

HERRAMIENTA GAMMING PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE DE SUBNETTING

PROBLEMA

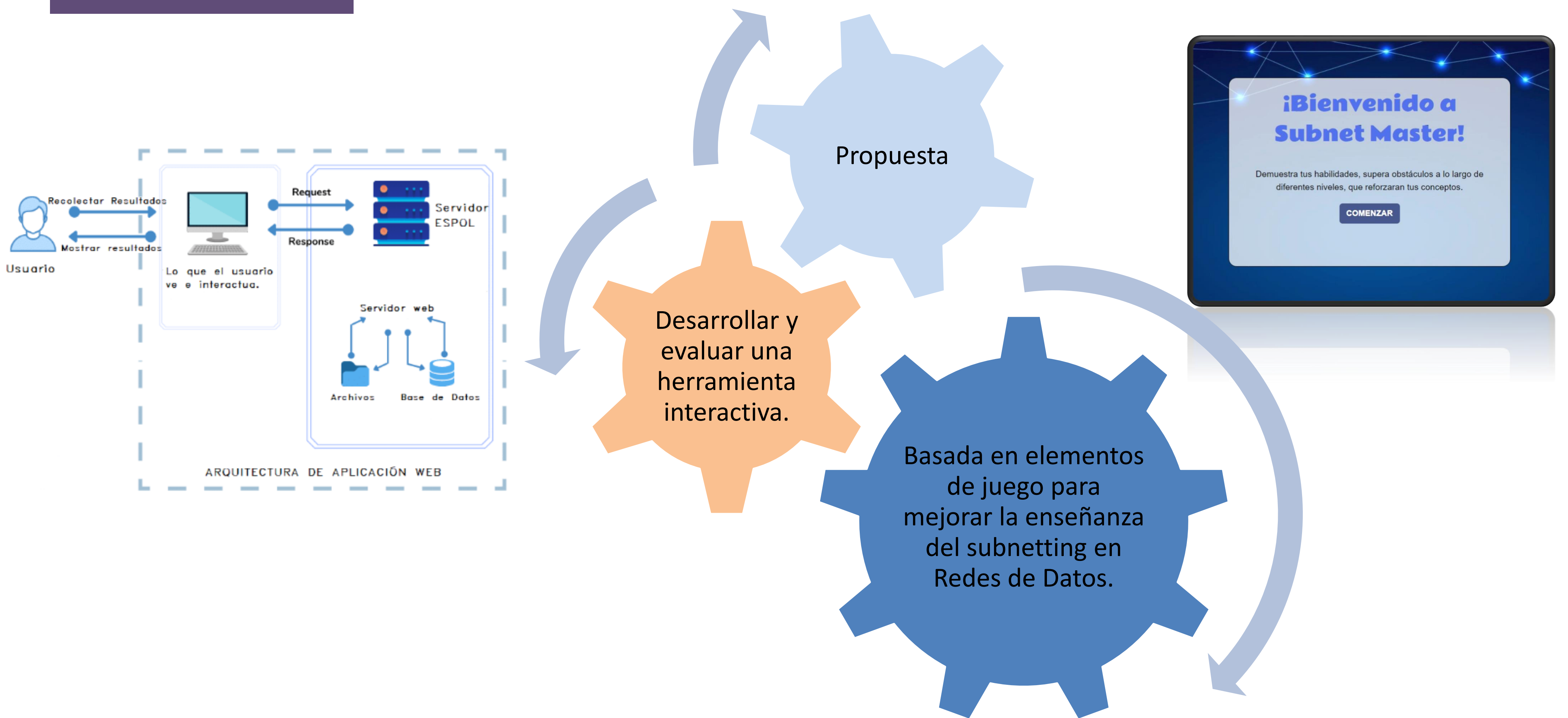
El subnetting, plantea desafíos educativos en Redes de Datos. Alumnos difieren en dominio: algunos entienden, otros luchan, causando desigualdad académica y comprensión incompleta de redes.



