

**TRABAJO ESCRITO
PROGRAMACION DE JUEGOS**

**ERIKA VANNESSA MARTINEZ SUAZA
LAURA KATALINA ALFARO RAMOS
ROCIO CATALINA CARREÑO VALDERRAMA
1102**

FRANCISCO PINZÓN

**IED SAN JOSEMARIA ESCRIVA DE BALAGUER
TECNICA EN GESTIÓN EMPRESARIAL
CHIA – CUNDINAMARCA
2014**

Este trabajo es la idea de un juego basado en la definición de términos de programación. Esta herramienta facilita la comprensión tanto del juego como de su estructura y quienes conformaron el proyecto.

PALABRAS CLAVE

- **EDUCACION TECNOLOGICA:** es una disciplina dentro del quehacer educativo y también una actividad social centrada en el saber hacer que, a través del uso racional, organizado, planificado y creativo de los recursos materiales y la información, pretende familiarizar a los estudiantes con los conocimientos prácticos, orientados a las necesidades de la vida diaria e intenta dar respuesta a las necesidades y demandas sociales relativas a la producción, distribución y uso de bienes, procesos y servicios.
- **JUEGOS:** El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.
- **JUEGOS INFANTILES:** Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato

Equipo de trabajo

El equipo de trabajo está conformado por las siguientes estudiantes del grado 11º del Colegio San Josemaria Escrivá de Balaguer

- Rocio Carreño
- Erika Martínez
- Katalina Alfaro

Dimensión en el juego de algoritmos y pseudocódigo

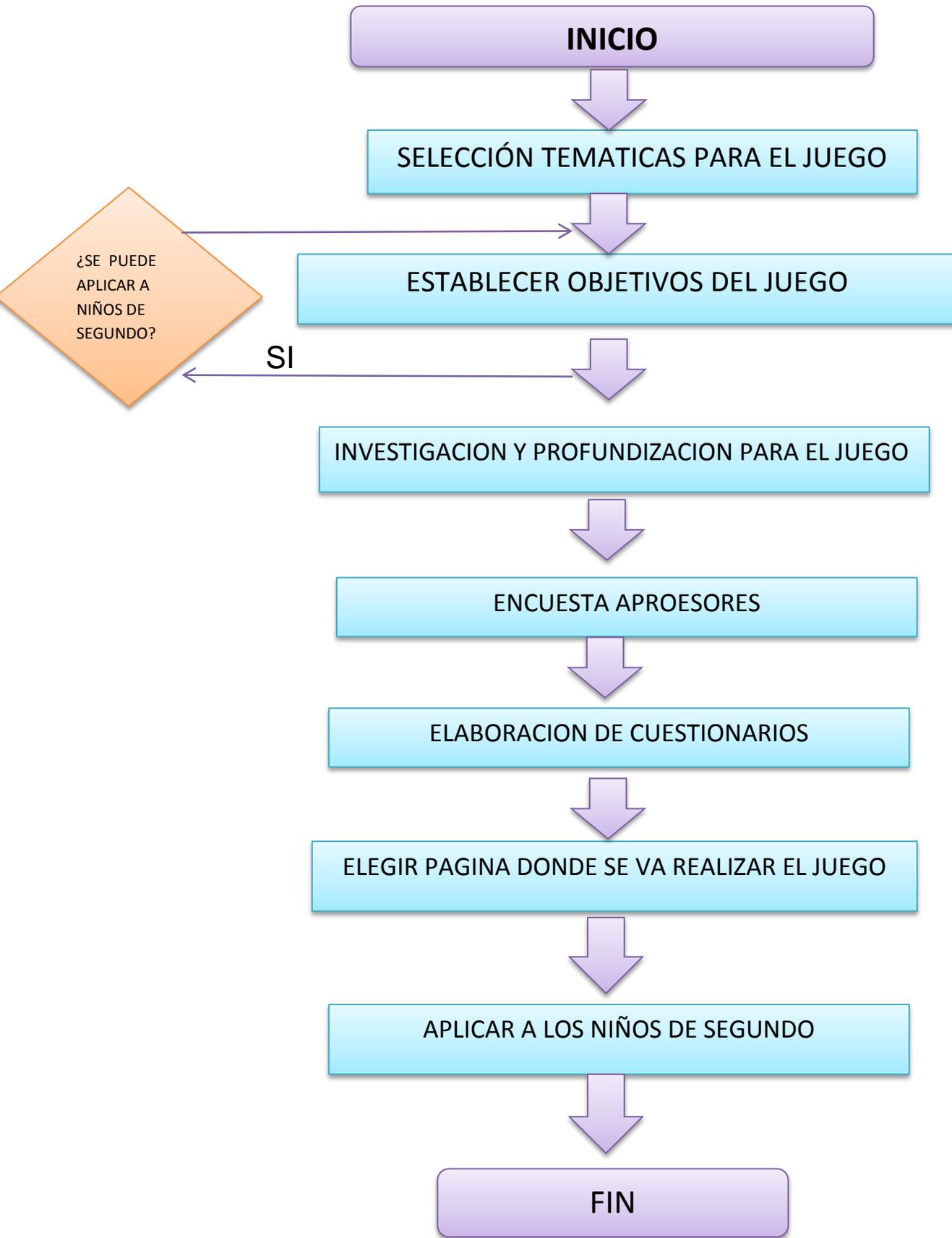
1. Matemática
2. Geometría
3. Biología

El juego será aplicado para niños de segundo de primaria y los temas a tratar serán de las materias básicas que se ven en este grado.

- a) Seleccionar la temática para el juego.
- b) Después de seleccionados los temas investigar.
- c) Consultar los temas que se van a aplicar a los cuestionarios a los docentes de segundo.
- d) Formular las preguntas de acuerdo a un vocabulario que no sea complicado para los estudiantes.
- e) Elegir la página donde se elaborara el juego.
- f) Aplicar a los niños.

Cuestionario

Las preguntas que se implementaran tendrán un vocabulario conocido para los niños, tendrán coherencia y varias opciones de respuesta.



ANEXOS

Video de consulta: http://www.youtube.com/watch?v=IL8m_0jg_Bg

