flash Player en caso de que se presente algún problema para ejecutar el programa
Botón (4) Salir	Salir del programa
Botón (5) Cerrar	Cerrar la ventana

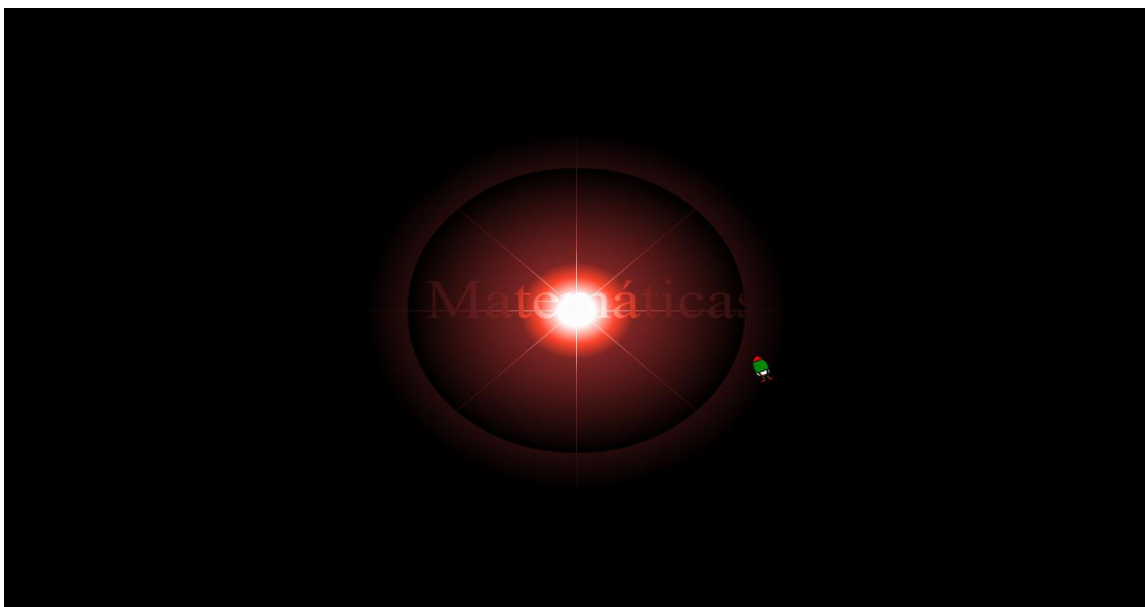
Al iniciar el programa...

Una vez iniciado el programa, se ejecutará la presentación del mismo (Pantallas 2 y 2.1) y al terminar esta dará paso a la Pantalla (3) o pantalla principal la cual nos permite el acceso a cada uno de los temas que se abordan en este CD al dar click en el botón que nos lleve al tema de nuestro interés

