

Facultad de Ingeniería de Sistemas

Desarrollo de aplicaciones móviles

IMPLEMENTACIÓN DE UNA APP PARA LA MAYOR COMPRENSIÓN DE LA TABLA PERIÓDICA EN ALUMNOS DEL CURSO DE QUÍMICA

ALUMNO:

JEAN CARLOS ZAMUDIO LABÁN

DOCENTE:

JORGE CHICANA ASPAJO

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, muchos jóvenes estudiantes y universitarios pasan gran parte de su tiempo frente a sus ordenadores o teléfonos móviles, donde pueden realizar actividades como jugar en línea con sus amistades o en solitario. Por ello, sale a deslumbrar el Aprendizaje Basado en Videojuegos (ABJ), pues son recursos usados para que los interesados puedan aprender mientras se divierten o a los que les gusta repasar algún tema o curso. Estos sistemas pueden categorizarse en animaciones simples, simulaciones, entrenamiento asistido, aprendizaje basado en Web, tutores inteligentes (del inglés intelligent tutoring systems o ITS) y agentes pedagógicos.

A nivel general, hablando exclusivamente del curso de química, la base para aprender todos los temas es la Tabla Periódica, que muchas veces se le dificulta a los alumnos ya sea por variables como la falta de atención, poco interés o que muchas veces no encuentran el tiempo para practicar. Además, por experiencia de algunos estudiantes, muchos manifiestan que les ayudaría recordar y comprender el tema si tuvieran un sistema de evaluación externo al de su centro de estudios para repasar los temas vistos y ver en qué están fallando.

DESCRIPCION DEL PROYECTO

Nuestro aplicativo tiene como base principal ayudar a los usuarios de la app, mediante un test donde se realice preguntas de los elementos de la Tabla Periódica y que sirva en modo de práctica para que los estudiantes repasen y corrijan sus errores. Además de poder compartir sus resultados con sus amigos y divertirse en el proceso.

OBJETIVO DEL PROYECTO

- Desarrollar un aplicativo móvil para el aprendizaje de la Tabla Periódica.
- Orientar a los alumnos a buscar diferentes alternativas de repaso de temas de estudio

