

# **Propuesta de juego educativo de matemáticas para niños de 12 a 13 años**

## **El plano cartesiano...**

### **Equipo de desarrollo:**

- Andres Ayon Dimas
- Raymundo Miguel Aguilera

### **Resumen:**

En este juego educativo se propone enseñar conceptos básicos para niños de 12 a 13 años, de manera educativa e interactiva. Por medio de desafíos los niños podrán ejercitar graficar puntos en el plano cartesiano y ubicar coordenadas.

### **Objetivos del juego:**

- Enseñar conceptos básicos de matemáticas de manera que gane interés por las matemáticas
- Inducir a los niños a practicar temas de matemáticas que se les dificulta comprender de una manera sencilla y agradable.

### **Características principales del juego:**

- Interfaz animada y accesible para motivar a jugar.
- El juego será desarrollado en Python.
- El juego tendrá 3 niveles, el primero graficará un punto en el plano coordenado, el segundo es identificar puntos y por último es identificar qué figura se forma con los puntos graficados.
- Tendrá algunas preguntas sobre el plano cartesiano.
- El juego será fácil de usar ya que contará con opción múltiple.
- Por último se considera agregar a futuro nuevos temas, más niveles.

### **Pantallas de ejemplo**

