

Fharmaverso

INTRODUCCIÓN

Comics

Personajes

Avatar Niño/Niña y amigo

Profesor Robot superHéroe

Monstruo del miedo

MENU

Secciones

1. Simulación y administración

1.1. Entrenamiento

1.2. Administración

2. Información inicial sobre la hormona de crecimiento

2.1. Infografía medicina hormona de crecimiento

2.2. Poster SuperHéroe creciendo

3. Recomendaciones útiles

3.1. ¿Qué debo saber sobre mi tratamiento?

3.2. Consejos prácticos

3.3. Hábitos saludables

4. Mi perfil y progreso

5. Opciones

6. Salir

INTRODUCCIÓN

Este documento describe todo el flujo del usuario y las diferentes secciones, así como sus características para su validación previa al desarrollo.

Comics

Los comics se utilizan como recurso narrativo. Prueba de estilo de comic:

https://prod-files-secure.s3.us-west-2.amazonaws.com/8fb2ecf2-097f-4f03-a514-ee9b1598050/173cf8da-6edd-4fed-ae61-933971c76c88/0001-02_40.mp4

Personajes principales *(Proponer nombres)*

- **Avatar paciente y amig@ superhéroe**

El niño puede elegir entre el avatar del niño y el de niña, y el personaje del amigo será el avatar que el niño no haya escogido.



- **Robot profesor**



- **Monstruo del miedo**



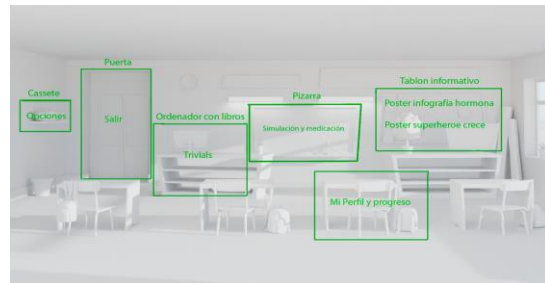
MENU

Descripción del Espacio: Una clase colorida y animada con posters en las paredes, una pizarra brillante, una estantería llena de libros, una ventana soleada y una puerta mágica

El niño entra a la clase y allí es saludado por el profesor siempre que comienza la sesión, el niño se sienta en la clase y puede ver a algunos compañeros y a su amigo sentado a su lado.

Profesor Robot: ¡Me alegro de verte por aquí! ¿Qué quieres aprender hoy?

En la vista de esta clase se pueden seleccionar secciones clicando en los objetos resaltados del escenario.



Las secciones que se pueden seleccionar desde el menú son:

1. **Simulación y administración:** se refiere a las secciones para el entrenamiento por pasos de la administración y para que el niño indique si se ha medicado ese día y cómo. Se accede pulsando en la pizarra.
2. **Información inicial sobre la hormona de crecimiento:** se refiere a dos posters, uno que contiene la infografía y otro en el que aparece un superhéroe creciendo el cual lleva a un comic. Se accede pulsando en el tablón de anuncios.
3. **Recomendaciones útiles:** se refiere a las 3 estanterías que contienen las diferentes secciones informativas a través de minijuegos educativos.
 - Qué debo saber sobre mi tratamiento: juego whack a Mole
 - Consejos prácticos: juego sliding puzzles
 - Hábitos saludables: alimentación: juegos candy crush, memory, 7 diferencias
4. **Mi perfil y progreso:** se refiere a la sección donde el jugador puede ver su carnet de superhéroe y progreso.
5. **Opciones:** se refiere a las diferentes opciones del programa (Volumen, brillo, idioma etc...). Se accede pulsando el cassette que está en la estantería.
6. **Salir:** Se usa para Salir del juego y volver al Log-in. Se accede pulsando en la puerta.

Secciones

1. Simulación administración (Pizarra)

Simulación y administración tiene dos subsecciones en la parte de simulación haremos un entrenamiento en el que el niño aprende a usar su medicación mientras que en administración el niño podrá indicar si se ha medicado ese día y si ha necesitado ayuda. Al pulsar en la pizarra al niño le aparecen dos opciones a pulsar.

- **Opción 1: Ya me he medicado hoy * Administración**
- **Opción 2: Vamos a entrenar como ponerme la medicación * Simulación**

1.1. Administración

Una vez que entras tiene un camino de 7 paradas por el que va avanzando el niño (cada vez que el paciente indique que se ha administrado solo su tratamiento avanza una parada)

El profesor pregunta al niño si ha estado acompañado durante la administración, aparecen dos opciones a pulsar.

