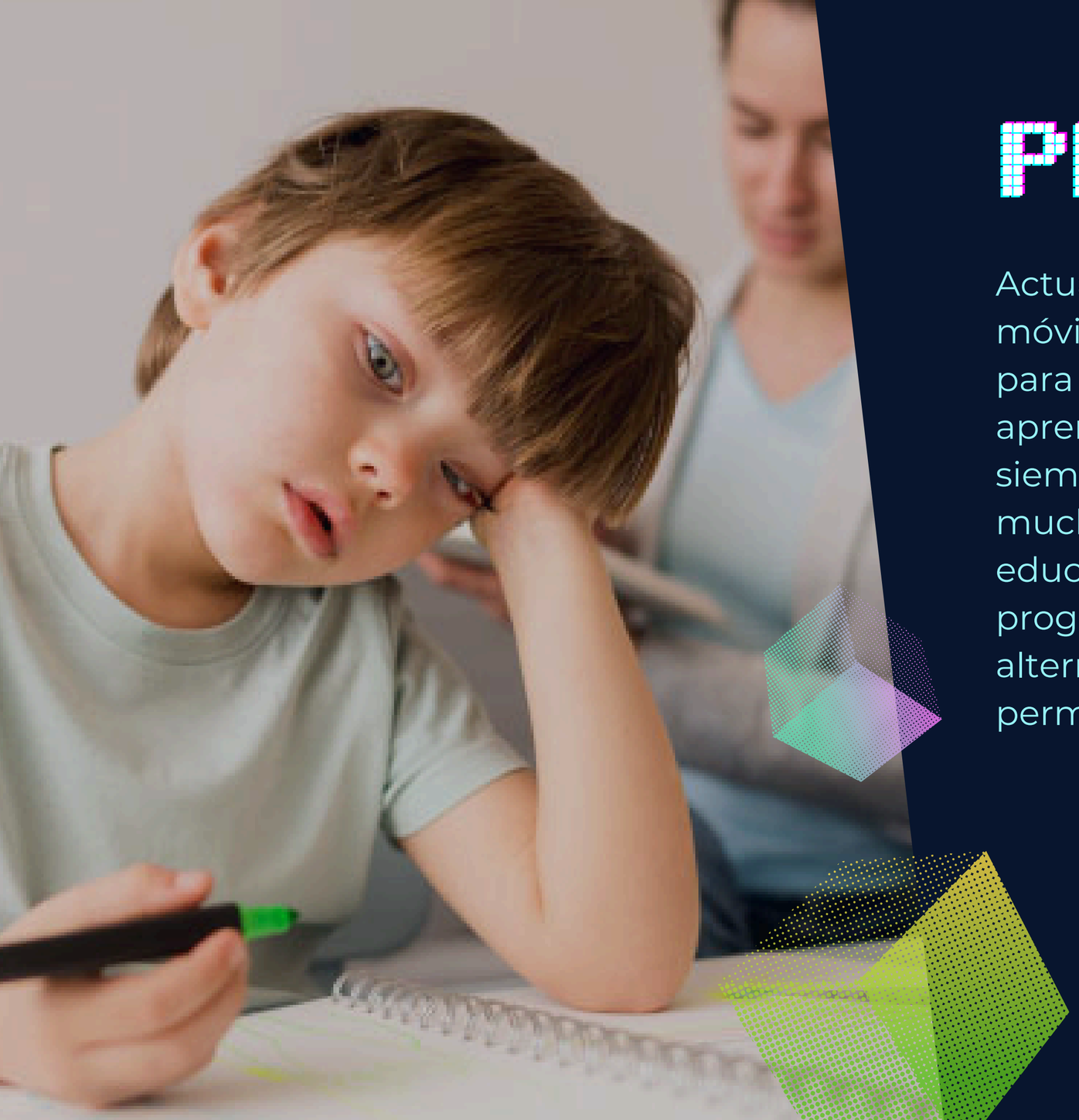
APLICATIVO MÓVIL PARA ESTIMULAR LA ATENCIÓN Y EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES CON TDAH

