



**Grapho
Game[®]**

**MANUAL PARA USO
DE GRAPHOGAME
FAMILIA Y DOCENTES**



Contenido

Presentación	3
Instalación	3
Preparar el juego	4
Menú	5
Nuevo usuario	6
Configuración de jugadores	9
Letras aprendidas	11
Mapa	14
Herramientas del juego	16

Presentación

GraphoGame es una aplicación desarrollada por la Universidad de Jyväskylä de Finlandia, en conjunto con la Fundación Niilo Mäki y está disponible en varios idiomas: inglés, francés, holandés y chino (pinyin). Esta aplicación busca estimular aspectos fonológicos de la lectura, como el sonido de las letras, la decodificación y lectura de palabras. GraphoGame se adapta de manera inteligente al desempeño de niños y niñas, motivándolos a jugar. La versión para Chile de este juego fue adaptada al español por parte del equipo multidisciplinario de CEDETi Pontificia Universidad Católica, quienes desde el año 2011 comenzaron a desarrollar y probar su efectividad de forma experimental.

Instalación

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

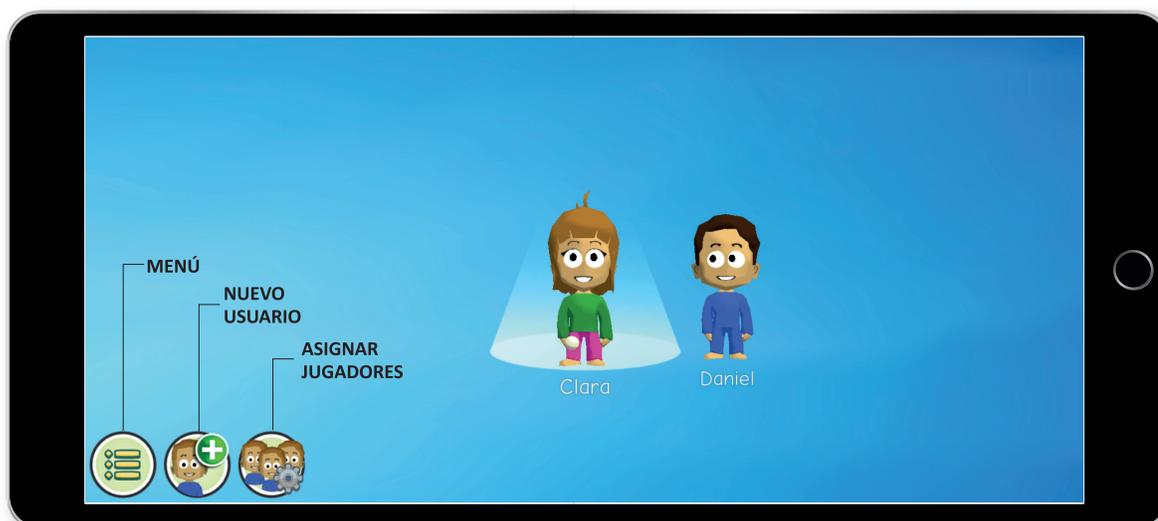


GraphoGame se encuentra disponible para ser descargada gratuitamente en dispositivos Android y iOS.



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:



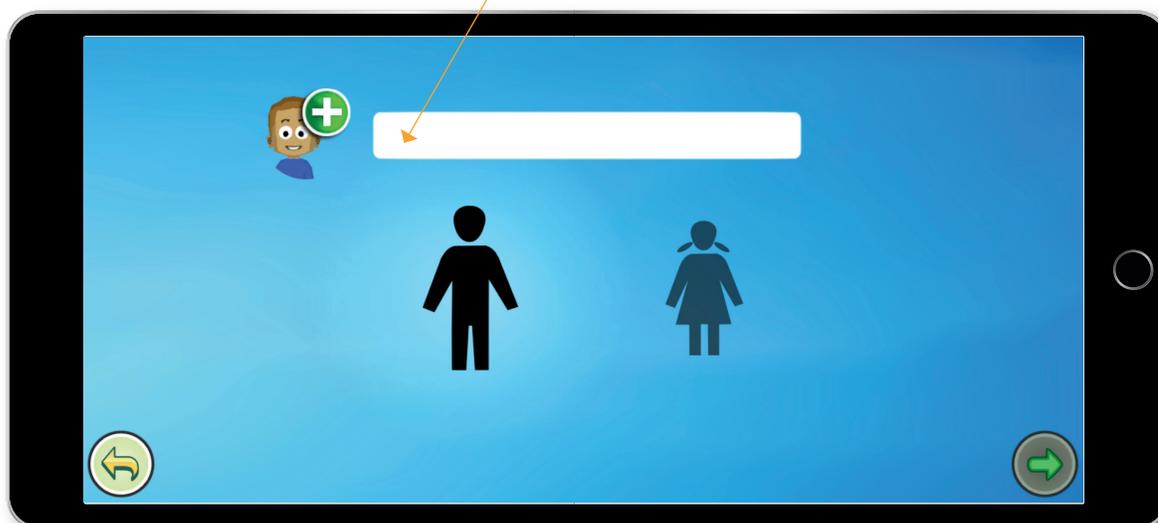
- ✓ **Configuraciones:** este botón permite modificar el volumen, música y efectos, y características de imagen y la definición de presentación del programa.
- ✓ **Política de Privacidad:** este botón redirecciona a un sitio web en el que se detalla la política de privacidad en el uso de datos de quienes 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.