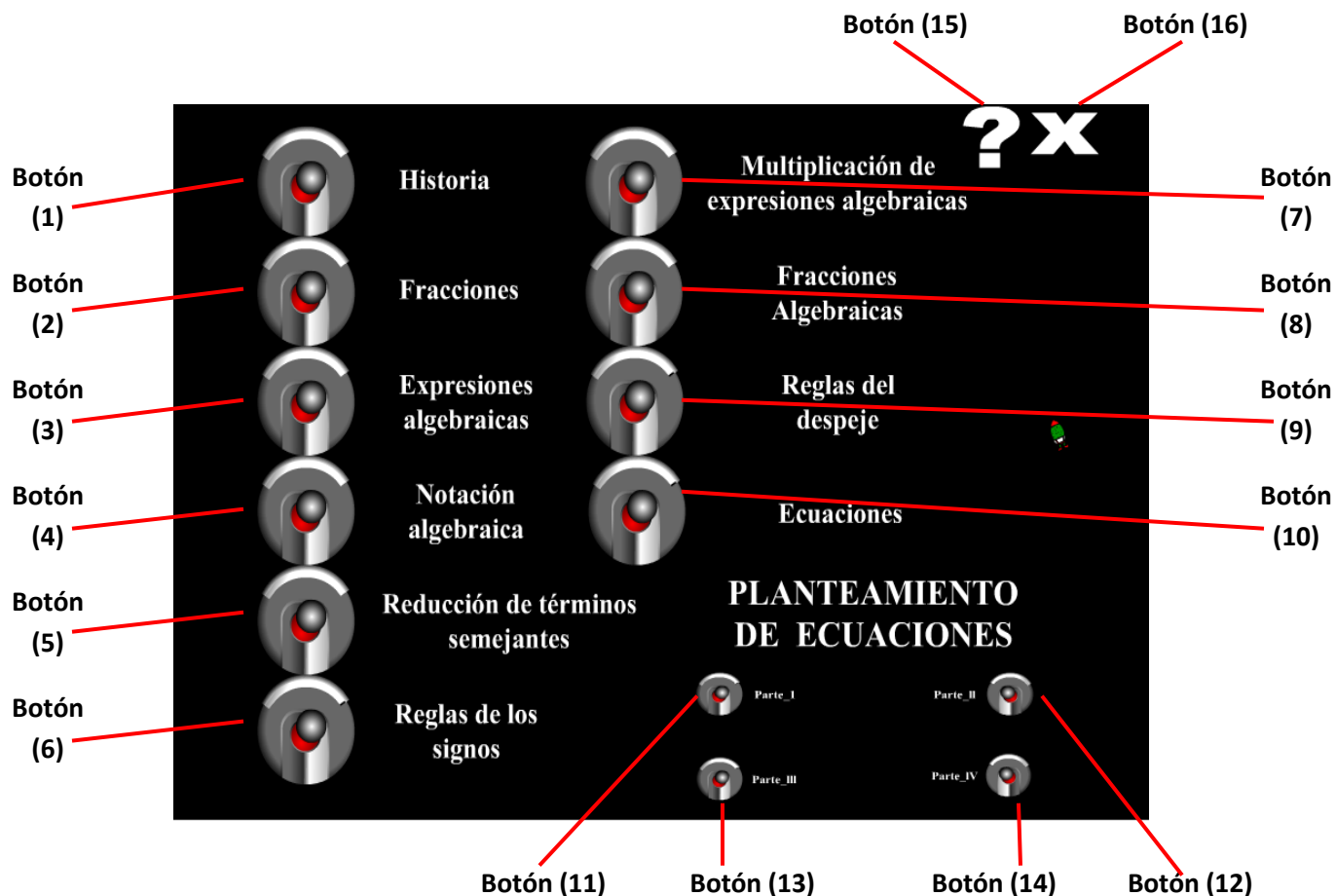
Pantalla (2)



Pantalla (2.1)



Pantalla (3)

