



INSTITUCIÓN: INSTITUTO 9 DE JULIO

CARRERA: TECNICATURA EN DESARROLLO DE SOFTWARE

CURSO: 1ER AÑO

PROYECTO: JUEGO DE CONOCIMIENTOS DIRIGIDO A UN 1ER AÑO DE LA TECNICATURA EN DESARROLLO DE SOFTWARE.

AUTORES:

- Prof. Claudia E Sandez
- Prof. Dario Romero

COLABORADORES:

- Prof. Hilda Motok
- Prof. María de los Ángeles Córdoba
- Prof. Emilio Flores
- Prof. Diego Gordillo

ALUMNO PROGRAMADOR: Joan Daniel Manzanares

PROBLEMA PLANTEADO: Se observa en el contexto educativo y ante el momento de pandemia que genera un aislamiento social obligatorio una falta de motivación para concentrarse en la enseñanza-aprendizaje en el Nivel Superior. Ante tal motivo se plantea el interrogante ¿cómo lograr el interés por conocer temas que hacen a la formación de la carrera?

HIPÓTESIS: Diseñar un modelo de juego de conocimientos a nivel superior

OBJETIVOS

- Adquirir conocimientos de programación
- Adquirir conocimientos sobre el contenido del juego
- Desarrollar destrezas y habilidades para la programación
- Diseñar un modelo de juego
- Trabajar la transversalidad de las materias de la carrera



METODOLOGÍA

Los procedimientos a seguir para lograr los objetivos fueron:

- Obtener los conocimientos sobre el lenguaje a utilizar para diseñar el modelo de Juego de Conocimientos a través de clases virtuales
- Realizar práctica sobre el uso de código del Lenguaje elegido en este caso Python, esto implica:
 - o Conocer el problema
 - o Planear la lógica
 - o Codificar el programa
 - o Aplicar el software elegido
 - o Probar el programa
 - o Publicar el programa en producción
 - o Mantenimiento el programa
- Revisión y debate continuamente
- Lograr el conocimiento sobre el contenido que tendrá el modelado de juego basado en la transversalidad de las materias de la carrera

NARRACIÓN SOBRE EL PROYECTO

En este año 2020 toda la educación se tuvo que adaptar a la nueva modalidad, la virtualidad, un verdadero desafío. Y sin bajar los brazos transitamos este año trabajando con nuestros alumnos día a día.

En este transitar, nuestros alumnos aceptaron el desafío de generar un Modelo de Juego de Conocimientos. Para lo cual se realizaron distintas etapas de avance y distintos modelos, de los cuales se elige el que presentamos en esta ocasión desarrollado por Joan Daniel Manzanares.

Se debe tener en cuenta que los conocimientos son de un 1er año de Tecnicatura en Desarrollo de Software.

A lo largo de este caminar no sólo hizo falta el aprendizaje de programación y su práctica sino el conocimiento de otras materias. Es decir que se logró un aprendizaje transversal que permitió el diseño del modelo de Juego de Conocimientos.

Este modelo es para ser ejecutado en "Consola".



Este diseño de Juego generó consolidación en conocimientos adquiridos, descubriendo destrezas y habilidades en los alumnos.

Esta experiencia tiene la finalidad de generar un incentivo en la adquisición de conocimientos en materias relacionadas con la carrera de la tecnicatura para futuros alumnos. Descubrir qué han aprendido jugando, genera un desafío personal de cada jugador/a. Es una forma de autoevaluarse en materias de 1er año de la carrera que se hace referencia.

Se tomaron de base 4 materias:

- Base de Datos
- Inglés
- Ciudadanía y espacio público
- Matemáticas

En el juego se hacen preguntas sobre el tema en la cual se debe elegir la opción correcta. En cada tema hay preguntas y opciones sobre las temáticas expuestas.

El modelado se realizó entre las materias Programación y Taller de programación.

Creemos que este proyecto sirve de base para generar futuros modelos de programación con visualización gráfica ya que el primer paso de programación es trabajar en un espacio de consola para fortalecer la práctica dura de los conocimientos de programación para luego pasar a un entorno web.

La experiencia permitió generar motivación, creatividad y despertar destrezas y habilidades en nuestros alumnos.

¡El éxito de nuestros alumnos es el nuestro como docentes!

Ejemplos de codificación con lenguaje Python para realizar el modelo de Juego de conocimientos



```
1 // Menú de opciones del Modelo del Juego de Conocimientos dirigido al
2 // Nivel Superior en 1er Año sobre la Tecnicatura en Desarrollo de Software.
3 // Autor: [Nombre del Autor]
4 // Fecha: [Fecha]
5 // Descripción: Este programa muestra un menú de opciones para elegir una materia.
6 // El usuario puede elegir entre 1-Matemáticas, 2-Ciudadanía y espacio público,
7 // 3-Base de datos, 4-Ingles. Si el usuario ingresa 0, el programa termina.
8 // Si el usuario ingresa un número no válido, se le muestra un mensaje de error.
9 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
10 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
11 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
12 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
13 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
14 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
15 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
16 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
17 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
18 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
19 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
20 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
21 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
22 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
23 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
24 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
25 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
26 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
27 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
28 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
29 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
30 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
31 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
32 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
33 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
34 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
35 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
36 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
37 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
38 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
39 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
40 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
41 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
42 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
43 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
44 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
45 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
46 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
47 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
48 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
49 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
50 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
51 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
52 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
53 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
54 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
55 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
56 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
57 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
58 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
59 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
60 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
61 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
62 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
63 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
64 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
65 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
66 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
67 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
68 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
69 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
70 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
71 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
72 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
73 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
74 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
75 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
76 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
77 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
78 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
79 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
80 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
81 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
82 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
83 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
84 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
85 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
86 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
87 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
88 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
89 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
90 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
91 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
92 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
93 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
94 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
95 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
96 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
97 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
98 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
99 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
100 // El programa se ejecuta en un bucle hasta que el usuario ingresa 0.
```

Diseño del Menú de opciones del Modelo del Juego de Conocimientos dirigido al Nivel Superior en 1er Año sobre la Tecnicatura en Desarrollo de Software.

```
=====
Menú
1-Matemáticas
2-Ciudadanía y espacio público
3-Base de datos
4-Ingles
Ingrese 0 para salir del programa

¡solo se pueden ingresar números para elegir una materia!
Elija una materia: |
```

Ejemplo de uno de los temas que puede elegir el Jugador/a para autoevaluarse

```
Ingresaste en matematicas
Temas:
1-Proposición
2-conjuntos

¡¡Solo se pueden ingresar letras al contestar las preguntas, si ingresa otro
caracter se considerara incorrecta su respuesta!!

Elija un tema: |
```

[LINK DEL VIDEO DE PRESENTACIÓN](#)