

Manual de Usuario Final del Aplicativo Oráculo Matemático para Playstore



UN PROGRAMA DE:



EN COLABORACIÓN CON:



ELABORADO POR : Grupo Avatar PUCP

Lima, diciembre de 2018

Índice

1. ¿Qué es Oráculo Matemático?	2
2. ¿Cómo ingreso al aplicativo?	2
3. ¿Cómo accedo a un perfil de usuario?	3
3.1. Acceso a través de la creación de un perfil	4
3.2. Acceso a través de la carga de un perfil	6
4. ¿Cómo resolver ejercicios matemáticos?	8
5. ¿Cómo me uno a un salón?	14
6. ¿Cómo accedo al contenido asignado a mi salón?	16
7. ¿Cómo veo mi información y avance de usuario?	20
8. ¿Cómo iniciar un combate?	22
9. ¿Cómo editar mi mazo de cartas?	25
10. ¿Cómo compro cartas?	29
11. ¿Cómo desbloquear colecciones?	30
12. ¿Cómo cerrar sesión?	32
13. ¿Cómo acceder al aplicativo desde otro usuario?	32
14. ¿Cómo acceder a los consejos?	33
15. ¿Cómo participar de un concurso?	34
16. ¿Cómo acceder a un concurso?	35
17. ¿Cómo desarrollar un concurso?	37
18. ¿Cómo veo los resultados de los concursos en los que he participado?	43
19. Problemas frecuentes	46
19.1. No puedo ver mi progreso	46
19.2. No sé dónde están mis monedas.	46
19.3. ¿Por qué no puedo activar habilidades de mis cartas en el juego?	46
19.4. ¿Por qué no puedo unirme a un salón que ya existe?	46
19.5. ¿Cómo apagar el sonido?	46
20. Lista de Imágenes	47

1. ¿Qué es Oráculo Matemático?

Oráculo Matemático es un aplicativo diseñado para ser una herramienta en la enseñanza de las matemáticas. Sus características lúdicas presentan al niño el contenido necesario para su aprendizaje de una manera atractiva.

Oráculo Matemático integra el entrenamiento de habilidades matemáticas con un videojuego que estimula su práctica. De esta forma, el usuario entrena resolviendo ejercicios matemáticos para ganar recursos que podrá administrar en un videojuego de cartas intercambiables. El objetivo principal del videojuego es vencer a su oponente o matemago. Los personajes presentados están inspirados en matemáticos importantes de distintos países y épocas de la historia universal, así como las colecciones de cartas están inspiradas en personajes arquetípicos de distintas culturas.

2. ¿Cómo ingreso al aplicativo?

- Para ingresar al aplicativo, toque el ícono de Oráculo Matemático. (ver *Imagen 1*).



Imagen 1: *Icono del aplicativo OM*

3. ¿Cómo accedo a un perfil de usuario?

- Al iniciar el aplicativo por primera vez, se mostrará una pantalla con dos opciones de acceso a un perfil de usuario: *Cargar Perfil* y *Crear Perfil*. (ver Imagen 2).
- En el primer caso, se accede a un perfil de usuario creado, desde la *Plataforma Oráculo Matemático*, por el docente; en el segundo caso, se accede a un perfil de usuario creado por el mismo usuario (estudiante) en el dispositivo móvil.

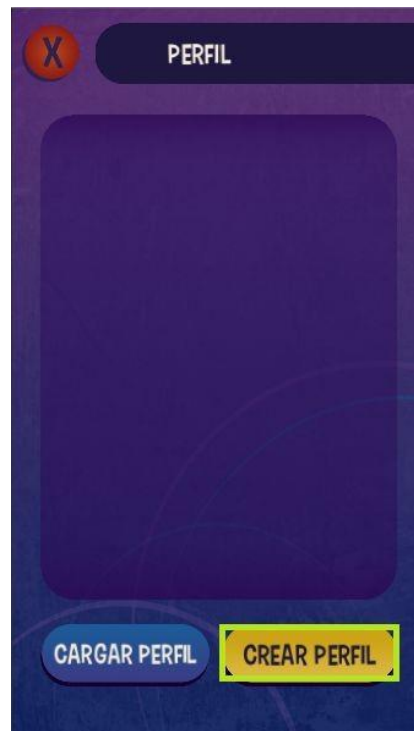


Imagen 2: Menú Perfiles, botón Crear Perfil (instalación nueva).

- A continuación, se detallan estos dos tipos de accesos:

3.1. Acceso a través de la creación de un perfil

- Desde el *Menú Perfiles* (Imagen 2), tocar el botón *Crear perfil*, el cual le mostrará un formulario para el registro del usuario, tal como se muestra en la *Imagen 3*. Para proceder con el registro, ingrese los datos en los campos nombre y apellido, seleccione el género y luego toque la opción *Crear*.
- Para un mejor conocimiento de por qué el campo apellido acepta solo la letra inicial del apellido, toque el ícono amarillo (de signo de admiración). Ahí se indica el criterio de protección de información del estudiante.