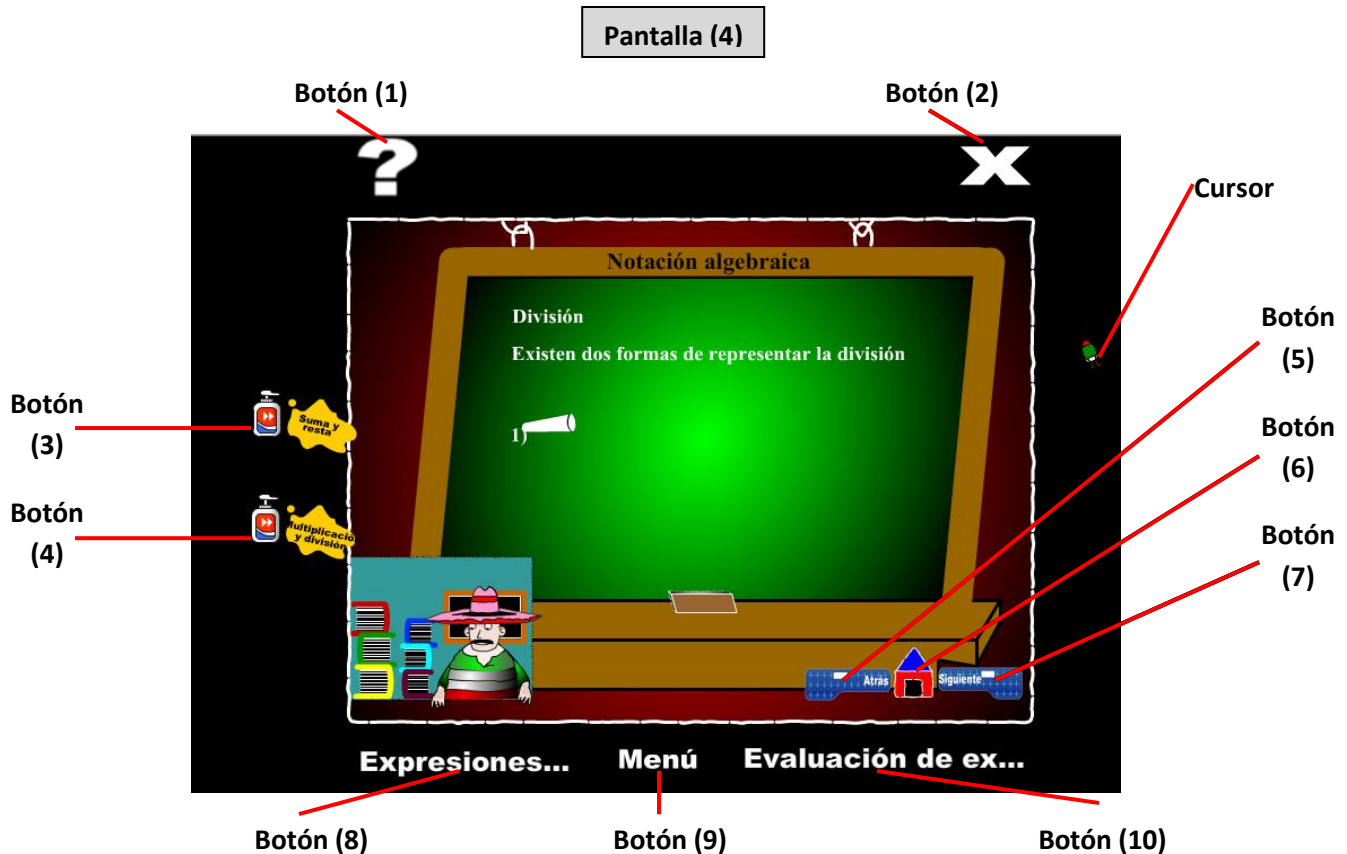


Funciones / Pantalla (3)	
Botón (1) Historia	Inicia tema "Historia del Álgebra"
Botón (2) Fracciones	Inicia tema "Fracciones"
Botón (3) Expresiones Algebraicas	Inicia tema "Expresiones Algebraicas"
Botón (4) Notación Algebraica	Inicia tema "Notación Algebraica"
Botón (5) Reducción de Términos Semejantes	Inicia tema "Reducción de Términos Semejantes"
Botón (6) Reglas de los Signos	Inicia tema "Reglas de los Signos"
Botón (7) Multiplicación de Expresiones Algebraicas	Inicia tema "Multiplicación de Expresiones Algebraicas"
Botón (8) Fracciones Algebraicas	Inicia tema "Fracciones Algebraicas"
Botón (9) Reglas del Despeje	Inicia tema "Reglas del Despeje"
Botón (10) Ecuaciones	Inicia tema "Ecuaciones: Conceptos Básicos"
Botón (11) Planteamiento de Ecuaciones - Parte I	Inicia tema "Planteamiento de Ecuaciones - Parte I"
Botón (12) Planteamiento de Ecuaciones - Parte II	Inicia tema "Planteamiento de Ecuaciones - Parte II"
Botón (13) Planteamiento de Ecuaciones - Parte III	Inicia tema "Planteamiento de Ecuaciones - Parte III"

Botón (14) Planteamiento de Ecuaciones - Parte IV	Inicia tema "Planteamiento de Ecuaciones – Parte IV"
Botón (15) Ayuda	Muestra el manual de uso del programa
Botón (16) Cerrar	Cerrar la ventana

Utilizando el programa

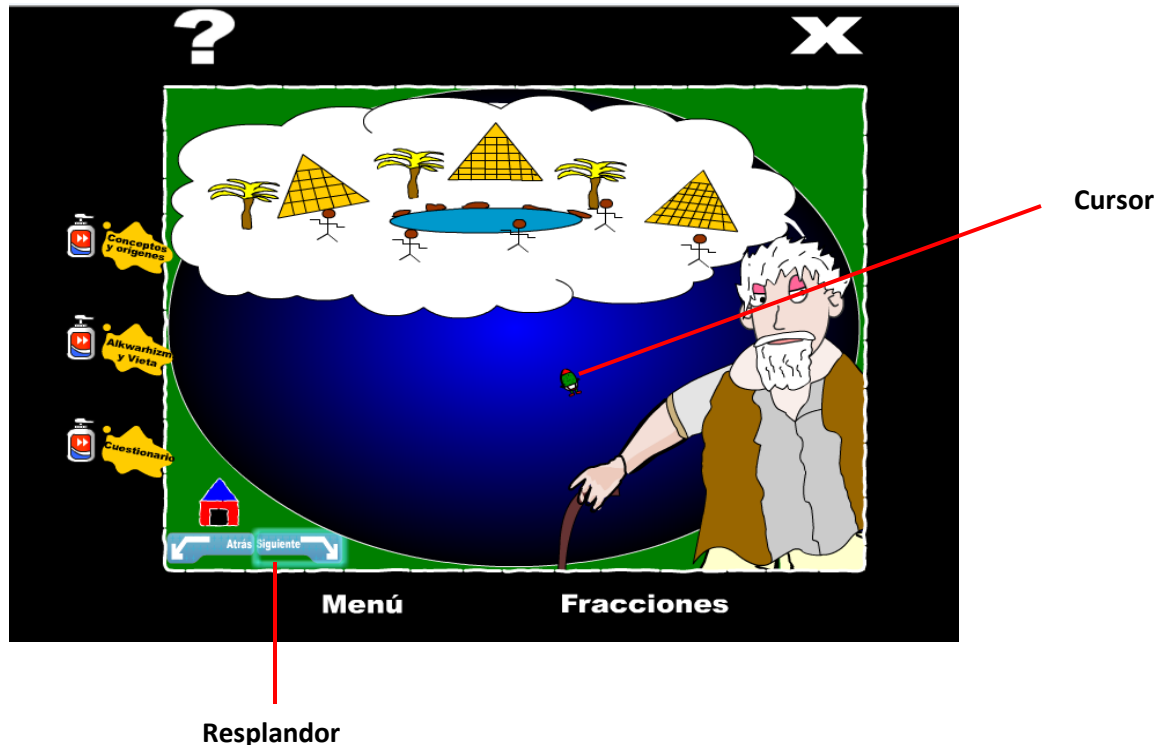
Al elegir alguno de los temas descritos en la Pantalla (3) se iniciará la exposición del mismo; en general, aparecerá una escena similar en sus elementos, a la Pantalla (4) y podremos elegir el que sea de nuestro interés dando click en el botón adecuado; a continuación describiremos cada uno de ellos.