NUEVO USUARIO

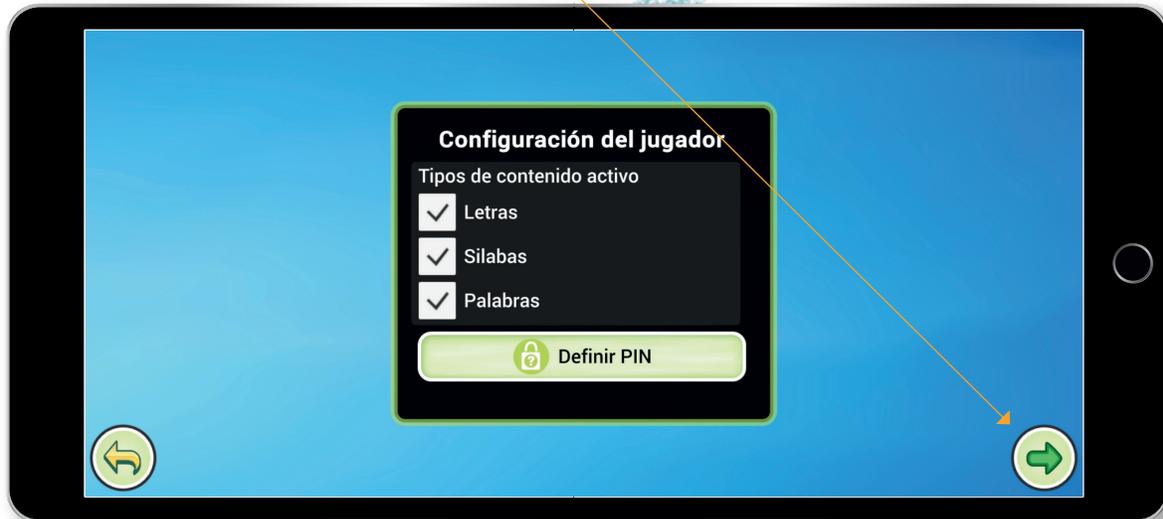
Este botón permite agregar usuarios, si hay más de un niño o niña jugando en el mismo dispositivo.

No hay límite máximo de jugadores por equipo, el límite estará determinado por la memoria disponible en el dispositivo.

Ingrese el nombre del nuevo usuario(a) en la barra superior y el género del avatar que utilizará.



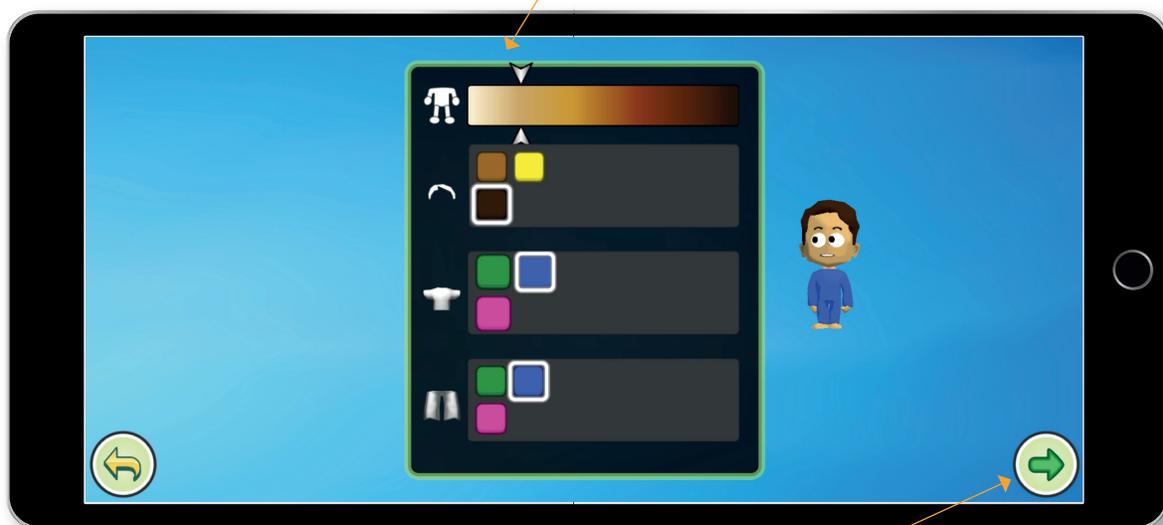
Presione la flecha verde para continuar con la configuración.



