

CASO PROYECTO FINAL 2025-II

DESARROLLO APLICACIONES WEB [A y B]

Mg. Ing. Junior E. Cachay Maco

Desarrollar una plataforma que permita la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta por donde el profesor crea cuestionarios en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los participantes. Los alumnos eligen su nombre de usuario y contestan una serie de preguntas por medio de un dispositivo móvil. Existen 2 modos de juego: en grupo o individual. Las partidas de preguntas son accesibles por todos los usuarios de manera que pueden ser reutilizadas e incluso modificadas para garantizar el aprendizaje. Se puede modificar el tiempo de cuenta atrás, las posibles respuestas y se pueden añadir fotos o vídeos. Finalmente gana quien obtenga mayor puntuación.

Esta aplicación se engloba dentro del aprendizaje móvil electrónico (M-learning en inglés) y de la ludificación (Gamification en inglés), así como en Bring your own device, permitiendo al alumnado aprender por medio del juego pero fuera de un contexto lúdico. La idea es que el alumno aprenda jugando dentro del aula para que la experiencia de aprendizaje sea más motivadora.

Para crear una evaluación en la aplicación web, es necesario que el profesor se registre en la web. En ella, podrá crear cuestionarios nuevos, adaptándose así a las necesidades específicas del aula. Además, podrá disponer de un repositorio de cuestionarios creados y publicados en la web por otros usuarios. Una vez que ha creado el cuestionario ofrece a los alumnos un código PIN que les permite acceder al juego en otra página o ruta web a la que accederán desde sus dispositivos móviles.

Para empezar a jugar es tan sencillo como proyectar en clase las preguntas del concurso y los alumnos por medio de sus dispositivos móviles u ordenadores y contestar la opción que crean correcta. Al finalizar, cada alumno puede conocer su puntuación y se establece un ranking con las mismas. Esta puntuación dependerá de la cantidad de respuestas correctas, y también de la velocidad de respuesta. El papel del profesor pasa a un segundo plano, siendo los mismos alumnos los protagonistas de la sesión educativa. Las funciones del docente se reducen a ser un mero presentador del juego, presentar y explicar el funcionamiento de este; así como leer las preguntas y justificar las respuestas en caso necesario con la meta de aclarar posibles dudas. También el profesor puede establecer un sistema de recompensas para los mejores. La aplicación permite exportar los resultados a Excel o incluirlos en Google Drive, para que el profesor pueda disponer de los mismos para el proceso de evaluación.