

Propuesta de juego educativo de palabras para niños de 7 a 8 años

JUEGOS DE PALABRAS

Equipo de desarrollo:

- **LUIS VICENTE MELQUICEDEC**
- **LUIS DANIEL VILLALOBOS ENSALDO**

Resumen:

Este juego educativo busca enseñar y reforzar conceptos como definiciones o conocimientos generales con el uso de juegos basados en palabras básicas para niños de 7 a 8 años, con diferentes mini juegos (Al ser una demo pueden verse limitados a solo dos o tres), en el cual podrá divertirse y aprender con juegos de palabras además de ver un refuerzo a modo de recompensas básicas. Los minijuegos pensados crucigramas, el ahorcado y sopa de letras.

Objetivos del juego:

- Que él niño aprenda palabras nuevas o fortalezca su conocimiento de estas.
- Que él niño aprenda mientras se divierte para que así fortalezca su conocimiento.
- Motivar el aprendizaje del infante mediante refuerzos por completar un nivel

Características principales del juego:

- Tendrá un pequeño menú donde el niño podrá escoger lo que desee jugar.
- El juego será desarrollado en Python, utilizando librerías gráficas como Pygame para implementar los gráficos, la música y los efectos de sonido para una mejor experiencia.
- Se tiene pensado un sistema de recompensas simple en el que se otorguen “créditos” para la adquisición de objetos que puedan resultar atractivos de igual manera se limitará por hecho ser una demo
- El juego contará con limitadas palabras para los minijuego, ya que este solamente es un demo
- El juego contará con los conceptos de dichas palabras para que aprenda el significado de esta.
- El juego contará con mecánicas fáciles, menú sencillo para que al niño no se le dificulte la manipulación del juego.
- El juego será dirigido a niños de 7 a 8 años

Contenido y mecánicas del juego:

- El juego consiste en que tendrá un pequeño menú donde el niño podrá escoger qué minijuego quiere llevar a cabo, donde tendrá que empezar a resolver estos y poder ir cambiando si quiere empezar otro minijuego.
- contará con melodías para poder acompañar al jugador mientras realiza los minijuegos.

Plan de desarrollo:

1. Investigación y diseño: se investigarán palabras apropiadas y acordes a temas simples referentes a las asignaturas para niños de dicha edad o cursando el nivel académico adecuado, para que no se les dificulte.
2. Programación: Se programará el juego utilizando Python y diversas librerías como tkinter o pygame para la interfaz gráfica, al igual se le pondrá algunas melodías.
3. Pruebas y ajustes: se harán pruebas para que funcione muy bien y los niños no se lleven mala experiencia de juego.
se harán los ajustes posibles para que este tenga un ambiente amigable con el jugador.

4. Lanzamiento: Se dará el juego al público general de tal manera que se pueda dar a conocer y en dado caso publicitar para poder alcanzar al público pensado, principalmente tutores responsables capaces de difundir y poner en práctica el producto

Conclusiones:

Sin duda este proyecto puede tener una repercusión positiva hacia el aprendizaje de los menores y principalmente llegando a motivarlos para que se interesen en el aprendizaje por su cuenta, de tal manera que se vean autoinflingidos a aprender fuera del juego así traspasando la curiosidad que presentaron en el juego influenciada por el diseño amigable, música agradable, recompensas gratificantes, de tal manera que continúen con la satisfacción de aprender fuera de las pantallas y en ambientes escolares así como sociales