Funciones / Pantalla (4) y similares	
Botón (1) Ayuda	Muestra el manual de uso del programa
Botón (2) Cerrar	Cierra la ventana
Botón (3) Subtema	Inicia subtema
Botón (4) Subtema	Inicia subtema
Botón (5) Atrás	Regresa a la escena anterior de la explicación en curso
Botón (6) Inicio	Regresa al inicio de la explicación en curso
Botón (7) Siguiendo	Muestra escena siguiente de la explicación en curso
Botón (8) Tema anterior	Muestra el tema anterior al que se está presentando
Botón (9) Menú	Muestra Pantalla (3) o Pantalla Principal
Botón (10) Siguiendo tema	Muestra el siguiente tema al que se está

El Botón (7) Siguiente, que ya se ha explicado en la Pantalla (4), se encenderá cuando se requiera indicarnos que, si deseamos seguir con la presentación, debemos dar un click sobre él. En la Pantalla (4.1) se ejemplifica esta situación.

Pantalla (4.1)



Nota: Los botones restantes de esta pantalla se encuentran explicados en la Pantalla (4)

Una vez que ha terminado la presentación de un subtema, aparecerá un banner indicándonos el siguiente subtema que debemos estudiar, tal como se indica en la Pantalla (4.2)

Pantalla (4.2)

