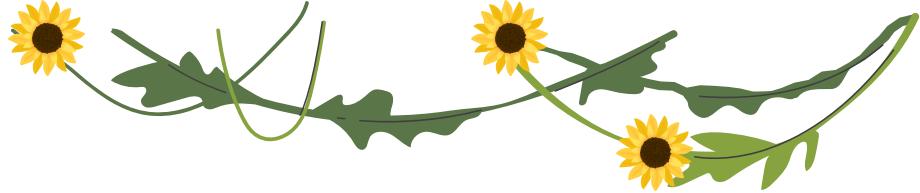




# Manual de Usuario/a

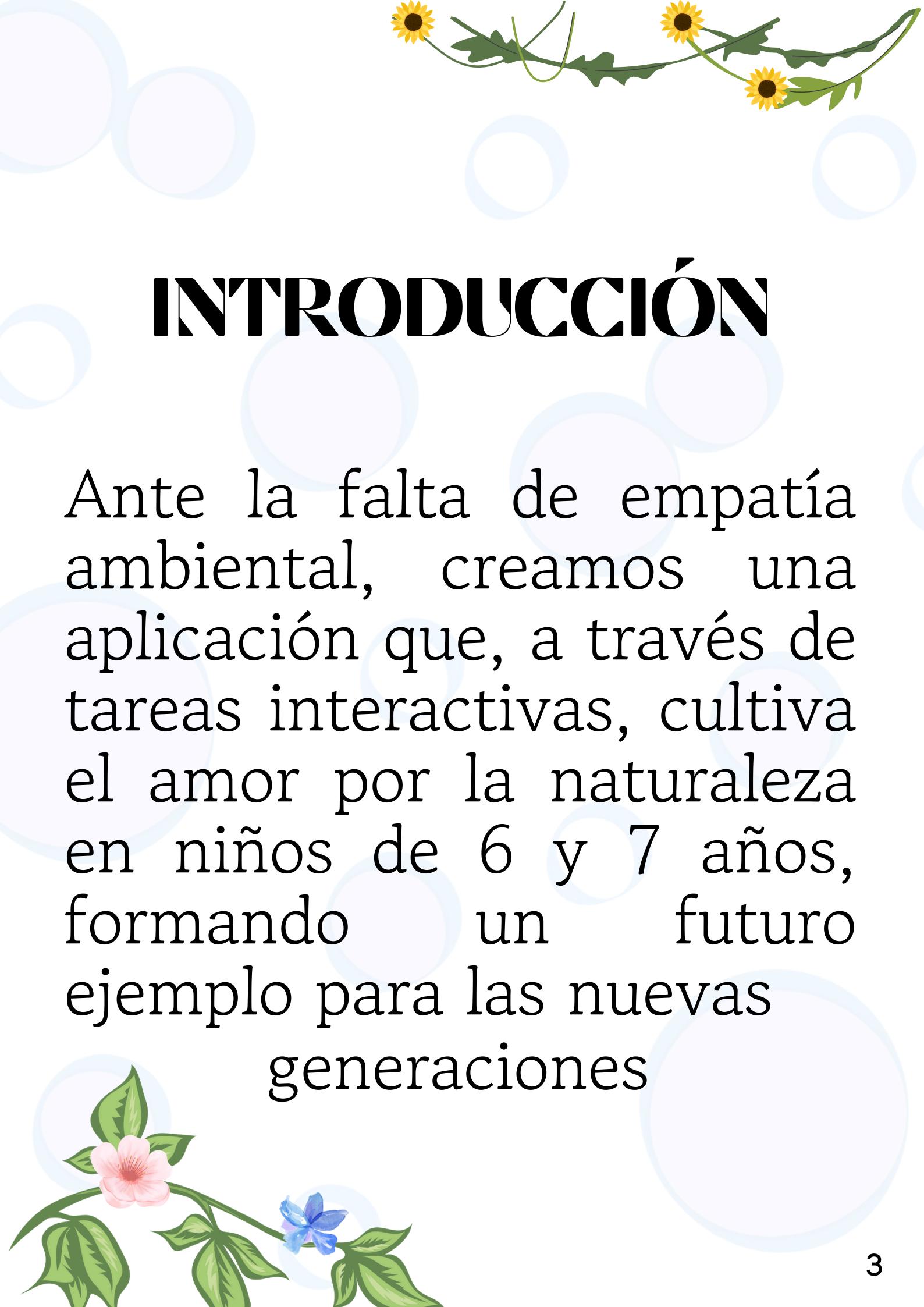
GuawPaw



# ÍNDICE

<u>Introducción .....</u>	3
Registro Sesión.....	4
Interfaz tutor .....	7
Registro estudiante .....	8
Interfaz estudiante .....	10





