

EQUIPO DE TRABAJO

**LAURA RIAÑO
JULIE GONZÁLEZ
SEBASTIAN LARA**

**I.E.D SAN JOSEMARÍA ESCRIVÁ DE BALAGUER
TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
CHIA - CUNDINAMARCA
2014 – 1102**

EQUIPO DE TRABAJO

LAURA RIAÑO

JULIE GONZÁLEZ

SEBASTIAN LARA

DOCENTE: FRANCISCO PINZÓN

I.E.D SAN JOSEMARÍA ESCRIVÁ DE BALAGUER

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

CHIA - CUNDINAMARCA

2014 - 1102

RESUMEN

En el siguiente trabajo expondremos por quienes está compuesto nuestro equipo de trabajo del juego de la página web “carreras matemáticas”, también mencionaremos para qué clase de personas desarrollamos este juego, lo que encontraran en él, y que no lo vean las personas como algo solo de estudiar y eso sino que también lo encuentren muy entretenedor y divertido; también hacemos una explicación más detallada a través de un diagrama de flujo y por un pseudocódigo, solo esperamos que este juego hecho por nosotros sea del agrado de todos.

PALABRAS CLAVES

- Equipo de trabajo
- Página web.
- Diagrama de flujo.
- Pseudocódigo.

NUESTRO EQUIPO DE TRABAJO

Nuestro equipo de trabajo se compone de: Sebastián Lara, Laura Riaño, Julie González.

La dimensión y aplicación de logaritmos y pseudocódigos:

Nuestro proyecto de juego se basara en el área de matemáticas donde los niños podrán encontrar en tipo de niveles una carrera de carros donde ellos resolverán operaciones y si aciertan podrán continuar con el siguiente nivel.

Las operaciones matemáticas serán diseñadas para que los niños puedan resolverlas fácil mente pero con necesidad de pensar en lo que ya han visto en el colegio.

Grado de aplicación de logaritmos y pseudocódigos:

Este juego esta diseñad para todo público pero más que todo fue hecho para el uso de los niños de primaria ya que las operaciones son bastante fáciles pero no lo son tanto para los niños de los grados más superiores.

Cuestionario:

Ver la capacidad de análisis de los niños que tengan la oportunidad de jugar.

Observar la velocidad en que pueden desarrollar operaciones sin necesidad de ayudas externas como lápices o el profesor del área.

Objetivos:

- *Crear un juego el cual sea divertido para los niños.
- *Lograr llamar la atención de los jóvenes para que practiquen este juego y que por medio de este vayan ejercitando su mente de una manera diferente.
- *Cambiar los esquemas de que la matemática es monótona y aburrida.
- *Poder crear un juego en el cual sea divertido pero a la vez sea didáctico para los niños.
- *Hacer que los niños que tomen amor a las matemáticas.
- *Lograr que los niños en sus momentos libres utilicen este juego y así estarían aprovechando este tiempo libre.
- *Con este juego se mejorara la agilidad mental de los chicos.

Justificación:

Nosotros hacemos este trabajo para que vean que hay otras formas más divertidas de aprender, que podemos hacer cambiar la idea que tienen de la matemática (aburrida y difícil) Queremos que el niño al ver este juego se emocione y siga jugándolo, así ejercitaría su agilidad mental que con el tiempo les traerán muchas ventajas sobre los que no han jugado este juego.

Metodología:

Nuestro equipo de trabajo aun es joven por lo tanto sabemos que es lo que quiere un niño en un juego, por eso implementaremos muchos colores y dibujos divertidos con

el motivo de llamar la atención del pequeño, después de avanzar al nivel siguiente se darán unas palabras de ánimo para que el niño se sienta orgulloso y capaz de sí mismo.

Revisión Teórica:

El juego consistirá, como ya hemos dejado en claro sobre las matemáticas, será una carrera de autos que en cada semáforo habrá una pregunta matemática y entre más rápido responda la pregunta más rápido podrá pasar el semáforo a verde, continuar la carrera y ganarla.

Implementación del juego:

Nuestro juego se realizara inspirados en la matemática este juego tiene como fin lograra ganar una carrera de autos en la que se pasa de nivel respondiendo una pregunta matemática, este juego será hacho par a todo público es decir que las preguntas no serán muy complicadas pero tampoco muy obvias, utilizamos las matemáticas para este juego porque en cierta manera es un llamativo para una carrera de autos.

Programación del juego:

Para la programación de este juego vamos a implementar el programa RPG nacer para hacer las pruebas a niños de transición así podemos asegurarnos de que este juego verdaderamente está hecho para todos, ya que si un niño de tan solo 6 o 7 años lo puede realizar entonces lo puede hacer cualquier persona.

Implementación de sugerencias:

Este juego está diseñado para su uso y así mismo ustedes pueden hacerle los cambios que crean necesarios por medio de sugerencias y en cierto momento les damos la

oportunidad de que nos den su punto de vista y nos dejen sus sugerencias para hacer de este juego un espacio agradable para todos.

Diagrama de flujo:

Pseudocódigos:

Nuestro algoritmo (carreras matemáticas) se puede ejecutar en cualquier ordenador ya que cualquier persona puede tener acceso a este, podrán acceder a nuestra página web y desde allí ingresar a nuestro juego donde se podrán entretener con los diferentes niveles que

encontraran, en nuestro juego los alumnos o niños que ingresen interactuaran con el computador ya que van a desarrollar las diferentes operaciones que encontraran en los niveles.

ESTRUCTURA

Carreras matemáticas

CABECERA

Programa: Juego aplicativo sobre operaciones matemáticas.

Modulo: Matemáticas.

Tipo de datos: Operaciones de suma, resta, división, multiplicación, que puedan ser desarrollados por niños del grado sexto.

Entorno: BASE, ALTURA, AREA son números enteros.

Algoritmo: escribir “Introduzca la base y la altura”

Leer BASE, ALTURA

Calcular $AREA = BASE \times ALTURA$

Escribir “El área del rectángulo es” AREA

CUERPO

Inicio

Real: b, h, a

Imprime ("teclea la base")

Leer (b)

Imprime ("teclea la altura")

Leer (h)

$A = (b \cdot h) / 2$

Imprimir resultado

Fin