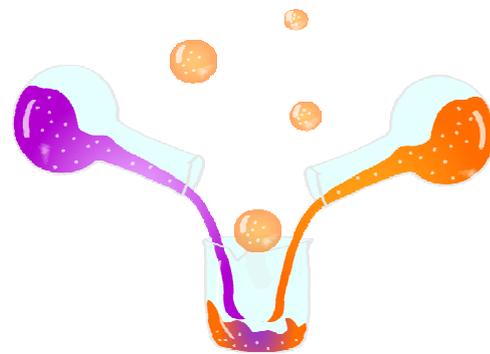


# Justificación



A los docentes de hoy en día se nos plantea un serio reto que con el paso de los años se va arraigando cada vez en nuestros alumnos: **la falta de motivación.**

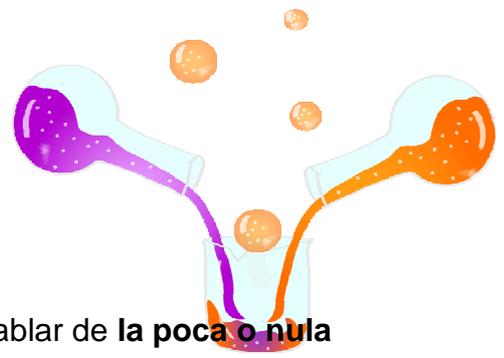
El modelo de enseñanza tan extendido y que durante tanto años, o al menos lo parecía, había dado tan buenos resultados parece que hoy en día ya no es la panacea. Estamos hablando de las **clases magistrales.**

Nuestros alumnos crecen en un mundo donde las **nuevas tecnologías** juegan y tienen un papel fundamental en su desarrollo: se comunican, buscan información de todo tipo, y todo ello de forma autónoma. ¿Por qué no plantearse crear herramientas de aprendizaje que aprovechen todo el potencial de las nuevas tecnologías y al mismo tiempo que a los alumnos les sea atractivo y fácil?

Aunando estas dos ideas llegamos a una conclusión muy clara y evidente: es posible mejorar la forma de aprender que tienen nuestros alumnos si conseguimos herramientas de enseñanza con un grado elevado de interactividad (a lo que ellos están acostumbrados), que presenten los contenidos de forma clara y progresiva, y que al mismo tiempo se puedan autoevaluar.

Vamos a desarrollar estas 3 ideas, puesto que son la base de la aplicación que aquí se presenta.





## La interactividad

En el sistema actual de clase es cada vez más común hablar de **la poca o nula participación** del alumnado en el desarrollo de la clase. Los alumnos están acostumbrados a manejar el ordenador o el móvil, a ser los protagonistas de su propia historia, y no les importa ni les cuesta nada aprender un nuevo juego, cómo funciona su nuevo móvil, o cosas que para muchos docentes nos resultaría incluso complicado.

Una herramienta de aprendizaje debe ser interactiva, de esta forma nos aseguramos de que el alumno va a estar con una predisposición mayor a la hora de trabajar con ella.

## La progresividad

Quizás no nos hayamos dado cuenta de la impresión que le causa al alumno abrir el libro y ver la explicación de un concepto que para él es totalmente nuevo.

El docente sólo con mirar el concepto, que obviamente le es muy fácil y sencillo, es capaz de estructurar en su mente los conceptos implícitos y la forma en que va a exponerlos.

¿Cómo solucionamos este problema? Mostrando los contenidos de forma progresiva, que pueda adaptarse a la capacidad de cada alumno. Es más, que sea el propio alumno el que dirija su propio aprendizaje, y que avance en los contenidos sólo cuando tenga claro en concepto anterior.

Para conseguir esto es necesario estructurar los contenidos de una **forma sistémica**, en nuestro caso todos los conceptos tienen: teoría, ejemplos y ejercicios.





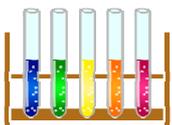
¿Cómo podemos ayudar al alumno a avanzar? Es muy sencillo. Hoy en día la red es una gran biblioteca de contenidos, podemos encontrar de todo, y por supuesto, infinidad de webs de aprendizaje. Ahora bien, si nos fijamos son pocas, las que permiten conducir al alumno en su proceso de aprendizaje. Se trata de cambiar la navegación para el acceso de los contenidos. Es muy sencillo de entender y de conseguir si al navegante sólo se le permite acceder a un único contenido, al que sucede al contenido estudiado. De esta forma estamos ayudando muchísimo a que el proceso de aprendizaje se realice de una forma progresiva y correctamente secuenciada.

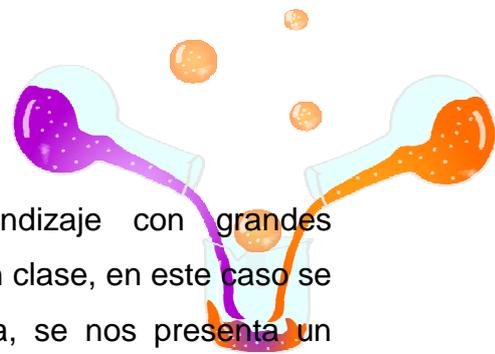
### La autoevaluación

A los docentes que impartimos clase en los institutos y colegios, se nos plantea un difícil problema: cómo evaluar de forma correcta y eficiente la adquisición de contenidos por parte de nuestros alumnos. Y todavía más, cómo conseguir que el alumno sea consciente del grado de adquisición obtenida, así como cuáles han sido sus errores, los cuales deberá corregir para poder aprobar el día que se le plantee la prueba de evaluación.

Cuando un profesor está corrigiendo en la pizarra, se le hace muy complicado, porque es casi imposible, ir al nivel que el alumno es capaz de seguir. Si dos alumnos distintos han hecho un ejercicio mal, es fácil que cada alumno se haya equivocado en un aspecto distinto, pero por la propia marcha de la clase, los dos van a concluir que los tenían mal y poco más.

Es en este punto donde las herramientas de aprendizaje autoevaluativas tienen un papel fundamental en el proceso, puesto que permiten que cada individuo esté estudiando un contenido concreto y se le evalúe sobre lo que él acaba “teóricamente” de aprender.





Con todo esto, obtenemos un modelo de aprendizaje con grandes posibilidades. Si nos imaginamos a nuestros alumnos en clase, en este caso se hace indispensable disponer de un aula informatizada, se nos presenta un panorama muy interesante y muy favorecedor.

Por una parte, cada alumno va estudiando los conceptos de forma totalmente interactiva, irá avanzando en contenidos de una forma progresiva y dirigida, y al mismo tiempo sólo avanzará si en los ejercicios de evaluación lo demuestra (se autoevalúa).

Por otra parte, como cada alumno tiene unas capacidades concretas irá avanzando a un ritmo distinto con lo que conseguimos que cada alumno tenga un aprendizaje progresivo individual adaptado, imposible de alcanzar en un modelo de aula clásico.