Profesor Robot: ¿Qué tal te fue? ¿Lo hiciste tú solo o te ayudaron tus papis o cuidadores?

- **Opción 1: Me he medicado solo ⇒ *Comic Monstruo del miedo.**
- **Opción 2: Me he medicado con ayuda ⇒ * Comic Celebración con ayuda.**

***Comic Monstruo del miedo:** Cada vez que el niño indica que se ha medicado solo, avanzará una parada, en cada parada se muestra un comic diferente de unas 4 o 5 viñetas luchando con el monstruo del miedo pero este se escapa, El monstruo va menguando en cada parada. Cuando llegamos a la 7ª parada se muestra un comic de 7 viñetas derrotando definitivamente al monstruo del miedo.

Tras terminar el comic de cada parada el niño obtiene una recompensa.

Recompensas se ha medicado sin ayuda.

El carnet de estudiante superhéroe contiene 7 huecos vistosos en la parte central los cuales se van llenando uno por cada parada en la que se ha medicado sin ayuda. Estos 7 huecos se rellenan con insignias, estas insignias son la recompensa de haberse medicado sin ayuda, al llegar a la 7ª insignia el carnet se convierte en una identificación de superhéroe que le da licencia para ser un héroe.

Profesor Robot: “Hoy lo has hecho tú solo, ¡has sido muy valiente! Habrá momentos duros y no querrás pincharte. ¡Es normal! ¡A (tu amig@ superhéroe) también le ha pasado! Pero recuerda, que ¡tú también puedes!, ¡ No te rindas nunca! ¡Ya sabes que esto es una larga aventura!”

***Comic Celebración con ayuda:** Cada vez que el niño indica que se ha medicado con ayuda aparecerá un comic de celebración de 5 viñetas donde se verá una celebración junto al profesor y al amig@ superhéroe pero en la última viñeta se ve al monstruo del miedo escondido en alguna parte.

Tras terminar el comic de celebración con ayuda, el niño obtiene una recompensa.

Recompensas se ha medicado con ayuda

El carnet de superhéroe del niño tiene una foto de su avatar, este puede llevar distintos accesorios de superhéroe en la foto de carnet de superhéroe cada vez que se ha medicado sin ayuda el niño desbloqueará un accesorio que podrá activar en su foto de carnet

Profesor Robot: “Lo has hecho genial, lo importante es que todos los días/semanas te administres tu tratamiento y que sepas que puedes contar con tus papis/cuidadores y con nosotros hasta que te sientas seguro. Seguro que pronto conseguimos derrotar al monstruo del miedo juntos. Ya sabes que esto es una gran aventura! ¿Lo volvemos a intentar juntos mañana?” Si/No

Feedback Sentimiento

Tras recibir las recompensas el profesor pregunta al paciente como se siente.

Profesor Robot: “¿Cómo te has sentido al ponerte la medicación?”

Opciones:

- Superhéroe con antifaz amarillo y cara contenta.
- Superhéroe con antifaz rojo y cara enfadada.
- Superhéroe con antifaz azul y cara triste.
- Superhéroe con antifaz morado y cara de miedo.
- Superhéroe con antifaz negro y burruño en la cabeza de confundido

1.2. Entrenamiento

El profesor les dice a los niños que va a comenzar la clase y empieza a explicar los primeros pasos, tras esto insta a los alumnos a que comiencen y el niño puede ver en pantalla una parte de su cuerpo a la vez que ve a su amig@ superhéroe de clase haciéndolo a la vez.

Profesor Robot: “Vamos a empezar nuestro entrenamiento de hoy. Nuestra misión es que consigas aprender a ponerte solo tu tratamiento de la hormona de crecimiento. Para poder estar tranquilos cuando nos vayamos de campamento o a dormir a casa de un amigo. Pero es importante que tus padres o cuidadores te supervisen siempre hasta que te sientas seguro”

Feedback Sentimiento

Profesor Robot: “Sabes que tienes que ponerte la hormona de crecimiento todos los días (una vez a la semana si estamos en el entrenamiento de ngenla)¿Como te hace sentirte esto?”:

- Superhéroe con antifaz amarillo y cara contenta.
- Superhéroe con antifaz rojo y cara enfadada.
- Superhéroe con antifaz azul y cara triste.
- Superhéroe con antifaz morado y cara de miedo.
- Superhéroe con antifaz negro y burruño en la cabeza de confundido

1. Si contesta contento:

Profesor Robot: “¡Claro que sí!, ¡Esa es la actitud! Juntos vamos a conseguir que te sientas seguro cada día que tengas que ponerte tu tratamiento”

2. Si contesta el resto de emociones:

Profesor Robot: “No te preocupes, es normal que te sientas así, pero juntos vamos a conseguir que te sientas seguro y que ponerte tu tratamiento no te haga sentir mal! ya verás!”

