

ILA (Interactive Learning App)

Gustavo Adolfo Rivera, Daniel Callejas Tellez

I. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje ha sido un pilar fundamental de la educación, su importancia radica en el desarrollo de habilidades cognitivas de cada individuo y como se desenvuelve en la sociedad, el conocimiento de diversos temas se vuelve cada día más complejo pues el modelo de educación de nuestro país tiende a ser monótono y poco creativo, de este modo se plantea un método más abierto e interactivo para incentivar el interés por el estudio.

Se plantea el desarrollo de una aplicación de aprendizaje enfocado a la resolución de un problema, el sistema educativo antiguo, cada apartado de este documento describe el avance en distintas áreas hasta que su progreso sea total.

II. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA A RESOLVER

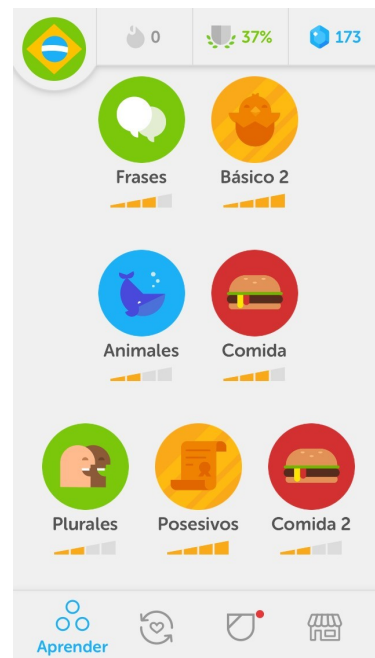
El desinterés hacia el aprendizaje es la problemática principal, estudiantes de bachillerato a nivel general se gradúan poco preparados para enfrentarse a pruebas de resolución de problemas además las aplicaciones de lógica son muy antiguas y poco didácticas sin mencionar lo desactualizadas en temas tecnológicos modernos.

Se busca incentivar el interés en adquirir conocimientos de cultura general, planteada la importancia de la educación, una aplicación que refuerce el interés hacia un tema en específico puede causar en cada usuario una motivación por aprender, el mejor método es enriquecer con diversos temas sin alejarse de lo divertido que puede ser usar una App didáctica.

III. ANTECEDENTES

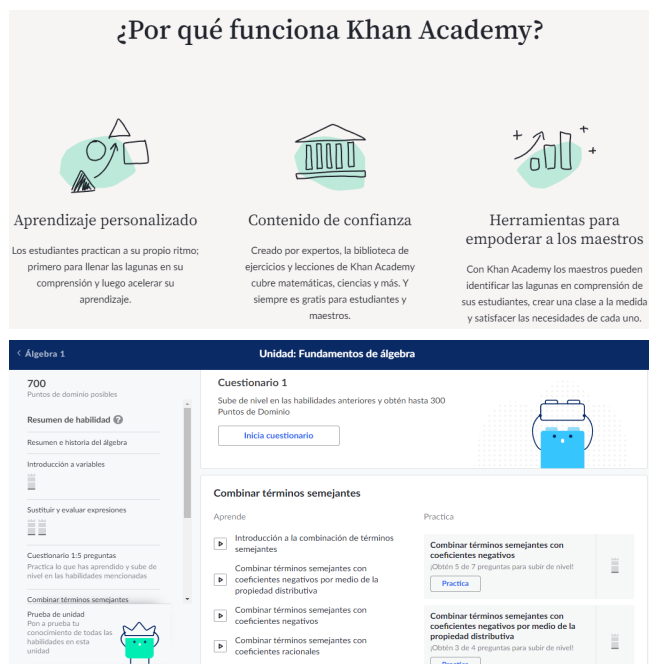
Las soluciones que se han planteado hasta la fecha son diversas, la mayoría varían en torno a la temática en que se desarrollan, algunas se enfocan solo en un tema y otras intentan aborarlos todos.

