

# Documentación Completa del Wireframe

## Aplicación PiensaPlay – Tu entrenador en competencia mediática

Versión 1.0

---

### Índice

- 1. [Información General](#)
  - 2. [Estructura Modular de la Aplicación](#)
  - 3. [Módulo 1: Pantalla de Bienvenida / Inicio Local](#)
  - 4. [Módulo 2: Pantalla de Inicio](#)
  - 5. [Módulo 3: Juegos Educativos](#)
  - 6. [Módulo 4: Desafíos Diarios](#)
  - 7. [Módulo 5: Mi Progreso](#)
  - 8. [Módulo 6: Glosario de Términos](#)
  - 9. [Módulo 7: Perfil del Usuario](#)
  - 10. [Guía de Estilo Visual](#)
  - 11. [Consideraciones Pedagógicas](#)
  - 12. [Escalabilidad Futura](#)
  - 13. [Anexos](#)
- 

### 1. Información General

Campo	Descripción
Nombre del Proyecto	PiensaPlay
Subtítulo	Tu entrenador en competencia mediática
Tipo de Aplicación	Móvil (iOS/Android)
Público Objetivo Principal	Niños y niñas de 8 a 12 años
Versión Futura	Adolescentes, docentes, familias
Objetivo Principal	Promover el aprendizaje de habilidades de Alfabetización Mediática e Informativa (AMI) mediante dinámicas lúdicas y educativas
Valores y Conceptos Clave	Pensamiento crítico, juego y aprendizaje, creatividad, seguridad y responsabilidad digital, diversidad e inclusión, curiosidad

---

### 2. Estructura Modular de la Aplicación

La aplicación se divide en **7 módulos principales**, cada uno con su propósito, componentes visuales y funcionalidades asociadas:

Número	Módulo	Propósito
1	Inicio de Aplicación	Es la primera pantalla a verse de la aplicación
2	Pantalla de Bienvenida / Inicio Local	Personalizar la experiencia del niño sin necesidad de crear cuentas o usar contraseñas
3	Pantalla de Inicio	Ser el punto de entrada principal de la aplicación
4	Juegos Educativos	Ofrecer actividades interactivas clasificadas por categorías temáticas para enseñar habilidades AMI de forma divertida
5	Desafíos Diarios	Proporcionar una actividad breve diaria que refuerce conceptos clave
6	Mi Progreso	Visualización del avance del usuario
7	Glosario de Términos	Acceso a definiciones clave y notificaciones de nuevos términos
8	Perfil del Usuario	Información personal y configuración básica

### 3. Módulo 1: Inicio de Aplicación\*\*

Elemento	Descripción funcional
Logo animado o mascota guía	Mejora la conexión emocional del usuario con la app desde el primer momento.
Texto de bienvenida "Es la pantalla de bienvenida de PiensaPlay. Tiene un diseño simple y motivacional que introduce al usuario en la experiencia de aprendizaje."	Introduce al usuario en la filosofía lúdica y educativa de la aplicación.
Botón ¡Empezar!	Acción principal para comenzar el proceso de incorporación.

### 4. Módulo 2: Pantalla de Bienvenida / Inicio Local

#### Propósito

Personalizar la experiencia del niño sin necesidad de crear cuentas o usar contraseñas. Se inicia una sesión local basada únicamente en nombre y edad.

Componentes Visuales y Funcionales

Elemento	Descripción funcional
Logo animado	Posible mascota o personaje guía. Mejora la conexión emocional con la app.
¡Hola! ¿Cómo te llamas?	Mensaje inicial de bienvenida personalizado. Debería usarse una fuente más clara y legible para facilitar la lectura.
Campo Nombre	Entrada de texto editable donde el niño ingresa su nombre.
Campo Edad (8-12)	Selector numérico o campo editable. Mejoraría la UX si fuera un selector desplegable con rangos predefinidos.
Selecciona tu avatar	Galería interactiva de avatares predefinidos. Se recomienda ofrecer opciones diversas e inclusivas (género, etnia, etc.).
Botón ¡Jugar!	Acción principal que inicia la navegación hacia la pantalla principal.
Texto informativo: "Solo necesitamos tu nombre y edad para adaptar la app a ti"	Justifica la recopilación de datos personales mínimos.