Pasos de Simulación

Profesor Robot: “(tu amig@ superhéroe) también está en tratamiento con la hormona de crecimiento y ya sabe lo importante que es ponérselo solo todos los días /o todas las semanas para mantener su superpoder de crecimiento, por eso ya es un gran superhéroe! ¡Tú también lo serás! Vamos.”

Todos los pasos de la simulación tienen en cuenta que el profesor está explicando cada paso mientras el amigo del niño repite los pasos que está haciendo el niño.

Tras terminar la simulación, el niño obtiene una recompensa.

Recompensas entrenamiento

En la sección de mi perfil el niño puede seleccionar el aspecto visual del cursor del ratón que usa, cada vez que el niño termine un entrenamiento completo un aspecto de cursor adicional será desbloqueado permitiendo que el niño personalice el cursor del ratón (10 tipos diferentes)

Profesor Robot: ¿Te atreves a hacerlo tú? ¡Vamos! ¡Estoy seguro de que puedes! Cuando termines me cuentas qué tal te ha ido y desbloquearemos otra recompensa. Por cierto, recuerda que debes ponértela después de cenar, antes de irte a dormir.

2. Información inicial sobre la hormona de crecimiento (Póster)

Esta sección que está en el cuadro informativo del menú contiene 2 posters que el niño puede seleccionar, uno de ellos contiene la infografía de la hormona y el otro el superhéroe creciendo.

2.1. Infografía hormona de crecimiento (Vamos a intentar digitalizarlo o podéis vosotros?)

El niño selecciona el poster en el tablero y este se muestra en grande para que pueda verlo bien.



2.2. Poster superhéroe creciendo (Revisar cambios en el comic a partir de la viñeta 8)

Se abre un comic donde se ve la historia del amigo y su encuentro con su superpoder de crecimiento y el monstruo del miedo:

Según el avatar que elija el paciente el superhéroe amig@ será el otro avatar que no elija.



1. Aparece El niño o la niña con cara triste y enfadado en la cama con un pensamiento en el que se ve a un médico con una pluma en la mano (que se vea la agujita))

Médico: " Hay un tratamiento especial que te ayudará a crecer más alto y fuerte. Pero hay algo que debes saber... este tratamiento es como una poción mágica que tu cuerpo necesita para hacer su trabajo correctamente. Te ayudará a crecer más alto, a tener huesos y músculos fuertes, y a mantener tu cuerpo sano. Pero para que funcione bien, debes ponértelo todos los días "

1.1.El niño se pregunta: "Yo quería crecer tanto como mis amigos, pero No, no quiero pincharme". Y se queda dormido

2. Mientras duerme, sueña que está en un laboratorio secreto haciendo una poción mágica.

2.1. De repente, la poción explota

3. Tres figuras luminosas aparecieron.

3.1. Eran los Superhéroes del Crecimiento: Profesor Robot y su amig@ superhéroe. Se presentan:

Profesor Robot: *"¡Hola! Yo soy el Profesor (Buscar un nombre relacionado con el crecimiento adaptado a niños). Mi misión es enseñar a los niños con hormona de crecimiento como crecer fuertes y saludables. Cuando tu cuerpo no produce suficiente de esta hormona, el medicamento aporta la cantidad extra que necesitas y por eso es importante tu tratamiento que te dará el super poder de crecer fuerte. (Tu amig@ superhéroe) y yo tenemos algo que enseñarte. ¿Quieres venir con nosotros?"*

4. Primero, van a la Torre Esqueleto.

5. Profesor Robot coge un hueso brillante.

Profesor Robot: *"La Hormona de crecimiento ayuda a que tus huesos y músculos crezcan y se fortalezcan. Esto es muy importante para que puedas correr, saltar y jugar sin hacerte daño. También es muy buena reparando y curando tu cuerpo. Cuando te cortas o te haces una herida, te ayuda a que sanes más rápido. Es como tener una capa invisible de sanación."*

6. Luego visitaron el Reino de la Buena Alimentación, donde superhéroe amig@ le muestra cómo hacer una ensalada de superpoderes y un batido mágico lleno de frutas.

