



GUÍA DEL USUARIO DE *ISLAS INCREÍBLES*

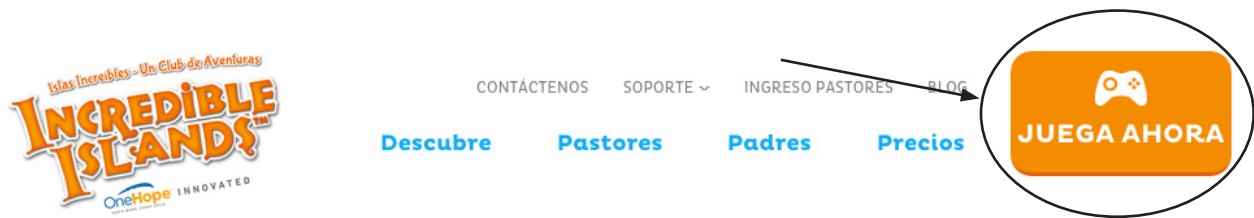
Resumen de *Islas Increíbles*

TABLA DE CONTENIDOS

Ingresando al Juego	3
Estructura de la Isla	4
Puerto de Aventuras	5
Isla Esperanza	6
Bahía Exploradores.....	7
Barra de Herramientas	8
Misiones.....	9
Desafíos.....	10

INGRESANDO AL JUEGO

Los jugadores ingresan a *Islas Increíbles* haciendo clic en el botón “Jugar Ahora” en el extremo superior derecho de la página principal de *Islas Increíbles*.



En la página “Inicio del Jugador”, los jugadores ingresan su nombre de usuario asignado y la contraseña. Luego hacen clic en el botón “Ingresar”

Islas Increíbles - Un Club de Aventuras

Inicio del jugador

Introduzca nombre de usuario y contraseña para empezar a jugar!

Nombre de Usuario

Contraseña

☐ Recuérdame

Ingresar

ESTRUCTURA DE LA ISLA

Todas las actividades se desarrollan en tres islas; cada una repleta de oportunidades para involucrarse en un mundo altamente interactivo y estimulante.



En el **Puerto de Aventuras** los jugadores pueden involucrarse con actividades de la comunidad en la Iglesia, el Parque, el Área del Club, el Lago y la Granja. Los jugadores también pueden ingresar a sus hogares personalizados y visitar las casas de sus compañeros de equipo a través de la Estación de Trenes.

La **Isla Esperanza** es donde los jugadores interaccionan con las Historias de Dios. Esta isla tiene cuatro niveles. El primer nivel guía a los jugadores a través de la meta-narrativa de la Biblia, desde la Creación hasta un Cielo y una Tierra Nueva. El segundo nivel los guía a través de las historias bíblicas del Antiguo Testamento. El tercer nivel los guía a través de la vida de Jesús. El cuarto y último nivel relaciona a los jugadores con la Iglesia Primitiva.

En la **Bahía Exploradores** los jugadores reciben beneficios educativos por medio de actividades creativas diseñadas para mejorar en matemáticas, la lectura, las ciencias, el arte y el pensamiento crítico. Los jugadores también se involucran en actividades para aprender más acerca de Dios y sobre cómo Él cuida de nosotros.

PUERTO DE AVENTURAS



La **Iglesia** enseña la importancia de trabajar juntos en unidad y de comprometerse con la Palabra de Dios..

En el **Área del Club**, los jugadores pueden ingresar a: la Casa Club, a la Tienda del Club, al Cuestionario Sin Tiempo y a la Tabla de Posiciones.

En el **Lago**, la **Granja** y el **Parque**, los jugadores pueden jugar para ganar monedas y puntos de experiencia (PE) que se pueden utilizar para comprar artículos en la Tienda del Club, para sus avatares y sus casas del Puerto de Aventuras. También, pueden utilizar las monedas y los PE para avanzar niveles en el juego, hacer donaciones a la iglesia de la Isla, o para comprar certificados de regalo que se pueden cambiar por premios del mundo real.

En la **Estación de Trenes**, los jugadores pueden ingresar a sus casas personalizadas en el Puerto de Aventuras y a las casas de sus compañeros de equipo.

ISLA ESPERANZA



Cada historia bíblica está custodiada por un animal. Los jugadores necesitan herramientas, que están en sus mochilas, para tener acceso las historias. Una vez que los jugadores alinean correctamente el animal con la herramienta, se abre la historia bíblica.

Los jugadores pueden leer la historia o alguien puede narrárselas, si es que aún no pueden leer. Al terminar la historia, deben completar un cuestionario para poder recibir una nueva herramienta para sus mochilas.

Los jugadores podrán ver las historias y los cuestionarios que han completado en el Mapa del Viaje por la Biblia.

BAHÍA EXPLORADORES



Al llegar a la Bahía Exploradores, los participantes tienen acceso al Juego de Aventuras, cuyo desafío es ayudar a la Capitana Katy a encontrar a su abuelo, resolviendo enigmas a través de juegos y actividades. De este modo podrán desbloquear o abrir lugares alrededor de la isla. ¡Éstas son sólo algunas de las aventuras que están esperando a los viajeros en la Bahía Exploradores!