Mejoras Sugeridas

- Usar iconografía estándar para campos de formulario (usuario, edad).
- Incluir opción para cambiar idioma desde esta pantalla.
- Evitar abreviaturas innecesarias.

5. Módulo 3: Pantalla de Inicio

Propósito

Ser el punto de entrada principal de la aplicación, ofreciendo una interfaz amigable y motivadora tras el inicio local.

Componentes Visuales y Funcionales

Opción A

Elemento	Descripción funcional
Logo animado	Refuerza la identidad visual de la aplicación.
¡Hola Sofia! ¿Lista para aprender hoy?	Saludo personalizado.
Acceso rápido a funciones principales	Botones directos a Juegos Educativos, Desafío del Día y Mi Progreso.
Mini gráfico de progreso	Visualización sencilla del progreso del niño en la

<b>semanal</b>	última semana.
<b>Botones secundarios</b>	Acceso a Ayuda, Glosario y Configuración.

**Opción B**

Elemento	Descripción funcional
<b>Lista de unidades disponibles</b>	Presenta las unidades temáticas desbloqueadas y bloqueadas según progreso.
<b>Indicadores de progreso por unidad</b>	Gráficos simples que muestran el avance del usuario en cada unidad.
<b>Botón Continuar</b>	Ingresa a una unidad desbloqueada.
<b>Botón Perfil</b>	Navega al perfil del usuario para ver información personal y estadísticas.
<b>Mensaje de bloqueo + Botón OK</b>	Se muestra si se intenta acceder a una unidad no desbloqueada; permite cerrarlo.

**Mejoras Sugeridas**

- Incluir una imagen o ícono representativo del desafío del día.
- Mostrar tiempo estimado de completación del desafío diario.
- Agregar tutorial interactivo para usuarios nuevos.

**6. Módulo 4: Juegos Educativos / Unidad**

**Propósito**

Ofrecer actividades interactivas clasificadas por categorías temáticas para enseñar habilidades AMI de forma divertida.

**Componentes Visuales y Funcionales**

**Opción A**

Elemento	Descripción funcional
<b>Selector de categoría</b>	Filtros por Análisis de Contenido, Producción Digital y Seguridad Online.
<b>Rejilla de juegos</b>	Cada juego tiene miniatura, nombre, nivel de dificultad, descripción breve y estado (bloqueado/completado).
<b>Filtro por edad, dificultad y tema</b>	Herramientas para encontrar los juegos más adecuados.
<b>Barra de búsqueda</b>	Permite buscar juegos por palabra clave.
<b>Sugerencias personalizadas</b>	Recomendaciones según el historial de juegos completados.

**Opción B**

--	--

Elemento	Descripción funcional
Actividades por unidad	Contenido dividido en ejercicios como emparejamiento de conceptos y crucigramas.
Botón Empezar	Comienza la primera actividad de la unidad.
Botón Comprobar	Valida las respuestas del usuario.
Botón Continuar	Avanza a la siguiente actividad tras validar respuestas correctas.
Botón OK	Cierra mensajes emergentes cuando se intenta acceder a contenido bloqueado.

### Ejemplos de Juegos

- **Detective de Fake News:** Identificar noticias falsas mediante ejercicios interactivos.
- **Crea tu propio video seguro:** Enseña buenas prácticas al crear contenido audiovisual.
- **Redes sociales ¿amigas o peligrosas?:** Aprender a navegar responsablemente por redes sociales.

### Mejoras Sugeridas

- Incluir descripciones breves de los objetivos pedagógicos de cada juego.
- Mostrar el tiempo promedio necesario para completar cada juego.
- Permitir que los niños den calificaciones o comentarios sobre los juegos.
- Añadir modo multijugador local o por turnos para fomentar el trabajo colaborativo.

---

## 7. Módulo 5: Desafíos Diarios

### Propósito

Proporcionar una actividad breve diaria que refuerce conceptos clave de manera continua y motivadora.

