**Aplicación de la metodología**

La metodología **SECMALI** (Situación, Especificación, Construcción, Modelado, Aplicación, Liberación, Inspección) será la base estructural para el desarrollo del videojuego educativo, permitiendo una organización clara y progresiva del proyecto. En la etapa de **Situación**, se identifican las necesidades pedagógicas y tecnológicas del entorno, planteando el videojuego como una solución innovadora para evaluar el aprendizaje de forma lúdica. En la **Especificación**, se definen los requerimientos técnicos y funcionales del sistema, tales como el diseño del mapa, las mecánicas de exploración, la interfaz de usuario y el enfrentamiento con el jefe final.

Durante la fase de **Construcción**, el equipo desarrollará la arquitectura técnica y funcional del videojuego, integrando el backend para la persistencia de datos y el frontend con estética pixel art. Se crearán funcionalidades como el sistema de preguntas por niveles, la recolección de ítems, y la evaluación progresiva en el combate con el maestro. En **Modelado**, se validarán las interacciones mediante prototipos y pruebas de usabilidad, ajustando elementos gráficos, mecánicas de juego y la dificultad de las preguntas para asegurar una experiencia significativa y adaptada a los objetivos educativos.

Finalmente, en las etapas de **Aplicación**, **Liberación** e **Inspección**, se realizará el despliegue del videojuego en entornos controlados, permitiendo a docentes y estudiantes probar el sistema. Se recogerán retroalimentaciones para refinar el producto antes de su liberación oficial. La fase de **Inspección** permitirá evaluar la eficacia del videojuego como herramienta de aprendizaje, mediante indicadores como la motivación del estudiante, el rendimiento académico y la facilidad de uso, asegurando que el software cumpla tanto con los objetivos pedagógicos como técnicos establecidos.