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.

- ✓ **Definir PIN:** este botón permite ingresar un código de seguridad único para cada usuario, para que otros niños(as) no entren a su personaje y no se confundan sus niveles de avance. El código de seguridad consiste en tres números con una representación gráfica para facilitar su memorización. Una vez definido el PIN, presiona el botón **Listo**. *La opción del PIN no es obligatoria.*

La aplicación permite definir características para el avatar: color de piel, de pelo y de ropa para el avatar creado.



Cuando termines la configuración, **presiona la flecha verde para continuar**. Esta acción te llevará a la página principal, con el nuevo avatar agregado a la lista de personajes a seleccionar.

CONFIGURACIÓN DE JUGADORES

Este botón lleva a una página para ver las fichas de todos los avatars creados en el dispositivo.

Esta página permite explorar en detalle el nivel de entrenamiento y avance de cada jugador o jugadora.

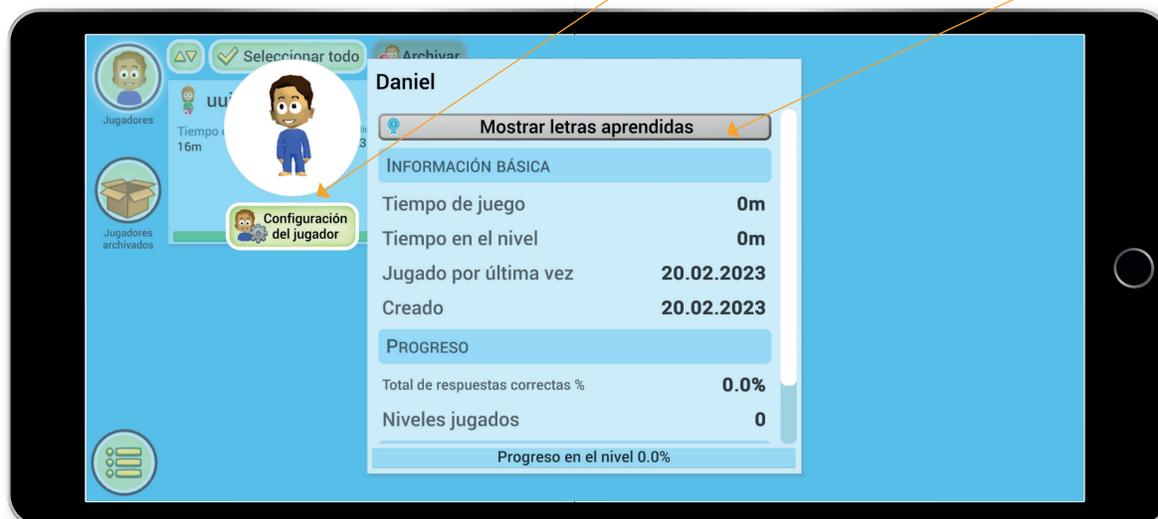
El botón **Archivar** permite que el avatar de un jugador(a) no esté disponible en la página principal para jugar, pero no lo borra y queda disponible para el futuro. Para archivar un avatar, pincha en su tarjeta y luego en Archivar.



Para ver los detalles de los jugadores(as) presentados, presiona el botón de **Información**.

Configuración: este botón permite modificar las características definidas al crear el avatar. Habilitar o deshabilitar contenido, cambiar nombre y agregar o modificar el código de seguridad.