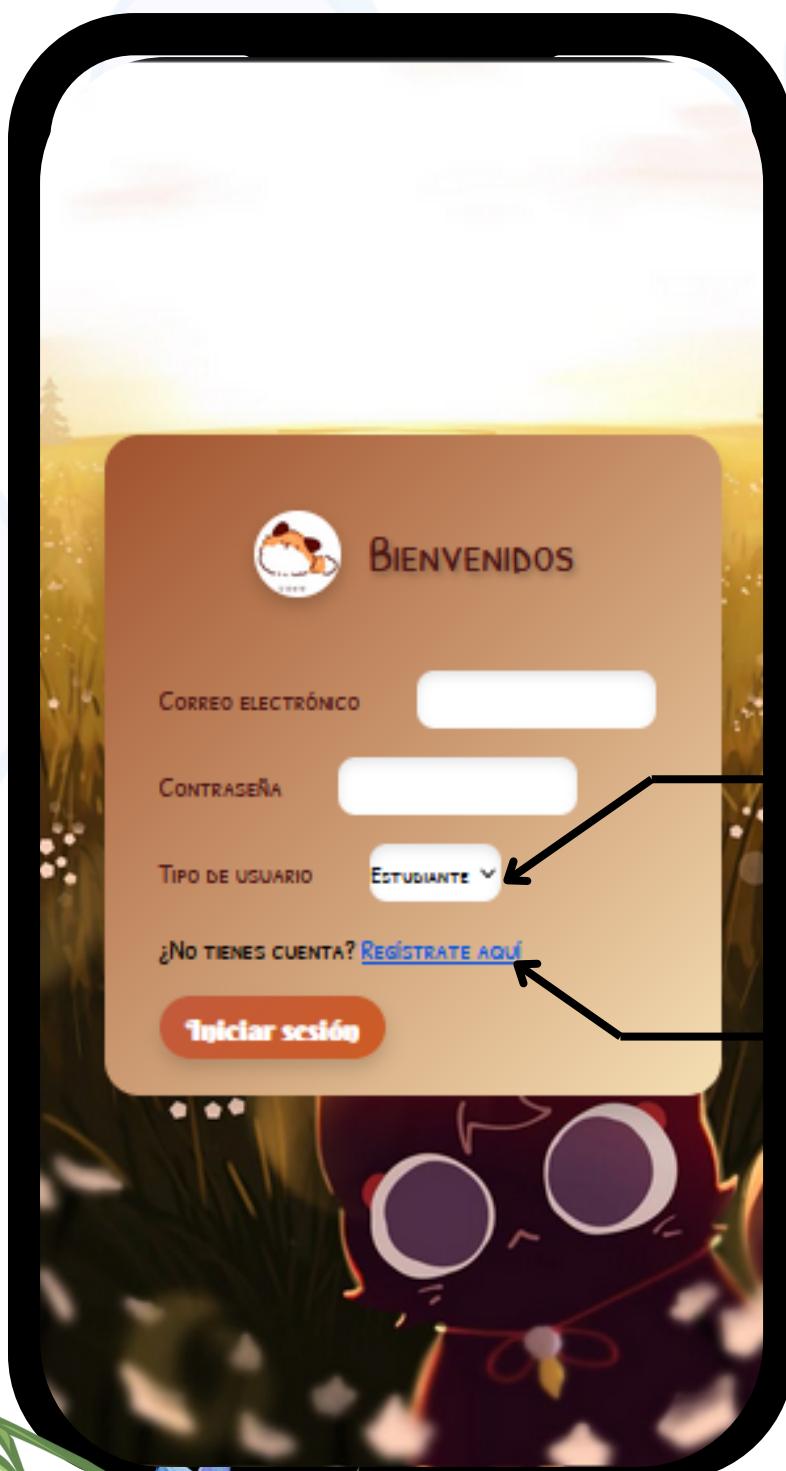
# INTRODUCCIÓN

Ante la falta de empatía ambiental, creamos una aplicación que, a través de tareas interactivas, cultiva el amor por la naturaleza en niños de 6 y 7 años, formando un futuro ejemplo para las nuevas generaciones



# REGISTRO SESIÓN

1. **Registrar:** Para el ingreso de un nuevo usuario/a dele al enlace que en pantalla dice “[Regístrate aquí](#)” sea si es que se registra como estudiante o tutor.



