

Feria Departamental de Clubes de Ciencias

Categoría: Chajá

Equipo: Vale Cuatro

Integrantes:

- Jerónimo Sanabria
- Juan Geraldí
- Gonzalo Silveyra

1. Idea del Proyecto

El proyecto consiste en el desarrollo de una página web interactiva para **enseñar a jugar al truco uruguayo**, un juego de cartas tradicional que forma parte de la identidad cultural del país.

La motivación surgió en clase, cuando parte del grupo sabía jugar al truco y otra parte no. Esto llevó a pensar en una solución tecnológica que enseñe el juego de forma clara, visual y entretenida, preservando además un elemento de la cultura nacional.

2. Historia

El Truco Uruguayo es mucho más que un juego de cartas; es un pilar de la cultura nacional. Con raíces en el antiguo juego árabe "Truk" del siglo XV, fue introducido en el Río de la Plata por los españoles, donde se arraigó profundamente en la cultura gauchesca.

Con el tiempo, Uruguay desarrolló su propia variante, cuya característica más distintiva es la **"muestra"**: una carta que se revela al inicio de la mano y determina las de mayor valor. Esta regla única, junto a un juego propio de señas, le añade una profunda capa de estrategia y lo diferencia de otras versiones.

Se juega con una baraja española de 40 cartas y su esencia no reside solo en la suerte, sino en la combinación de astucia, memoria y la comunicación no verbal con el compañero.

Hoy, el Truco Uruguayo se transmite de generación en generación y es un protagonista infaltable en reuniones familiares, campeonatos y hasta plataformas digitales. Su vigencia lo consolida como una parte esencial del patrimonio cultural intangible del país, un ritual de complicidad y picaresca criolla.

3. Objetivos del Proyecto

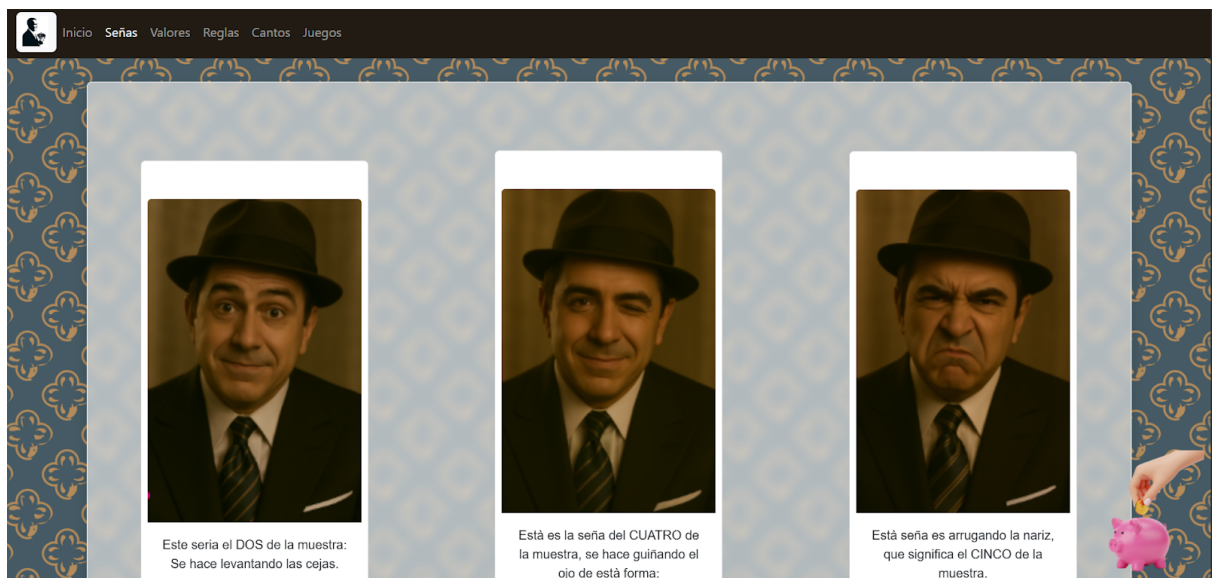
- **Objetivo general:** Desarrollar una página web educativa e interactiva para aprender el truco uruguayo.
- **Objetivos específicos:**
 - Explicar de forma visual las señas y su significado.
 - Describir el valor de las cartas, las reglas básicas y avanzadas.
 - Enseñar los distintos cantos que se usan durante la partida.
 - Incluir un apartado con juegos para practicar.