GRUPO 02

INTEGRANTES

- CORTEZ HUAMAN, JUAN CARLOS
- GARCÍA RONDO, RAÚL JAREN
- MARCELO CHAMORRO, JEAN CRISTHOFER
- PEREZ DELGADO, ESTEFANI
- RODRIGUEZ GUEVARA, EUDES LIBAN



PROBLEMATICA

Actualmente, no existen suficientes aplicaciones móviles educativas diseñadas específicamente para niños con TDAH, lo que limita su motivación y aprendizaje. Las estrategias tradicionales no siempre logran mantener su interés, mientras que muchos videojuegos no tienen un enfoque educativo ni permiten a los padres monitorear el progreso. Por ello, se hace necesaria una alternativa lúdica que estimule la atención y permita un seguimiento real.

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un videojuego educativo móvil que fomente la concentración y el aprendizaje en niños con TDAH, integrando dinámicas de juego atractivas y un sistema de seguimiento del desempeño.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Analizar requerimientos y diseñar la arquitectura del sistema.
- Crear dinámicas interactivas de aprendizaje.
- Integrar base de datos para monitoreo de progreso.
- Evaluar el prototipo mediante pruebas con estudiantes y especialistas.

SOLUCIÓN

APLICATIVO 1 (LUMINA)

Videojuego educativo que combina dinámicas de plataformas con ejercicios de atención, memoria y reconocimiento de colores, dirigido directamente a los estudiantes.

APLICATIVO 2 (ANTENTOYACTIVO)

Módulo de monitoreo para padres y docentes, que registra el progreso, genera estadísticas y permite seguimiento del desempeño de cada niño.

PUBLICO OBJETIVO

NIÑO
(USUARIO DE LUMINA)

- Juega los minijuegos educativos
- Resuelve retos de atención
- Gana puntos y recompensas
- Mejora su concentración

PUBLICO OBJETIVO

PADRE DE FAMILIA (USUARIO DE ATENTO ACTIVO)