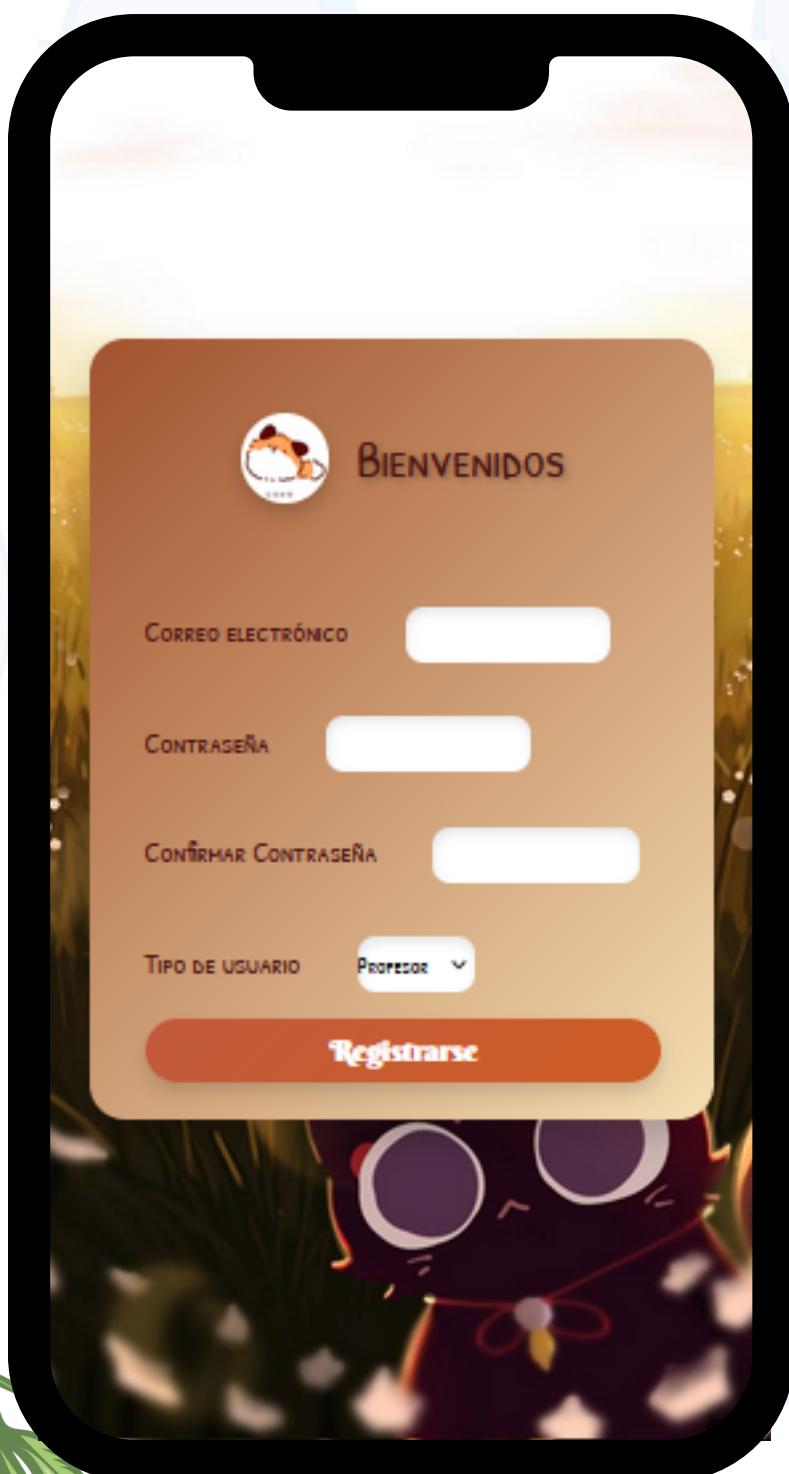
Tipo de  
usuario  
para  
registrar

 Enlace para  
registrarte