### Componentes Visuales y Funcionales

Elemento	Descripción funcional
Desafío destacado del día	Imagen ilustrativa, consigna clara y botón para iniciar.
Historial de desafíos completados	Registro cronológico de los desafíos realizados previamente.
Recordatorios configurables	Notificaciones programables para incentivar el uso regular.
Enlaces a recursos complementarios	Artículos explicativos y videos cortos relacionados con el desafío del día.

### Ejemplos de Desafíos

- "¿Cómo sabes si esta noticia es real?" - Ejercicio de análisis de fuentes.
- "¿Qué haces si ves contenido inapropiado online?" - Simulación de situación real.
- "Diseña tu propia contraseña segura" - Actividad interactiva sobre seguridad digital.

**Mejoras Sugeridas**

- Agregar opción de repetir el desafío con nuevos contenidos.
- Mostrar retroalimentación inmediata al finalizar el desafío.
- Incluir sistema de recompensas simbólicas (ej.: puntos, insignias).
- Permitir compartir resultados con padres/tutores (opcional y con consentimiento).

---

# 8. Módulo 6: Mi Progreso

**Propósito**

Permitir al usuario visualizar su avance en distintas áreas y niveles alcanzados, fomentando la motivación y el reconocimiento personal.

**Componentes Visuales y Funcionales**

Elemento	Descripción funcional
Gráficos de barras o circulares	Muestran el porcentaje de juegos completados y niveles alcanzados en cada categoría.
Medallas o insignias ganadas	Representan logros específicos (ej.: "Comentario respetuoso").
Historial de juegos y desafíos realizados	Lista completa de actividades completadas.
Objetivos pendientes	Muestra qué retos aún no han sido superados.
Resumen semanal/mensual	Gráficos comparativos del tiempo invertido y avance general.

**Indicadores Clave**

- Total de juegos completados
- Tiempo invertido en la app
- Logros semanales

**Mejoras Sugeridas**

- Incluir metas personalizables (ej.: "Completa 3 juegos esta semana").
- Agregar opción de exportar el progreso (PDF o CSV).
- Mostrar recomendaciones de juegos según áreas de mejora.
- Integrar sistema de niveles (nivel 1, nivel 2, etc.) para hacerlo más gamificado.

---

# 9. Módulo 7: Glosario de Términos

Propósito

Facilitar el aprendizaje de nuevo vocabulario relacionado con AMI, con notificaciones inteligentes cuando se introducen nuevos términos en las actividades.

Componentes Visuales y Funcionales

Elemento	Descripción funcional
Lista de términos ordenados alfabéticamente	Fácil acceso y navegación.
Tarjetas de término	Incluyen icono, palabra y definición sencilla.
Búsqueda por palabra clave	Campo de texto para encontrar rápidamente un término.
Notificación integrada	"¡Nuevo término añadido!" + mini tarjeta del término.
Modo exploración	Ver términos por categoría: Medios, Seguridad, Redes sociales, Veracidad.

Ejemplos de Términos

- **Fake News:** Noticias falsas.
- **Fuente confiable:** Sitio o persona que ofrece información veraz.
- **Contraseña segura:** Clave difícil de adivinar.
- **Comentario respetuoso:** Opinión sin ofensas.

Mejoras Sugeridas

- Incluir imágenes o ejemplos visuales junto a cada definición.
- Agregar opción de escuchar la pronunciación de los términos.
- Permitir que los niños creen sus propias tarjetas de memoria.
- Vincular términos al glosario desde los juegos y desafíos.

10. Módulo 8: Perfil del Usuario

Propósito

Mostrar información personal básica, permitir la personalización de la experiencia y acceder a opciones básicas de ayuda.

Componentes Visuales y Funcionales

Elemento	Descripción funcional
Nombre del usuario	Sofia - Visible en todo momento.
Edad	10 años - Seleccionada durante el registro.
Avatar actual	Puede cambiarse desde el perfil.
Opciones de personalización	Idioma, modo claro/oscuro, volumen y efectos sonoros.

Ayuda rápida	Guía sencilla sobre cómo usar la aplicación.
Cerrar sesión / Reiniciar sesión local	Útil para compartir dispositivos.

