**Resumen**

**JANFOX, videojuego arcade para niños con discapacidad motriz.**

En esta investigación se revisó la problemática generada en la población que sufre de discapacidad motriz y su dificultad al momento de jugar videojuegos, la investigación de enfoco en niños entre siete (7) y trece (13) años de edad de la fundación FUNAN de la ciudad de Bogotá, que presentaran algún tipo de discapacidad motriz y el porcentaje de su habla fuera minino de un sesenta por ciento (60%).

El trabajo se realizó durante el ciclo 2020 – 2021, en donde se investigó, desarrolló e implemento un videojuego de tipo arcade, montado en un ambiente de animación 2d, que funciona por comando de voz implementado inteligencia artificial, en donde se observó a los niños quienes fueron seleccionados y a los que se le aplicaron observaciones, encuestas y pruebas de adaptación para analizar los resultados obtenidos con el fin de que estas funcionalidades especiales del videojuego logrará una mejor jugabilidad, nueva experiencia de diversión y descubrimiento de nuevas habilidades en ese grupo de personas.

**Abstract**

**JANFOX, arcade video game for children with motor disabilities.**

In this research, the problem generated in the population that suffers from motor disability and their difficulty when playing video games was reviewed, the research focused on children between seven (7) and thirteen (13) years of age from the FUNAN foundation of the city of Bogotá, who presented some type of motor disability and the percentage of their speech was minine of sixty percent (60%).

The work was carried out during the 2020 - 2021 cycle, where a platform arcade-type video game was investigated, developed and implemented, mounted in a 2d animation environment, which works by voice command implemented artificial intelligence, where it was observed to the children who were selected and to whom observations, surveys and adaptation tests were applied to analyze the results obtained in order that these special functionalities of the video game will achieve a better playability, a new experience of fun and discovery of new skills in that group of people.