4. Contenido de la Página

La página web está dividida en los siguientes apartados:

1. Señas:

Contiene imágenes ilustradas de cada seña utilizada en el truco uruguayo, acompañadas de su descripción y significado.



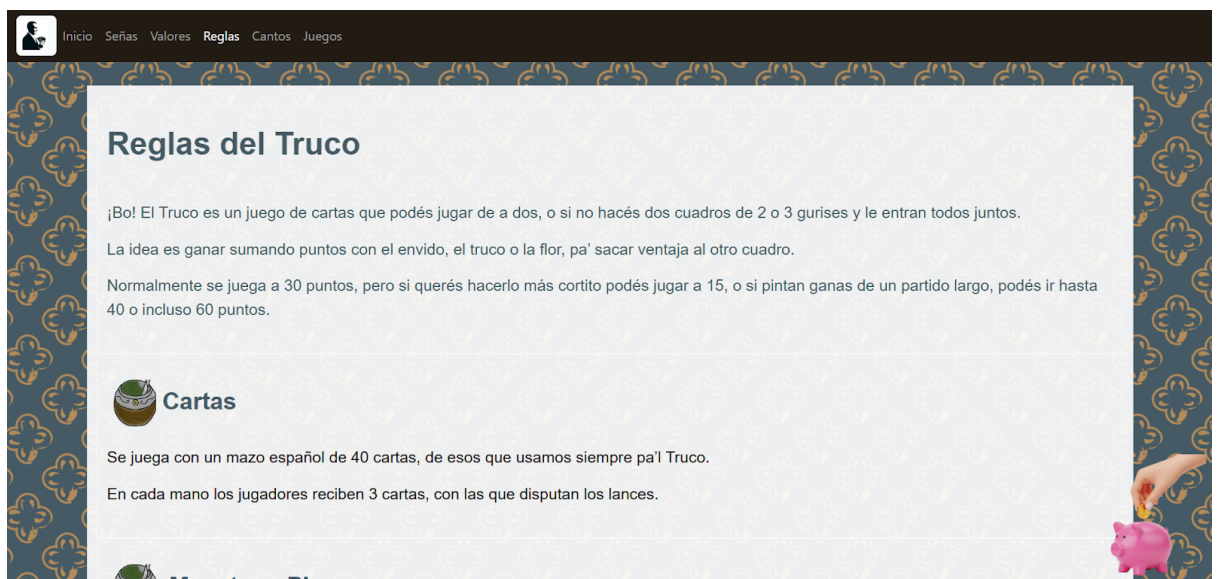
2. Valores:

Explica el orden jerárquico de las cartas, indicando cuáles tienen mayor valor en el juego.



2. Reglas:

Presenta las reglas básicas y avanzadas del truco uruguayo, con ejemplos.



3. Cantos:

Describe los cantos y frases utilizadas, así como su función en el desarrollo de la partida.

Cantos del Envido

El Envido se canta antes del Truco y se juega por puntos. Gana quien tiene la mejor combinación de dos cartas del mismo palo.

- **Envido** – Se inicia la apuesta por 2 puntos.
- **Real Envido** – Apuesta más alta por 3 puntos.
- **Falta Envido** – Si ganas, conseguís los puntos que le faltan al contrario para ganar la partida.

Respuestas posibles: Quiero, No quiero, subir con otro Envido, Real Envido o Falta Envido.

Cantos de la Flor

4. Juegos:

Apartado interactivo para practicar lo aprendido mediante ejercicios o minijuegos relacionados con el truco.