Imagen 3: *Formulario de Registro de Usuario*

- A continuación, se realiza la consulta si desea crear el perfil de usuario con acceso a Internet o no (*Imagen 4*). Crear un perfil de usuario **con acceso a Internet** significa que, a través del perfil creado, el estudiante podrá unirse a un salón, acceder a nuevo contenido matemático y generar reportes de avance en la *Plataforma Oráculo Matemático*. Para seleccionar esta opción, toque *Crear con acceso a internet*. En caso que requiera un perfil de usuario sin acceso a internet, seleccione la opción *Crear sin acceso a internet*.

- Una vez seleccionado el modo del perfil de usuario (con acceso a internet o sin acceso a internet), toque el botón *Continuar*.



Imagen 4: Selección de tipo de Usuario

- Si seleccionó la opción *Crear con acceso a internet*, el dispositivo móvil intentará comunicarse con nuestros servidores para proceder con el registro en línea. Esto tardará unos segundos (Ver Imagen 5).



Imagen 5: Creando perfil.

- Una vez terminado el proceso de registro, el perfil creado se listará en la pantalla de perfiles (Ver Imagen 6).



Imagen 6: Perfil creado

3.2. Acceso a través de la carga de un perfil

- Desde el *Menú Perfiles*, toque el ícono *Cargar perfil* (ver Imagen 7). Luego, se mostrará una pantalla que le solicitará los códigos de acceso de usuario y de salón (ver Imagen 8).

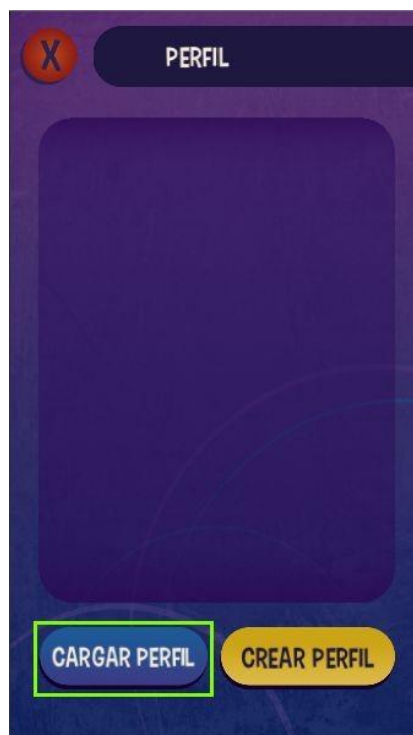


Imagen 7: Menú Perfiles, botón Cargar Perfil

- Complete los datos solicitados: código de usuario y código del salón. Estos datos se obtienen cuando el docente registra un salón en la *Plataforma Oráculo Matemático*. Después, el docente deberá brindar los datos a sus alumnos para que los ingresen en este paso.

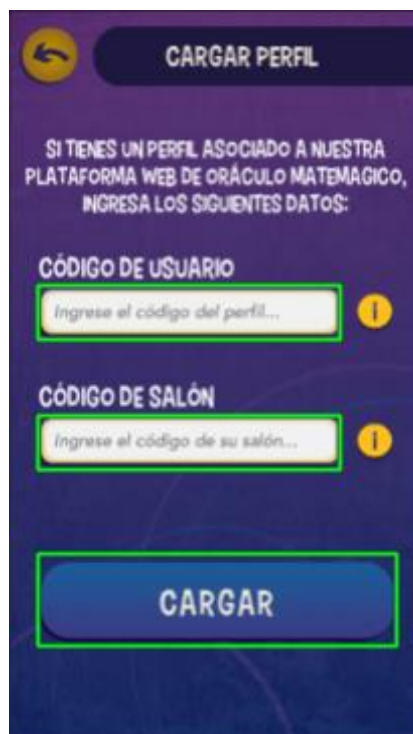


Imagen 8: Menú Cargar Perfil

- Si los datos del perfil ingresados son correctos, se mostrará un mensaje de confirmación de carga exitosa de perfil (ver *Imagen 9*). En ella, al tocar *Aceptar* se mostrará la pantalla de *Menú Perfiles* con el perfil creado (ubicado como primero en la lista de perfiles).



Imagen 9: *Menú Cargar Perfil*, ventana de confirmación

- Solo podrán descargar perfiles que hayan sido creados en la misma plataforma web.

4. ¿Cómo resolver ejercicios matemáticos?

- Desde el *Menú Principal*, toque la opción *Entrenamiento* para acceder al *Menú de Tomos* (ver *Imagen 10*).



Imagen 10: Menú Principal, botón Entrenamiento

- Si ingresa por primera vez, se le indicará cómo desplazarse para lograr ver las áreas temáticas, donde se encuentran los tomos. Se mostrarán 4 áreas temáticas, divididas por grados (Ver Imagen 11). Seleccione el área temática del tomo que desea visualizar.



Imagen 11: Menú de Entrenamiento

- Al seleccionar el área temática, se muestra una lista horizontal de tomos disponibles. Elija un tomo de la lista, tocando uno de los botones de la lista (ver Imagen 12).



Imagen 12: Menú de Tomos

- Una vez seleccionado el tomo, se puede proceder a resolver los ejercicios. Para resolver un ejercicio, seleccione una de las alternativas. Por ejemplo, la opción (1) y luego toque el botón Revisar (2) (ver Imagen 13).



