DaDeep
educación

¿Una pantalla puede ser una buena pantalla?

Cuando leer es jugar, la pantalla cobra sentido.

Una propuesta sobre lectura interactiva.

LA IDEA

No queremos más pantalla pasiva.

Queremos mejores pantallas.

Una pantalla puede invitar a leer, pensar, imaginar y decidir.

Dadeep propone una actividad digital en la que la curiosidad por descubrir qué ocurre después impulsa la lectura.

LEER TAMBIÉN PUEDE SER UNA AVENTURA

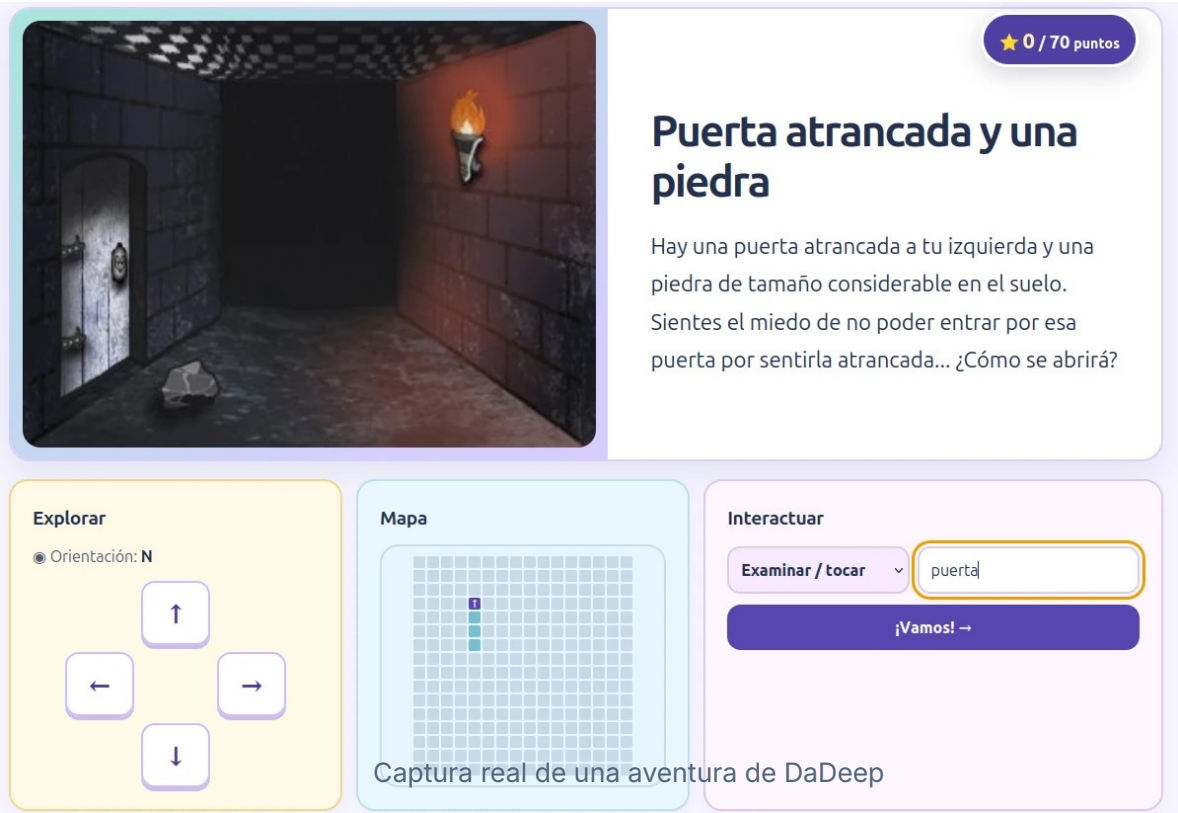
No se trata de leer antes de jugar.

Se trata de jugar leyendo.

La historia plantea un problema.

Una puerta cerrada. Una piedra en el suelo. Una pista escondida en las palabras.

Para avanzar, primero hay que leer la escena.