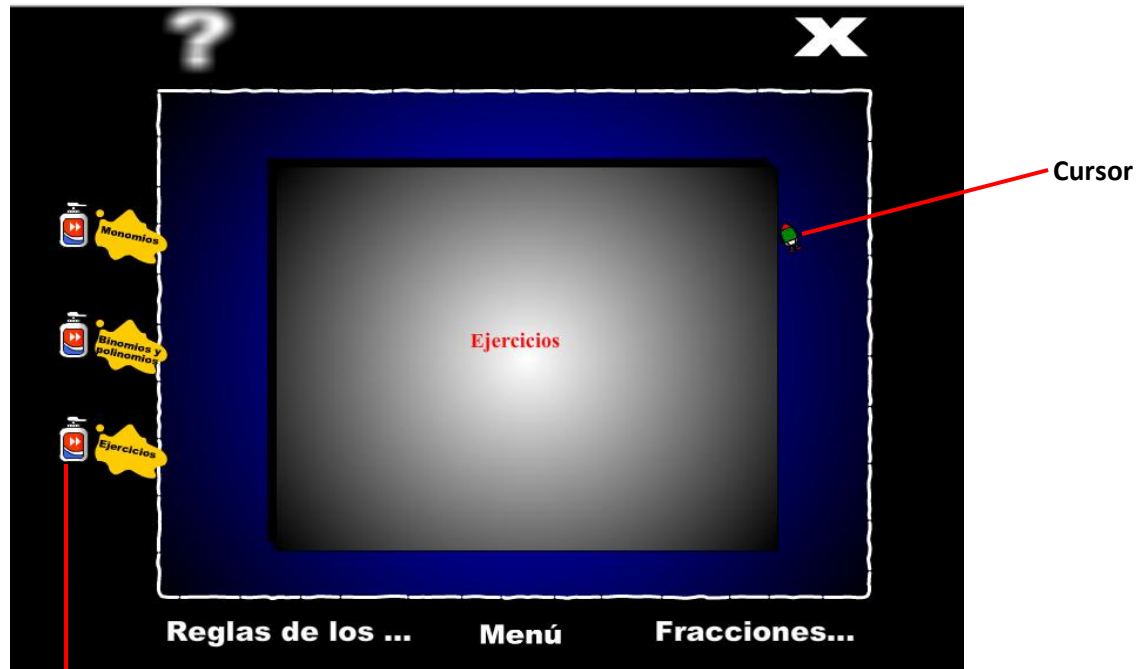


Nota: Los botones restantes de esta pantalla se encuentran explicados en la Pantalla (4)

Al trabajar con ejercicios...

Por cada uno de los temas que se abordan en el CD existe un apartado dedicado a realizar ejercicios como se muestra en la Pantalla (5) y tiene como finalidad evaluar el tema expuesto con anterioridad.

Pantalla (5)



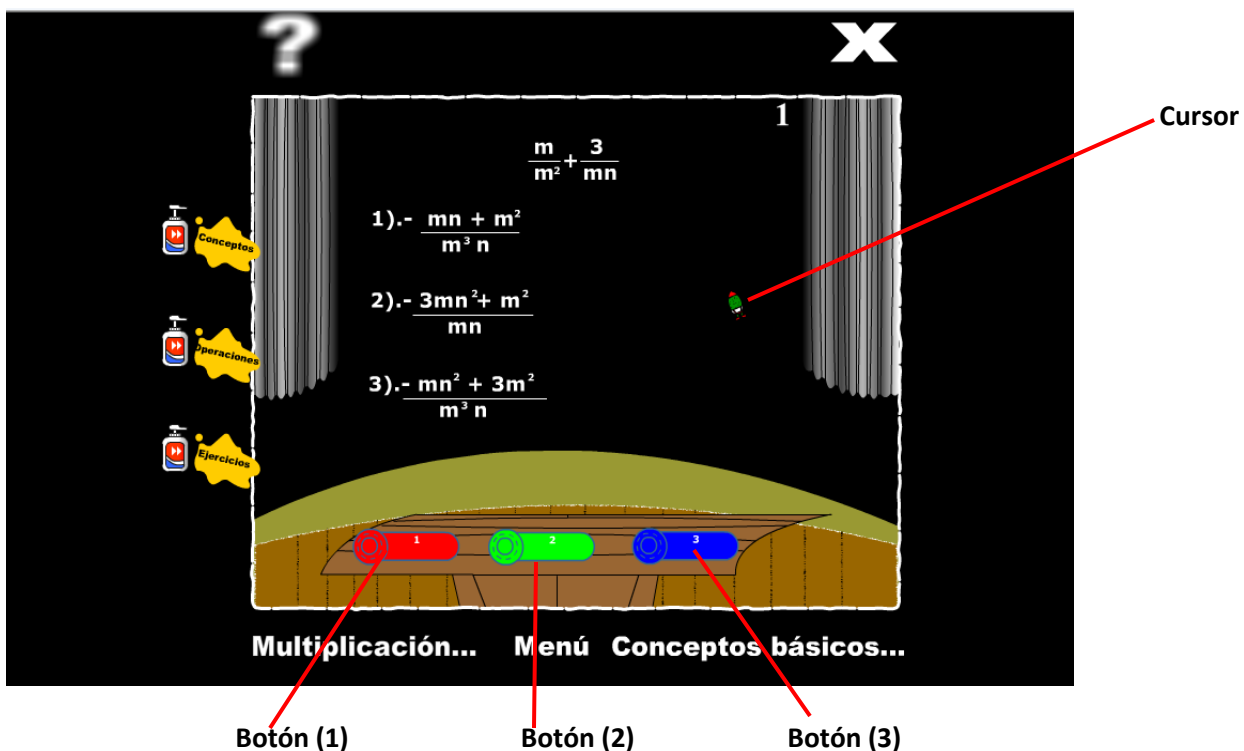
Botón (1) Ejercicios = Inicia los ejercicios

Por lo regular, el último botón de subtemas se encuentra dedicado a los ejercicios. Recuerda que los botones restantes de esta pantalla se encuentran explicados en la Pantalla (4) del apartado Utilizando el Programa.

Ahora bien, existen diversas formas de resolver los ejercicios; algunos son de opción múltiple, algunos otros requieren ingresar el resultado de una operación, una ecuación, un nombre, etc. A continuación detallaremos cada uno de estos casos.

