

TRIVIA DE CULTURA GENERAL

*Universidad Nacional de Loja,
Loja, Ecuador*

yahir.velasquez@unl.edu.ec

ronaldo.parra@unl.edu.ec

hector.guerrero@unl.edu.ec

rober.cabrera@unl.edu.ec

lenin.f.macas@unl.edu.ec

PROBLEMÁTICA

En el ámbito universitario, se observa una preocupante disminución del interés y una actitud apática por parte de los estudiantes hacia el aprendizaje de la cultura general. Esta falta de compromiso intelectual se ha visto acentuada por el uso indiscriminado y poco crítico de la tecnología, especialmente de las redes sociales, cuyos algoritmos priorizan contenidos de entretenimiento y escaso valor formativo. Al favorecer la viralización de noticias superficiales o incluso falsas, se reduce el acceso a información confiable y de calidad, afectando negativamente la construcción del conocimiento.

Esta situación obstaculiza de manera directa la formación integral de los estudiantes, ya que limita el desarrollo del pensamiento crítico, la capacidad de análisis y la comprensión de contextos históricos, sociales y culturales. Además, la escasa presencia de contenidos culturales en los programas académicos, sumada a la falta de estrategias pedagógicas innovadoras y motivacionales, agrava aún más esta problemática.

Como resultado, se está formando una generación de profesionales con importantes vacíos culturales, con dificultades para reflexionar y con poca preparación para afrontar los desafíos contemporáneos y futuros en un mundo cambiante y que demanda habilidades más allá de lo técnico o especializado.[1][2]

KEYWORDS:

General culture, Quiz games, Programming, Java

JUSTIFICACIÓN

Actualmente, el uso intensivo de dispositivos digitales ha facilitado el acceso inmediato a grandes volúmenes de información; sin embargo, esta facilidad ha traído consigo efectos adversos, como la disminución en la capacidad de concentración, memorización y pensamiento crítico. En muchos casos, los estudiantes tienden a consumir contenidos breves y poco profundos, lo que afecta su comprensión de temas fundamentales y limita su formación integral. Frente a esta realidad, se vuelve necesario promover estrategias educativas innovadoras que combinen tecnología y aprendizaje significativo.

Desarrollar una trivia de cultura general no solo representa una oportunidad para incentivar el interés por el conocimiento en diferentes áreas —como historia, ciencias, arte, literatura y actualidad, sino que también permite reforzar habilidades cognitivas mediante el juego y la competencia sana. No se trata simplemente de reunir preguntas y respuestas: este tipo de iniciativa exige una base de datos amplia, confiable y constantemente actualizada, que sea capaz de adaptarse al nivel de conocimiento de los usuarios y reflejar la diversidad cultural y educativa del entorno.

Este tipo de proyecto, por tanto, no solo plantea desafíos técnicos y creativos, sino también una valiosa oportunidad para reactivar el interés académico en contenidos culturales de forma dinámica, interactiva y significativa.

Objetivo General

Diseñar y desarrollar una trivia interactiva de cultura general como recurso educativo, mediante una experiencia lúdica y dinámica, promoviendo así el aprendizaje continuo y el entretenimiento educativo.

Objetivos Específicos

- Elaborar e implementar una trivia interactiva que incluya múltiples campos del saber.
- Incluir preguntas de cultura general para ayudar a los usuarios a aprender mientras juegan.
- Diseñar preguntas de diversas áreas de conocimiento.
- Evaluar el nivel de conocimientos sobre cultura general de los participantes de manera entretenida y educativa.
- Adaptar el contenido de la trivia a diferentes contextos culturales y niveles educativos.

**salir del sistema.
Fin**

Algoritmo

Inicio

1. Inicialización del sistema:

- Cargar la base de datos con preguntas y respuestas estructuradas.
- Organizar las preguntas según categorías temáticas (como Historia, Ciencia, Arte, entre otras) y niveles de dificultad (básico, intermedio y avanzado).
- Definir las variables de control necesarias: puntaje acumulado, tiempo de juego, cantidad de intentos y nivel actual del usuario.

2. Mostrar interfaz principal del sistema:

- Opción 1: Comenzar nueva partida de trivia.
- Opción 2: Consultar puntajes registrados previamente.
- Opción 3: Salir del programa.

3. En caso de iniciar una nueva partida:

- Solicitar el nombre del jugador.
- Permitir la selección de una categoría específica o un modo aleatorio.
- Establecer el nivel de dificultad o activar un sistema que lo ajuste dinámicamente según el desempeño del jugador.

4. Ejecución de la sesión de trivia (por ejemplo, 10 preguntas):

- Por cada pregunta:
 - Seleccionar aleatoriamente una pregunta de acuerdo con la categoría y dificultad seleccionadas.
 - Desplegar la pregunta junto con cuatro posibles respuestas.
 - Capturar la respuesta del usuario y verificar si es correcta.
 - Asignar puntaje conforme al nivel de dificultad de la pregunta.
 - Brindar retroalimentación inmediata sobre la respuesta.
 - Registrar datos estadísticos sobre el rendimiento (respuestas correctas e incorrectas, tiempo de respuesta, etc.).

5. Al finalizar la ronda:

- Calcular el puntaje final.
- Presentar un resumen de resultados: total de aciertos, rendimiento por categoría, tiempo total y nivel alcanzado.
- Almacenar los resultados en una base de datos o archivo local para su posterior consulta.

6. Solicitar al usuario si desea iniciar una nueva partida o

REFERENCIAS

- [1] “El desinterés escolar: en busca de un entendimiento”. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Accedido el 11 de mayo de 2025. [En línea]. Disponible: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/el-desinteres-escolar>
- [2] “La importancia de la cultura general en la educación universitaria - Artículos”. BuscaCarrera. Accedido el 11 de mayo de 2025. [En línea]. Disponible: <https://buscacarrera.com.co/contenido/articulo/la-importancia-de-la-cultura-general-en-la-educacion-universitaria>
- [3] Mobbyt. “Las trivias como recurso educativo: valor pedagógico, ventajas y desafíos”. LinkedIn: inicio de sesión o registro. Accedido el 11 de mayo de 2025. [En línea]. Disponible: <https://es.linkedin.com/pulse/las-trivias-como-recurso-educativo-valor-pedagogico-ventajas-y>
- [4] “La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel académico”: <https://rieoei.org/RIE/article/view/2532>
- [5] “Inteligencias múltiples”: https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872010000100005

Enlace de los videos.

Yahir Velásquez:

<https://drive.google.com/file/d/1tWEVM3O3Hv6f3uehgZ1YjqH58HZ3inuD/view?usp=sharing>

Héctor Guerreiro:

<https://drive.google.com/drive/folders/10rgbZiCsh0S41ZN7ZO-YcQ4fL2aIX7Be>

Ronaldo Parra:

<https://drive.google.com/file/d/1hXN8Co5Dq9y4CSvhBJOKfx2DrY7KtLWr/view?usp=drivesdk>

Javier Cabrera:

https://drive.google.com/drive/folders/1fpZ-GnRP_QLwwhFMBaDpCIuV-fsWsnJI?usp=drive_link

Fabricio Macas:

https://drive.google.com/file/d/1295GhIKv5_jJtk0xu5xlaDAvj7JH9Ztz/view

