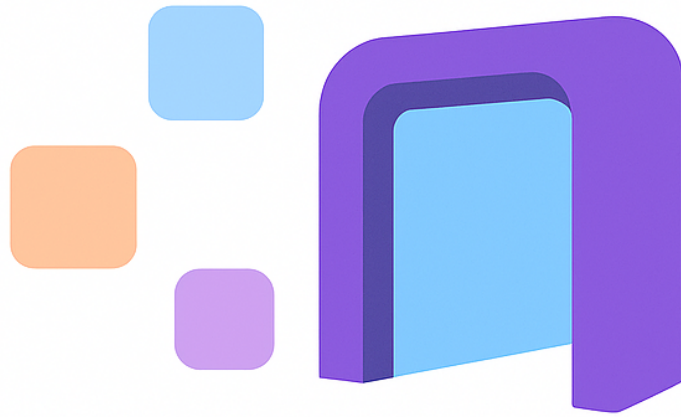


GUÍA ILUSTRADA · DADEEP EDUCACIÓN



DaDeep educación

MANUAL BÁSICO DEL REPRODUCTOR DE JUEGOS

Un juego de comprensión lectora en el que leer es jugar.

RECOMENDACIÓN DE VISUALIZACIÓN

Se ve mejor en PC, tableta o Chromebook.

dadeep.es

© DaDeep Educación · 2026

CONTENIDO DEL MANUAL

Índice

Diez pasos para descubrir DaDeep. Puedes volver a cualquier apartado mientras juegas.

01	Primero, mira y lee la escena	3
02	Explorar: muévete con las cuatro flechas	4
03	Mapa y orientación: descubre dónde estás	4
04	Interactuar: examinar o tocar	5
05	Interactuar: coger y decir	5
06	Escuchar: pistas que se cuentan con palabras	6
07	Pistas descubiertas: léelas y recuérdalas	6
08	Cuando aciertas, el juego te lo cuenta	7
09	Mochila: usar y mezclar objetos	7
10	Decide, continúa y disfruta leyendo	8

Las capturas muestran ejemplos reales del juego y pueden revelar alguna pista de la aventura.

01

Primero, mira y lee la escena

Aquí leer es jugar: observa la escena, explora el mapa, escribe lo que quieres hacer y conecta pistas para resolver la aventura.

Lee lo que ocurre antes de actuar. Ejemplo: si el texto menciona una puerta y una piedra, puedes examinar la puerta o intentar coger la piedra.



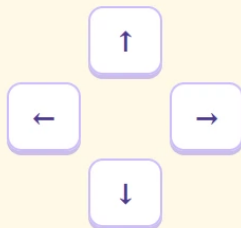
★ 0 / 70 puntos

Puerta atrancada y una piedra

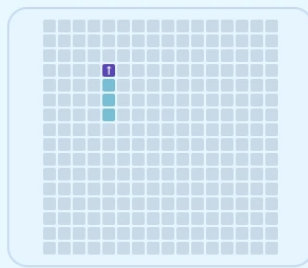
Hay una puerta atrancada a tu izquierda y una piedra de tamaño considerable en el suelo. Sientes el miedo de no poder entrar por esa puerta por sentirla atrancada... ¿Cómo se abrirá?

Explorar

● Orientación: N



Mapa



Interactuar

Examinar / tocar

puerta

¡Vamos! →

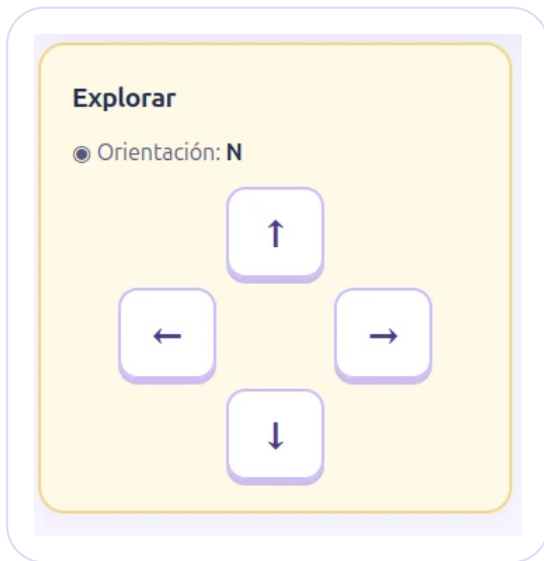
Captura real del juego · Primero, mira y lee la escena

