

Propuesta de Proyecto

1st Natalia Prada Sosa *Universidad Nacional de Colombia*

Bogotá, Colombia

npradas@unal.edu.co

2nd Laura Daniela Pargua Caguenas *Universidad Nacional de Colombia*

Bogotá, Colombia

lparga@unal.edu.co

3rd Maria Jose Calderon Vaca *Universidad Nacional de Colombia*

Bogotá, Colombia

mcalderonvac@unal.edu.co

4th Cristian Javier Martinez Suarez *Universidad Nacional de Colombia*

Bogotá, Colombia

crmartinezs@unal.edu.co

I. PROBLEMA

Para la realización del diagrama se ha planteado del siguiente problema. El propósito de un Sudoku es ayudar a desarrollar habilidades cognitivas y lógico matemáticas, es un juego que se caracteriza por tener diferentes niveles de complejidad, por ejemplo si el Sudoku tiene más números llenos al darse al jugador, será su complejidad es menor, y si tiene menos números, su complejidad es mayor, el Sudoku es un juego de lógica y razonamiento, es un juego en el cual no importa el azar y no se debe adivinar, otra cosa que es importante recalcar es que no es un juego rápido, al contrario este tomara de tiempo y de paciencia, para hacerlo más fácil se deben adquirir habilidades reconociendo patrones y adoptar técnicas como lo son el proceso de eliminación, el cual se puede hacer con los números previamente dados por el juego al iniciarlo.

- Mejorar la capacidad de resolución de problemas. A través del ejercicio mental al que reta el juego.
- Mejorar la memoria, esto ya que el jugador al avanzar va a ser capaz de reconocer e identificar las estrategias, números y patrones que lo ayudarán durante el juego.

II. OBJETIVOS

- Aument la concentración de personas en todas las edades. Esto por lo que el juego obliga a la mente al pensamiento lógico, donde la persona debe prestar atención en sus movimientos.
- Ayudar a reducir el estrés y la ansiedad. Mientras se esté usando el juego la persona debe estar concentrada, por lo cual el cerebro se encontrará totalmente enfocado en la tarea.

III. DIAGRAMA DE ALGORITMO

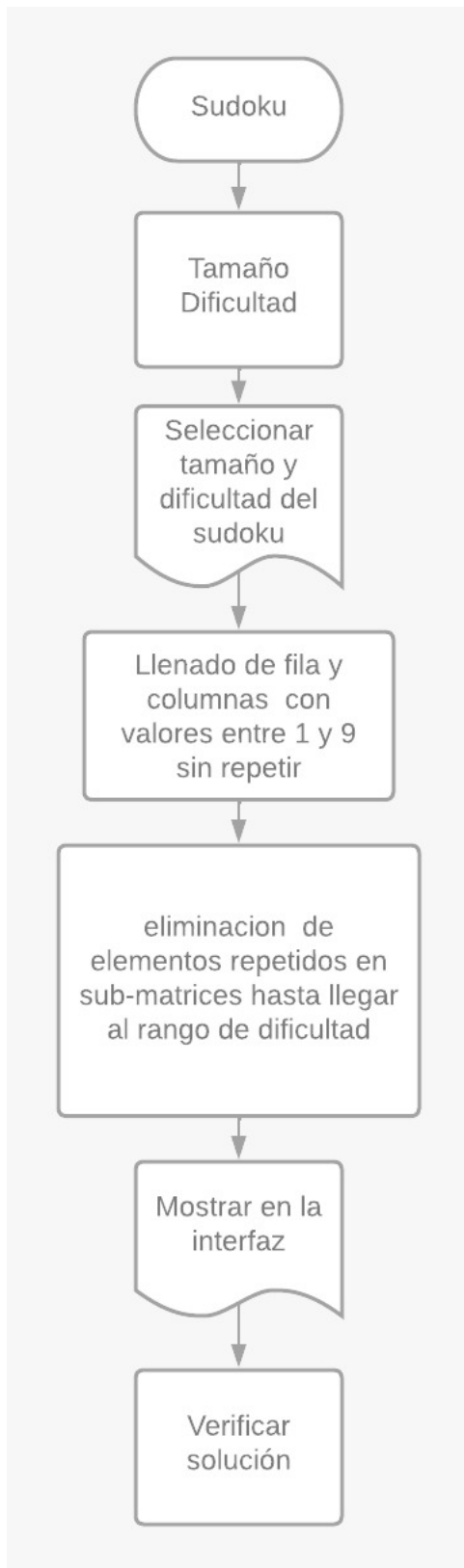


Fig. 1. Algoritmo