



# Universidad Autónoma de Baja California

## Lenguaje de Programación Python

**Profesor:** Pedro Nuñez Yepiz

### **Alumnos:**

Estefany Carolina Galindo Contreras

Emiliano Nevarez Palma

### **Matrícula:**

00375292

00375295

“Premisa de proyecto final (juego)”

Viernes, 28 de abril del 2023,  
Ensenada, Baja California.

# Propuesta de juego educativo “Sopa de letras de verbos en inglés” para niños de 6 a 8 años.

## Equipo de desarrollo:

- Estefany Galindo Contreras
- Emiliano Nevárez Palma

## Resumen:

El juego consiste en mostrar una tradicional sopa de letras de verbos en inglés en la cual el usuario va a aprender y reforzar de forma sencilla cómo cambian en pasados dichos verbos (regulares e irregulares).

## Objetivos del juego:

- Enseñar y practicar los verbos en inglés en el pasado.
- Inculcar a los niños desde una edad temprana la importancia de aprender inglés, enseñando de una forma entretenida.
- Animar a pensar, aprender palabras nuevas, desarrollar estrategias para resolverlo y sobre todo mejorar la concentración de los niños.

## Características principales del juego:

1. Interfaz atractiva e intuitiva para captar la atención de los niños.
2. El juego estará desarrollado en Python, utilizando librerías como Pygame
3. El modo de juego será individual, para que el usuario pueda poner en práctica los verbos en inglés.
4. Contará con una dificultad gradual, aumentando el número de verbos y la matriz de la sopa (por cuestiones prácticas el demo del juego solo tendrá 1 nivel sencillo.)
5. Serán pocas palabras las que vendrán en la sopa de letras

## Contenido y mecánicas del juego:

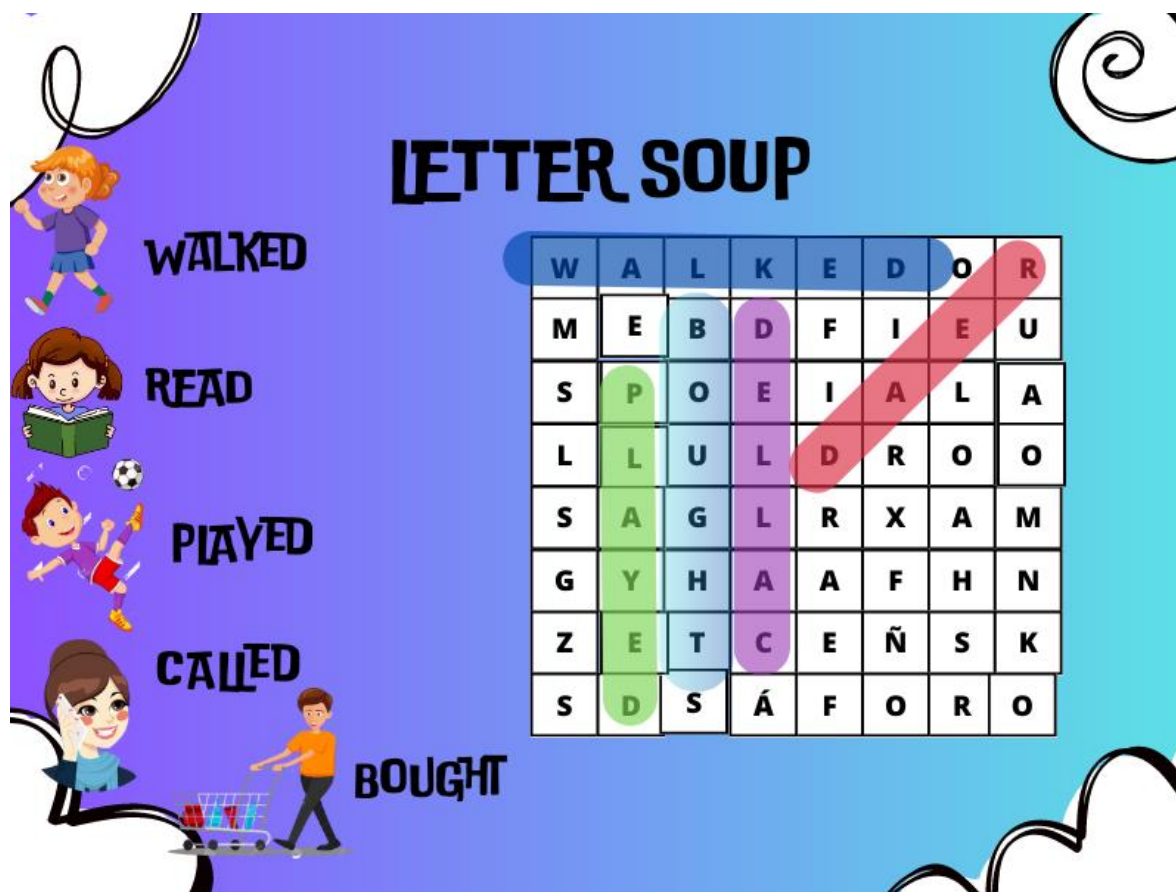
La sopa de letras consistirá en que el usuario (niño) encuentre los verbos en inglés. El juego contará por lo pronto con un solo nivel de dificultad que será el demo, ya que al avanzar en cada nivel los verbos irán cambiando, ha pasado y a futuro. Nos mostrará las palabras en el lado derecho de la pantalla y en el centro tendremos la sopa de letras, podemos seleccionar la palabra encontrada y seleccionar un botón de okey para verificar si está en lo correcto. Al acertar una palabra se marcará con una línea a lado derecho de que ya está completada

Para fines prácticos, el demo contará con un nivel de prueba.

## Plan de desarrollo:

1. Investigación de los verbos en pasado en inglés.
2. Programación: Se programará en lenguaje python, usando las librerías WordFind.
3. Se realizarán varias pruebas al juego, para asegurar su funcionalidad.

## Pantalla ejemplo:



## Conclusiones:

Lo que esperamos al implementar este juego de sopa de letras es que los niños aprendan y practiquen los verbos en inglés, ya que en la actualidad aprender un segundo idioma es de vital importancia. Los niños tienen una habilidad muy grande de memorizar información, por lo cual vemos que este juego les puede ser de gran utilidad.

La sopa de letras contará con una interfaz atractiva y sencilla para atraer la atención de los niños.