- Registra al niño
- Controla el tiempo de uso
- Visualiza el progreso

PUBLICO OBJETIVO

DOCENTE

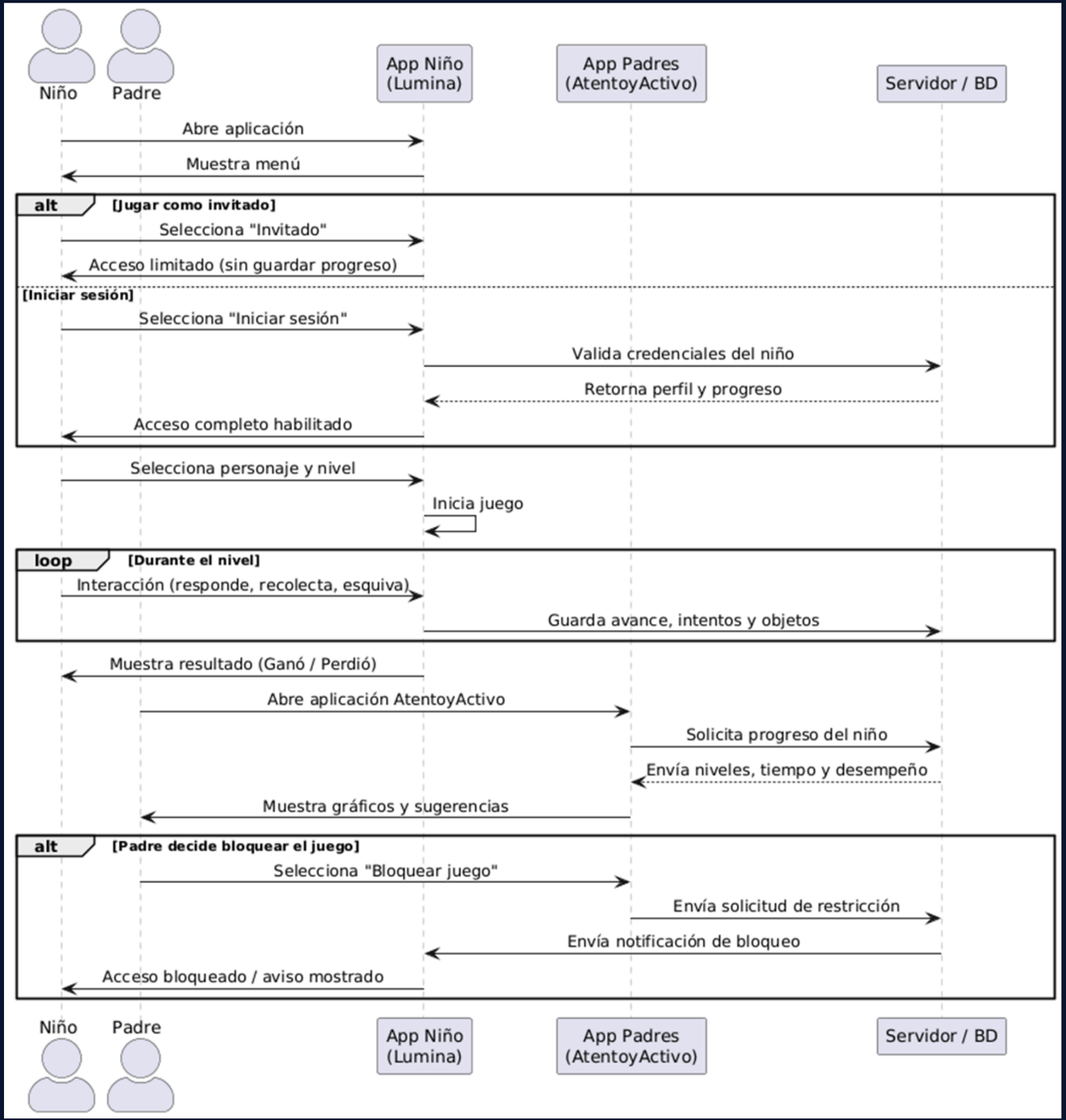
- Observa el avance del niño
- Refuerza el aprendizaje en clase
- Apoya el uso educativo del videojuego

PUBLICO OBJETIVO

PSICÓLOGO

- Analiza el comportamiento del niño
- Evalúa el progreso cognitivo
- Apoya como herramienta complementaria a la terapia

