

*Universidad de San Carlos de Guatemala USAC.  
División de Ciencias de la Ingeniería.  
Centro Universitario de Occidente CUNOC.  
Teoría de Sistemas I  
Ing. Pedro*



<i><b>Estudiante</b></i>	<i><b>Carnet</b></i>	<i><b>id</b></i>
<i>Elvis Lizandro Aguilar Tax</i>	<i>201930304</i>	<i>7</i>
<i>Rudy Adolfo Pacheco Pacheco</i>	<i>201930220</i>	<i>9</i>
<i>Brayan Alexander Alonzo Quijivix</i>	<i>201931068</i>	<i>20</i>

***Pensamiento sistémico***

## **1. Objetivo:**

### **1.1 Generales**

- ❖ Facilitar juegos (gamificación), dinámicos y con temática de aprendizaje para niños, adolescentes y jóvenes
- ❖ Agrupar a usuarios (estudiantes) en aulas, siendo estos administrados por profesores
- ❖ Aportar y aumentar el aprendizaje de manera dinámica, divertidas, ordenada y competitiva
- ❖ Asignar valor o punteo al esfuerzo de los usuarios(Estudiantes)
- ❖ Facilitar un control de resultados de los jugadores, para la administración de sus puntos esto para el profesor

### **1.2 Específicos**

- ❖ Aumentar la capacidad de memorización, con el juego de memoria y categorías.
- ❖ Encontrar maneras óptimas de responder preguntas, siendo divertido y aprendiendo al mismo tiempo
- ❖ Ayudar con la intuición del usuario, en el juego comido, donde podrá cometer errores y así mismo recuperarse.
- ❖ Con la sopa de letras se mejora la habilidad de encontrar palabras relacionadas al tema de aprendizaje.

## **2. Elementos**

- ☐ Usuarios (profesores, estudiantes, visitantes)

- ☐ Juegos
- ☐ Punteos
- ☐ Aulas
- ☐ Comentarios y reacciones
- ☐ Información
- ☐ Notificaciones
- ☐ Rankings

### **3. Medio**

- ➔ Internet
- ➔ Navegador

### **4. Entradas**

- Usuarios (profesores, estudiantes, visitantes)
- Comentarios
- Temas para juegos
- Preguntas
- Respuestas
- Códigos para Aulas

### **5. Salidas**

- ★ Punteos
- ★ Rankings de punteos
- ★ Partidas de juegos creados
- ★ comentarios procesados
- ★ información guardada en la DB
- ★ juegos creados en base al Tema

## **6. Relaciones**

- El profesor crea juegos, aulas, asimismo podrá archivarlas.
- Estudiantes juega los juegos, ingresa a aulas
- Profesor podrá ver punteos o resultados de las partidas jugadas
- los usuarios podrán comentar y publicar información en el espacio del aula
- El Profesor aceptara o rechazara el ingreso a aulas.

## **7. Actividad**

- ❖ El visitante podrá probar los juegos, predeterminados y asimismo proceder a registrarse e iniciar sesión
- ❖ El profesor podrá crear aulas, espacios para que los alumnos se unan y tengan derecho a jugar los juegos creados por el profesor
- ❖ El alumno ingresará a una o varias aulas, donde podrá encontrar contenido y juegos, así mismo jugarlos y ver sus resultados obtenidos estos mismos son creados por su profesor.
- ❖ El profesor podrá ver resultados de los juegos.

- ❖ Archivar cursos, así mismo como eliminar estudiantes, el estudiante podrá darse de baja(salir del curso).