**Mejoras Sugeridas**

- Agregar opción de cambiar el avatar sin salir del perfil.
- Incluir resumen rápido del progreso dentro del perfil.
- Mostrar tutorial de ayuda contextual según el módulo actual.
- Agregar opción de restablecer progreso (con confirmación).

---

# 11. Guía de Estilo Visual

**Paleta de Colores**

- Verde (#4CAF50): Primario - crecimiento y confianza
- Naranja (#FF9800): Secundario - energía y creatividad
- Beige (#F5F5F5): Fondo - limpieza y calidez
- Negro (#000000) y Blanco (#FFFFFF): Contrastes

**Tipografía**

- Fuente principal: Roboto Rounded (legible y amigable)
- Tamaños sugeridos:
  - Títulos: 24px
  - Subtítulos: 18px
  - Texto normal: 16px

**Iconografía**

- Estilo plano y minimalista
- Ilustraciones expresivas y coloridas
- Uso de mascota guía (ej.: robot curioso o zorro inteligente)

---

# 12. Consideraciones Pedagógicas

**Diseño Basado en el Aprendizaje por Competencias**

- **Pensamiento Crítico:** Actividades que requieren análisis de fuentes y verificación de información.
- **Creatividad:** Espacios para crear contenido digital seguro y ético.
- **Seguridad Digital:** Juegos y desafíos sobre protección de datos y redes sociales.

**Adaptación por Edad**

- **8-10 años:** Enfoque en conceptos básicos y visualización simple.
- **11-12 años:** Nivel más avanzado con mayor interacción y análisis.

**Gamificación Educativa**

- **Insignias:** Recompensas por logros específicos (ej.: "Detective de Fake News").
- **Progreso visible:** Gráficos de barras que muestran avances en cada categoría.
- **Desafíos Diarios:** Ejercicios breves que refuerzan conceptos clave.



**Inclusión y Accesibilidad**

- **Idiomas múltiples:** Soporte para español, inglés y portugués.
- **Interfaz intuitiva:** Menús claros y navegación lineal para niños.
- **Contraste visual:** Diseño accesible para niños con discapacidad visual.

---

**13. Escalabilidad Futura**

Aunque la versión inicial se enfoca en niños de 8 a 12 años, se prevé ampliar la plataforma a:

- **Adolescentes:** Módulos más complejos y temas como privacidad y redes sociales.
- **Docentes:** Panel de control para asignar actividades y ver reportes de alumnos.
- **Familias:** Contenido compartido y consejos para padres.
- **Plataforma Web:** Complemento de la app móvil con recursos adicionales.

---

**14. Anexos**

**Anexo A: Ejemplos de Juegos**

- **Detective de Fake News:** Identificar noticias falsas mediante ejercicios interactivos.
- **Crea tu propio video seguro:** Enseña buenas prácticas al crear contenido audiovisual.
- **Redes sociales ¿amigas o peligrosas?** Simulación de interacciones sociales con opciones de respuesta múltiple.

**Anexo B: Ejemplos de Desafíos Diarios**

- **"¿Cómo sabes si una noticia es real?"** - Ejercicio de análisis de fuentes.
- **"¿Qué haces si ves contenido inapropiado online?"** - Simulación de situación real.
- **"Diseña tu propia contraseña segura"** - Actividad interactiva sobre seguridad digital.

**Anexo C: Ejemplos de Términos AMI**

- **Fake News:** Noticias falsas.
- **Fuente confiable:** Sitio o persona que ofrece información veraz.
- **Contraseña segura:** Clave difícil de adivinar.
- **Comentario respetuoso:** Opinión sin ofensas.

---

**15. Flujo de Navegación entre Módulos**

Inicio Local → Pantalla de Inicio → [Juegos Educativos | Desafíos Diarios | Mi Progreso | Glosario | Perfil]

Desde cualquier sección, el usuario puede regresar al Inicio o acceder a otras funciones mediante la barra de navegación inferior.