Imagen 13: Resolución de ejercicio

- Se indicará si la respuesta fue correcta o no. Además, podrá visualizar el avance a través de una barra de progreso, ubicada en la parte superior del ejercicio (ver Imagen 14).



Imagen 14: Progreso del tomo

- Al finalizar el tomo, podrá ver la cantidad de monedas ganadas. Toque en *Continuar* para volver al *Menú de Tomos* (ver Imagen 15).



Imagen 15: Pantalla de recompensa

- Si resolvió correctamente todos los ejercicios del tomo, se mostrará una medalla como indicador (ver Imagen 16).



Imagen 16: Tomo completado

- Para buscar rápidamente un tomo, toque el recuadro blanco (1) y escriba el nombre del tomo que desea buscar, luego, toque la lupa (2). Notará que se mostrará el tomo que cumple con el nombre buscado (ver Imagen 17).



Imagen 17: *Buscar un tomo en específico.*

- Puede buscar tomos usando palabras claves del nombre del tomo. Si existen resultados con las palabras claves ingresadas, se mostrarán en la lista horizontal (ver Imagen 18).



Imagen 18: *Buscar diferentes tomos*

- Para visualizar nuevamente todos los tomos, elimine lo escrito en el recuadro blanco (1) y toque la lupa (2) (ver Imagen 19).



Imagen 19: *Mostrar todos los tomos.*

5. ¿Cómo me uno a un salón?

- Desde el *Menú principal*, toque el botón *Salón* (ver Imagen 20).



Imagen 20: *Menú Principal, botón Salón*

- Después, toque el botón *Unirse a un salón* (ver Imagen 21).



Imagen 21: *Menú Salón*

- Toque el recuadro blanco y escriba el código del salón al cual desea unirse (ver Imagen 22).



Imagen 22: *Menú Salón, ventana para escribir código de salón*

- Si el código del salón es correcto, se mostrará un mensaje de Bienvenida, ver *Imagen 23*, donde deberá tocar *Continuar*.



Imagen 23: Menú Salón, ventana de confirmación

6. ¿Cómo accedo al contenido asignado a mi salón?

- Después de unirse al salón, se mostrarán 2 opciones (ver *Imagen 24*). De ahora en adelante, podrá volver a acceder a ella a través de la opción *Salón*, en el *Menú Principal*.



Imagen 24: Menú Salón (unido)

- Para descargar nuevo contenido, toque el botón *Nuevo Contenido* en el *Menú Salón* (ver *Imagen 25*).



Imagen 25: Menú Salón, botón *Nuevo contenido*

- Si el docente asignó contenido a su salón, podrá visualizar la lista de tomos disponibles

para su descarga en la sección *Nuevo Contenido*. Si estos tomos ya han sido descargados con anterioridad en el dispositivo, aparecerá un mensaje en cada tomo, indicando que ya se encuentra descargado. Toque el botón *Descargar* para obtener los tomos disponibles (ver *Imagen 26*).



Imagen 26: Menú Nuevo Contenido, botón Descargar

- Al tocar el botón *Descargar*, iniciará la descarga de los tomos. Si desea cancelar la descarga, presione el botón *Cancelar*. Al finalizar la descarga, toque el botón *Aceptar* para continuar (ver *Imagen 27*).



Imagen 27: Menú Nuevo Contenido, botón Descargar

- Para visualizar aquellos tomos que han sido descargados en el dispositivo, toque el botón *Ver tomos descargados* en el Menú Salón (ver Imagen 28).



Imagen 28: Menú Salón, botón Ver tomo descargados

- Cada tomo descargado contendrá la etiqueta de “Nuevo”, lo cual indica que el perfil actual no ha realizado ningún intento para resolver el tomo. Además, tendrá un sello de “Librería”, el cual indica que el tomo fue descargado desde la sección *Salón*. Estos tomos descargados también aparecerán en el *Menú de Tomos* (ver *Imagen 29*).



Imagen 29: *Menú Tomos Descargados* (Con contenido disponible)

7. ¿Cómo veo mi información y avance de usuario?

- Para visualizar la información y avance del usuario, desde el *Menú Principal*, toque el ícono o el nombre de su perfil (ver *Imagen 30*).



Imagen 30: *Menú principal*, botón *Progreso de perfil*

- En la pantalla de *Perfil de Usuario*, se visualizará su información: Nombre, cantidad de monedas obtenidas, código de usuario, Salón (código del salón) y Colegio (nombre del colegio). Si el perfil no se encuentra unido a un salón, se mostrará un guión (-) en los campos Salón y Colegio. Además, podrá visualizar el avance logrado por el estudiante, indicando los tomos que fueron resueltos correctamente en su totalidad. Al deslizarse de manera vertical podrá visualizar todos los tomos de todas las áreas temáticas. Para cerrar la ventana, toque la X (ver *Imagen 31*).



Imagen 31: Progreso de perfil

8. ¿Cómo iniciar un combate?

- Desde el *Menú Principal*, toque la opción *Aventura* (ver *Imagen 32*).



