

# **Propuesta de juego educativo sobre resolución de problemas**

**Adivina, Adivinador**

## **Equipo de desarrollo:**

- Misael Antonio Corral Abris

## **Resumen:**

Dentro de este juego educativo se busca enseñar a los niños y jóvenes estudiantes a poder resolver problemas de búsqueda de palabras para que de esta manera se pueda desarrollar sobre el pensamiento cognitivo, de manera interactiva y mediante personajes que sean atractivos para los niños, en este caso se trata del personaje o universo de Batman.

## **Objetivos del juego:**

- Enseñar sobre el concepto de pensamiento cognitivo
- Apoyar a los niños a tratar de aprender a la resolución de problemas
- Divertir y entretener a los niños con distintos colores y personajes.

## **Características del juego:**

- Diseño colorido para los niños.
- El juego contendrá cierta cantidad de niveles para que demuestren en cada nivel mas destreza para resolver el problema.
- Cada nivel del juego es un poco más difícil que el anterior pero no imposible para que el juego que esta pensado para niños, se pueda avanzar sin problemas.
- El juego contendrá vidas, un rango donde se tenga las posibilidades de poder fallar, pero con las vidas se pueda rectificar las decisiones tomadas por el usuario.
- El juego será creado por la librería de Pygame para poder implementar gráficos, sonidos y música.

## **Mecánicas del juego:**

El juego consiste en que al jugador se le presentará algunas palabras con las letras mal ordenadas, por lo que el usuario podrá escribir la palabra que crea correcta, de ser así pasará y obtendrá una nueva pregunta, de ser una respuesta errónea, perderá una vida, en caso de perder 5 vidas, habrá perdido el videojuego. El juego consta de 2 niveles de distinta dificultad, (básico e intermedio), en el cual cada nivel cuenta con 5 palabras que tendrá que ordenar para superar el nivel, Cuando logre completar los 2 niveles, el usuario habrá completado el videojuego y será un ganador.

## **Plan de desarrollo:**

- Investigación sobre la librería Pygame para desarrollar los conocimientos para hacer ventanas, gráficos, etc.
- Programación en Python utilizando las diversas habilidades obtenidas durante el curso de Python.
- Se realizarán las pruebas necesarias y también los ajustes que se tendrán que hacer para que el juego funcione de la mejor manera posible.
- Se presentará el juego durante el tiempo indicado por el docente.