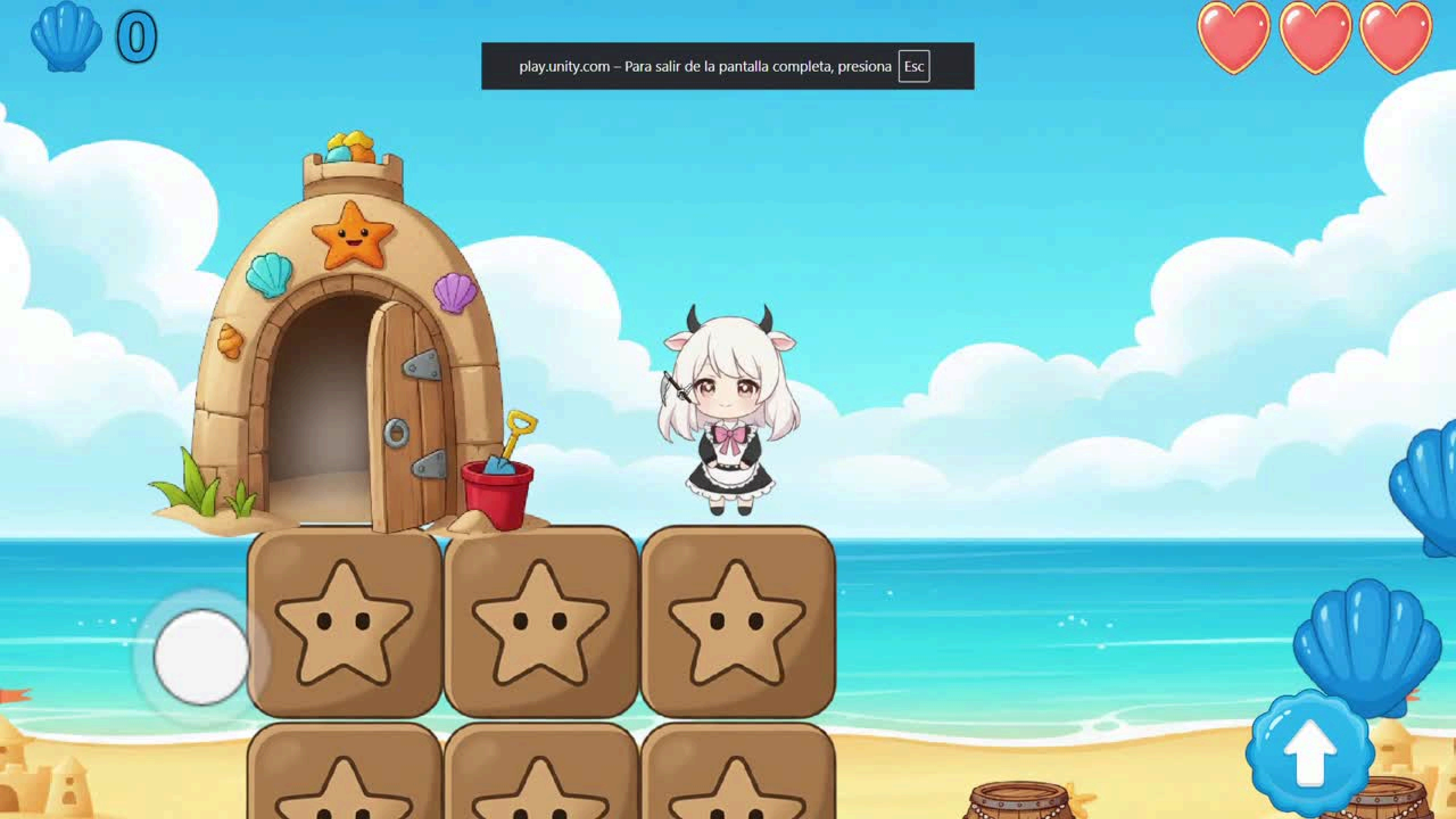
DIAGRAMA DE SECUENCIA


Niño
Padre
App Niño (Lumina)
App Padres (AtentoyActivo)
Servidor / BD
Abre aplicación
Muestra menú
alt
[Jugar como invitado]
Selecciona "Invitado"
Acceso limitado (sin guardar progreso)
[Iniciar sesión]
Selecciona "Iniciar sesión"
Valida credenciales del niño
Retorna perfil y progreso
Acceso completo habilitado
Selecciona personaje y nivel
Inicia juego
loop
[Durante el nivel]
Interacción (responde, recolecta, esquiva)
Guarda avance, intentos y objetos
Muestra resultado (Ganó / Perdió)
Abre aplicación AtentoyActivo
Solicita progreso del niño
Envía niveles, tiempo y desempeño
Muestra gráficos y sugerencias
alt
[Padre decide bloquear el juego]
Selecciona "Bloquear juego"
Envía solicitud de restricción
Envía notificación de bloqueo
Acceso bloqueado / aviso mostrado
Niño
Padre
App Niño (Lumina)
App Padres (AtentoyActivo)
Servidor / BD