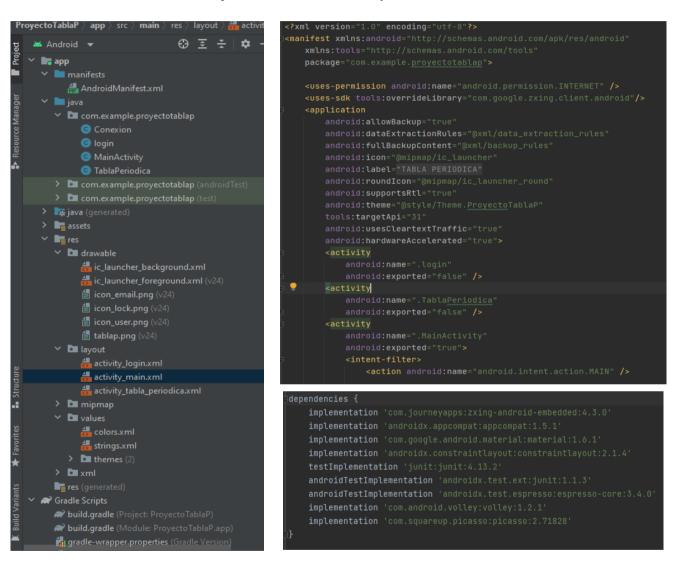
FUNCIONALIDADES DE LA APP

- Conexión a base de datos
- Uso de JSON para manejo de preguntas

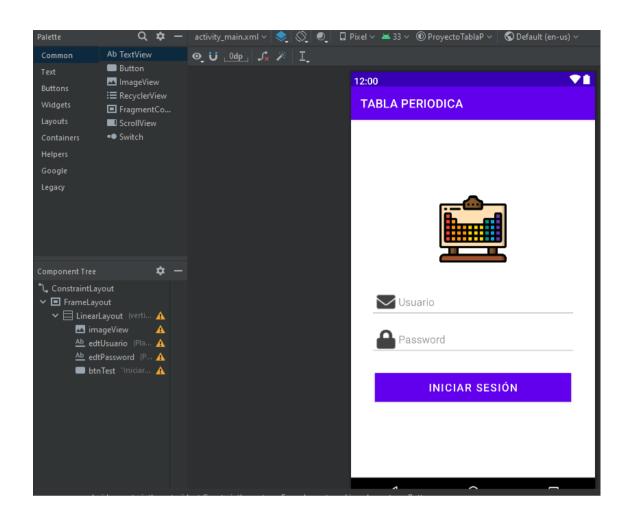
- Verificación de usuario
- Uso de librería PICASSO para colocar imágenes.
- Validación de Respuestas
- QR con información del usuario

DESARROLLO

Proyecto - Manifest - Dependencias



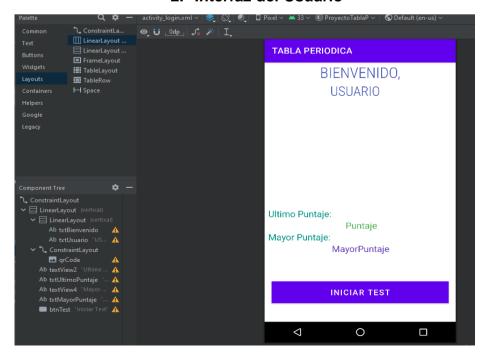
1. Inicio de Sesión



```
RequestQueue requestQueue = Volley.newRequestQueue( context: this);
    requestQueue.add(stringRequest);
}

public void guardarPreferencias() {
    SharedPreferences preferences = getSharedPreferences( name: "preferenciasLogin", Context.MODE_PRIVATE);
    SharedPreferences.Editor editor = preferences.edit();
    editor.putString( s: "nombre", usuario);
    editor.putString( s: "contra", password);
    editor.putBoolean( s: "session", b: true);
    editor.commit();
}
```

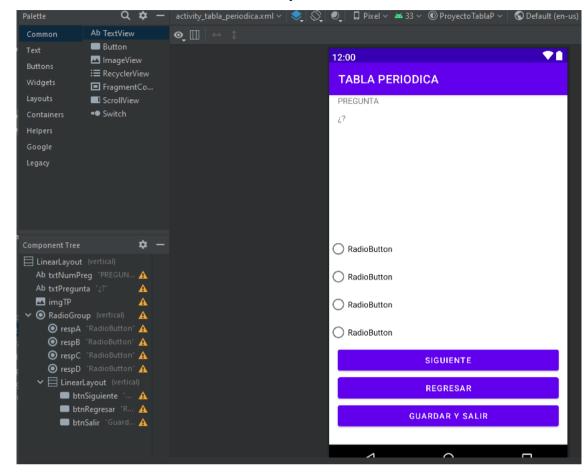
2. Interfaz del Usuario



```
Código:

| Jupport android.content.Carter; | Import android.content.Intent; | Import android.on.Import android.Indiget.ImageVize; | Import android.on.Import android.on.Indiget.Import android.on.Import android.o
```

3. Tabla periódica



Código:

JSON

```
"arrayPreguntas": [{
    "id_Pregunta": 1,
    "url": "https://i.imgur.com/jy0BVKL.jpg",
    "Pregunta": "H",
    "nespuesta": "Hidrogeno, 1",
    "opcion1": "Helio, 34",
    "opcion2": "Hidrogeno, 2",
    "opcion3": "Holmio, 17"
},

{
    "id_Pregunta": 2,
    "url": "https://i.imgur.com/8vJLPtv.jpg",
    "Pregunta": "Helio, 2",
    "opcion1": "Hierro, 45",
    "opcion1": "Hierro, 45",
    "opcion2": "Estaño, 2",
    "opcion3": "Hasio, 17"
},
{
    "id_Pregunta": 3,
    "url": "https://i.imgur.com/eCR9eUX.jpg",
    "Pregunta": "Li",
    "respuesta": "Litio, 3",
    "opcion2": "Estaño, 2",
    "opcion2": "Estaño, 2",
    "opcion2": "Estaño, 2",
    "opcion2": "Hasio, 17"
},
{
    "id_Pregunta": "Hasio, 17"
},
    "pregunta": "Hasio, 17"
},
    "pregunta": "Ba"
```



```
public class TablaPeriodica extends AppCompatActivity {
Button btnRetroceder, btnSiquiente, btnSalir;
ImageView cargarImagen;
public static final String nombres= "names";
 👱 @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_tabla_periodica);
       enlazarControles();
   private void enlazarControles() {
        btnRetroceder = (Button) findViewById(R.id.btnRegresar);
       btnSiguiente = (Button) findViewById(R.id.btnSiguiente);
       btnSalir = (Button) findViewById(R.id.btnSalir);
       respA = (RadioButton) findViewById(R.id.respA);
       respB = (RadioButton) findViewById(R.id.respB);
       respC = (RadioButton) findViewById(R.id.respC);
       respD = (RadioButton) findViewById(R.id.respD);
        preg = (TextView) findViewById(R.id.txtPregunta);
       numpreg = (TextView) findViewById(R.id.txtNumPreg);
       llenarResp(cont);
```

```
btnSalir.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
        insertarPuntaje( URL: "https://qyroidal-sessions.000webhostapp.com/puntaje.php");
    }
});
btnRetroceder.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {
        Intent i = new Intent( packageContext: TablaPeriodica.this, login.class);
        String usuario = getIntent().getStringExtra( name: "names");
        i.putExtra(login.nombres, usuario);
        startActivity(i);
    }
});
```

```
btnSiguiente.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View view) {

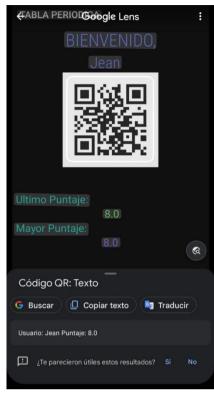
        if(respA.isChecked()){
            verificarRespuesta(cont, respA.getText().toString());
            check = true;
        } else if(respB.isChecked()) {
            verificarRespuesta(cont, respB.getText().toString());
            check = true;
        } check = true;
```

```
@Override
    protected Map<String, String> getParams() throws AuthFailureError {
        String usuario = getIntent().getStringExtra( name: "names");
        Map<String, String> parametros = new HashMap<String, String>();
        parametros.put( k: "nombre", usuario);
        parametros.put( k: "puntaje", String.valueOf(notaFinal));
        // parametros.put("contra", edtPassword.getText().toString());
        return parametros;
    }
};
RequestQueue requestQueue = Volley.newRequestQueue( context: this);
requestQueue.add(stringRequest);
}
```

INTERFAZ DEL USUARIO



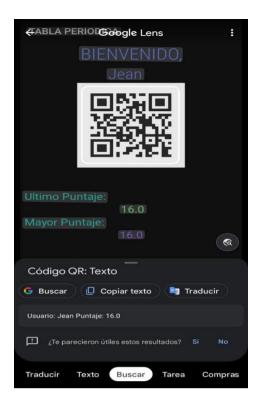












CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El ABJ (Aprendizaje Basado en Juego) es una metodología activa que nos permitirá obtener de los alumnos la mejor versión de sí mismos. Favoreciendo, como hemos dicho anteriormente, la adquisición de las competencias, que tan útiles les serán a los alumnos en su futuro.

Los sistemas de enseñanza pueden también incorporar algunos elementos que hacen de los videojuegos sistemas atrayentes y lúdicos que consiguen enganchar a los usuarios y mantener su atención durante horas

BIBLIOGRAFÍA

Martín, P. P. G., Calero, P. A. G., & Gómez-Martín, M. A. (2004). Aprendizaje basado en juegos. *Icono14*, 2(2), 1.