Caso 1: Opción múltiple con botón específico

Pantalla (6)



Funciones / Pantalla (6) y similares	
Botón (1) Uno 1	Elige la opción 1
Botón (2) Dos 2	Elige la opción 2
Botón (3) Tres 3	Elige la opción 3

Nota: Los botones restantes de esta pantalla se encuentran explicados en la Pantalla (4) del apartado Utilizando el Programa.

Caso 2: Opción múltiple sin botón específico

En este caso, solo debemos colocar el cursor sobre la opción que consideramos correcta, al hacer esto, aparecerá la cara de algún personaje para resaltar la respuesta y si queremos elegirla sólo debemos dar click. Observemos las Pantallas 7 y 7.1 que ejemplifican este caso.

Pantalla (7)

¿Qué es el álgebra?

- a). Es la implicación de la Geometría que nos permite resolver cualquier problema.
- b). Es una extensión de la Aritmética que nos permite crear soluciones para problemas con cantidades a través de símbolos.
- c). Es una ciencia que estudia las matemáticas.

Menú Fracciones

Opciones

Cursor

Conceptos y orígenes

Algebraizimi y Vieta

Questionario

?

X

Cartoon character

Pantalla (7.1)

$\frac{2}{3} + \frac{4}{5} = ?$

1

$\frac{6}{2}$ $\frac{14}{15}$ $\frac{22}{15}$ $\frac{6}{8}$

Historia Menú Expresiones...

Opciones

Cursor

Conceptos

Suma y resta

Multiplicación

División

Ejercicios

?

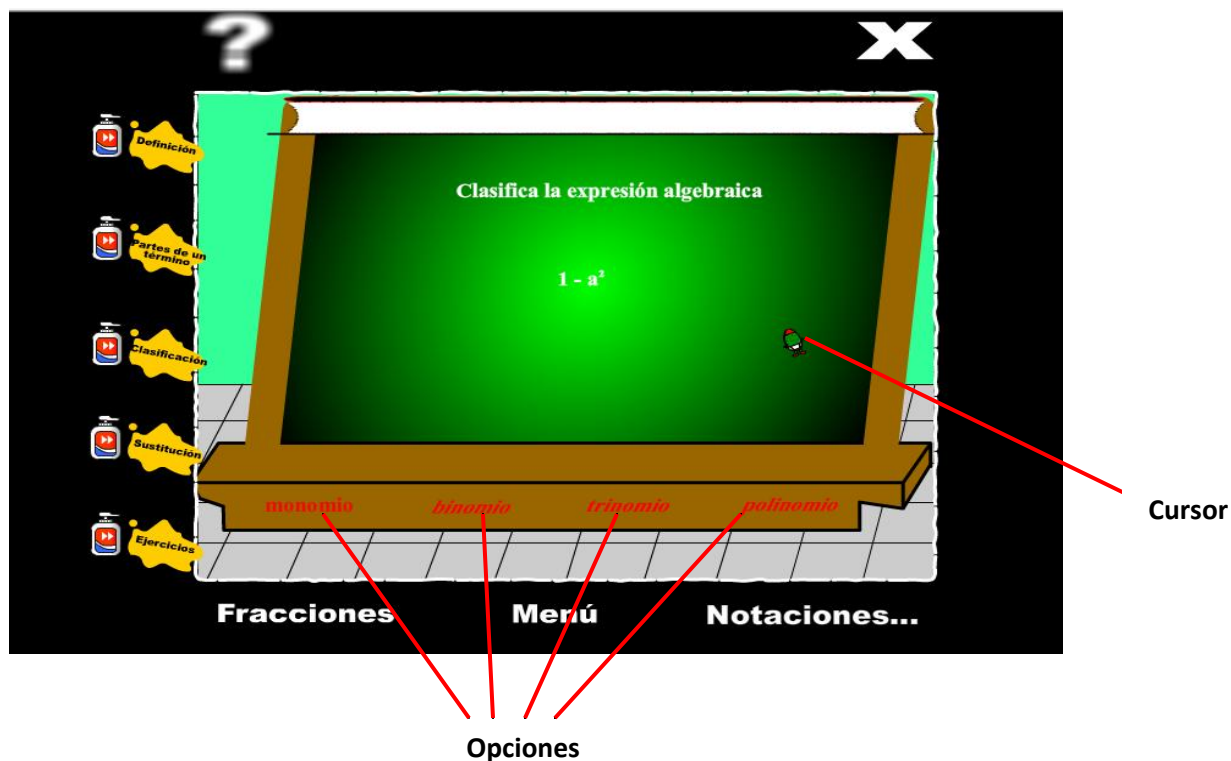
X

Cartoon character

Nota: Los botones restantes de estas pantallas se encuentran explicados en la Pantalla (4) del apartado Utilizando el Programa.