Imagen 32: Menú Principal, botón Aventura

- Desde el Menú de Aventura, toque en la opción Jugar (ver Imagen 33).



Imagen 33: Menú de Aventura

- Si es la primera vez que ingresa al juego, iniciará una ronda tutorial que explica las bases del juego. Preste atención a las instrucciones brindadas.

- Complete la fase de canalización. Cada pregunta que resuelva de manera correcta le dará puntos (PM: Puntos mágicos), que podrá utilizar para activar las habilidades de las cartas durante el juego (ver Imagen 34).

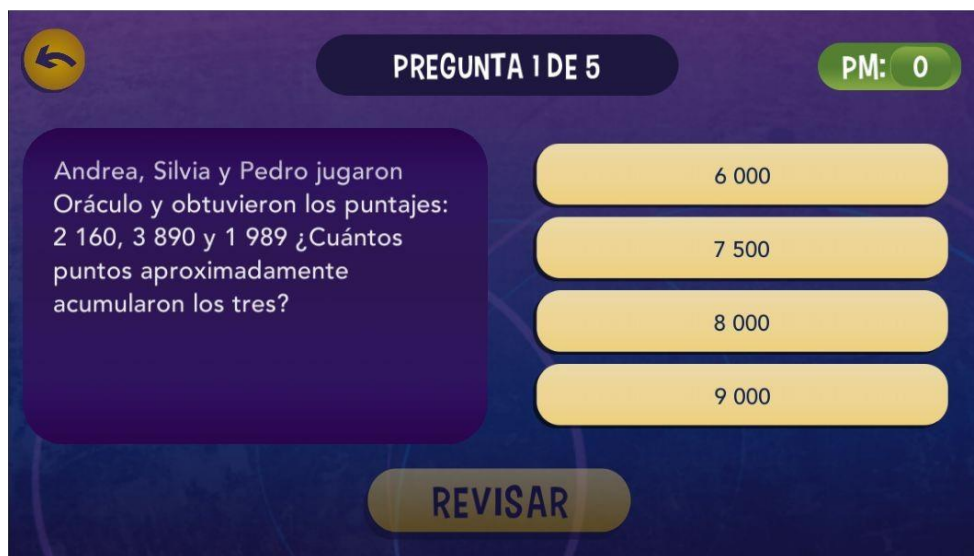


Imagen 34: Pregunta de canalización

- Luego de la fase de canalización se muestra el tutorial del juego. Si desea saltar el tutorial, toque la opción *Saltar Tutorial*. El botón *Saltar Tutorial* sólo está disponible durante los primeros mensajes del tutorial (ver Imagen 35).



Imagen 35: Combate Tutorial luego de completar la canalización.

- Al finalizar el tutorial, se mostrará una pantalla con el mensaje de victoria o de pérdida (según sea el caso) y la cantidad de monedas obtenidas (ver Imagen 36).



Imagen 36: Pantalla de recompensa al finalizar el tutorial

- Una vez completado el tutorial y vencido al primer oponente o Matemago, se le mostrará un menú con los oponentes desbloqueados. Toque la imagen del oponente o matemago al que desee retar (ver Imagen 37).



Imagen 37: Selección de oponentes

9. ¿Cómo editar mi mazo de cartas?

- Para poder editar el mazo de cartas debe haber completado el tutorial y haber vencido al oponente o matemago del tutorial (Ver punto anterior: **7. ¿Cómo iniciar un combate?**). Desde el Menú de Aventura, toque en *Editar Mazo* (ver Imagen 38).



Imagen 38: Menú Aventura

- El *Editor de Mazo* contiene dos lados: el lado derecho de la pantalla contiene el listado de cartas que están siendo utilizadas (Mazo de cartas) por el usuario, y el lado izquierdo contiene las cartas disponibles para su uso o compra (librería de cartas). En la librería, las cartas disponibles están a color y la cantidad se muestra en la parte superior derecha de cada una (ver Imagen 39).



Imagen 39: Editor de Mazo. Librería de cartas

- Para editar el mazo, toque una carta del mazo de cartas (lado derecho de la sección). Al realizar esto, quedará un espacio libre y, en la parte izquierda de la sección, donde se encuentra la carta correspondiente, se incrementará el número. En la siguiente imagen, se muestra un ejemplo de edición de carta de Lancera Inca (ver Imagen 40).



Imagen 40: Editor de Deck. Quitando una carta del mazo

- Para agregar cartas al Mazo de cartas (lado derecho), primero toque en una de las cartas de color ubicada en la librería de cartas (lado izquierdo). Para conocer la información de una carta, toque la carta de la librería (ver Imagen 41).

