

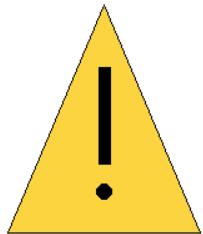
Guía de Usuario

Creacube es una obra con derechos de autor © 2026 de American Printing House for the Blind.

Todos los derechos reservados. Esta publicación está protegida por derechos de autor y se debe obtener permiso del editor antes de cualquier reproducción, almacenamiento en un sistema de recuperación o transmisión, en cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, grabación u otros, salvo cuando se indique en páginas específicas. Para información sobre permisos, escribe a info@aph.org.

Impreso en los Estados Unidos de América

Número de catálogo: 1-08485-00



ADVERTENCIA:

PELIGRO DE ASFIXIA -

Piezas pequeñas. No destinado a niñas y niños de 5 años o menos sin la supervisión de un adulto.

Tabla de Contenido

Energía y Carga	4
Precauciones	5
Primeros Pasos con Creacube	6
Niveles de Dificultad	9
Modo de Conteo	13
Canciones de Tablas	14
Juego de la Bomba	16
Control de Volumen y Modo Nocturno	17
Configuración de Idioma	17
Número de Serie	18
Restablecer	18
Notas de Versión	18

Energía y Carga

Para encender Creacube, mantenga presionado el número 1 en la cara con los números rojos del 1 al 9. El dispositivo inicia en modo de espera. Para apagar Creacube, vuelva a mantener presionado 1 mientras se encuentre en modo de espera.

Durante un juego, si no se presione ningún botón durante cinco minutos, Creacube entra en modo de espera. Si no se presione ningún botón durante otros cinco minutos mientras está en modo de espera, Creacube se apaga automáticamente.

Este producto incluye un cable USB A a USB C. Use este cable o cualquier otro USB A a USB C compatible para conectar Creacube a un puerto USB A de una computadora, o use un adaptador de CA con salida de 5 voltios de corriente directa para cargar la batería. Un indicador LED junto al puerto de carga cambie de rojo a verde cuando Creacube está completamente cargado. Con una carga completa, Creacube ofrece aproximadamente tres o más horas de funcionamiento, aunque el tiempo real de uso puede variar.

Al encender el dispositivo, el nivel de batería se indica mediante vibraciones:

- Por debajo de 20% – Creacube se apaga. Se puede usar mientras está conectado al cargador.
- Por debajo de 40% – Una vibración.
- Por debajo de 70% – Tres vibraciones.

- Por encima de 70% – Cinco vibraciones.

Precauciones

- Limpia el producto con un paño suave y seco.
- No apliques fuerza excesiva al producto, incluidos los botones.
- No desarmes, comprimas ni perfores el producto.
- Evita impactos fuertes, como dejar caer el producto desde una altura.
- Si el dispositivo emite humo, ruidos u olores inusuales, o si se cae o se daña, apágalo de inmediato.
- No expongas el producto a temperaturas superiores a 140 grados Fahrenheit o 60 grados Celsius (por ejemplo, dejar el producto dentro de un auto durante clima caluroso).
- No expongas el producto a la humedad (por ejemplo, precipitación, alta humedad, ambientes húmedos como baños o piscinas).
- Los niños pequeños deben usar el producto bajo supervisión de un adulto.
- El producto contiene piezas pequeñas (por ejemplo, tornillos) que representan riesgo de asfixia si se ingieren.

Primeros Pasos con Creacube

Gracias por elegir Creacube. Creacube es una herramienta electrónica innovadora diseñada para hacer que la práctica de hechos básicos de matemáticas sea atractiva para estudiantes de educación inicial y primeros grados. Este cubo portátil presenta números en tinta y en braille en sus caras. Presenta a los estudiantes problemas aleatorios de práctica en niveles de dificultad preestablecidos mediante indicaciones de audio. Los estudiantes interactúan con Creacube girando el dispositivo para encontrar y enviar las respuestas correctas; después reciben retroalimentación de ánimo.

Además de fortalecer habilidades de suma, resta, multiplicación y división, Creacube introduce a los estudiantes con ceguera a los numerales en braille, fomentando familiaridad y confianza en el uso de braille. Esta herramienta versátil es un excelente complemento para la instrucción en el aula y ayuda a estudiantes con cualquier nivel de visión a mejorar su fluidez con los hechos matemáticos de forma interactiva e inclusiva.

Creacube fue diseñado y producido por CREACUBE CO. LTD, una empresa de la República de Corea. Esta versión accesible de Creacube se distribuye en los Estados Unidos por APH.