---

**16. Sistema de Recompensas**

### **Insignias Ganadas**

- **Comentario respetuoso:** Opinión sin ofensas.
- **Detective de Fake News:** Identificar noticias falsas.
- **Contraseña segura:** Crear claves difíciles de adivinar.

### **Mecanismo**

- Se otorgan tras completar desafíos o juegos específicos.
  - Se muestran en el Perfil y en la sección "Mi Progreso".
- 

## **17. Evaluación y Retroalimentación**

### **Retroalimentación Inmediata**

- En juegos y desafíos, se muestran mensajes de éxito o sugerencias de mejora tras completar una actividad.
- Ejemplo: "¡Felicidades! Has identificado correctamente una noticia falsa."

### **Evaluación de Progreso**

- **Gráficos de barras:** Porcentaje de juegos completados en cada categoría.
  - **Niveles alcanzados:** Nivel 1, 2 o 3 en cada área.
  - **Comparación semanal:** Mostrar mejora respecto a la semana anterior.
- 

## **18. Interacción Social (Opcional)**

### **Compartir Resultados**

- Opción de compartir logros con padres o tutores (con consentimiento).
- Exportar progreso en PDF para docentes.

### **Modo Multijugador (Futuro)**

- Juegos colaborativos entre usuarios cercanos.
  - Desafíos grupales con puntuación compartida.
- 

## **19. Integración con el Entorno Escolar**

### **Uso en Aulas**

- Asignación de desafíos por parte del docente.
- Seguimiento del progreso por grupo.

### **Reportes para Docentes**

- Exportar progreso de alumnos (CSV/PDF).
  - Recomendaciones de actividades según áreas de mejora.
- 

## **20. Consideraciones Culturales y Contextuales**

### **Adaptación a Contextos Regionales**

- Ejemplos de noticias falsas según país.
- Traducciones y adaptaciones culturales.

### Inclusión de Temas Relevantes

- Ciberbullying y cómo prevenirlo.
  - Uso responsable de redes sociales.
- 

## 21. Contenido Adaptado a la Edad

### Nivel 1 (8-9 años)

- Conceptos básicos y ejercicios sencillos.
- Uso de imágenes y narrativas simples.

### Nivel 2 (10-11 años)

- Actividades más complejas y análisis básico de información.
- Uso de ejemplos de noticias reales.

### Nivel 3 (12 años)

- Análisis profundo de fuentes, creación de contenido ético.
  - Desafíos con múltiples pasos y pensamiento crítico.
- 

## 22. Interfaz Multilingüe

### Idiomas Soportados

- Español
- Inglés
- Portugués
- Francés (opcional en futuras versiones)

### Selección de Idioma

- Disponible desde el Perfil.
  - Adaptación automática según región del dispositivo.
- 

## 23. Consideraciones de Privacidad

### Datos Recopilados

- Nombre y edad (opcional).
- Progreso en juegos y desafíos (almacenamiento local, no persistente).

### Política de Privacidad

- Sin almacenamiento de datos en servidores externos.
  - Sin publicidad ni enlaces a redes sociales.
  - Sin interacción directa con terceros.
- 

## 24. Recursos Adicionales por Categoría

### Análisis de Contenido

- **Video:** "¿Cómo identificar una noticia falsa?"
- **Artículo:** "Verificación de fuentes en internet."

## Producción Digital

- **Tutorial:** "Cómo crear un video seguro y responsable."
- **Plantillas:** Plantillas para crear contenido multimedia.

## Seguridad Online

- **Video:** "Riesgos y beneficios de las redes sociales."
  - **Guía:** "Cómo proteger tus datos personales."
- 

## 25. Dinámica de Desafíos y Juegos

### Desafíos Diarios

- **Duración:** 5-10 minutos.
- **Tipos:**
  - Identificar noticias falsas.
  - Crear una contraseña segura.
  - Analizar un comentario en redes sociales.

### Juegos Educativos

- **Duración:** 10-15 minutos por nivel.
  - **Mecánicas:**
    - Arrastrar y soltar.
    - Elegir respuesta múltiple.
    - Completar frases.
- 

## 26. Integración con el Módulo de Progreso

### Visualización de Avances

- **Por categoría:** Seguridad, Análisis, Producción.
- **Por nivel:** Nivel 1, 2 y 3 en cada categoría.