¿Son Buenas?
En este juego tienes que decir si tu carta es mayor o menor a la del rival.

¿Son flores?
En este juego debes decir si es flor o no.

Señas
Debes decir cual es la seña.

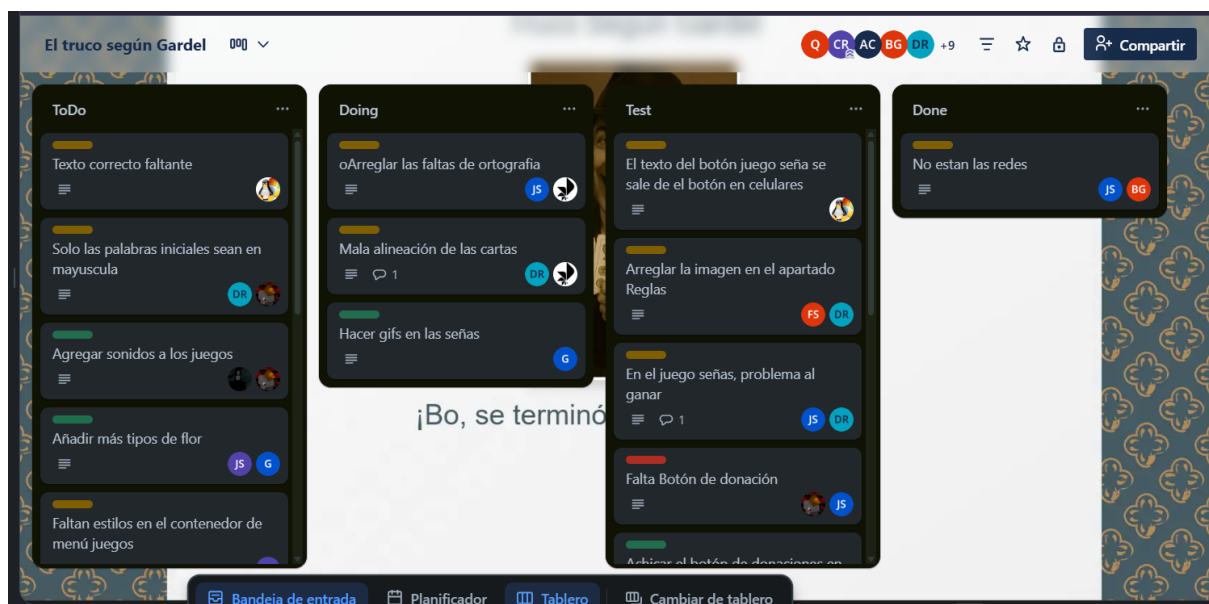
Navegación
Inicio
Señas
Valores
Reglas

Contacto y Redes
¡Seguinos en nuestras redes!

El Truco según Gardel
Truco según Gardel
Página realizada por los estudiantes de 3ro BT Informática

5. Metodología de Trabajo

Para la organización, el equipo utilizó **Trello**, asignando tareas y controlando el progreso del proyecto el funcionamiento es simple se crean las tareas a realizar en **ToDo** luego se les asigna un responsable el responsable mueve las tareas a **doing** cuando las está haciendo luego de esto cuando termina la tarea la mueve a **test** para esperar a que sea probada por otra persona antes de que se pase a **done** que sería que la tarea está finalizada .



Las imágenes y gráficos fueron realizados en **Krita** para darles un estilo claro y atractivo. El desarrollo se realizó con **HTML, CSS y JavaScript** en **Visual Studio Code**, y se realizaron pruebas en distintos navegadores.

6. Difusión del Proyecto

El proyecto fue presentado en **radio** y **Canal 8**, explicando su origen, objetivo y valor cultural.



Entrevista en la radio



Entrevista Canal 8

7. Herramientas Utilizadas

- **Trello** (gestión de tareas)
- **Krita** (creación de imágenes y gráficos)
- **Visual Studio Code** (programación)
- **HTML, CSS, JavaScript** (desarrollo web)