Siga estos pasos para empezar a usar Creacube rápidamente:

1. Encender Creacube

En la cara con los números rojos del 1 al 9, mantenga presionado 1 para encender Creacube. El dispositivo inicia en modo de espera.

2. Seleccionar un modo de cálculo

En la misma cara de los números, mantenga presionado uno de los números pares siguientes:

- 2 para modo de suma
- 4 para modo de multiplicación
- 6 para modo de división
- 8 para modo de resta

3. Jugar

Una vez en el modo de cálculo elegido, Creacube presenta problemas de matemáticas. Busque la respuesta correcta en el cubo y presiónela para enviarla. Para repetir un problema, agite el cubo después de que Creacube haya presentado por completo el enunciado y luego inténtelo de nuevo. Los estudiantes tienen tres oportunidades para responder cada pregunta. Después de dos intentos incorrectos, la respuesta correcta se ilumina como pista. Después de tres intentos incorrectos, Creacube pasa al siguiente problema.

4. Cambiar de modo durante un juego

Para cambiar a otro modo, mantenga presionado 1 para volver al modo de espera. Luego, mantenga presionado el

botón correspondiente al modo deseado (2 para suma, 4 para multiplicación, 6 para división o 8 para resta).

5. Apagar Creacube

Para apagar Creacube, mantenga presionado 1 para entrar en modo de espera y luego mantenga presionado 1 nuevamente para apagar.

6. Modo de espera automático y apagado automático

Si no se presione ningún botón durante cinco minutos durante un juego, Creacube entra en modo de espera. Si no se presione ningún botón durante otros cinco minutos en modo de espera, Creacube se apaga automáticamente.

7. Funciones adicionales en modo de espera

- 3 – Niveles de dificultad
- 5 – Canciones de Tablas de Multiplicar
- 7 – Control de volumen
- 9 – Modo nocturno

Consulte las secciones a continuación para ver los detalles de cada función.

8. Distribución de números y accesibilidad

Los números en Creacube están organizados para apoyar el aprendizaje de las Tablas de Multiplicar. Cada cara de Creacube tiene un color distinto para ayudar a los estudiantes a ubicar grupos de números. Las caras del cubo se organizan de modo que los múltiplos de 1, 2 y 3

ocupen cada uno su propia cara. En las tres caras restantes, las filas media e inferior muestran los múltiplos de 4, 5 y 6, mientras que las filas superiores se reservan para los múltiplos de 7, 8 y 9. Para completar las Tablas de Multiplicar, los números mayores que 3 también se apoyan en los múltiplos de los números menores. Con el tiempo, familiarizarse con esta distribución puede ayudar a los niños a aprender a identificar los números más rápidamente.

Para estudiantes ciegos, se recomienda que docentes agreguen marcadores táctiles, por ejemplo, una tira texturizada a lo largo del borde superior de cada cara, para mejorar la accesibilidad.

Niveles de Dificultad

Para ajustar el nivel de dificultad en los cuatro modos básicos de cálculo, siga estos pasos:

1. En la cara con los números rojos del 1 al 9, mantenga presionado 1 para encender Creacube y entrar en modo de espera.
2. Mantenga presionado 3 para entrar en la configuración de dificultad. Puede asignar a cada operación su propio nivel de dificultad.

3. Seleccione la operación que deseas ajustar presionando 2 para suma, 4 para multiplicación, 6 para división u 8 para resta.
4. Cada operación tiene nueve niveles de dificultad. Presione un número del 1 al 9 para seleccionar el nivel deseado. Luego, el dispositivo regrese al modo de espera.
5. Ahora puede seleccionar una operación para practicar manteniendo presionado 2 para suma, 4 para multiplicación, 6 para división u 8 para resta.

Cada juego consta de 10 preguntas. Las recompensas se otorgan según el desempeño:

- 8 o más respuestas correctas – se obtiene “Sol”
- 6 o 7 respuestas correctas – se obtiene “Luna”
- 5 o menos respuestas correctas – se obtiene “Estrella”

Para consultar la cantidad acumulada de Soles, Lunas y Estrellas, el dispositivo debe conectarse a una aplicación. Esta función no está actualmente admitida por APH.

De forma predeterminada, todas las operaciones comienzan en el Nivel 1. Después de obtener tres Soles consecutivos en su nivel actual, lo que demuestra dominio, los estudiantes avanzan al siguiente nivel de Creacube dentro de la misma operación.