# REGISTRO TUTOR

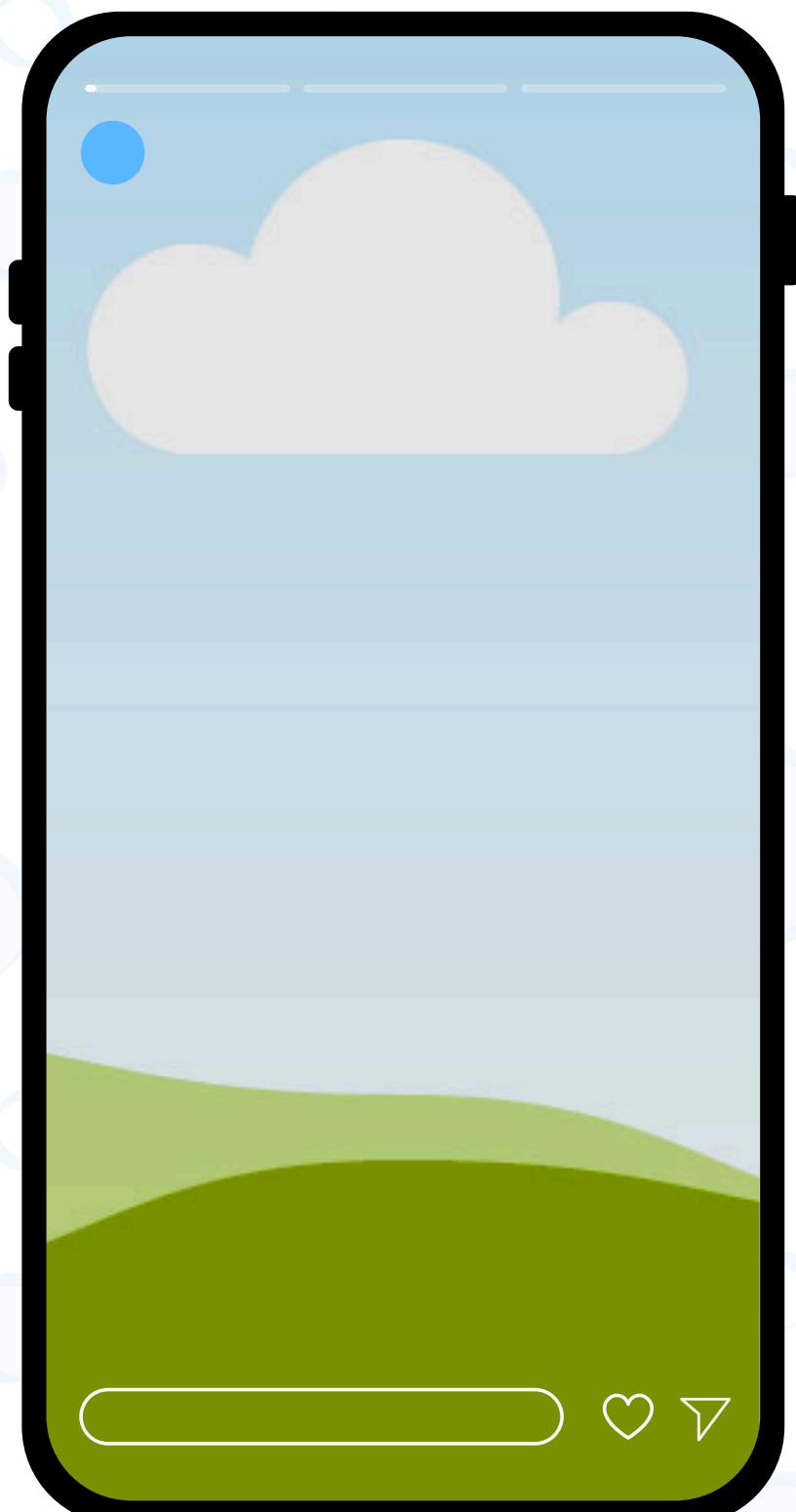
1. Registrar Tutor: Para el ingreso como tutor