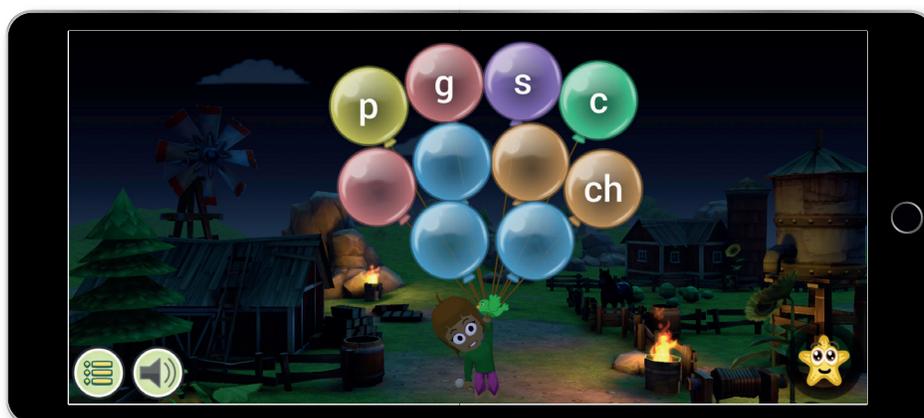
Este botón muestra las **letras** aprendidas por la o el jugador.



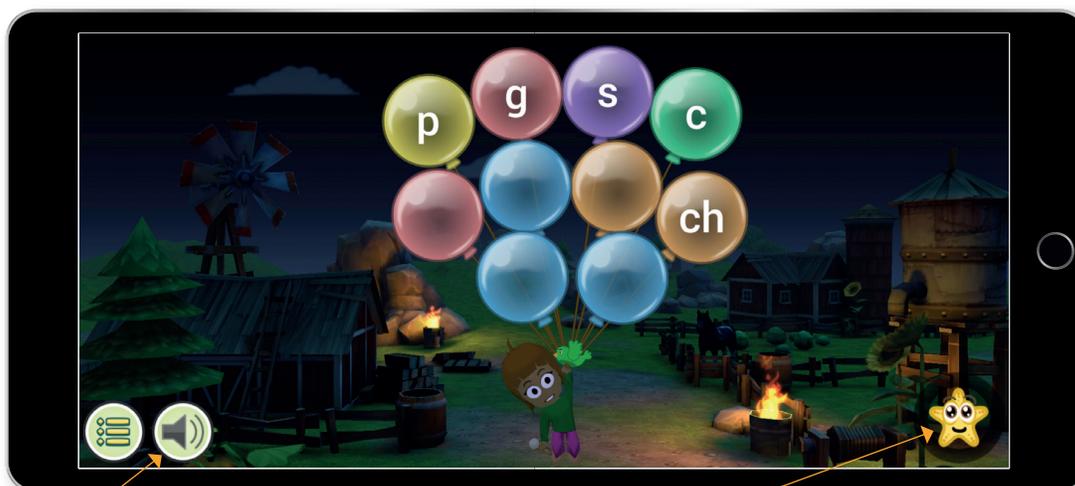
- ✓ **Tiempo total de juego:** tiempo que cada jugador(a) ha pasado en total en la aplicación.
- ✓ **Tiempo de juego en el nivel actual:** tiempo que cada jugador(a) ha pasado jugando en el nivel actual.
- ✓ **Fecha de última sesión de juego:** fecha en que jugó por última vez.
- ✓ **Porcentaje de respuestas correctas:** porcentaje de aciertos en los juegos.
- ✓ **Niveles jugados:** niveles por los que ha pasado el jugador.
- ✓ **Alertas.** La app envía alertas cuando el jugador(a) no ha jugado suficiente o ha tenido dificultades en el nivel jugado.

¡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.



Repite el estímulo (letra), si no fue escuchado claramente.

Esta figura muestra el progreso para cada mini-juego. Además, se muestra si se han cometido errores (la barra se completa en rojo frente a un error).

Una vez terminado el mini-juego, se muestra el **porcentaje de respuestas correctas** y después el avatar vuelve al mapa principal para seleccionar otro juego.



MAPA

Reloj: muestra la cantidad de tiempo en que se desarrolla cada juego. El objetivo es que cada sesión se pase 10 minutos de juego efectivo. A medida que el tiempo avanza, el reloj se pondrá color verde. Esto significa alrededor de 15 minutos de tiempo total en la aplicación.



Junto con la coloración verde del reloj, estos botones se desbloquearán progresivamente, perdiendo el color rojo para usar las monedas acumuladas durante las sesiones. Cuando se habilitan, se pueden comprar *stickers* o cambiar las características del avatar.

Contador de monedas: cuenta las monedas acumuladas a lo largo del juego. Estas monedas pueden ser ocupadas cuando se termina una sesión de juego efectivo (10 minutos).