Superhéroe amig@: *"La hormona de crecimiento necesita que te alimentes bien. Ayuda a convertir los alimentos en energía para que puedas jugar y aprender en la escuela. Podemos hacer ensalada de superpoderes y batidos mágicos con alimentos saludables para que tu cuerpo tenga todos los nutrientes que necesitas para crecer."*

7. Luego, fueron al Parque de la Actividad, donde jugaron a la pelota, corrieron y saltaron.

Superhéroe amig@: *"¡Tienes que mantenerte activo, jugando y haciendo los deportes que más te gusten, porque el ejercicio fortalece tus músculos y huesos para que la hormona del crecimiento pueda trabajar mejor!"*

8. Finalmente, llegaron a la Estación del Sueño

Profesor Robot: *"Recuerda, que necesitas dormir bien. Cuando duermes por la noche, el poder de la hormona de crecimiento es más fuerte. Es cuando hace la mayor parte de su trabajo. Si te acuestas tarde y duermes poco, no puede ayudarte a crecer tan bien como debería. Por ello también es importante que te administres la medicación antes de irte a dormir."*

9. Enfrentando el Miedo: De repente, un monstruo enorme y oscuro aparece.

Monstruo del Miedo: *"¡Buh! Nunca podrás vencerme. Siempre tendrás miedo de pincharte y no podrás crecer y ser más fuerte que yo"*

Superhéroe amig@: *"Es el Monstruo del Miedo! que trata de asustarte y evitar que te pongas el tratamiento para que no puedas vencerle. Pero nosotros te ayudaremos"*

9.1. El Niño expresa con cara triste: *"Tengo miedo de enfrentarme a la aventura de crecer con el tratamiento de la hormona de crecimiento, no me gusta tener que pincharme. Pero no se lo he dicho a nadie..."*

9.2. Imagen de todos juntos y monstruo del miedo huyendo.

Profesor Robot: *"Te entendemos, (tu amig@ superhéroe) ya ha pasado por ello, también necesita hormona de crecimiento y también tuvo que enfrentarse a su*

monstruo del miedo de pincharse todos los días. Pero no te preocupes porque nosotros te acompañaremos en esta nueva aventura hasta que te sientas seguro y acabemos con tu monstruo del miedo. Tú también te convertirás en todo un superhéroe.”

10. El niño se despierta del sueño emocionado. Niño: “¡¡Estoy preparado!!”

3. Recomendaciones útiles (estanterías)

Este apartado engloba los apartados de información más importantes para introducirlos al niño de una manera divertida. Se le dará al niño la opción de elegir un tema concreto a través de los siguientes Apartados de información

Apartados de información:

3.1. Qué debo saber sobre mi tratamiento

Esta sección enseñará al niño aspectos relevantes del tratamiento, como el uso de inyecciones diarias, efectos adversos... a través de un juego tipo whack a Mole



Tablero donde para cada pregunta sobre un concepto clave salen burbujas con iconos dentro que consisten en diferentes hábitos/consejos correctos (en burbuja borde azul) e incorrectos (en burbuja borde rojo) relacionados con ese concepto. Se deben recoger las burbujas que contienen los consejos correctos sobre el uso de la hormona de crecimiento. Cada vez que el niño recoja una burbuja sale un check de correcto o incorrecto y un audio con un mensaje explicativo.

Conceptos:

(definiremos 4-5 consejos que podemos dar al niño sobre su tratamiento y exponerlo en forma de pregunta-iconos en las burbujas correctos e incorrectos- mensaje de refuerzo)

Pregunta 1: ¿Cuándo debo ponerme mi tratamiento con hormona de crecimiento?:

Iconos en burbujas:

1. sol: Incorrecto, Se debe administrar por la noche antes de acostarte.
2. luna: Correcto! Se debe administrar por la noche antes de acostarte para imitar el ciclo natural de la hormona de crecimiento.

relojes marcando distintas horas. Correcto o incorrecto! Se debe administrar después de cenar y antes de dormir. Crea una rutina que te ayude a acordarte por ejemplo después de lavarte los dientes.