En primer lugar se presenta la plataforma **Duolingo**, la cual busca orientar a las personas en el aprendizaje de algún idioma, para esto el usuario puede crear un perfil y desde allí especificar el idioma y en nivel de aprendizaje actual, con esta información se plantea una ruta personalizada para este usuario en aprendizaje del idioma seleccionado.



sitio web: es.duolingo.com

En segundo lugar se presenta la plataforma **Khan Academy**, con la cual se busca que una persona pueda acceder a una gran cantidad de temas académicos, del mismo modo el usuario puede crear y personalizar su perfil para aprender las temáticas de su interés, además se cuenta con una gran cantidad de recursos que mejoran la experiencia de aprendizaje del usuario.



sitio web: es.khanacademy.org

Realmente hay muchas alternativas de aprendizaje remoto, se han planteado soluciones de todo tipo, algunas con mayor efectividad que otras. Pero ¿De qué depende esta efectividad? más que buscar falencias en las apps, webs o plataformas como tal se debe entender el contexto actual de la sociedad, en el que existen regiones (normalmente las más necesitadas y vulnerables) que no cuentan con los dispositivos necesarios para acceder a estos recursos de aprendizaje, y muchas veces no cuentan con una conexión a internet que les permita explorar estas herramientas por lo que se deben entonces tener en cuenta estos factores también.

IV. IMPACTO DEL PROYECTO

Mejorará a futuro el modelo educativo, haciendo uso de las tecnologías modernas la sociedad puede optimizar la educación causando un impacto positivo en áreas de la industria, además de mejorar los conocimientos necesarios a la hora de buscar la educación superior, una mejor preparación en problemáticas sociales y lógica desde la escuela logrará mejores resultados para el país en todo sentido..

V. PROPUESTA

Con la intención de mejorar la fundamentación académica se propone ILA, una aplicación para estudiantes de secundaria que instruye en temáticas académicas y de cultura general, así mismo evalúa mediante un método didáctico, un aprendizaje significativo pero divertido.

Un estudiante podrá acceder a ILA en sus ratos libres y aprender sobre la temática seleccionada, contará con un perfil personalizable que le permitirá conocer detalles de su aprendizaje, además de diversas temáticas disponibles, el ambiente de aprendizaje será didáctico e interactivo lo que facilitará el aprendizaje del estudiante.

Contará con diversos niveles de dificultad con una serie de preguntas aleatorias que giran en torno a una temática específica, el usuario será orientado mediante un mapa mental muy explícito e intuitivo justo antes de cada evaluación, por consiguiente se verá en la necesidad de revisar las opciones, cada modalidad de evaluación varía, algunas serán selección múltiple, completar el espacio indicado o enlazar conceptos, de esta manera se espera que el usuario pueda afianzar y apropiarse los conceptos adquiridos.

VI. SERVICIOS QUE OFRECERÁ LA APLICACIÓN

- ILA ofrece al usuario la posibilidad de crear un perfil nuevo, puede iniciar sesión posterior a registro.

- El usuario podrá seleccionar el tema de interés para aprender.

- Se ofrecerá material de apoyo para cada temática, el cual servirá de complemento académico.

- Para cada sección se ofrecerá una evaluación didáctica en donde el usuario podrá medir sus habilidades adquiridas.

- El usuario podrá consultar su progreso para cada área de estudio seleccionada según su avance actual.

- El público objetivo son los estudiantes de educación media que quieran afianzar sus conocimientos en temas académicos de interés.

Una vez desarrollada la app se hará el respectivo registro en una tienda de aplicaciones virtual como play store o appstore además de compartir el código como software libre para que sea asequible para todos .

VII. INTERESADOS (STAKEHOLDERS)

Los interesados en este proyecto son estudiantes de educación media, docentes de colegio o universidades, instituciones educativas públicas o privadas, instituciones/empresas públicas o privadas, en general todo público puede hacer uso de la misma.

VIII. DESCRIPCIÓN DE INTERFAZ DE USUARIO (MOCKUPS)

La interfaz de usuario será totalmente gráfica, la información se presentará de manera clara y sencilla.

- La ventana de inicio de sesión tendrá este entorno gráfico:



- La ventana de registro tendrá este entorno gráfico:



- Menú principal:



VIII. REFERENCIAS

1. Duolingo, <https://es.duolingo.com>
2. Khan Academy, <https://es.khanacademy.org>
3. Determinantes de educación en Colombia, 2001 - 08, Disponible en: <https://www.repository.fedesarrollo.org.co/handle/11445/1249>
4. Análisis de la educación en Colombia, <https://www.redalyc.org/pdf/5095/509555107004.pdf>