Niveles de dificultad de suma:

1. Sumar 1 con resultados menores o iguales a 9
2. Sumar 2 con resultados menores o iguales a 9

3. Sumar 1, 2 o 3 con resultados menores o iguales a 9
4. Sumar un número de una cifra a un número de dos cifras (sin reagrupación)
5. Sumar un número de una cifra a múltiplos de 10
6. Sumar números de dos cifras (sin reagrupación)
7. Sumar un número de una cifra a un número de dos cifras (números pequeños, con reagrupación)
8. Sumar un número de una cifra a un número de dos cifras (números grandes, con reagrupación)
9. Sumar números de dos cifras (con reagrupación)

Niveles de dificultad de resta:

1. Restar 1 o 2 con resultados menores o iguales a 8
2. Restar números de una cifra con diferencia de 1 o 2
3. Restar números de una cifra
4. Restar un número de una cifra a un número de dos cifras (sin reagrupación)
5. Restar números de dos cifras (sin reagrupación)
6. Restar números de dos cifras (con y sin reagrupación) (1)
7. Restar un número de una cifra (con y sin reagrupación)
8. Restar un número de una cifra a un número de dos cifras (con reagrupación)
9. Restar números de dos cifras (con y sin reagrupación) (2)

Niveles de dificultad de multiplicación:

1. Tabla de Multiplicar del 1

2. Tabla de Multiplicar del 2
3. Tabla de Multiplicar del 3
4. Tabla de Multiplicar del 4
5. Tabla de Multiplicar del 5
6. Tablas de Multiplicar del 6 y del 7
7. Tablas de Multiplicar del 8 y del 9
8. Multiplicar números de dos cifras por 2 y 3
9. Multiplicar números de dos cifras por 4, 5 y 6

Niveles de dificultad de division:

1. Dividir números de una o dos cifras entre 2
2. Dividir números de una o dos cifras entre 3
3. Dividir números de una o dos cifras entre 4
4. Dividir números de una o dos cifras entre 5
5. Dividir números de una o dos cifras entre 6 o 7
6. Dividir números de una o dos cifras entre 8 o 9
7. Dividir números de dos cifras entre un número de una cifra
(cuando el cociente es 10, 20, 30, ...)
8. Dividir números de dos cifras entre 2 o 3
9. Dividir números de dos cifras entre números del 4 al 9

Modo de Conteo

En el modo de conteo, Creacube solicita a los estudiantes que presionen números aleatorios. Este modo está diseñado para niñas y niños pequeños que están aprendiendo los números y puede ser especialmente útil para estudiantes ciegos que están aprendiendo numerales en braille.

Para entrar en el modo de conteo, mantenga presionado 1 en la cara con los números rojos del 1 al 9 para encender Creacube y entrar en modo de espera. En la cara con los números amarillos 3, 6, 9, ... mantenga presionado 21 para entrar en el modo de conteo. Luego, regrese a la cara con los números rojos del 1 al 9 y seleccione el rango de números para practicar:

- Presione 1 para practicar los números del 1 al 9.
- Presione 2 para practicar los números del 10 al 29.
- Presione 3 para practicar todos los números del cubo.

Canciones de Tablas

Para acceder al modo de canciones de Tablas de Multiplicar en Creacube, mantenga presionado 1 en la cara con los números rojos del 1 al 9 para encender y entrar en modo de espera.

Mantenga presionado 5 para entrar en el modo Canciones de Tablas. Luego, mantenga presionado 1, 2 o 3 para reproducir la canción correspondiente:

- 1 – Canción de Tablas: practica la Tabla de Multiplicar
- 2 – Canción del Valle del 5: práctica intensiva de la Tabla del 5
- 3 – Canción del Valle del 10: practica la Tabla en orden inverso

Durante la Canción de Tablas o la Canción del Valle del 10, si deseas pasar a otra etapa, mantenga presionado el número de la etapa deseada del 2 al 9 en la cara con los números rojos del 1 al 9.

Las luces LED se encienden en sincronía solo con la Canción de Tablas. Los estudiantes que pueden ver las luces pueden jugar a presionar los botones correspondientes para apagar las luces en orden. Si todas las luces se apagan antes de que la canción termine, el juego se completa con éxito. Este juego puede ser difícil para estudiantes ciegos, ya que no cuentan con tiempo suficiente para ubicar los números sin guías visuales.

Quienes juegan obtienen recompensas según su desempeño:

- 9 de 9 Tablas completadas – se obtiene “Sol”
- 6 de 9 Tablas completadas – se obtiene “Luna”
- 3 de 9 Tablas completadas – se obtiene “Estrella”

Para consultar la cantidad acumulada de Soles, Lunas y Estrellas, el dispositivo debe conectarse a una aplicación. Esta función no está actualmente admitida por APH. (consulte la sección Notas de versión de esta guía).