# REGISTRO TUTOR

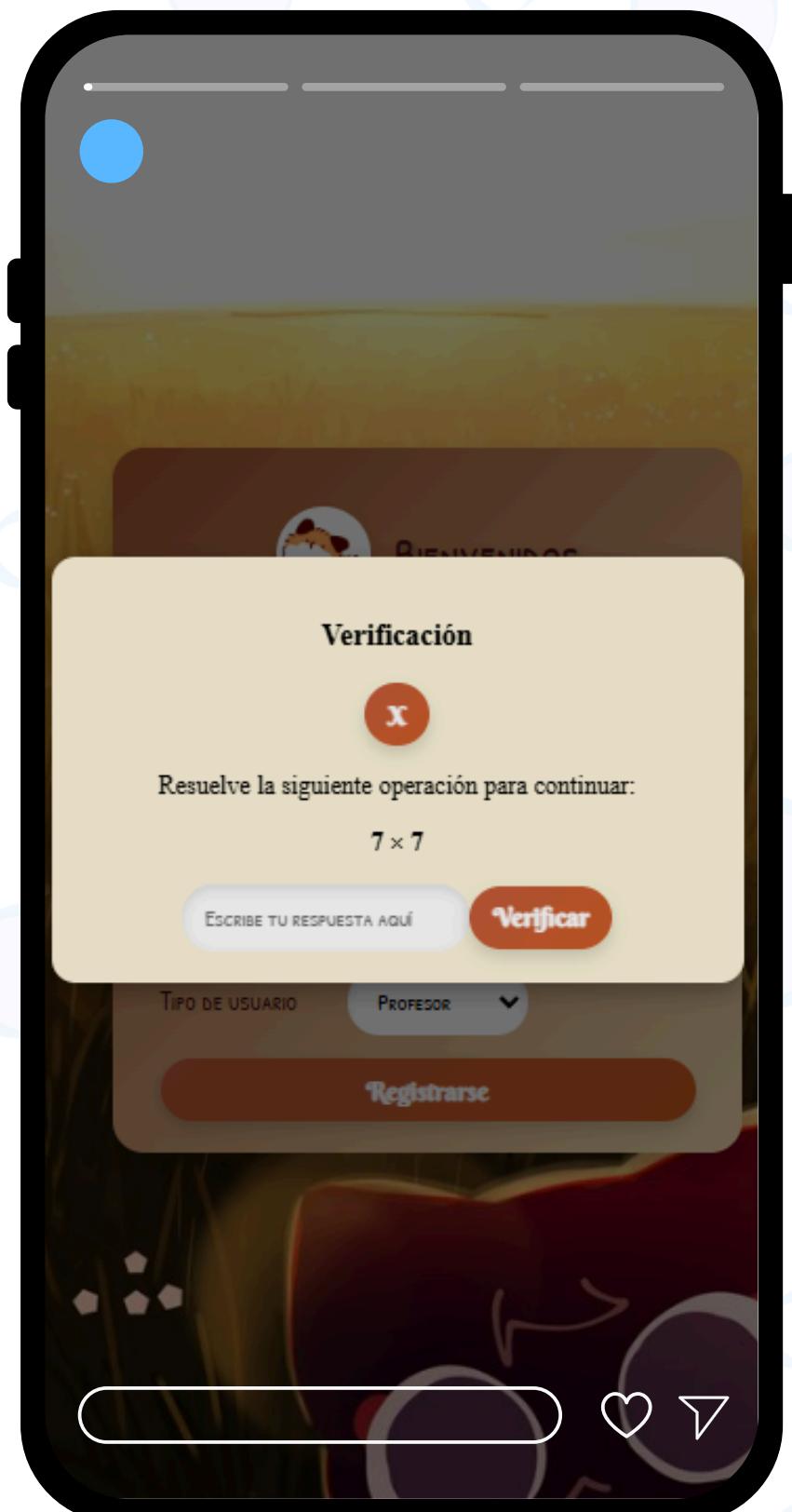
Para el registro de tutor, dar clic en el ícono y continuar al siguiente apartado.





# REGISTRO TUTOR

La verificación consiste en resolver una multiplicación





# REGISTRO TUTOR

Llenar los  
campos que  
solicita la  
aplicación





# INTERFAZ TUTOR

El tutor está encargado de llevar un registro de las tareas que el estudiante completa, por lo que, en este apartado verificará el cumplimiento de la misma.