OBJETIVO GENERAL

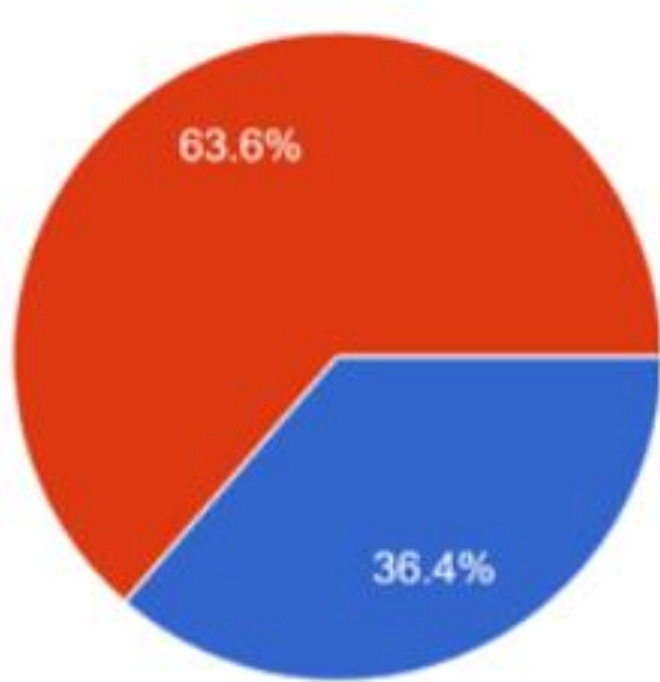
Desarrollar y evaluar una herramienta gaming para mejorar el aprendizaje de subnetting en la materia de Redes de Datos, incrementando la comprensión y aplicación práctica de los conceptos de subnetting por parte de los estudiantes.

PROPUESTA



RESULTADOS

¿Consideras que Subnet Master ha mejorado tu comprensión de los conceptos de subnetting?

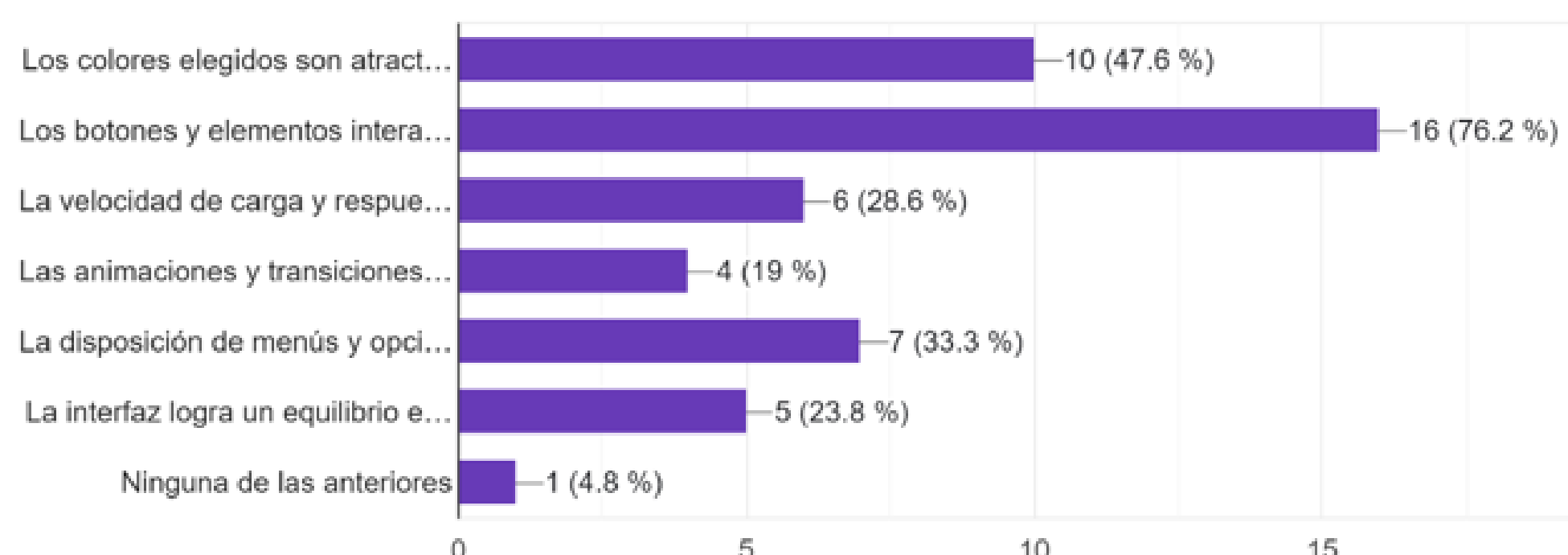


- Definitivamente sí
- Probablemente sí
- No estoy seguro(a)
- Probablemente no
- Definitivamente no

En el proceso de evaluación, se implementaron dos encuestas distintas. Los resultados reflejaron un alto nivel de satisfacción en ambos aspectos.

Esto confirma que el enfoque utilizado y las funcionalidades implementadas en la herramienta han sido adecuados para facilitar el aprendizaje y dominio de este tema práctico.

¿Qué aspectos específicos de la interfaz gráfica de nuestra aplicación te resultan más satisfactorios? (SATISFACTORIOS).



CONCLUSIONES

Subnet Master ha demostrado ser una herramienta efectiva para el fortalecimiento del aprendizaje de subnetting.

La interactividad y practicidad de nuestra herramienta ofrece una experiencia de aprendizaje atractiva y efectiva.

Las encuestas realizadas han dado resultados satisfactorios.