02

Explorar: muévete con las cuatro flechas

Arriba (↑) avanza en la dirección a la que miras. Abajo (↓) retrocede. Izquierda (←) y derecha (→) exploran esos lados y pueden cambiar tu orientación. No todas las direcciones están libres: una puerta o un obstáculo pueden detenerte.

Cuando no puedas pasar, lee el mensaje. A veces necesitas encontrar un objeto o resolver un problema.

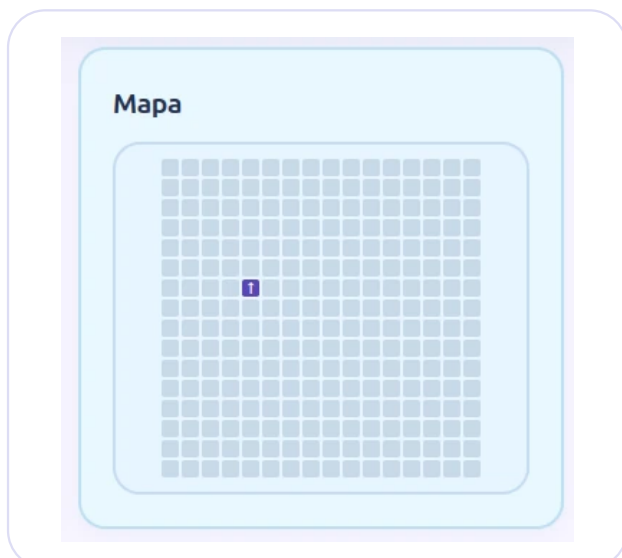


Cuando no puedas pasar, lee el mensaje. A veces necesitas encontrar un objeto o resolver un problema.

03

Mapa y orientación: descubre dónde estás

El mapa se va dibujando mientras exploras. La marca morada indica tu posición. Su pequeña flecha apunta hacia donde mira tu personaje: arriba = norte (N), derecha = este (E), izquierda = oeste (O) y abajo = sur (S). Las casillas ya visitadas se distinguen de las que todavía no has descubierto. En una habitación especial la posición puede mostrarse con un círculo.



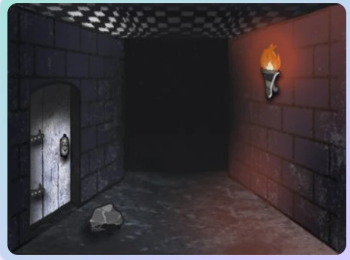
El mapa sirve para orientarte; no es un tablero sobre el que pulsar para desplazarte.

04

Interactuar: examinar o tocar

Elige «Examinar / tocar», escribe el nombre de algo que aparece en la escena y pulsa «¡Vamos!». Examinar una puerta, una nota o un objeto puede descubrir información importante. No hace falta acertar a la primera: prueba con palabras que hayas leído.

La lectura da pistas sobre qué merece la pena investigar.



★ 0 / 70 puntos

Puerta atrancada y una piedra

Hay una puerta atrancada a tu izquierda y una piedra de tamaño considerable en el suelo. Sientes el miedo de no poder entrar por esa puerta por sentirla atrancada... ¿Cómo se abrirá?

Explorar

● Orientación: N

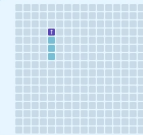
↑

←

→

↓

Mapa



Interactuar

Examinar / tocar

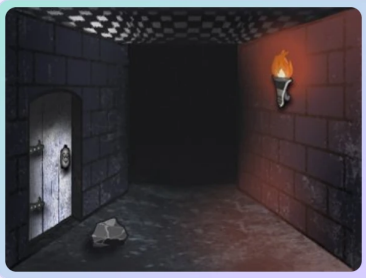
puerta

¡Vamos! →

05

Interactuar: coger y decir

Selecciona «Coger» y escribe el nombre de un objeto para intentar guardarlo. Si se puede recoger, aparecerá en tu mochila. Con «Decir» puedes escribir una palabra o frase que la historia te pida pronunciar: hablar puede ser necesario para avanzar.