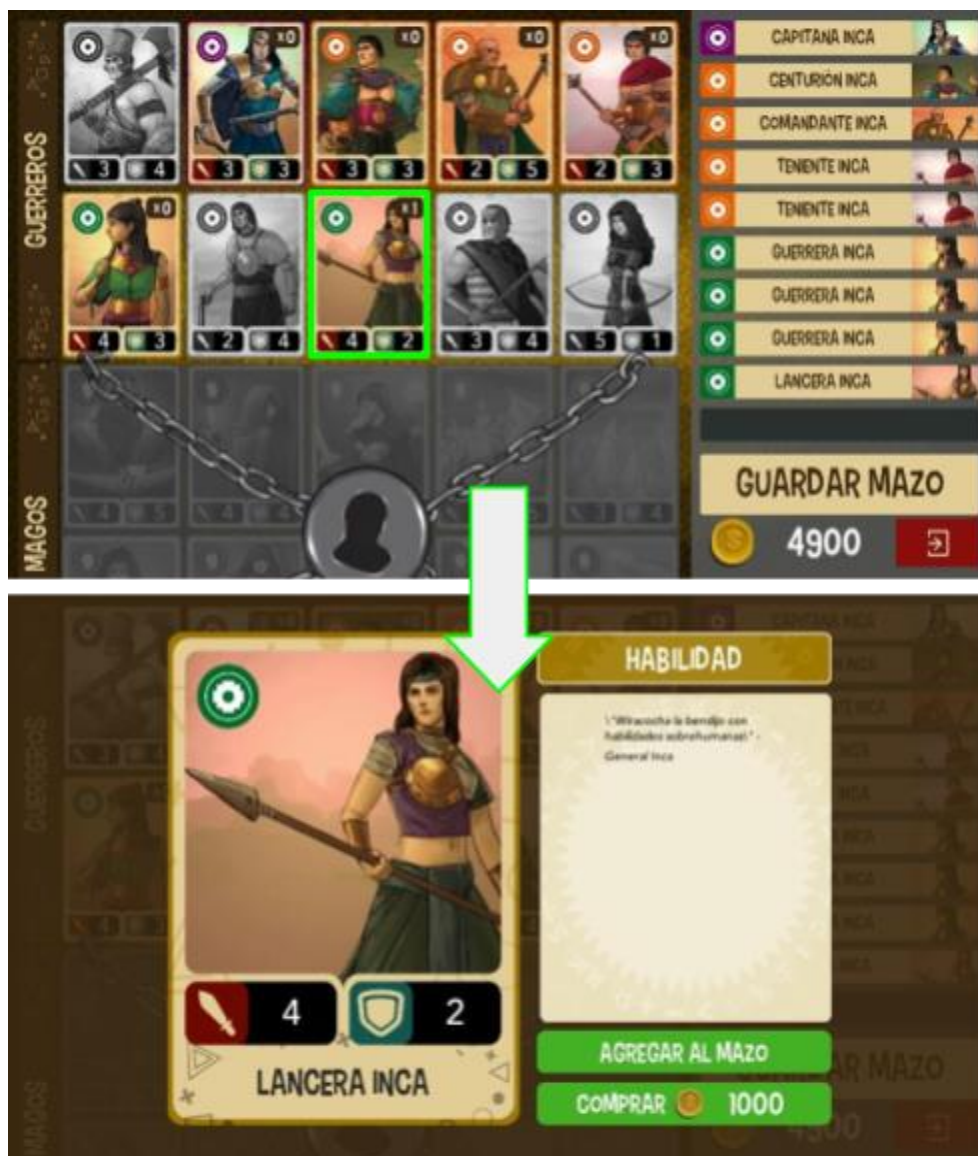


Imagen 41: Abriendo la descripción de la carta

- Luego, toque en *Agregar al mazo* para agregarla al mazo de cartas. La carta agregada aparecerá en el mazo (lado derecho) (ver Imagen 42).



Imagen 42: Descripción de la carta

NOTA: Considere que **siempre** va a necesitar tener **10 cartas** en su Mazo para poder guardar los cambios que realice.

10. ¿Cómo compro cartas?

- Toque en una de las cartas de color gris de la librería de cartas (ver Imagen 43).



Imagen 43: Editor de Deck. Las cartas en gris aún no han sido compradas

- En la parte inferior derecha de la carta seleccionada, se visualiza el botón de compra y su costo. Si la carta se puede comprar, el botón será de color Verde, en caso contrario será de color gris. Para realizar la compra, toque el botón *Comprar* (ver *Imagen 44*).



Imagen 44: Descripción de la carta

11. ¿Cómo desbloquear colecciones?

- Después de derrotar a un oponente, puedes volver a editar tu mazo mediante la opción *Editar Mazo* en el menú de *Aventura*. (ver *Imagen 45*).



Imagen 45: Menú Aventura

- Por cada oponente derrotado se desbloquea una colección de cartas relacionada a éste y el usuario puede disponer de ellas para su compra. En la *Imagen 46*, en el área

superior, se muestra un conjunto de cartas bloqueadas mientras que, en el área inferior, se muestra un conjunto de cartas desbloqueadas.



Imagen 46: Transición al desbloquear una nueva colección

12. ¿Cómo cerrar sesión?

- Desde la pantalla *Menú Principal*, seleccione la opción *Cerrar Sesión* (ver Imagen 47).



Imagen 47: *Menú Principal*, botón *Cerrar Sesión*

13. ¿Cómo acceder al aplicativo desde otro usuario?