Existe otro tipo de pantalla que puede aparecer dentro de este caso, para trabajar con ella se sigue el mismo procedimiento que las anteriores. Observa:

Pantalla (8)



Caso 3: Ingresar respuestas

En este caso, al usuario debe ingresar la palabra, el resultado o la ecuación que responde al ejercicio planteado y el programa le indicará si es correcta o no. Cada pantalla tiene un espacio específico para ingresar datos, solo debemos colocar el cursor en dicho espacio y dar un click para poder escribir dentro de él; una vez ingresados los datos, comprobamos si son correctos o no dando un click en el Botón Comprobar de la Pantalla (9) y similares.

Observa las siguientes pantallas:

Pantalla (9)

Definición

Partes de un término

Clasificación

Sustitución

Ejercicios

signo

Literal

CORRECTO

INCORRECTO

Comprobar

Comprobar

Comprobar

Comprobar

Fracciones

Menú

Notaciones...

Mensaje

Cursor

Espacio para ingresar respuesta

Botones para comprobar

Es importante señalar que, en la Pantalla (9) y similares, las respuesta deben teclearse sólo con minúsculas ya que si no es así el programa mandará un mensaje erróneo aunque la respuesta sea correcta. Recuerda que los botones restantes de esta pantalla se encuentran explicados en la Pantalla (4) del apartado Utilizando el Programa.

Pantalla (10)

Explicación

Ejemplos

Leyes de los exponentes

Leyes de los exponentes

Ejercicios

Resuelve los siguientes ejercicios en tu libreta, después escribe tus resultados, presiona "Enter" y comprueba si son correctos.

1) $x + 2x + 2 =$ [] + [] + []

2) $t + 2v =$ [] + [] + []

3) $x + n - 2n + 5x =$ [] + [] + []

4) $(x^2)(x) =$ []

5) $\sqrt{x^2} =$ []

CORRECTO

INCORRECTO

Enter

Enter

Enter

Enter

Enter

Notaciones...

Menú

Reglas de los ...

