
**SISTEMA CONFIGURABLE DE SOFTWARE -MÓVIL Y WEB - PARA
SOPORTAR EL USO DE TRIVIAS DE APRENDIZAJE EN UNA CLASE**

**SEBASTIÁN IGNACIO CERECERA LLANTÉN
INGENIERO CIVIL EN COMPUTACIÓN**

RESUMEN

Uno de los principales problemas a los que se enfrenta un docente es saber si sus estudiantes están aprendiendo y, en caso de no ser así, cuáles temáticas deben ser reforzadas. Este es un proceso costoso con pocas posibilidades de éxito si se tiene que hacer de manera individual. La ausencia de esta retroalimentación oportuna, retrasa el proceso de aprendizaje y puede provocar la desmotivación y eventual deserción de los estudiantes. En este trabajo se construyó un prototipo funcional de una aplicación móvil que permita responder trivias de aprendizaje en dispositivos móviles, acompañado de un sistema web para la construcción de estas trivias, y la recolección de la información estadística correspondiente. El sistema fue construido en lenguaje "CSharp", utilizando el framework "Visual Studio .Net". Los datos se almacenaron en la base de datos "MySql Workbench". La metodología utilizada para el desarrollo del software fue Scrum. Sin embargo, fue necesaria la preparación de documentos para poder realizar el desarrollo del proyecto. A esta etapa se le llamó concepción del proyecto. Para la evaluación de nuestro sistema se utilizó la "evaluación experimental", la cual consta de cuatro actividades claves como son: definición, diseño y planificación, implementación, análisis. Es importante destacar que la evaluación descrita fue ejecutada con el apoyo de los estudiantes del curso de "Metodologías de Software" de la carrera de Ingeniería Civil en Computación. Este proyecto se adjudicó la primera etapa del Sexto Concurso de Valorización de la Investigación en la Universidad (Fondef VIU) y el concurso interno de la Universidad de Talca "Atrévete a emprender".