- Después de cerrar sesión, se le mostrará la lista de usuarios disponibles. Además, puede crear un nuevo usuario o cargar un nuevo perfil (ver Imagen 48).



Imagen 48: Menú Perfiles, múltiples usuarios

14. ¿Cómo acceder a los consejos?

- Cada área temática tiene un conjunto de consejos que le otorgarán sugerencias para que pueda mejorar al momento de resolver tomos.
- En el caso que no logre completar un tomo al 100%, en la sección *Recompensas* al final del tomo se le presentará un botón que dice *Revisar los consejos*.
- Toque en el botón anteriormente señalado, y automáticamente se le llevará a la sección *Consejos*, que le mostrará el consejo correspondiente al tomo que ha resuelto. (ver *Imagen 49*).



Imagen 49: Escena Consejos

15. ¿Cómo participar de un concurso?

- Para ello, se necesita que se cumplan los siguientes requisitos:
 - El perfil requiere estar registrado en un salón. (ver Sección 5 del presente documento)
 - En la *Plataforma Web*, se necesita que el profesor inscriba al alumno en un concurso. Para mayor información sobre este punto, consulte el manual de la plataforma web Oráculo Matemático.
- Los concursos son competencias especiales en las que un alumno compite con otros. Estos empiezan en una hora determinada, y durante un tiempo de 1 hora, el alumno podrá resolver un conjunto de ejercicios y luego enfrentar una secuencia de enemigos. Su puntaje dependerá del desempeño que tenga resolviendo los ejercicios, el tiempo que demore realizándolos y la cantidad de veces que enfrenta cada enemigo.

16. ¿Cómo acceder a un concurso?

- En el menú principal, acceda a la opción *Concursos*. (ver Imagen 50).



Imagen 50: Menú Principal, opción Concursos.

- Puede ver sus concursos disponibles en la opción *Próximos Concursos*. (ver Imagen 51).

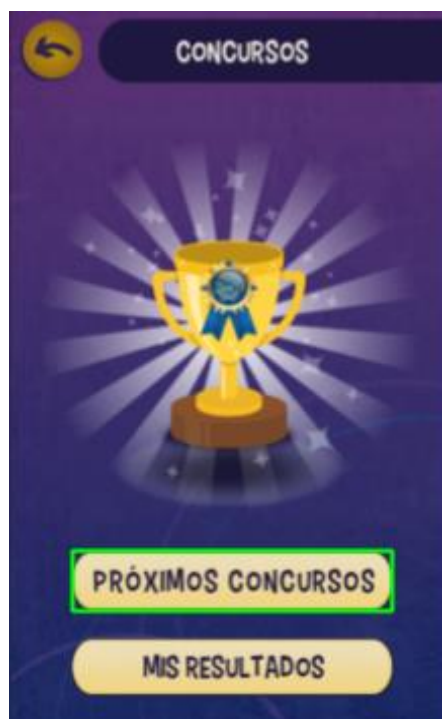


Imagen 51: Menú Concursos, opción Próximos Concursos.

- En esta sección verá los concursos en los que está inscrito, cada uno con un tiempo en cuenta regresiva que indica cuánto falta para que el concurso inicie. Al tocar uno de los concursos, entrará a ver los detalles del concurso, donde podrá visualizar mayor información acerca de este. (ver Imagen 52).



Imagen 52: Menú Próximos Concursos, con Detalle del concurso seleccionado.

- El contador de tiempo indica cuánto falta para que el concurso inicie. Cuando el tiempo se haya completado, la ventana cambiará automáticamente, indicando que el concurso ha iniciado. Toque el botón *Iniciar Concurso* para realizar la descarga del contenido. Cuando esta haya finalizado, ingresará automáticamente al concurso. (ver Imagen 53).



Imagen 53: Menú Detalle del Concurso, realizando la descarga de contenido.

17. ¿Cómo desarrollar un concurso?

- Una vez que haya accedido a un concurso (ver Sección anterior: **16. ¿Cómo acceder a un concurso?**), se le mostrará una pantalla similar a pantalla de tomos de la sección *Entrenamiento*. El tiempo restante para completar el concurso se visualiza en la parte superior izquierda de la pantalla. (ver Imagen 54).



Imagen 54: Menú Tomos de Concurso. Primer tomo por desarrollar.

- El desarrollo de los tomos es igual a lo que se puede ver en la sección *Entrenamiento* del aplicativo (ver Sección: **4. ¿Cómo resolver ejercicios matemáticos?**), con la salvedad de que los siguientes tomos están bloqueados hasta terminar el que está disponible. (ver *Imagen 55*)



Imagen 55: Menú Tomos de Concurso. Tomo bloqueado, debe resolver el tomo anterior a este.

- Una vez iniciado el tomo, debe continuar y completarlo sin salir del aplicativo.
- Una vez completado el tomo, llegará a la pantalla *Recompensas*, que indicará cuánto puntaje ha recibido por completar el tomo, una bonificación según el tiempo que le ha tomado realizar el tomo y la cantidad de puntos matemáticos disponibles para la *Aventura Final* del concurso. (ver *Imagen 56*)



Imagen 56: Recompensas del Tomos de Concurso.