★ 0 / 70 puntos

Puerta atrancada y una piedra

Hay una puerta atrancada a tu izquierda y una piedra de tamaño considerable en el suelo. Sientes el miedo de no poder entrar por esa puerta por sentirla atrancada... ¿Cómo se abrirá?

Explorar

● Orientación: N

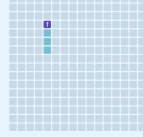
↑

←

→

↓

Mapa



Interactuar

Coger

piedra

¡Vamos! →

06

Escuchar: pistas que se cuentan con palabras

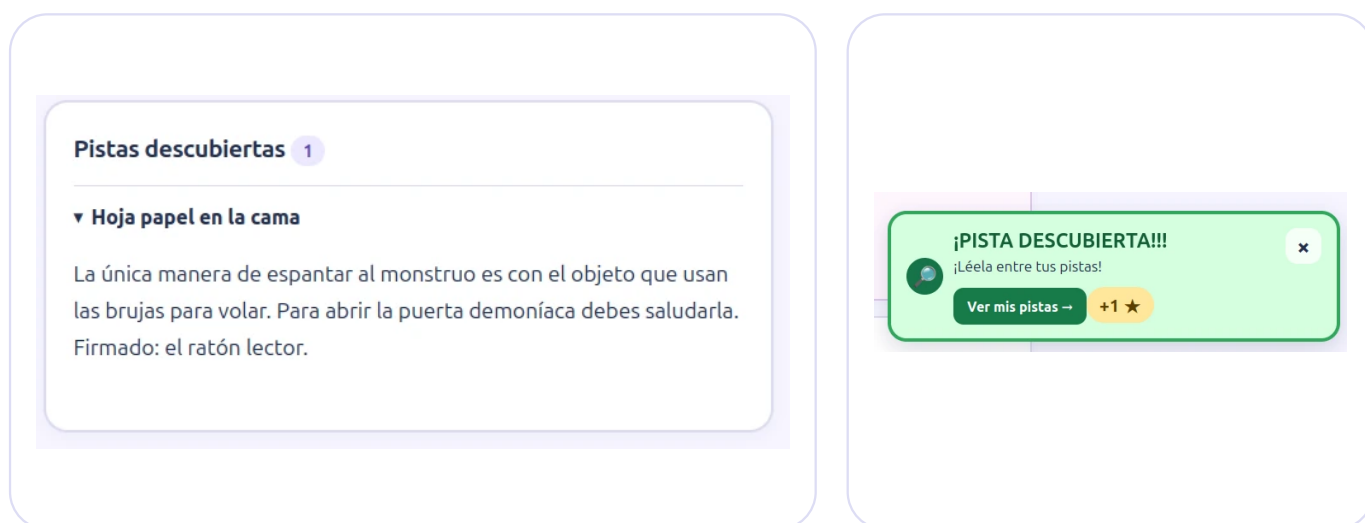
Selecciona «Escuchar» y pulsa «¡Vamos!»». Si hay algo importante que oír, aparece un mensaje escrito con lo que escucha tu personaje. No hace falta escribir nada en el campo. Es una pista narrativa: DaDeep no reproduce un sonido por este botón.



