

### PROYECTO CASA ABIERTA PROGRAMACIÓN Y BASE DE DATOS 2



#### Objetivo General:

Demostrar de manera interactiva y accesible los conceptos fundamentales de la Programación Orientada a Objetos (POO) a través de proyectos prácticos y ejemplos visuales.

#### Objetivos Específicos:

- ➔ Explicar los conceptos de clases, objetos, instancias, atributos y métodos de manera clara y concisa.
- ➔ Mostrar ejemplos prácticos de cómo la POO se aplica en la creación de programas y sistemas.
- ➔ Involucrar a los visitantes en actividades interactivas para que experimenten los principios de la POO.
- ➔ Fomentar el interés por la programación y la informática entre los visitantes.

#### Estrategia Didáctica:

- ➔ **Aprendizaje Basado en Proyectos:** Los estudiantes desarrollarán proyectos prácticos que demuestren los conceptos de la POO.
- ➔ **Aprendizaje Experiencial:** Se crearán actividades interactivas para que los visitantes experimenten los principios de la POO.
- ➔ **Aprendizaje Visual:** Se utilizarán diagramas, infografías y presentaciones para explicar los conceptos de la POO de manera visualmente atractiva.
- ➔ **Aprendizaje Colaborativo:** Los estudiantes trabajarán en equipos para desarrollar y presentar sus proyectos.

#### Actividades para la Casa Abierta:

##### 1. "Crea tu Propio Objeto":

- ➔ Una estación interactiva donde los visitantes pueden diseñar su propio objeto (por ejemplo, un personaje de videojuego) definiendo sus atributos (nombre, color, habilidades) y métodos (saltar, correr, atacar).
- ➔ Los estudiantes actuarán como facilitadores, explicando cómo estos conceptos se relacionan con las clases y objetos en la POO.