Juego de la Bomba

En el Juego de la bomba, los estudiantes resuelven problemas seleccionados al azar del conjunto completo almacenado en Creacube. Las operaciones se mezclan. Si no se elige una respuesta correcta dentro del límite de tiempo establecido por la persona usuaria, se reproduce un sonido de explosión.

Para iniciar el Juego de la bomba:

1. Encienda y entre al modo de espera manteniendo presionado 1 en la cara con los números rojos del 1 al 9.
2. Entre al modo Juego de la bomba manteniendo presionado 9 en la cara con los números amarillos 3, 6, 9, etc.
3. En la misma cara, seleccione un nivel de dificultad:
 - Presione 3 para Básico
 - Presione 6 para Intermedio
 - Presione 9 para Avanzado
4. En esa misma cara, presione cualquier botón numérico para establecer el temporizador, que puede variar de 3 a 27 segundos.

El juego inicia una vez configurado el temporizador y aparece un problema de matemáticas. Encuentre la respuesta correcta y presione el botón correspondiente. Para repetir un problema, agite el cubo después de que el

enunciado se haya presentado por completo. Un problema no puede anunciarse más de tres veces.

Para finalizar el juego, mantenga presionado 1 en la cara con los números rojos del 1 al 9 para volver al modo de espera.

Control de Volumen y Modo Nocturno

En la cara con los números rojos del 1 al 9, mantenga presionado 1 para encender Creacube y entrar en modo de espera. Mantenga presionado 7 para cambiar el volumen al siguiente nivel. Repita este paso para recorrer los tres niveles de volumen: silencio, bajo y alto.

En modo de espera, mantenga presionado 9 para activar el modo nocturno. Mientras el modo nocturno está activo, las pulsaciones de botones no producen sonido. Para desactivar el modo nocturno, mantenga presionado 1 en la cara con los números rojos del 1 al 9 y entre en modo de espera. Si no se presione ningún botón durante diez minutos en modo nocturno, Creacube se apaga automáticamente.

Configuración de Idioma

Creacube admite cuatro idiomas: inglés, español, chino y coreano. Para cambiar al siguiente idioma en esta secuencia, mantenga presionado 1 en la cara con los números rojos del 1 al 9 para encender y entrar en modo de espera. Luego,

mantenga presionado 6 en la cara con los números amarillos 3, 6, 9, ... para cambiar el idioma.

Número de Serie

Para consultar el número de serie del dispositivo, mantenga presionado 1 en la cara con los números rojos del 1 al 9 para encender y entrar en modo de espera. Luego, en la cara con los números amarillos 3, 6, 9, ... mantenga presionado 24 para oír el número de serie.

Restablecer

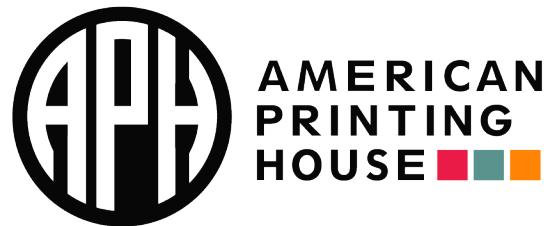
Si Creacube funciona de forma anormal, intenta restablecer el dispositivo para resolver el problema. En la cara con los números amarillos 3, 6, 9, etc., mantenga presionado el número 27 durante nueve segundos para restablecer Creacube.

Notas de Versión

Creacube fue diseñado y producido por CREACUBE CO., LTD., una empresa con sede en la República de Corea. El componente físico de la versión accesible de Creacube, o “el cubo”, se distribuye en los Estados Unidos por APH. Recursos adicionales para usar esta herramienta, como una aplicación móvil que funciona con el cubo físico, son provistos por CREACUBE. Sin embargo, estos recursos actualmente no son accesibles para

usuarios ciegos o con baja visión y por lo tanto no están incluidos en la oferta de APH.

Dado que estos recursos no son desarrollados ni compatibles por APH, las consultas sobre ellos deben dirigirse a CREACUBE CO., LTD. APH podría considerar colaborar con CREACUBE CO., LTD. en el futuro para hacer que la aplicación y los recursos relacionados sean accesibles para usuarios ciegos o con baja visión.



AMERICAN
PRINTING
HOUSE



**1839 Frankfort Avenue
Louisville, Kentucky 40206
502-895-2405 • 800-223-1839
aph.org • info@aph.org**