

# Object-Oriented Programming

## Workshop#16

DATE: 17/06/2023

NRC: 9652

**Grupo 1 - Techware**

**Báez Gabriel**

**Calderón Jilmar**

**Calvache Gabriel**

**Casignia Diego**

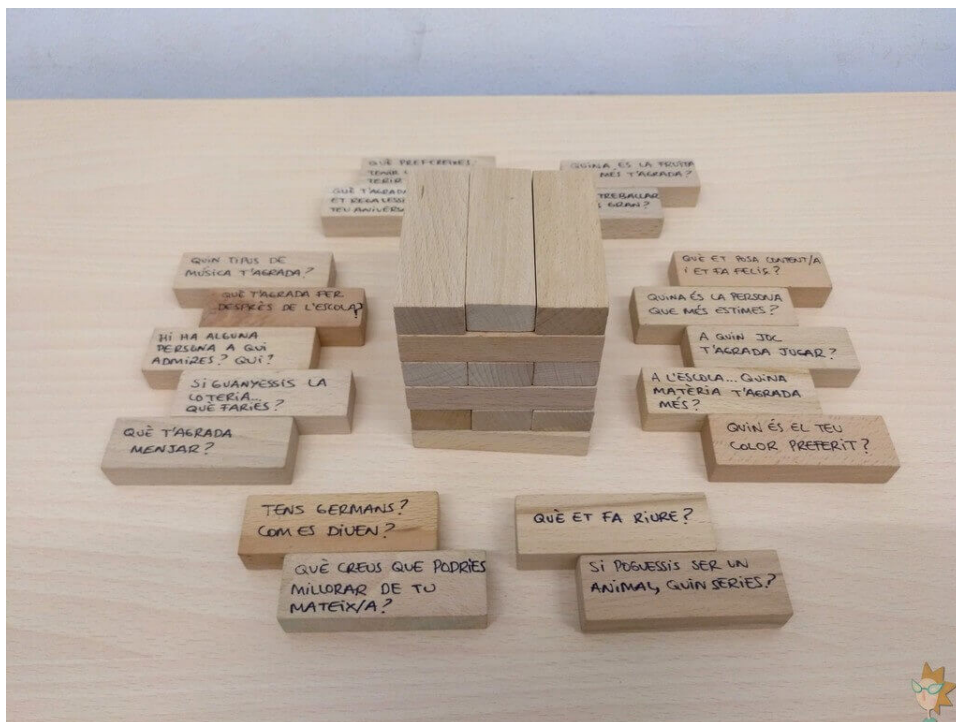
**Revienta el globo:** Un papel dentro de cada Globo el cual tendrá una pregunta relacionada con el EUR-ACE, y si responde bien se llevará un premio.

**Juego de memoria:** Con una baraja de cartas si aciertan dos de 3 iguales y responden una pregunta se llevarán un premio.

**Verdad o Castigo de preguntas:** Se realizará una pregunta relacionada con EUR-ACE si responden correctamente habrá un chocolate de premio, de lo contrario tendrán que realizar un reto determinada por una ruleta.

**Atina al vaso:** Primero debe responder Un resultado de aprendizaje - EUR-ACE de la carrera, luego lanzar una pelota a un vaso a distancia de aproximadamente a 1.5 metros de distancia y si acierta se lleva el premio.

**Jenga de preguntas:** Habrán preguntas en cada bloque del Jenga, deben retirar un bloque y responder la pregunta que se encuentre ahí. Si responden correctamente se llevan un dulce.



**Cedeño Rony**

**Grupo 2: BugBuster**

**Galarza Luis**

**Ludeña Edison**

**Miranda Alison**

**Juego de memoria con cartas:**

Cartas de juego de memoria con temática de EUR-ACE.- Se solicitará hacer pares de cartas que incluyen información relacionada con los elementos clave de la acreditación y los correspondientes elementos gráficos que componen el logo. Las preguntas que se realizarán una vez hecho los pares serán de las temáticas:

1. Nombres de competencias o habilidades: Incluimos los nombres de las competencias y/o habilidades específicas que se evalúan en el marco de la acreditación EUR-ACE. Por ejemplo, "Habilidades de comunicación", "Conocimientos técnicos", "Capacidad de trabajo en equipo", etc.
2. Descripciones de competencias: En lugar de solo los nombres, agregar una breve descripción de cada competencia en las cartas. Esto ayudará a los estudiantes a comprender mejor el significado de cada competencia y su importancia en el contexto de la acreditación.

3. Áreas de conocimiento: EUR-ACE abarca diferentes campos de estudio, representando esto en las cartas incluyendo nombres de áreas de conocimiento específicas, como "Ingeniería de Sistemas" o "Ingeniería en TI".
4. Siglas y logotipos: Averiguar si conocen las siglas de "EUR-ACE" y los logotipos asociados a la acreditación. Esto ayudará a reforzar la temática y a familiarizar a los estudiantes con la marca EUR-ACE.

Importante: La información que se puede incluir en cada carta es limitada, por lo que es importante que sea concisa y fácil de comprender. Además, las imágenes elegidas serán representativas de la información que se encuentra en cada carta para facilitar la asociación visual y la memoria del juego.

### **Grupo 3 The encoders**

**Moreno Paul**

**Paquel Juan**

**Ramos Javier**

**Rueda Juan**

#### **Juego de la Ruleta:**

**Juego de asociación de imágenes:** Muestra imágenes relacionadas con los resultados de cada carrera y pide a los estudiantes que las asocian con conceptos específicos.

Dardos y tiro al blanco: realizar un tiro al blanco donde es la malla se divide por puntos y colores que representan resultados de aprendizaje, otro los beneficios para el estudiante , otro los beneficios para la universidad y otro representa los beneficios para los docentes.

dependiendo a que parte del tiro al blanco lleguen

Tablero de preguntas.-Se realiza un tablero tipo juego de mesa donde en cada casilla se encuentra una respectiva pregunta sobre el EUR-ACE, cada estudiante elije una ficha y usa un dado para moverse, si acierta la pregunta se gana 1 punto el primero en llegar a 10 puntos se gana el premio.

Juegos de palabras: Crear juegos de palabras donde los participantes tengan que encontrar términos específicos

Crucigramas: Estos pueden servir para que los participantes puedan aprender sobre los principales o los más importantes conceptos

**Sanmartin Jose**

**2 verdades 1 Mentira:** El juego trata de escribir en una hoja 2 verdades sobre el tema y una mentira sobre el mismo el jugador deberá adivinar cuál es la mentira para ganar esto se puede hacer 5 rondas por jugador y cuando falle el jugador puede ser eliminado

### **Simbaña Michael**

Respuesta correcta o pastelazo: consiste en tener 2 jugadores donde ellos se harán preguntas previamente escritas sobre el EUR-ACE, donde al fallar deberán recibir un pastelazo por parte del otro concursante.

-

### **Tipan Oswaldo**

- Globos preguntones: Tenemos un grupo de globos pegados a una pancarta o cartulina, el jugador escoge su globo y lo tiene que reventar con un pareja. Dentro del globo estará la pregunta que debe responder para ganar y debe encontrar la respuesta en la sopa de letras.
- Seleccionar la respuesta correcta lanzando un disco hueco que debe encestar en un clavo para seleccionar la respuesta.



Algo así pero en palo más pequeño para más dificultad sisi

**Zurita Pablo**

- Carreras brillantes: se sitúan a los jugadores en la línea de inicio y cierta distancia .la línea de meta, se les hace preguntas en base al tema y el que responda correcto avanza un paso, el primero que llega a la meta gana
-