1. Calendario con todos los días marcados (Borde azul): "¡Bien hecho! Las inyecciones deben administrarse todos los días para que la hormona de crecimiento funcione correctamente y te ayude a crecer fuerte y sano. (No para Ngela)
2. Calendario con un día a la semana marcado (Borde rojo) Oh no! Recuerda que seguir el tratamiento todos los días es importante para que la hormona de crecimiento funcione correctamente y te ayude a crecer fuerte y sano
3. Calendario con un día random (Borde rojo): Oh no! Recuerda que seguir el tratamiento todos los días es importante para que la hormona de crecimiento funcione correctamente y te ayude a crecer fuerte y sano.

Pregunta 2: ¿En qué partes del cuerpo debes administrarte el tratamiento?

Iconos en burbujas:

1. Distintas partes del cuerpo como brazos, muslos, tripa (Borde azul), pies, mano , cuello- cara (Borde rojo)

Mensaje:

Correcto! Se puede administrar en los muslos (la parte posterior de los brazos). Pero recuerda rotar la zona.

Correcto! Se puede administrar en la tripa dejando una mano de distancia al ombligo. Pero recuerda rotar la zona.

"No es correcto. Las manos, (pies, cara y cuello) no es un área adecuada para ponerse la inyeccion."

Pregunta 3: ¿Qué debo hacer antes de ponerme la inyección?

Íconos en burbujas:

1. lavándose las manos (Borde azul): "¡Correcto! Lávate las manos antes de cada inyección para evitar infecciones."
2. manos sucias cogiendo el tratamiento (Borde rojo): "No es correcto. Debes lavarte las manos antes de la inyección."
3. desinfectando zona con algodón (Borde azul): Correcto debes desinfectar la zona antes de ponerte la inyección
4. Sacando pluma de la nevera con distintos tiempos de espera. Saca de la nevera tu pluma 30 min antes de ponerte la inyección. Si está muy fria puede ser más dolorosa.
5. Dispositivo con aguja echando una gotita. Revisa la dosis y asegúrate de que has quitado capuchón e insertado la aguja correctamente

Pregunta 4: ¿Cuáles son los principales efectos adversos del tratamiento con hormona de crecimiento y como debo manejarlos?

Íconos en burbujas:

1. dolor de cabeza: El dolor de cabeza es un efecto adverso poco frecuente. Si tienes dolor de cabeza fuerte y repetidamente asociados a nauseas, vomitos o alteración de la vista acude a tu medico.

2. dolor muscular/articular: el dolor articular y muscular son reacciones adversas frecuentes. En general, estas reacciones son leves a moderadas, se producen en los primeros meses de tratamiento y remiten espontáneamente, pero si son muy molestas cuéntaselo a tu médico.
3. hinchazón zona de administración:
4. Hielo en la zona de inyección: Para mitigar el dolor de la inyección, puede poner algo frío en el lugar de la inyección durante un minuto antes.
5. Niño rascándose la zona inyectada (Borde rojo) "Incorrecto. No te rasques la zona inyectada, podría irritarse."
6. Niño hablando con un médico (Borde azul): Exacto! En general, estas reacciones son leves a moderadas, se producen en los primeros meses de tratamiento y remiten espontáneamente. Pero si algún efecto del tratamiento es muy molesto para ti, debes hablar con tu médico."
7. Cara de dolor durante la inyección (Borde rojo): La inyección suele no suele ser muy dolorosa. Si es así, revisa con tus padres o personal sanitario tu técnica de inyección. A veces si estas tenso o muy cansado la inyección puede resultar dolorosa

3.2. Consejos prácticos.

Esta sección incluirá consejos prácticos, como qué hacer si viaja, qué hacer si se olvida una dosis, como guardar y desechar..... a través de juegos tipo sliding-puzles.



En el puzzle hay que montar una imagen que represente el consejo. Cuando el puzzle se completa se narra al niño una información didáctica breve para cada concepto:

Conceptos:

(definiremos 4 consejos prácticos que podemos dar al niño y exponerlo en forma de pregunta-imagen para completar el puzzle-mensaje de refuerzo)

1. ¿Cómo guardar la medicación?

Imagen:

Información didáctica breve:

2. ¿Qué hacer si viajo?

Imagen: Bola del mundo con avión

Información didáctica breve:

3. ¿Cómo desecchar?

Imagen:

Información didáctica breve:

4. ¿Qué hacer si se me olvida una dosis?