Mira películas breves, juega y crea obras artísticas en el Museo en la **Plaza de la Isla**.

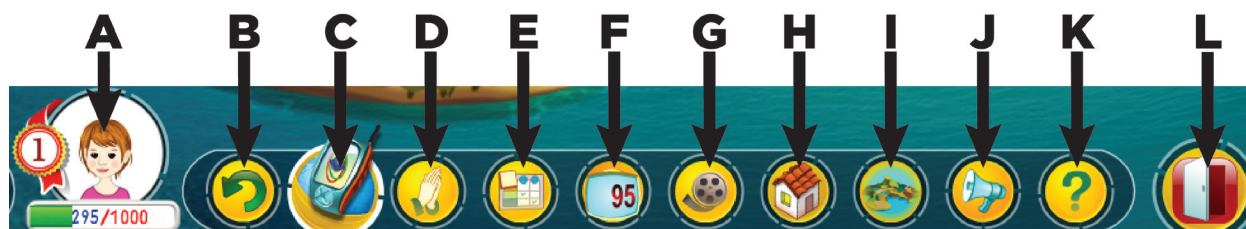
Los juegos de la **Ciudad Dorada** están relacionados con la educación cristiana y el desarrollo de habilidades literarias.

Juega para ganar monedas en el **Tarsis**.

Perfecciona tus matemáticas y habilidades de lectura con los juegos en el **Refugio Verde** y en la **Casa de Madera**.

BARRA DE HERRAMIENTAS

La Barra de Herramientas, de *Islas Increíbles* está localizada en la parte inferior de la mayoría de las pantallas a lo largo de las tres islas.



- A. **Mi Personaje**, indica el nivel actual del jugador y su puntaje total. Los jugadores pueden hacer clic en este ícono para personalizar su avatar.
- B. **Atrás**, es una herramienta de navegación que permite que el jugador regrese a la pantalla anterior.
- C. **Mi Linko**, permite a los jugadores comunicarse entre ellos, utilizando plantillas de mensajes predeterminados.
- D. **Haz Una Oración**, permite a los jugadores construir sus propias oraciones, las cuales se enviarán al Muro de Oraciones de la Comunidad en la Iglesia.
- E. **La Tabla de Posiciones**, permite a los jugadores ingresar a sus Misiones, donde pueden ver su progreso individual y el de sus equipos.
- F. **Mi Monedero**, permite a los jugadores llevar un seguimiento de cuántas monedas tienen.
- G. **Mensajero de la Isla**, permite a los niños reproducir mensajes de video enviados por su pastor de niños.
- H. **Diseña Tu Casa**, es un botón de navegación que transporta a los jugadores hacia su Casa en el Puerto de Aventuras.
- I. **El Mapa de la Isla**, permite a los jugadores saltar directamente al Puerto de Aventuras o a la pantalla principal.
- J. **Silenciar**, permite a los jugadores silenciar o activar el sonido del juego.
- K. **Ayuda**, convoca a "Tuki el Loro", un guía muy útil quien brinda consejos y palabras de ánimo.
- L. **Salir**, permite a los jugadores abandonar Islas Increíbles cuando terminen.

MISIONES

Integre *Islas Increíbles* al currículum de su ministerio infantil actual, asignando Misiones y estableciendo la oportunidad de una competencia sana entre los equipos de niños de su iglesia.



El coordinador de *Islas Increíbles* de su iglesia puede administrar las Misiones por medio del Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA), y los jugadores pueden ingresar a sus Misiones por medio de la Tabla de Posiciones de la Misión, o a través de la Barra de Herramientas de *Islas Increíbles*, o en la Casa del Club en el Área del Club del Puerto de Aventuras.

Al hacer clic en las etiquetas ubicadas en la parte superior de la pantalla, los jugadores pueden ver su progreso y el de su equipo.

Los cuatro componentes de la misión en línea, (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) son:

- A. **Historia Bíblica:** Los jugadores leen o escuchan una de las Historias de Dios y completan un cuestionario para demostrar su comprensión de la historia.
- B. **Versículo Bíblico:** Los jugadores completan un rompecabezas para practicar un versículo, luego aprueban un cuestionario y ganan monedas y puntos de experiencias (PE) por memorizarlo.
- C. **Donación:** Utilizando las monedas ganadas en los juegos y en las Misiones, los jugadores ponen monedas en una caja de donaciones para darlas a su Iglesia de *Islas Increíbles*.
- D. **Oración:** los jugadores hacen oraciones personales utilizando opciones predeterminadas, basadas en el Padre Nuestro y publicándolas en el Muro de

DESAFÍOS

Estas actividades sin conexión a Internet pueden asignarse para ayudar a niños y niñas a aplicar en el mundo real algo de lo que han aprendido mientras están conectados a internet.