- Un tomo resuelto no puede volver a realizarse. Además, al igual que en la sección *Entrenamiento*, un tomo resuelto correctamente al 100% también mostrará una medalla. (ver Imagen 57).



Imagen 57: Tomos ya resueltos del concurso.

- Al completar todos los tomos del concurso, tendrá acceso a un último tomo, que llevará al usuario a la *Aventura Final*.
- *Aventura Final* es una variación del modo *Aventura* del aplicativo donde debe enfrentar a cada oponente, con las siguientes reglas:
 - Tiene acceso a todas las cartas de la colección, según derrote a cada oponente.
 - Los PMs (Puntos Matemáticos) disponibles dependen de la cantidad de ejercicios correctos que haya obtenido durante la resolución de tomos.
 - Los PMs se comparten durante todos los combates a realizar. Al usar un PM para activar una habilidad, este se desgasta en la partida.
 - Los PMs solo se restauran en caso de que no se gane el combate. En caso de ganar, pasará al siguiente combate con los PMs que le queden.
- Para empezar con esta última parte del concurso, de clic al botón *Aventura Final*. (ver *Imagen 58*).



Imagen 58: *Aventura Final* y los puntos matemáticos que va a tener disponible.

- Al ingresar a *Aventura Final*, se mostrará el *Editor de Mazo*. (ver Imagen 59).



Imagen 59: *Aventura Final*, Editor de Mazo.

- Los PMs disponibles los verá en la parte inferior derecha durante toda esta sección. El tiempo restante está ubicado en la parte superior izquierda de esta sección. Para iniciar la partida contra el siguiente oponente, toque en el botón Iniciar Juego. En este caso, automáticamente ingresará a pelear contra el siguiente oponente, siguiendo el orden de *Aventura*. (ver Imagen 60).



Imagen 60: *Aventura Final*, Batalla.

- Al igual que en la *Aventura* (ver Sección: 11. **¿Cómo desbloquear colecciones?**), al derrotar un oponente, se desbloquea una nueva colección, con lo cual, tendrá acceso a todas las cartas de esta. (ver *Imagen 61*).



Imagen 61: *Aventura Final*, Editor de Mazo, luego de derrotar a Amunet Sira.

- Luego de derrotar a todos los oponentes, volverá a la sección *Tomos de Concurso*. Toque en el botón *Finalizar* para cerrar el concurso y finalizar su participación. Sus resultados se procesarán junto con el de todos los otros participantes. (ver *Imagen 62*).



Imagen 62: *Final del Concurso*.

18. ¿Cómo veo los resultados de los concursos en los que he participado?

- En el Menú de concursos, toque la opción *Mis Resultados*. (ver Imagen 63).



Imagen 63: Menú de Concursos, opción *Mis Resultados*.

- En la sección *Mis Resultados*, se puede apreciar cada concurso en los que se ha participado a grandes rasgos. Si desea ver más detalle, toque en alguno de los concursos. (ver Imagen 64).

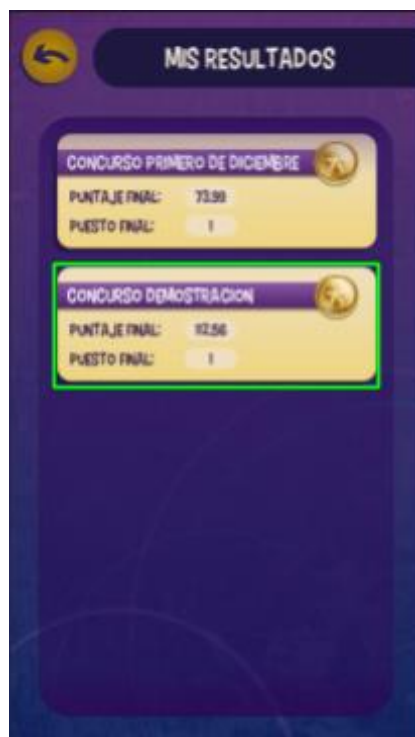


Imagen 64: Menú de Concursos, opción Mis Resultados.

- Si aún queda tiempo restante para que finalice el concurso, o si el concurso aún se encuentra esperando que otros usuarios envíen sus resultados, se mostrará un mensaje explicativo. (ver Imagen 65).



Imagen 65: Detalle del concurso, en espera de los resultados.

- Tras terminar de procesar los resultados se mostrará un resumen de los resultados incluyendo el puesto alcanzado. (ver Imagen 66).



Imagen 66: Detalle de un concurso ya terminado, donde el usuario ha obtenido el primer lugar

- Tenemos la información que ya podíamos apreciar cuando visualizamos el concurso a través de *Mis Concursos*, con detalles adicionales de nuestro desempeño. Adicionalmente, hay una medalla para los primeros 3 puestos del concurso (Oro para el primero, Plata para el segundo y Bronce para el tercero).
- Para salir de esta opción, toque en la flecha de retorno en la parte superior izquierda de la pantalla.

19. Problemas frecuentes

19.1. No puedo ver mi progreso

- Acceda al *Menú Principal*.
- Toque la imagen o nombre del usuario que se ubica en la parte superior derecha.