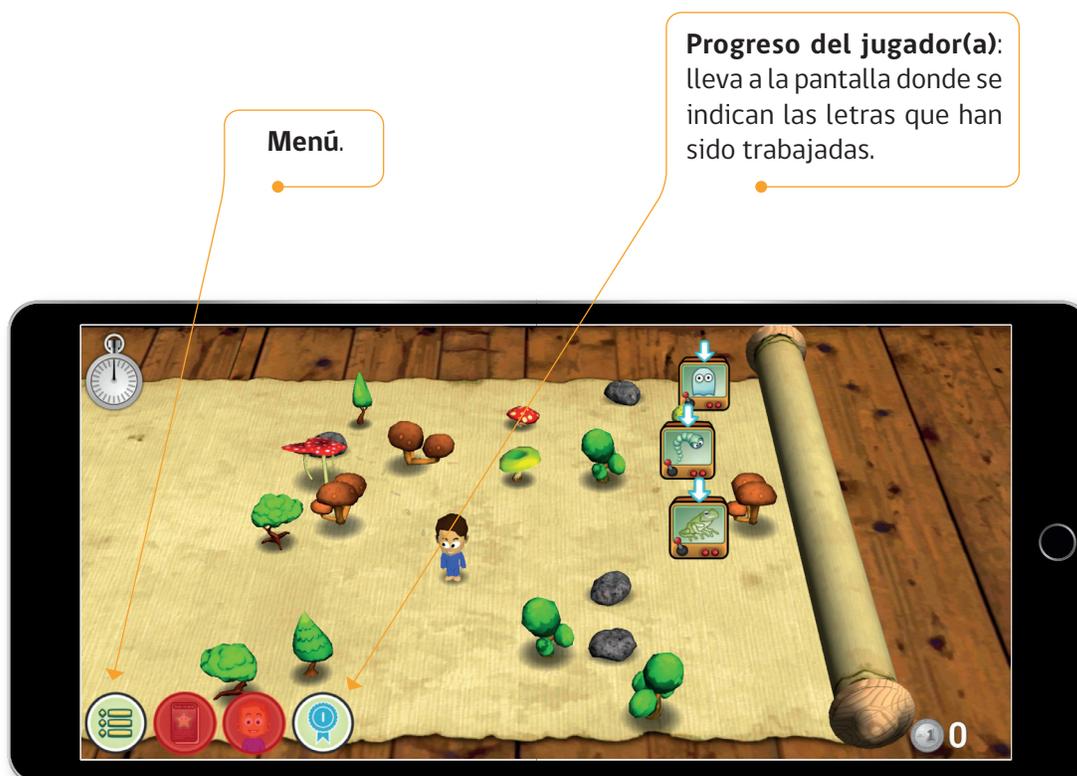


La primera vez que un niño o niña juega GraphoGame recibe tres **tarjetas de recompensa**, que pueden ser usadas solo después de completar **una sesión**. En el ejemplo mostrado, la tarjeta de fuegos artificiales genera una animación en 3D que se presenta en el mapa de juego.



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

El botón de menú despliega tres opciones:

The image shows two screenshots from the Grapho Game application. The top screenshot is the main menu, featuring three options: 'Configuraciones' (represented by a gear icon), 'Información del jugador' (represented by a player avatar icon), and 'Salir' (represented by a red arrow pointing to a door). A yellow 'X' icon in a circle is in the top right corner. The bottom screenshot is the 'Información del jugador' screen, which contains three sub-options: 'Carta del jugador' (with a player card icon), 'Letras conocidas' (with a person icon and a question mark), and 'Estado de adaptación' (with the letters 'a i e' and a progress bar). A yellow 'X' icon in a circle is also in the top right corner of this screen. Orange callout boxes with arrows provide descriptions for the 'Salir' button and the 'Información del jugador' screen and its sub-options.

Configuraciones

Información del jugador

Salir

Información del jugador: se puede modificar el contenido de cada jugador(a), nombre y configurar un código de seguridad.

Salir: lleva a la página principal de la aplicación.

Información del jugador

Carta del jugador

Letras conocidas

Estado de adaptación

TRES OPCIONES:

- **Carta del jugador:** con información de tiempo de juego en la aplicación y otra información.
- **Letras conocidas:** muestra las letras conocidas y aquellas con dificultades
- **Estado de adaptación:** muestra las letras, sílabas y palabras que ha ido aprendiendo en el transcurso del juego. Muestra un porcentaje de avance por nivel.

PROGRESIÓN DE APRENDIZAJE

GraphoGame se adapta al ritmo de aprendizaje de cada niño o niña que juegue. La progresión de aprendizajes va desde letras a sílabas y palabras.





PLAN DE

REACTIVACIÓN EDUCATIVA

seamos Comunidad



Ministerio de
Educación

Gobierno de Chile