

Encuesta Monitor

Está de acuerdo en usar jueces virtuales en clases de programación.

Cuál fue el juez que más le gusto de los usados en clase. porque

Qué fue lo que más le gusto

qué fue lo que menos le gusto

Por qué cree que esta herramienta beneficia a los profesores

Por qué cree que esta herramienta beneficia a los estudiantes.

Qué funcionalidades le gustaría que la herramienta tuviera en un futuro

Ordene de más útil a menos útil:

-medallas

-pistas

-tablero posiciones

-avatares

-comentarios

-otro

Cree que la herramienta le ayudo o beneficio en sus labores como monitor en :

Creación de problemas

Por qué ?

Mirar información de los estudiantes

Por qué ?

Cuál cree que es el mayor aporte de Game-ludex ?

Cree ud útil hacer uso de la herramienta en clases de programación como:

Pensamiento

PC

Estructuras

Análisis de Algoritmos

Por qué ?

Respuesta :

¿Está de acuerdo en usar jueces virtuales en clases de programación?

Sí, me parece que este tipo de herramientas anima a los estudiantes a practicar fuera de las horas presenciales de clase. Adicionalmente ayuda a los profesores a hacer seguimiento del desempeño de los estudiantes en la clase de una forma objetiva.

¿Cuál fue el juez que más le gusto de los usados en clase? ¿Por qué?

El que más me gustó fue Game-ludex. Los demás jueces usados no están pensados como herramientas para clases de programación, sino para competencias de programación. A diferencia de los demás jueces utilizados, este permite crear varios casos de prueba para cada ejercicios, así es posible crear casos de diferentes dificultades lo cual ayuda a no desmotivar a los estudiantes y a hacer un mejor seguimiento por parte de los profesores. En otros jueces únicamente hay respuesta incorrecta o correcta y generalmente cuando se está comenzando hay muchos errores pequeños que no se han tenido en cuenta y esto hace que todo el ejercicio este mal, por el contrario el juez Game-ludex da un porcentaje del ejercicio dependiendo de cuántos casos correctos pasó el programa.

Otra propiedad del juez que me parece que hace que se destaque con respecto a los otros, es el modelo de gamification que utiliza para motivar a los estudiantes dando pistas medallas y avatares y permitiendo crear comentarios y ver tablas de posiciones.

¿Qué fue lo que más le gusto?

Como monitor me parece que este juez es muy útil en el momento de solucionar dudas a los estudiantes o ayudarlos en cualquier problema que se les presente dado que el juez permite ver de forma intuitiva y sencilla las soluciones de los estudiantes. Se puede ver el código enviado así como, por cada caso, el contraste de la salida de la solución enviada y la solución esperada resaltando las diferencias.

¿Qué fue lo que menos le gusto?

No me gusta la forma en que se informa que se ha ganado un logro, únicamente sale un letrero pequeño en la parte superior, muchas veces el usuario no se da cuenta en el momento en el que se alcanza un logro. Siendo un sistema pensado en gamification esto debería tener mucha mayor importancia en el sistema.

¿Por qué cree que esta herramienta beneficia a los profesores?

Me parece que esta herramienta beneficia mucho a los profesores. Por un lado permite que los profesores tengan control sobre los ejercicios utilizados, creando casos de diferentes dificultades y por medio de los requisitos también construir una ruta de trabajo para los estudiantes. Por otro lado ayuda a hacer seguimiento de los estudiantes viendo las

soluciones de los estudiantes con resultados de cada ejercicio como porcentajes de casos de prueba aceptados por ejercicio y porcentaje total del curso. Por esta misma razón puede ser una herramienta de ayuda para realizar valoraciones objetivas.

¿Por qué cree que esta herramienta beneficia a los estudiantes?

Creo que la herramienta fomenta el trabajo fuera de las horas de clase y en general me pareció que los estudiantes se motivaron a trabajar mucho más en los ejercicios cuando se comenzó a utilizar esta herramienta porque el modelo de gamification que maneja hace que sea divertido y no desmotiva a los estudiantes.

¿Qué funcionalidades le gustaría que la herramienta tuviera en un futuro?

Me gustaría que la herramienta fuera capaz de:

- Restringir el uso de algunas librerías hasta que sean desbloqueadas. Por ejemplo cuando se realicen determinado número de ejercicios de colas, se desbloquea la librería estándar de colas.
- Automatizar la revisión de código para encontrar posibles copias.
- Comprobar que el uso de memoria sea correcto dependiendo de los límites dados por el profesor.
- Que sea más explícito cuando un estudiante gana un logro.
- Generar más estadísticas sobre el desempeño de los estudiantes y los cursos para que los estudiantes conozcan su desempeño personal y los profesores puedan hacer un mejor seguimiento a los estudiantes.
- Generar casos para los ejercicios.

Ordene de más útil a menos útil:

- 3 - Medallas
- 2 - Pistas
- 5 - Tablero posiciones
- 1 - Avatares
- 4 - Comentarios
- otro

Cree que la herramienta le ayudo o beneficio en sus labores como monitor en:

-Creación de problemas

¿Por qué?

Sí, porque al crear problemas permite crear casos de prueba independientes asignando puntos a cada uno, poner reglas a los problemas, como requisitos de otros problemas o logros y crear pistas de forma fácil e intuitiva.

-Mirar información de los estudiantes

¿Por qué?

Si, este es uno de los aspectos que más me gustó del juez pues comparado con otros es muy sencillo revisar los resultados de los estudiantes, compararlos con el resultado esperado y mirar el código en línea.

¿Cuál cree que es el mayor aporte de Game-ludex?

Creo que el mayor aporte de este sistema es que se combina la idea de jueces virtuales que automatizan las tareas de comprobación de código con el concepto de gamification para ser utilizado como herramienta de apoyo en el contexto de las clases de programación.

Cree usted útil hacer uso de la herramienta en clases de programación como:

Pensamiento

PC

Estructuras

Análisis de Algoritmos

¿Por qué?

Sí, creo que todas las clases de programación deberían utilizar herramientas que ayudan, de forma automatizada, al profesor a hacer seguimiento de los estudiantes y poner calificaciones objetivas pues revisar código únicamente de forma manual no es práctico, se pueden cometer errores o pasar por alto errores. Adicionalmente una herramienta de este tipo motiva a los estudiantes a practicar por medio de la competencia, la comunicación y las discusiones sobre los problemas.