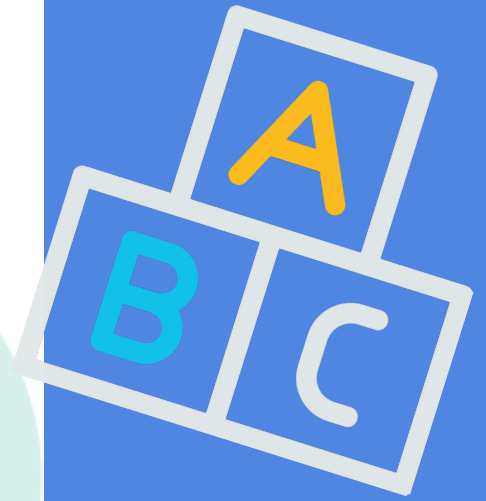


Juego para la reactivación de la lectura

GRAPHOGAME



GraphoGame se encuentra disponible para ser descargada gratuitamente en dispositivos Android y iOS.



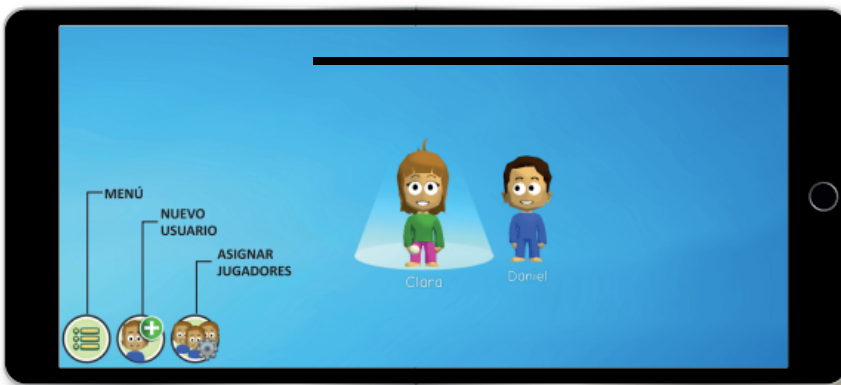
Instalación

- ✓ Busca "GraphoGame Español" en Google Play Store, App Store o Windows Store e instalarlo como cualquier aplicación.
- ✓ Disponible para Tablet, celulares o computador.



Preparar el juego

Una vez instalada la aplicación en tu computador o dispositivo móvil, al ingresar verás la pantalla de inicio y tres botones:



- ✓ En esta pantalla podrás crear a los personajes (avatares) para cada persona que acceda al juego. Cada vez que ingreses podrás ver a todos los avatares creados.
- ✓ Para encontrar a un usuario(a), puedes desplazarte entre los avatares creados o utilizar la barra de búsqueda (en el borde superior).

Es importante que el niño o niña use el mismo avatar cada vez que juega, para que el juego pueda adaptarse a sus necesidades. El juego guarda el progreso en cada sesión y muestra los estímulos adecuados para el nivel lector de cada jugador(a).



MENÚ

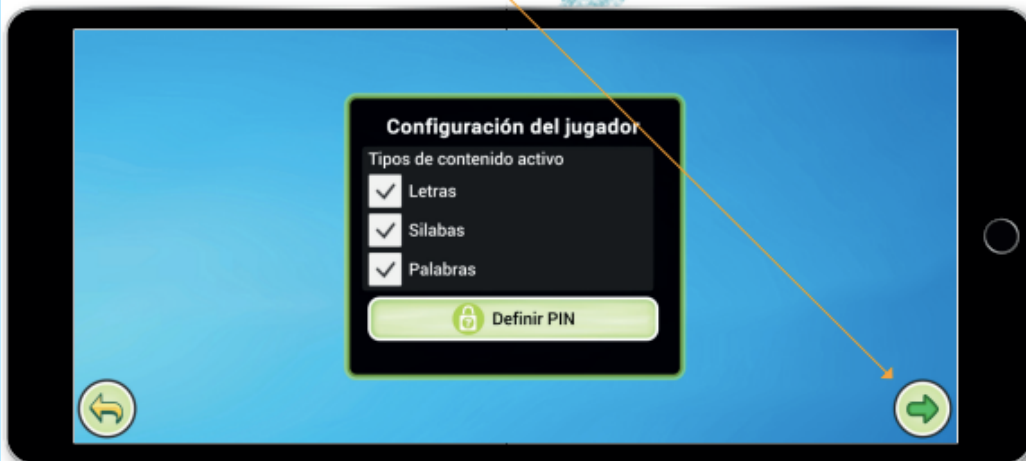
Una vez dentro del menú, te encontrarás con cuatro opciones:



- ✓ **Configuraciones:** este botón permite modificar el volumen, música y efectos, y características de imagen y la definición de presentación del programa.
- ✓ **Política de Privacidad:** este botón redirecciona a un sitio web en el que se detalla la política de privacidad en el uso de datos de quienes usan la app.
- ✓ **Administrador de jugadores(as):** este botón también está en la página de inicio. En este se puede ver la información de cada jugador (tiempo de juego, porcentaje de respuestas correctas, fecha de última sesión de juego, etc.).
- ✓ **Salir:** este botón permite cerrar la aplicación y salir del juego.



Presione la flecha verde para continuar con la configuración.



En esta página se pueden definir los niveles de entrenamiento que jugará cada usuario. Las casillas marcadas indican los estímulos que serán presentados. Si las tres casillas están seleccionadas, el juego mostrará todos los estímulos, aumentando gradualmente la dificultad, comenzando con letras, luego presentando sílabas y finalmente palabras.



¡JUEGA!

El espacio principal del juego es un mapa que el jugador o jugadora navega a lo largo del juego. Al entrar al juego, se presentan tres opciones para jugar mini-juegos.



- ✓ Las actividades son siempre las mismas, pero se muestran en entornos distintos.
- ✓ El niño o niña debe seleccionar en la pantalla, la letra, sílaba o palabra que corresponda al estímulo escuchado.



Herramientas del juego

En el mapa, además del reloj, el conteo de monedas y el botón de personaje, se pueden encontrar los siguientes botones:

Menú.

Progreso del jugador(a):
lleva a la pantalla donde se indican las letras que han sido trabajadas.