### Metas Personales

- **Configurable:** Ej.: "Completa 3 juegos de seguridad esta semana."
  - **Recordatorios:** Notificaciones suaves si no se alcanza la meta.
- 

## 27. Inclusión de Elementos Motivadores

### Animaciones de Recompensa

- Al completar un juego o desafío, se muestra una animación celebratoria.
- Sonidos positivos al acertar una pregunta.

### Historial de Logros

- Mostrar los últimos logros en la pantalla de inicio.
  - Insignias ganadas por categoría.
- 

## 28. Interacción con la Mascota Guía

**Papel de la Mascota**

- Acompañar al usuario en desafíos y juegos.
- Ofrecer consejos y animaciones motivadoras.

**Personalización de la Mascota**

- Seleccionar tipo de mascota (robot, animal, personaje).
  - Cambiar apariencia según progreso (ej.: usar accesorios al completar desafíos).
- 

**27. Diseño Responsivo**

**Adaptación a Dispositivos**

- Diseño pensado para móviles y tablets.
- Interfaz adaptable a distintos tamaños de pantalla.

**Versión Offline**

- Contenido descargable para usar sin conexión.
  - Almacenamiento local de progreso.
- 

**28. Evaluación de Impacto Pedagógico**

**Objetivos de Aprendizaje**

- Reconocimiento de noticias falsas.
- Creación de contenido seguro.
- Uso responsable de redes sociales.

**Métricas de Éxito**

- Porcentaje de juegos completados.
  - Tiempo invertido en la aplicación.
  - Insignias ganadas y niveles alcanzados.
- 

**29. Actualizaciones y Contenido Dinámico**

**Actualizaciones Trimestrales**

- Nuevos desafíos diarios.
- Juegos adicionales en categorías existentes.
- Términos nuevos en el glosario.

**Contenido Temporal**

- Desafíos especiales en fechas relevantes (ej.: Semana de la Seguridad Digital).
  - Juegos basados en eventos actuales (ej.: elecciones, noticias de actualidad).
- 

**30. Interacción con Otros Usuarios**

**Modo Multijugador Local**

- Desafíos por turnos entre amigos.
- Juegos cooperativos en pantallas divididas.

## Compartir Resultados

- Opción de exportar logros en PDF para compartir en clase.
  - No se permite compartir en redes sociales.
- 

## 31. Diseño de la Pantalla de Inicio

### Elementos Clave

- **Logo animado:** Mascota guía en movimiento.
  - **Saludo personalizado:** "¡Hola Sofia! ¿Lista para aprender hoy?"
  - **Mini gráfico de progreso:** Muestra avance semanal en categorías.
  - **Acceso rápido:** Botones grandes para Juegos, Desafíos y Progreso.
  - **Ayuda y Configuración:** Accesibles desde la barra inferior o menú desplegable.
- 

## 32. Recursos Adicionales por Desafío

### Desafío: "¿Cómo sabes si una noticia es real?"

- **Video:** "¿Qué es una Fake News?"
- **Artículo:** "Verificación de fuentes confiables."

### Desafío: "¿Qué haces si ves contenido inapropiado online?"

- **Video:** "Cómo denunciar contenido inadecuado."
- **Artículo:** "Herramientas para reportar en redes sociales."

### Desafío: "Diseña tu propia contraseña segura"

- **Video:** "Cómo crear una contraseña difícil de adivinar."
  - **Simulador:** Herramienta para probar si una contraseña es segura.
- 

## 33. Interfaz del Glosario

### Estructura

- **Lista de Términos:** Ordenados alfabéticamente.
- **Tarjetas de Términos:** Incluyen icono, palabra y definición sencilla.
- **Búsqueda:** Campo de texto para encontrar rápidamente un término.
- **Notificación:** "¡Nuevo término añadido: Fuente confiable!"