19.2. No sé dónde están mis monedas.

- En el *Menú Principal*, donde se ubica la imagen del usuario, se puede visualizar la cantidad de monedas ganadas.
- Otra forma de visualizarlas, es accediendo al perfil del usuario.

19.3. ¿Por qué no puedo activar habilidades de mis cartas en el juego?

- Para activar habilidades, primero debe obtener puntos mágicos (PM) en la fase de canalización. Para obtener PM debe responder correctamente cada pregunta de la fase de Canalización (ejercicios previos a cada partida de juego).

19.4. ¿Por qué no puedo unirme a un salón que ya existe?

- Verifique que el código de salón que esté ingresando sea el correcto y pertenezca a su salón (preguntar al docente).
- Pregunte al docente encargado de dicho salón si ha bloqueado el acceso a este.
- Asegúrese de que el salón no ha sido clausurado.

19.5. ¿Cómo apagar el sonido?

- Para desactivar el sonido, debe de tocar el ícono de sonido que se ubica en la parte superior izquierda del *Menú Principal*.

20. Lista de Imágenes

- Imagen 1: Icono del aplicativo OM
- Imagen 2: Menú Perfiles, botón Crear Perfil (instalación nueva).
- Imagen 3: Formulario de Registro de Usuario
- Imagen 4: Selección de tipo de Usuario
- Imagen 5: Creando perfil.
- Imagen 6: Perfil creado
- Imagen 7: Menú Perfiles, botón Cargar Perfil
- Imagen 8: Menú Cargar Perfil
- Imagen 9: Menú Cargar Perfil, ventana de confirmación
- Imagen 10: Menú Principal, botón Entrenamiento
- Imagen 11: Menú de Entrenamiento
- Imagen 12: Menú de Tomos
- Imagen 13: Resolución de ejercicio
- Imagen 14: Progreso del tomo
- Imagen 15: Pantalla de recompensa
- Imagen 16: Tomo completado
- Imagen 17: Buscar un tomo en específico.
- Imagen 18: Buscar diferentes tomos
- Imagen 19: Mostrar todos los tomos.
- Imagen 20: Menú Principal, botón Salón
- Imagen 21: Menú Salón
- Imagen 22: Menú Salón, ventana para escribir código de salón
- Imagen 23: Menú Salón, ventana de confirmación
- Imagen 24: Menú Salón (unido)
- Imagen 25: Menú Salón, botón Nuevo contenido
- Imagen 26: Menú Nuevo Contenido, botón Descargar
- Imagen 27: Menú Nuevo Contenido, botón Descargar
- Imagen 28: Menú Salón, botón Ver tomo descargados
- Imagen 29: Menú Tomos Descargados (Con contenido disponible)
- Imagen 30: Menú principal, botón Progreso de perfil
- Imagen 31: Progreso de perfil
- Imagen 32: Menú Principal, botón Aventura
- Imagen 33: Menú de Aventura
- Imagen 34: Pregunta de canalización
- Imagen 35: Combate Tutorial luego de completar la canalización.
- Imagen 36: Pantalla de recompensa al finalizar el tutorial
- Imagen 37: Selección de oponentes
- Imagen 38: Menú Aventura
- Imagen 39: Editor de Mazo. Librería de cartas
- Imagen 40: Editor de Deck. Quitando una carta del mazo
- Imagen 41: Abriendo la descripción de la carta
- Imagen 42: Descripción de la carta
- Imagen 43: Editor de Deck. Las cartas en gris aún no han sido compradas
- Imagen 44: Descripción de la carta



- Imagen 45: Menú Aventura
- Imagen 46: Transición al desbloquear una nueva colección
- Imagen 47: Menú Principal, botón Cerrar Sesión
- Imagen 48: Menú Perfiles, múltiples usuarios
- Imagen 49: Escena Consejos
- Imagen 50: Menú Principal, opción Concursos.
- Imagen 51: Menú Concursos, opción Próximos Concursos.
- Imagen 52: Menú Próximos Concursos, con Detalle del concurso seleccionado.
- Imagen 53: Menú Detalle del Concurso, realizando la descarga de contenido.
- Imagen 54: Menú Tomos de Concurso. Primer tomo por desarrollar.
- Imagen 55: Menú Tomos de Concurso. Tomo bloqueado, debe resolver el tomo anterior a este.
- Imagen 56: Recompensas del Tomos de Concurso.
- Imagen 57: Tomos ya resueltos del concurso.
- Imagen 58: Aventura Final y los puntos matemáticos que va a tener disponible.
- Imagen 59: Aventura Final, Editor de Mazo.
- Imagen 60: Aventura Final, Batalla.
- Imagen 61: Aventura Final, Editor de Mazo, luego de derrotar a Amunet Sira.
- Imagen 62: Final del Concurso.
- Imagen 63: Menú de Concursos, opción Mis Resultados.
- Imagen 64: Menú de Concursos, opción Mis Resultados.
- Imagen 65: Detalle del concurso, en espera de los resultados.
- Imagen 66: Detalle de un concurso ya terminado, donde el usuario ha obtenido el primer lugar