LUMINA

MECANICAS

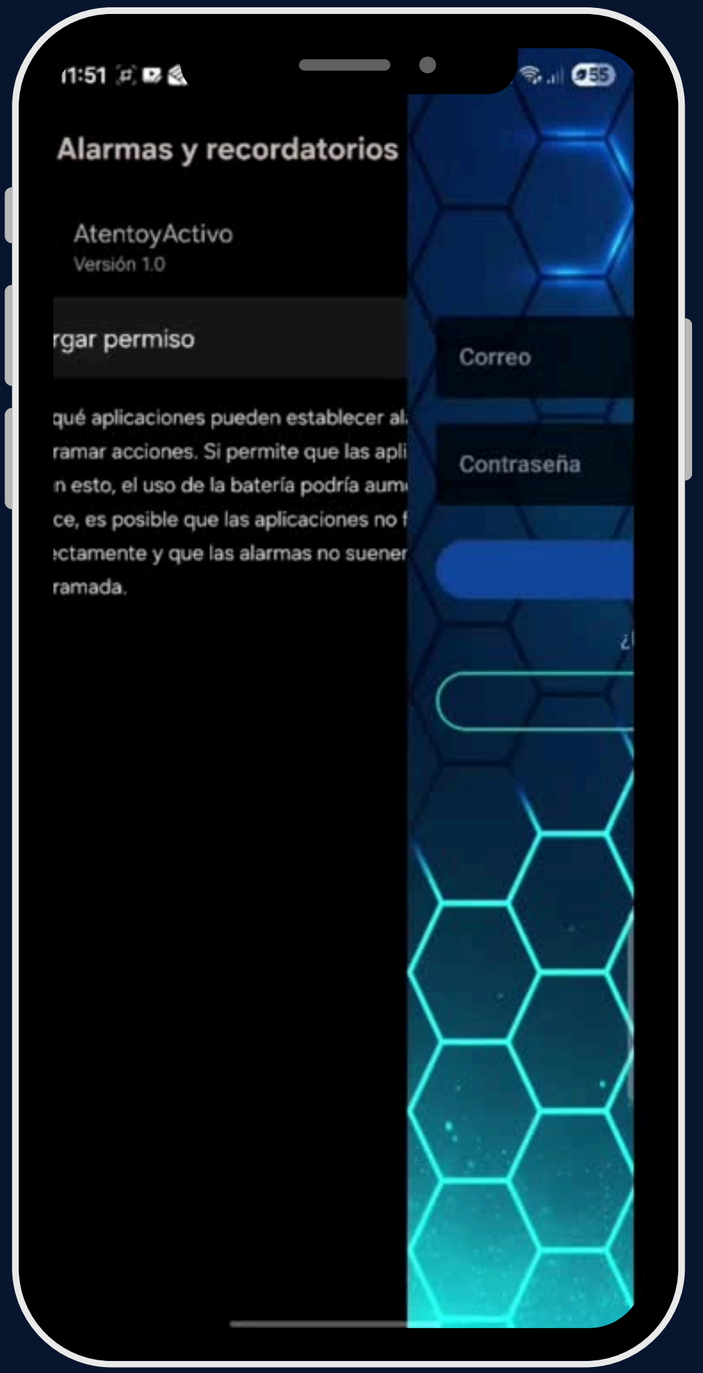
- Juego por niveles progresivos.
- Retos de atención y memoria.
- Sistema de puntos y recompensas.
- Tiempo controlado para cada actividad.
- Interacción táctil y dinámica.


0
play.unity.com – Para salir de la pantalla completa, presiona Esc

ATENTOY ACTIVO

MECANICAS

- Monitoreo en tiempo real.
- Control del tiempo de uso.
- Visualización de progreso.
- Bloqueo y gestión remota.



LINK DE VIDEOJUEGO

https://play.unity.com/en/games/0308a2cd-f285-4739-ac34-792a609adf25/webgl

GRACIAS