

Práctica Profesionalizante III - ISFT N° 151
Tecnicatura Superior en Análisis de Sistemas

Plantilla de propuestas proyectos (2025)

Autor/a:

Título	El siguiente, salas de juegos colaborativos.
Propósito	Fomentar el desarrollo de habilidades de lectoescritura, la imaginación y el trabajo en equipo mediante un juego online donde los alumnos crean cuentos colectivos de manera dinámica y en tiempo real.
Descripción breve	Es una aplicación (web?) donde cada jugador escribe una oración breve que se suma a la de sus compañeros para construir un cuento corto. La docente actúa como moderadora de la sala de juego, guiando el proceso creativo. El sistema fomenta el aprendizaje lúdico de la escritura, la estructuración de relatos y la creatividad individual/colectiva.
PON	<ul style="list-style-type: none">• Problema: La falta de herramientas digitales que combinen aprendizaje de la escritura con dinámicas de juego colaborativo para estudiantes de primaria.• Oportunidad: Transformar el proceso de aprender a leer y escribir en una experiencia interactiva y divertida que motive a los niños.• Necesidad: Una herramienta pedagógica y accesible para docentes que permita trabajar la lectoescritura, la imaginación, la ortografía y la creatividad en un entorno colaborativo.
Público destino	Estudiantes de nivel primario (con énfasis en los primeros ciclos), junto con docentes que actúan como moderadores y guías del aprendizaje.
Proyectos relacionados y/o existentes	Inspirado en la dinámica del “cadáver exquisito” y en juegos colaborativos online (como Gartic Phone), pero orientado específicamente a la escritura de cuentos cortos y con objetivos pedagógicos. Respecto a la existencia de algo similar, haciendo una búsqueda no se encontró nada parecido.
Viabilidad técnica	El desarrollo es posible con los conocimientos actuales. Se requiere la implementación de salas de juego y el uso de websockets para gestionar la participación en simultáneo y en tiempo real. La estructura se diseñará para permitir la integración de nuevos juegos en el futuro, tomando este primer prototipo como base.
Viabilidad comercial	Existe un mercado potencial en instituciones educativas y docentes que busquen innovar con herramientas digitales para trabajar la escritura. Puede iniciarse como proyecto gratuito y luego evolucionar hacia una versión con recursos adicionales, expansión a aplicaciones móviles o integración en plataformas educativas.
Casos de uso	Creación de sala de juego <ul style="list-style-type: none">• El docente crea una sala especificando:<ul style="list-style-type: none">○ Nombre de la sala.

- Cantidad de estudiantes participantes.
- Número de cuentos en simultáneo que se van a generar (ejemplo: 3 cuentos en paralelo para una clase de 20 alumnos).
- Reglas de la partida (turnos, tiempo límite (si lo hay), rondas, apartado a extender ya que no se me ocurrieron más).
- El sistema genera un **código único de sala** que los estudiantes utilizan para unirse.

Ingreso a sala de juego (estudiantes)

- Los estudiantes acceden a la sala con el código proporcionado.
- Se les asigna automáticamente a un **cuento inicial** o pueden elegir en cuál comenzar, dependiendo de la configuración de la docente.
- Cada estudiante recibe un identificador único en la sala.

Inicio de múltiples cuentos en simultáneo

- Cada cuento inicia con una oración escrita por distintos estudiantes (según asignación automática o elección del docente).
- Todos los cuentos comienzan a circular entre los alumnos:
 - El estudiante recibe la última oración escrita de un cuento.
 - Debe escribir la siguiente oración para continuar la historia.
 - El cuento se pasa automáticamente al siguiente estudiante.
- Así, en cada turno, todos los estudiantes aportan a un cuento distinto, y todos los cuentos avanzan en paralelo.

Moderación en tiempo real (docente)

- El docente ve en su panel:
 - El progreso de cada cuento en paralelo.
 - Qué estudiante está escribiendo en cada momento.
- Puede:
 - Eliminar o corregir una oración inapropiada.
 - Pausar o finalizar un cuento en particular sin afectar a los demás.

Finalización de cuentos

- Cuando un cuento alcanza el número de rondas establecido o la docente lo decide, el cuento se da por terminado.
- Los cuentos terminados pueden leerse en pantalla, proyectarse para toda la clase o exportarse como material.

Gestión de biblioteca de cuentos

- Cada cuento terminado se guarda con los siguientes datos:
 - Título del cuento (definido por votación o por la docente).
 - Sala en la que se generó.
 - Fecha y lista de participantes.
- Los cuentos pueden organizarse en una biblioteca digital para uso pedagógico posterior.

	<p>Gamificación y votación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez finalizados, los estudiantes pueden votar: <ul style="list-style-type: none"> ◦ El cuento más divertido/creativo. ◦ La mejor oración de la ronda. • Se otorgan puntos o insignias simbólicas para motivar la participación. (el docente puede prescindir de esta función)
Expectativas	<p>-Sumar otro tipo de juegos, además del inicial (ahorcado por ejemplo, juegos orientados a otras materias como matemática, "Preguntados", o similares), o modalidades para un mismo juego.</p> <p>- Integración con IA para ilustraciones automáticas de los cuentos creados</p> <p>-Sistema de logros/insignias o similares, por participación, creatividad o votación de los compañeros.</p>