Mensaje

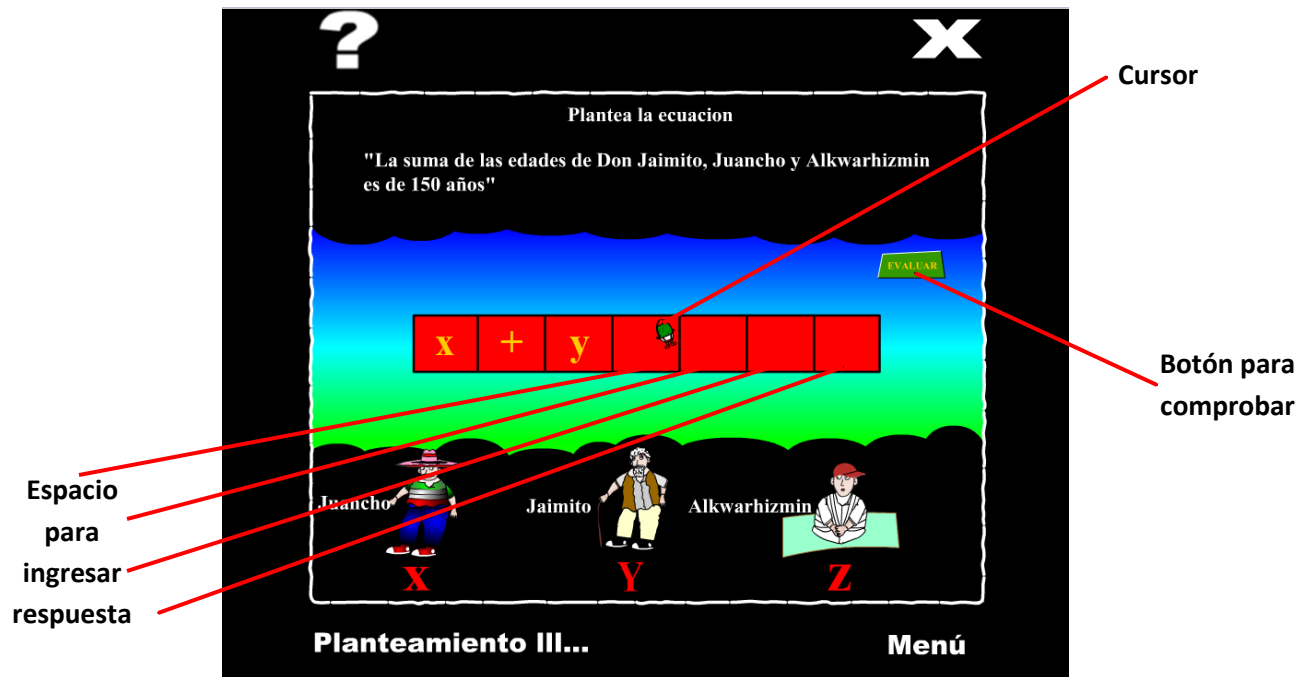
Espacio para ingresar respuesta

Cursor

Botones para comprobar

En la Pantalla (10) y similares debes tener cuidado de ingresar un carácter por espacio y sólo letras minúsculas ya que si no lo haces así, el programa mandará un mensaje erróneo aunque la respuesta sea correcta. Recuerda que los botones restantes de esta pantalla se encuentran explicados en la Pantalla (4) del apartado Utilizando el Programa.

Pantalla (11)



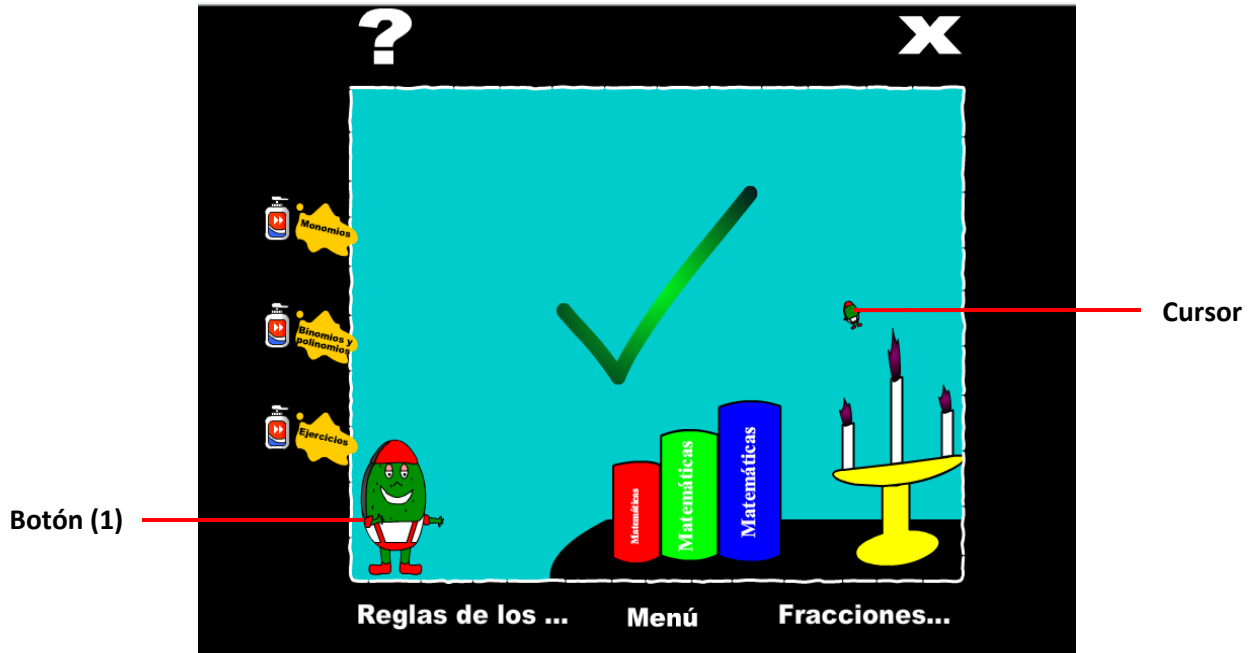
En esta pantalla se trabaja de manera similar a las anteriores; recuerda ingresar un carácter por espacio y sólo letras minúsculas.

Nota: Los botones restantes de esta pantalla se encuentran explicados en la Pantalla (4) del apartado Utilizando el Programa.

Para todos los casos:

Siempre que elijas o ingreses una respuesta puede aparecerte alguna de las Pantallas 12 o 13 dependiendo si tu respuesta es correcta o incorrecta; para continuar debes dar click en el Botón (1) Nopal que te llevará a la siguiente pregunta. Observa:

Pantalla (12)



Pantalla (13)



En Botón (1) Nopal te llevará al siguiente ejercicio en todas las pantallas que presenten ejercicios. Recuerda que los botones restantes de estas pantallas se encuentran explicados en la Pantalla (4) del apartado Utilizando el Programa.