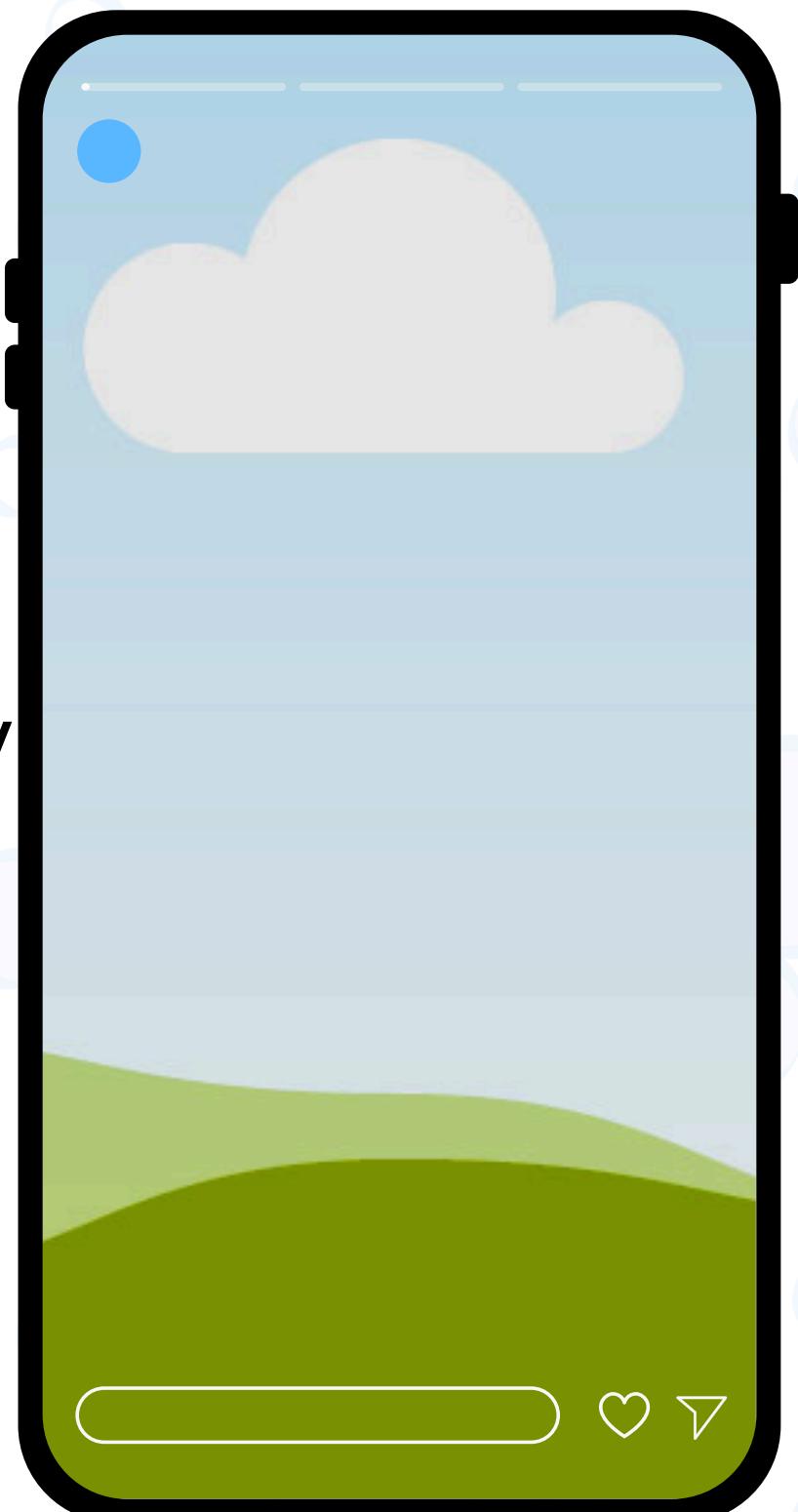
En caso de no cumplir con los requerimientos, debe dar clic aquí para que el estudiante nuevamente realice la tarea.





# REGISTRO ESTUDIANTE

Para el registro del estudiante, dar clic en el ícono “ESTUDIANTE” y continuar al siguiente apartado.





# REGISTRO ESTUDIANTE

Llenar los  
campos que  
solicita la  
aplicación





# INTERFAZ ESTUDIANTE

Áreas para cuidar a nuestra mascota virtual.

