

# **Propuesta juego educativo de matemáticas para niños de 8 a 12 años**

## **“Resuelve y Conecta”**

### **Equipo de desarrollo:**

- **Cota Perez Pablo Javier**
- **Robles Carrasco Omar**

### **Resumen:**

Este juego impulsa a los niños a que desarrollen sus capacidades matemáticas mientras se divierten en este sencillo juego donde ponen a prueba sus conocimientos y sus habilidades.

### **Objetivos del juego:**

- Animar a los niños a explorar conceptos matemáticos de manera creativa, fomentando la resolución de problemas y el pensamiento crítico.
- El objetivo principal es que los niños disfruten mientras desarrollan sus habilidades matemáticas de manera natural.

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

- El juego será desarrollado en Python utilizando la librería de “Pyglet”.
- Contará con 6 diferentes niveles de dificultad en los cuales se incluyen sumas, restas, multiplicaciones, divisiones, potencias y raíces.
- Los niveles se mostrarán seguidos y tendrá un contador que se mostrará al finalizar los 6 niveles para ver el tiempo que se hizo.
- Tendrá una interfaz atractiva para llamar la atención de los infantes.

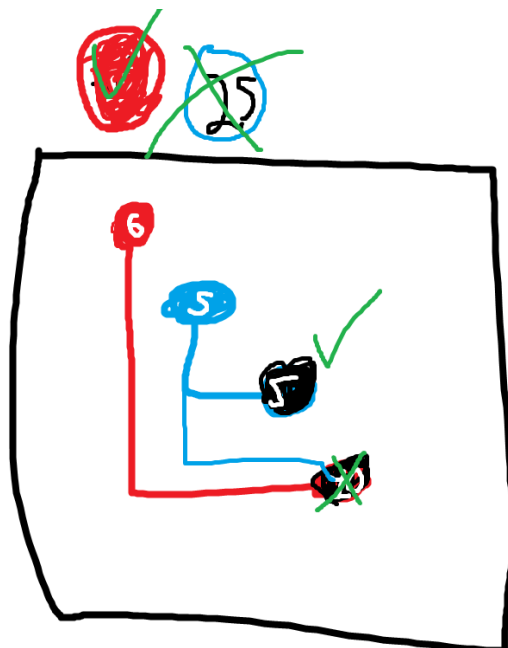
## Contenido y mecánicas del juego:

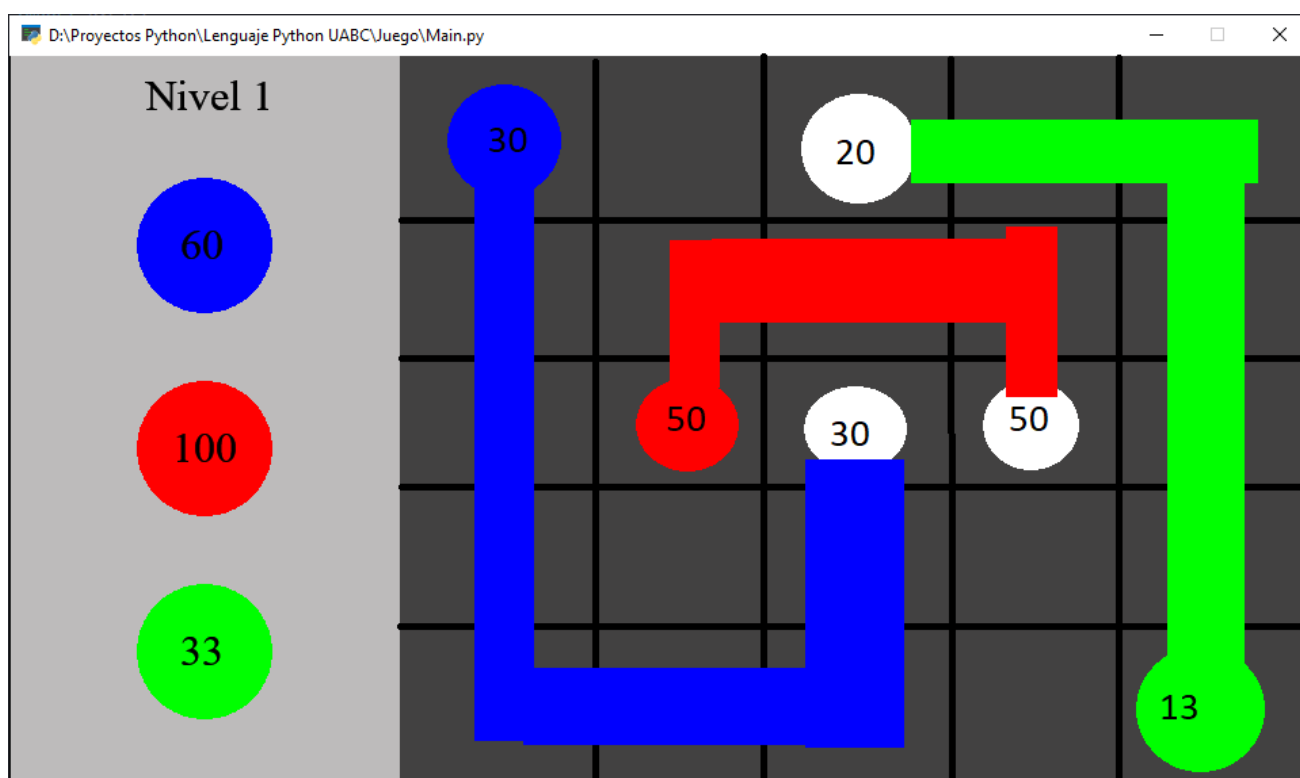
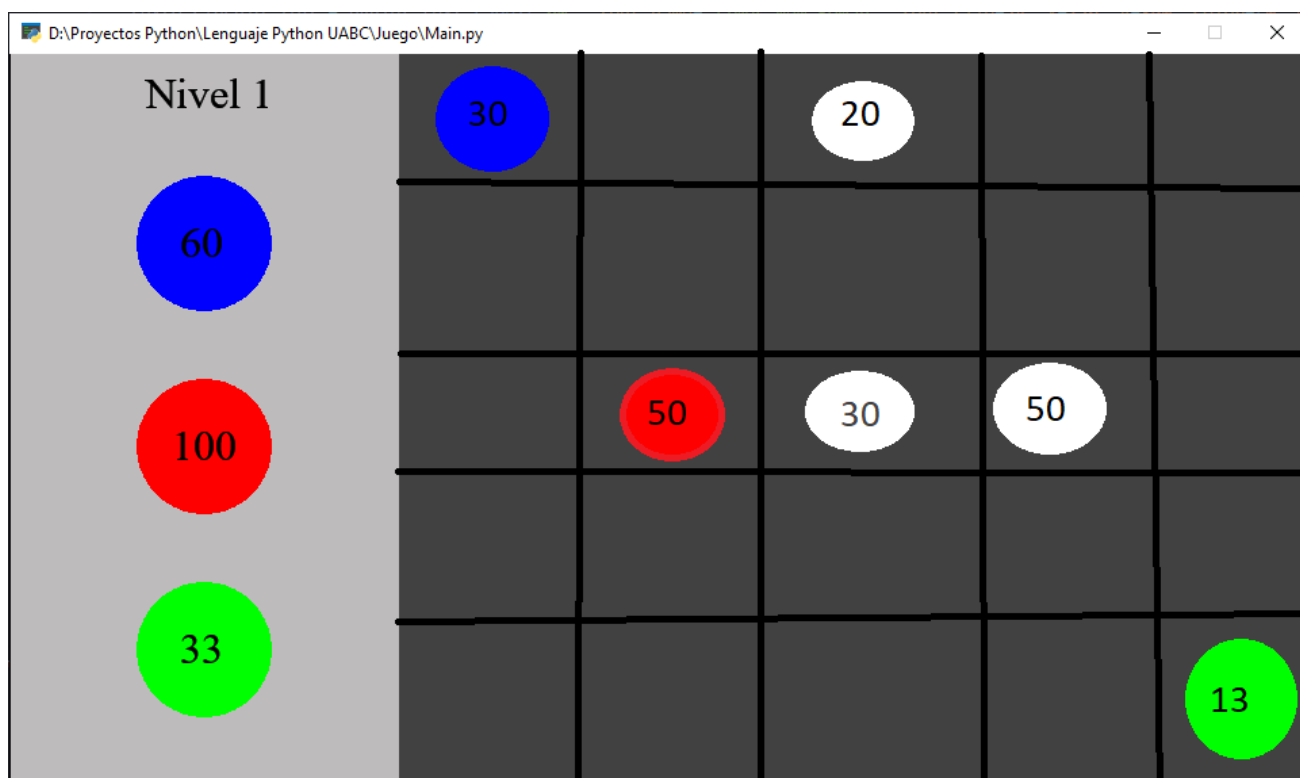
El juego básicamente consiste en niveles en los que el niño tiene que conectar las líneas con el valor correspondiente para que le dé el resultado indicado, el primer nivel serán sumas, el segundo restas, el tercero multiplicaciones, el cuarto divisiones, el quinto potencias y el sexto raíces, los niveles serán seguidos y por cada intento que se realice tendrá su contador de segundos para ver en cuánto tiempo se hacen los 6 niveles.

## Plan de desarrollo:

1. Investigación y diseño: Se investigaron diferentes tipos de juegos lúdicos y se hizo el primer bosquejo del juego y sus mecánicas.
2. Programación: El juego se programará en Python utilizando la librería Pyglet como principal para el diseño.
3. Pruebas y ajustes: Una vez realizada la primera beta del juego pasará por una fase de pruebas para descubrir posibles bugs y solucionar problemas.
4. Lanzamiento: Una vez pasada la fase de pruebas el juego será lanzado.

## Pantallas ejemplo:





## **Conclusiones:**

Con este juego esperamos que los niños puedan empezar a desarrollar habilidades matemáticas un poquito más avanzadas y que puedan divertirse mientras aprenden con los diferentes niveles que tendrá el juego.

## **Bibliografía:**

*Pyglet Documentation — Pyglet V2.0.10.* (s. f.).

<https://pyglet.readthedocs.io/en/latest/>