Captura real de una aventura de DaDeep

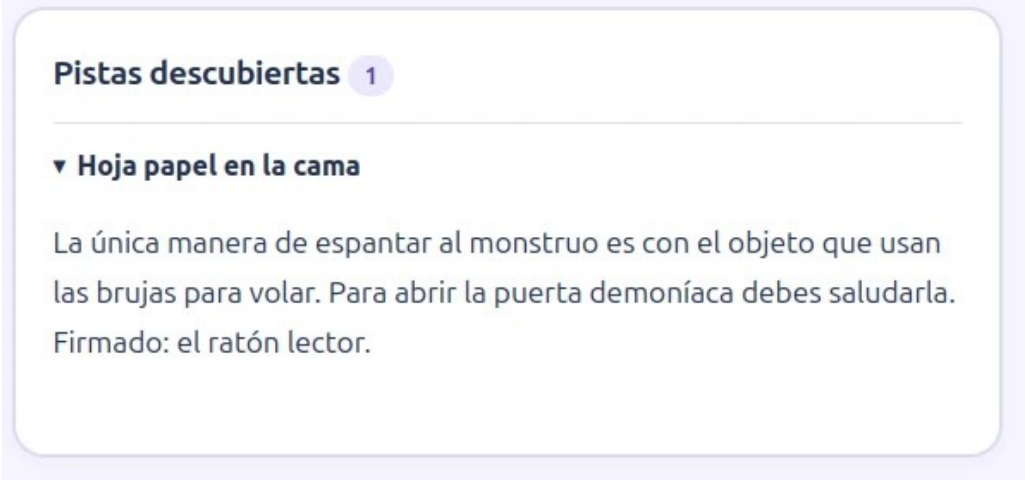
Las pistas invitan a volver a leer.

Comprender, recordar y relacionar forma parte de la aventura.

Una pista puede ser la solución.

Lo que parecía un detalle menor puede cobrar sentido varias escenas después.

RELEER · DEDUCIR · RESOLVER



Pistas descubiertas · captura real

Si el niño se atasca, la mejor herramienta suele ser comprender lo que leyó.

LA EXPERIENCIA

Un libro interactivo, no un espectáculo.

La lectura es el juego.

Sin efectos sonoros ni efectos visuales.

Dadeep se centra exclusivamente en la lectura: una imagen, texto y decisiones. Recupera el espíritu de las aventuras conversacionales de los ordenadores de los años 80.

UNA IMAGEN, UN TEXTO Y TUS DECISIONES

Cuatro maneras de practicar la comprensión lectora.

Beneficios que nacen de la mecánica del juego, sin prometer resultados no medidos.

01 Atención al texto

Los detalles de una escena importan para actuar.

02 Memoria lectora

Las pistas se recuperan y se vuelven a leer.

03 Inferencia y relación

El niño conecta datos para resolver problemas.

04 Lectura con propósito

Hay una razón concreta para comprender cada frase.

PARA EL ÁMBITO EDUCATIVO

Los docentes también pueden crear.

ACCESO GRATUITO AL PANEL DE CREACIÓN

Para maestros y docentes autorizados.
Acceso previa petición y soporte personalizado.

Preparar aventuras con textos y pistas.

Usarlas como recurso complementario.

Sin necesidad de programar.

La lectura no debería depender de estrenar un dispositivo.

Dadeep se abre desde el navegador, sin instalar aplicaciones.

Tecnología sencilla, incluso antigua.

- Dispositivo antiguo o nuevo.
- Ordenador, tableta o Chromebook.
- Conexión a Internet y navegador web.

SIN

INSTALACIÓN

Acceso directo desde el navegador.

LECTURA MULTILINGÜE

La misma aventura, en tres idiomas.

En el reproductor de historias, el niño cambia entre catalán, castellano e inglés con un solo clic.



Preparado para incorporar nuevos idiomas.

LA INVITACIÓN

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

Te invitamos a descubrir una aventura de DaDeep.

dadeep.es/system/demo.php

ESCANEA Y JUEGA

DaDeep educación