07

Pistas descubiertas: léelas y recuérdalas

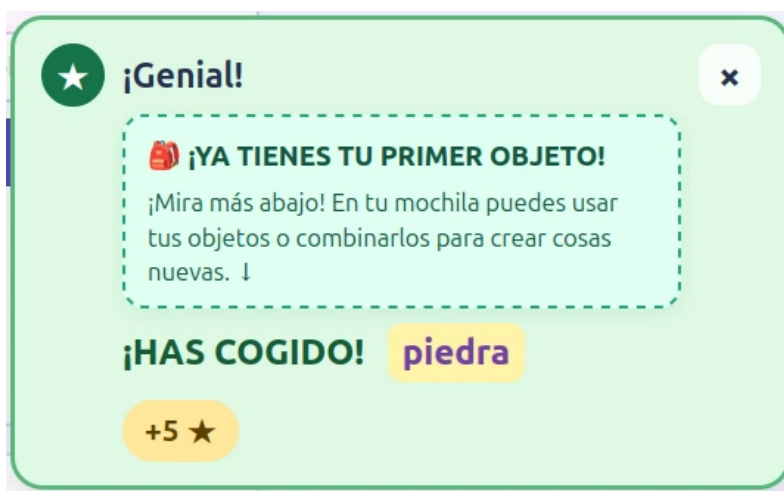
Al examinar ciertas cosas puedes encontrar una pista escrita. Verás un aviso verde y la pista quedará disponible en «Pistas descubiertas». Despliega su título para volver a leerla cuando la necesites.



08

Cuando aciertas, el juego te lo cuenta

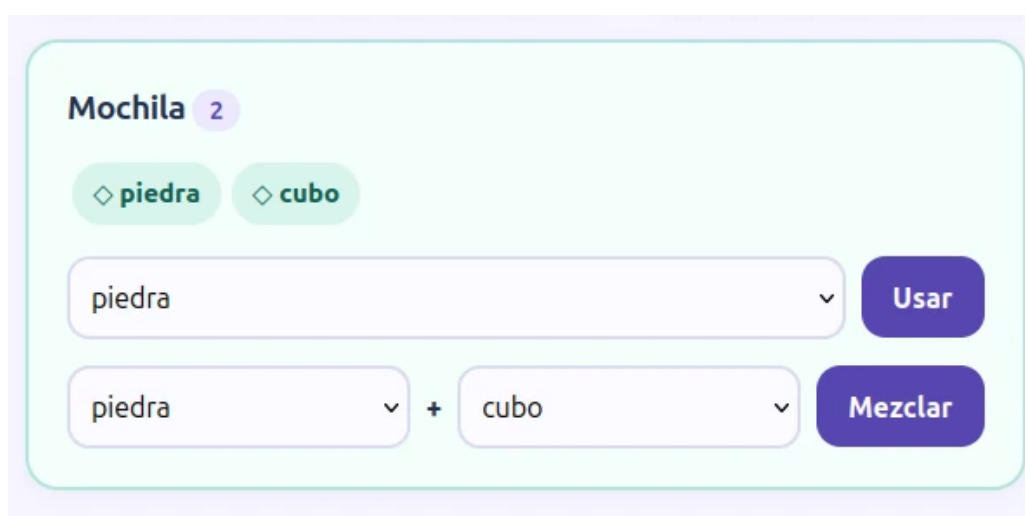
Si consigues una acción importante, el juego puede mostrar un recuadro de éxito: una pista encontrada, un objeto recogido o un evento resuelto. También puedes recibir puntos. El marcador superior indica los que has conseguido y el total posible de la aventura.



09

Mochila: usar y mezclar objetos

Todo lo que recoges aparece en «Mochila». Para «Usar», selecciona un objeto y pulsa el botón. Para «Mezclar», escoge dos objetos y pulsa «Mezclar»: algunas parejas forman algo nuevo o activan una solución.



10

Decide, continúa y disfruta leyendo

A medida que avances, cambiarán escenas, se abrirán caminos y descubrirás más pistas. DaDeep guarda tu progreso en este navegador para que puedas continuar la misma aventura otro día.

Comenzar una nueva partida sustituye el progreso anterior de esa aventura.

¿Te has atascado? Vuelve a leer, examina lo que te rodea y escucha. Aquí la mejor herramienta es entender la historia.

RECUERDA: LEE, PIENSA Y DECIDE

1

Lee la descripción antes de elegir una acción.

2

Si no puedes avanzar, examina la escena y revisa tus pistas.

3

Prueba objetos de la mochila cuando tengan sentido en la historia.

Se ve mejor en PC, tableta o Chromebook.

Una pantalla también puede ser un lugar para leer, imaginar y resolver problemas.

<https://dadeep.es/system/demo.php>