Imagen:

Información didáctica breve:

3.3. Hábitos saludables:

Esta sección proporcionará información sobre hábitos saludables, como la importancia de una dieta equilibrada, hacer ejercicio regularmente y mantener un buen horario de sueño a través de 3 minijuegos diferentes:

Profesor Robot: *“Adoptar un estilo de vida saludable que incluya, sueño, ejercicio regular, una alimentación balanceada son fundamentales para ayudar a la hormona del crecimiento a trabajar mejor. Demuéstrame todo lo que sabes”*

Alimentación

Tablero tipo candy crush: selecciona los alimentos no saludables para eliminarlos del tablero

- Alimentos saludables

Vaso de agua, Frutas, Verduras, pescado, legumbres, frutos secos, lácteos, pollo

- Alimentos No Saludables:

Comida Chatarra y Alta en Azúcar: Refrescos, dulces, frituras, comidas rápidas, chuches, Embutidos, productos de panadería industrial, alimentos fritos

Cuando el niño elimina todos los alimentos no saludables del tablero, gana:

superhéroe amig@: *“Muy bien! Todos los alimentos que has eliminado pueden contribuir al aumento de peso, problemas en la utilización de la glucosa y otros problemas metabólicos, que dificultan el trabajo a la hormona del crecimiento. Intenta llevar una dieta saludable. Puedes darte algún capricho, pero siempre de forma controlada!!”*

Ejercicio y deporte

Juego tipo Memory de deportes: tablero de 12 tarjetones de memory para encontrar 6 deportes habituales diferentes (diferenciar si es niño o niña) Cuando lo haya conseguido se muestran los 6 deportes y superhéroe amig@ pregunta al niño que cual de ellos es su deporte favorito.

Superheroe amig@: *“¿De todos estos, cuál es el deporte que más te gusta? Qué bien!! También es mi deporte favorito. Prácticalo siempre que puedas! Como hago yo!!”*

Sueño y Descanso

Juego tipo encuentra las 7 diferencias: búsqueda de diferencias diseñado para enseñar a los

niños sobre la importancia de una buena rutina de sueño y cómo crear un ambiente adecuado para dormir. El niño debe encontrar las diferencias entre dos imágenes que representan buenos y malos hábitos de sueño: como la rutina antes de dormir, el ambiente de la habitación, y la eliminación de dispositivos electrónicos.

Imagen A (Rutina adecuada)

- Niñ@ en su habitación leyendo un libro en la cama antes de dormir.
- Luz tenue en mesilla encendida y apagada la del techo la habitación.
- Reloj mostrando una hora temprana (8 PM).
- Juguetes ordenados y habitación limpia.
- Cortinas cerradas para bloquear la luz.
- Niñ@ durmiendo en una cama con sábanas suaves.
- Poster con una imagen que inspira tranquilidad.

Imagen B (Mala Rutina):

- Niñ@ jugando con una tablet.
- Luz de mesilla apagada y del techo encendida brillante y azul.
- Reloj mostrando una hora tardía (11 PM).
- Juguetes esparcidos por toda la habitación.
- Cortinas abiertas dejando entrar luz.
- Niñ@ durmiendo en una cama con sábanas desordenadas.
- Ruido de televisión en el fondo.

Consejos Interactivos (los da el [Profesor robot](#)): Al encontrar cada diferencia, aparece una explicación interactiva y amigable sobre por qué ese elemento es importante para el sueño.

- Libro vs. Tableta - [Leer un libro ayuda a relajarse antes de dormir y Los juguetes electrónicos pueden distraer y dificultar el sueño.](#)
- Luces Cálidas vs. Luces Brillantes - [Las luces cálidas ayudan a preparar el cuerpo para el sueño.](#)
- Hora Temprana vs. Hora Tardía - [Dormir temprano es esencial para un descanso adecuado.](#)
- Habitación Ordenada vs. Desordenada - [Un ambiente ordenado promueve la tranquilidad.](#)
- Sábanas Suaves vs. Desordenadas - [La ropa de cama cómoda mejora el sueño.](#)
- Cortinas Cerradas vs. Abiertas - [Bloquear la luz ayuda a mantener el sueño profundo.](#)
- Poster relajante vs. Ruido de TV - [Ambientes relajados pueden ayudar a conciliar el sueño mejor que los ruidos de la televisión.](#)

4. Mi perfil y progreso

En esta sección el niño podrá ver su carnet de superheroe donde se podrán ver reflejadas las distintas recompensas que este ha ganado a lo largo de su proceso.

Las partes personalizables son la foto de carnet (Accesorios) y el cursor del ratón, lo demás es un reflejo directo del progreso del niño.

5. Opciones

Menú básico de opciones de usuario

6. Salir

Al pulsar el niño vuelve a la pantalla de Log-in