Cocina => Dar de comer arrastrando los alimentos

Sala => Acaricia o juega con el balón

Baño => Limpia a tu mascota

Dormitorio => Apaga la luz para que duerma

Cocina

Baño

Sala

Dormitorio



# INTERFAZ ESTUDIANTE

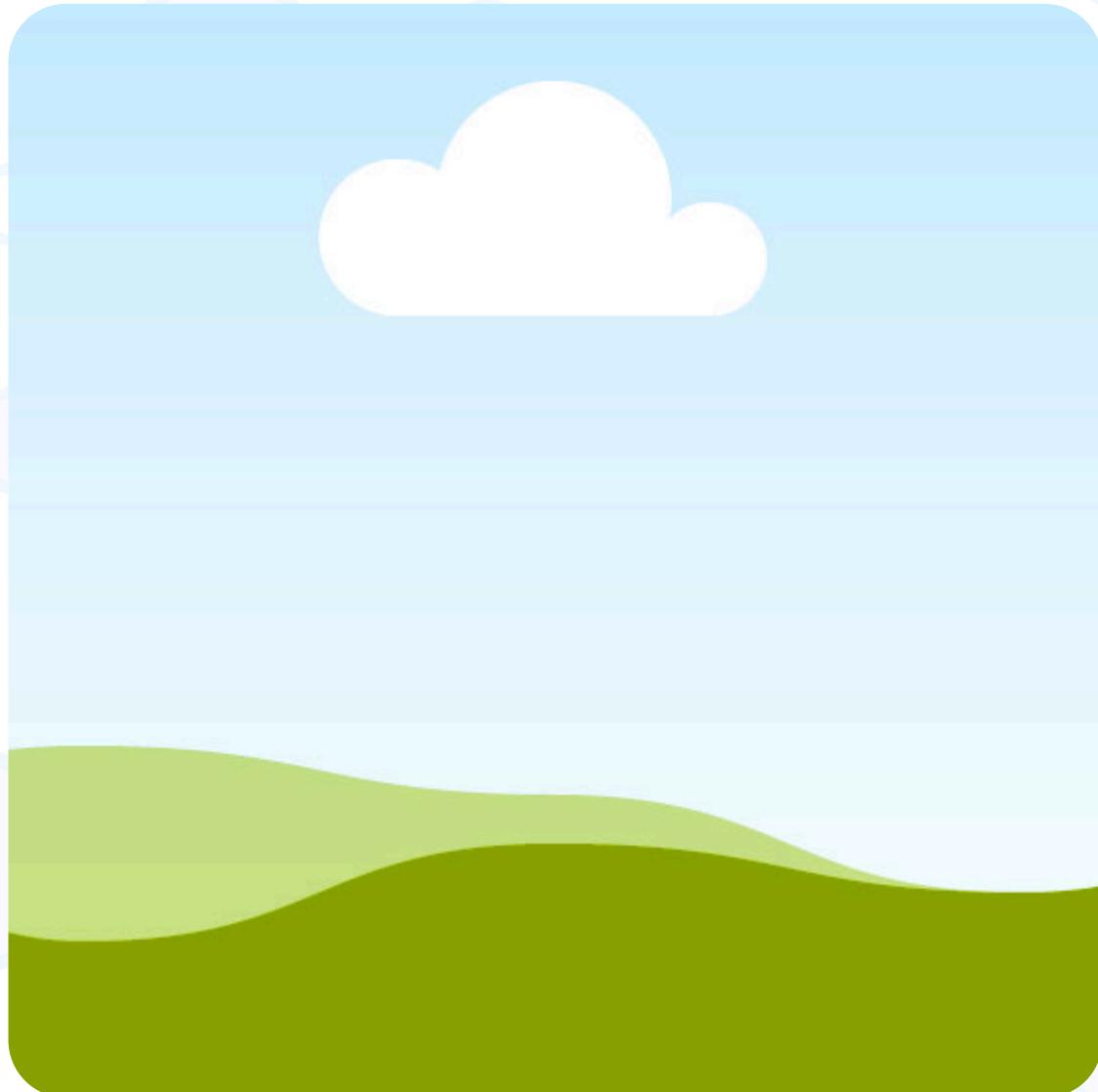
## TAREAS

Se muestra actividades que se pueden cumplir creando conciencia del cuidado ambiental, al cumplir dar clic en enviar para su respectiva verificación. De cumplir satisfactoriamente los requerimientos, obtendrá monedas virtuales que se usa en la tienda.



# INTERFAZ ESTUDIANTE

## Tienda



Con las monedas que se consigue, se puede comprar accesorios con los cuales personaliza a la mascota virtual





# INTERFAZ ESTUDIANTE

## CHATBOT

Dar clic aquí en donde lleva un registro del nivel y puede mandar mensajes de texto y la mascota virtual responderá de manera inmediata para mantener una conversación fluida y coherente.