**De qué trata**

Una aplicación móvil tanto para profesores como para los alumnos que les permita tener el control de faltas y asistencias a clases. A los alumnos se les beneficia con incentivos por asistir a sus clases diarias y realizar actividades extras. A los profesores se les da el control sobre el estímulo que se le dará al alumno, por ejemplo, decimas extras sobre el examen final del parcial o sobre algún proyecto en clase, prácticas de laboratorio, etc. Además de tener un registro sobre las asistencias a las diversas clases que imparte, con esto el índice de asistencia se verá incrementado.

Esta aplicación pretende ahorrar el tiempo del pase de lista proyectando un código QR, el cual el alumno podrá capturar por medio de la aplicación y automáticamente pasar lista. Se tendrán diferentes códigos QR que se elegirán aleatoriamente.

**ACTIVIDADES**

**TEST**: Los test podrán ser elaborados por el profesor o se podrán poner los test predefinidos dentro de la aplicación. Estos serán de opción múltiple, estarán limitados a un tiempo, a cada alumno que esté realizando el test se le darán las mismas preguntas y las mismas opciones de respuesta, pero el orden de cada una de ellas será diferente. Al final del test tanto a los alumnos como a los profesores les aparecerá los resultados. En el caso del profesor verá el porcentaje total de los alumnos que aprobaron o no y los alumnos sólo verán sus propios resultados.

Los test ayudarán al profesor realizar unas preguntas sobre la clase que está dando, en algún momento ver el nivel de retención de los alumnos, los temas que no comprendieron bien, etc.

**Juegos didácticos para estimular la mente:**

Con éste tipo de juegos el alumno podrá ejercitar su mente antes o después de la clase para que pueda estar más atento o que se despeje la mente antes de ir a la siguiente clase.

Al profesor le será de ayuda ésta dinámica ya que el alumno estará más atento al comenzar la clase.

**Memorama:**

Será un juego de memoria con cartas que estén volteadas y se deben encontrar el par de cada carta, se registrará el tiempo que ha tardado en resolverlo y el número de veces que ha levantado una carta equivocada. Sólo se premiará a los primeros 3 alumnos con mejor tiempo y menor número de movimientos.

**Acomoda el código:**

Será un juego en el cuál deberás colocar los bloques de código en el orden correcto. El profesor podrá introducir un código en bloques.

**Equipos**.-

Si en algún momento el profesor requiere que los alumnos se coloquen en equipos habrá una dinámica que los colocará aleatoriamente y cada uno verá los nombres de sus compañeros. A los alumnos que no hayan asistido ese día no se le asignará un equipo.

Esto evitará el desorden a la hora de colocarlos en equipos y que en ese momento todos trabajen.

**Participación**:

El profesor podrá elegir a alumnos al azar para tener participaciones en clase.

El valor de las participaciones podrá elegirse desde los ajustes de la aplicación, al igual que todas las actividades.

INCENTIVOS PARA LOS ALUMNOS

El profesor tendrá la opción de configurar el tipo de incentivos que se le dará al alumno, escogiendo en primera estancia la actividad a puntuar, después se le asignará el puntaje y al final escogerá el rubro al cuál se le asignará la calificación como práctica de laboratorio, examen práctico, examen escrito, tarea, proyecto, etc…

ENTREVISTA

1. ¿Qué tipo de S.O es el que utiliza en el móvil Android o IOS?
2. ¿Qué funciones de las mencionadas le agradan? y ¿Por qué?
3. ¿Estaría cómodo si los alumnos sacan sus celulares durante las clases para realizar actividades con el celular?
4. ¿Cuánto tiempo de su clase estaría dispuesto a invertir en actividades con el móvil?
5. ¿Qué actividades realiza en clase?, es decir, a menudo requiere que se junten en equipos diferentes, hace cuestionarios, pide escanear códigos QR etc.
6. ¿Qué es lo que más importancia tiene en su clase?.

* Asistencia.
* Actividades en clase.
* Puntualidad.
* Tareas.
* Participación.
* Prácticas.
* Otra.

1. ¿Qué opina sobre las siguientes funciones en una aplicación móvil?

Colocar a los alumnos aleatoriamente en equipos.

Cuestionarios

Juegos didácticos. Memorama, Acomodar códigos revueltos.

1. Valoración de las actividades. ¿Qué actividades de las que proponemos para usted tendrían mayor puntaje?

* Preguntas
* Memorama
* Acomodar código
* Otro rubro como la puntualidad