### Ejemplos de Términos

- **Fake News:** Noticias falsas.
  - **Fuente confiable:** Sitio o persona que ofrece información veraz.
  - **Contraseña segura:** Clave difícil de adivinar.
  - **Comentario respetuoso:** Opinión sin ofensas.
- 

## 34. Configuración del Perfil

### Opciones Disponibles

- **Idioma:** Soporte para español, inglés y portugués.
- **Modo Visual:** Claro u oscuro según preferencia.
- **Sonido:** Activado o desactivado.

- **Cerrar sesión:** Reiniciar la sesión local.

#### Personalización Avanzada (Futuro)

- Cambiar avatar sin reiniciar sesión.
  - Mostrar resumen de progreso en el perfil.
- 

## 35. Barra de Navegación Inferior

#### Funcionalidad

- **Inicio:** Regresa a la pantalla principal.
- **Juegos:** Accede a la sección de juegos educativos.
- **Desafíos:** Muestra el desafío del día y el historial.
- **Progreso:** Visualiza gráficos y medallas ganadas.
- **Perfil:** Acceso a datos personales y configuración.

#### Diseño

- Iconos planos y coloridos.
  - Resaltado visual del módulo actual.
- 

## 36. Uso de Color y Contraste

#### Elección de Paleta

- **Verde (#4CAF50):** Crecimiento y confianza.
- **Naranja (#FF9800):** Energía y creatividad.
- **Beige (#F5F5F5):** Fondo limpio y cálido.
- **Negro (#000000) y Blanco (#FFFFFF):** Contrastes para mejorar legibilidad.

#### Accesibilidad

- Soporte para alta visión y contraste aumentado.
  - Texto claro y legible en todos los módulos.
- 

## 37. Animaciones y Transiciones

#### Tipos de Animaciones

- **Entrada de Pantalla:** Transición suave al navegar entre módulos.
- **Recompensas:** Animación celebratoria al completar un juego o desafío.

#### Velocidad

- Animaciones rápidas que no interrumpen la experiencia.
  - Opción de desactivar animaciones en configuración.
- 

## 38. Pruebas y Validación Pedagógica

#### Participantes en Pruebas

- Niños de 8-12 años de diferentes contextos educativos.
- Docentes y padres para validación de contenidos.

#### Métricas de Éxito

- Tiempo promedio de juego.
  - Porcentaje de juegos completados.
  - Comprensión de conceptos AMI tras usar la app.
- 

## 39. Evaluación de Satisfacción del Usuario

### Mecanismos

- Encuestas de satisfacción tras completar 10 juegos.
- Feedback visual: Emojis de calificación en juegos y desafíos.

### Iteración Basada en Datos

- Actualizar contenidos según popularidad.
  - Mejorar juegos con baja tasa de completación.
- 

## 40. Diseño de Actividades para Niños con Necesidades Especiales

### Adaptaciones

- **Modo de alto contraste:** Mejor visibilidad para niños con discapacidad visual.
- **Texto legible:** Fuente OpenDyslexic para facilitar la lectura.
- **Soporte para lectores de pantalla:** Etiquetas de accesibilidad.

### Inclusión

- Juegos con audio descriptivo para niños con discapacidad visual.
  - Modo táctil simplificado para niños con movilidad reducida.
- 

## 41. Estrategia de Motivación Continua

### Recordatorios

- Notificaciones a horas fijas (ej.: 18:00).
- Recordatorio suave si no se usa la app en 2 días.

### Metas Personales

- "Completa 3 juegos esta semana."
  - "Gana 5 insignias de seguridad."
- 

## 42. Recursos para Padres

### Guías de Uso

- "Cómo usar PiensaPlay en casa."
- "Habla con tus hijos sobre seguridad digital."

### Supervisión

- Opción de ver progreso del hijo (con consentimiento).
  - Recomendaciones de juegos para hacer en familia.
-



## **43. Resumen Final**

PiensaPlay es una aplicación educativa diseñada para enseñar habilidades digitales esenciales a través del juego. Su estructura modular, diseño inclusivo y enfoque pedagógico garantizan una experiencia significativa y segura. Las mejoras sugeridas buscan optimizar la claridad, accesibilidad y motivación del usuario, asegurando un aprendizaje efectivo y divertido.