

Guía de utilización para el alumno

Esta guía tiene estas cuatro partes:

- ¿Qué es Aprende Lógica?
- Estructura de Aprende Lógica
- Navegación
- Contenidos

¿Qué es Aprende Lógica?

Aprende Lógica (AL) es una aplicación interactiva escrita en lenguaje HTML y JavaScript que permite a los alumnos de Filosofía de primero de Bachillerato estudiar, practicar, evaluar y ampliar los contenidos referidos a la lógica proposicional.

Estructura de Aprende Lógica

AL tiene cuatro grandes apartados:

1. Temas
2. Actividades
3. Evaluación
4. Glosario

Además, como recursos auxiliares para la aplicación del material dispone de:

- un sistema de ayuda,
- una guía para el alumno (este documento)
- una guía de aplicación didáctica para el profesor.
- Un generador de tablas de verdad escrito en JavaScript

Navegación

Para acceder a los contenidos de AL hay varias opciones:

- La primera es acceder desde la página de presentación a los menús de cada uno de los cuatro apartados. En cada uno de ellos hay un menú situado a la izquierda que da acceso a los contenidos.
- La segunda es acceder a cada uno de los cuatro apartados desde la barra superior, que siempre está accesible en AL. Esta barra contiene botones que dan acceso directo a cualquiera de las cuatro secciones principales de la aplicación, y además, a la ayuda y al generador de tablas de verdad, al sistema de ayuda, al glosario y a la página de inicio.

Por lo tanto, es bastante sencillo acceder a cualquier contenido de AL prácticamente desde cualquiera de sus páginas.


Contenidos

AL tiene cuatro secciones: (I) temas, (II) actividades, (III) evaluación y (IV) glosario. Cada una de estas secciones está relacionada con las demás, aunque también tenga una entidad relativamente autónoma. Revisémoslas rápidamente:

I. Los cinco **temas** de Lógica proposicional o de enunciados que pueden estudiarse, practicarse, evaluarse y aplicarse con AL son:

1. Conceptos básicos de Lógica
2. El lenguaje de la Lógica
3. Tablas de verdad
4. Las leyes de la lógica
5. El cálculo deductivo

Estos cinco temas se han diseñado para que se acceda a sus contenidos de forma secuencial, esto es, siguiendo un orden preestablecido que, no obstante, se puede modificar según las indicaciones del profesor.

La utilización típica de los temas en AL incluye ir visitando ordenadamente cada una de las páginas de cada tema, realizando las actividades de práctica guiada insertas en los mismos temas. En estos casos a veces se proporcionan indicaciones auxiliares en la barra de la derecha que, o bien aparecen automáticamente cuando se carga la página, o bien se pueden invocar mediante enlaces con el icono 

Como en cada uno de los temas hay enlaces con las secciones de Actividades y de Evaluación, se deja abierta la opción de practicar y evaluar cada uno de los temas a medida que se va progresando en ellos, sin necesidad de esperar a concluir el trabajo sobre un tema para comenzar con las Actividades o la Evaluación correspondientes. Si se interrumpe una sesión de estudio abandonando la sección de temas para acceder a sus correspondientes actividades o evaluación, siempre se podrá volver al punto del tema


que se ha abandonado pulsando el botón



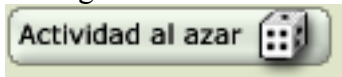
situado al final de cada actividad y evaluación.

II. La sección de **Actividades** tiene dos partes: las actividades de cada tema, clasificadas por su nivel de dificultad, y una sección de juegos lógicos.

Cada uno de los cinco temas tiene un apartado en la sección de Actividades. El menú de las actividades también está situado a la izquierda, de forma que siempre que se esté en esta sección se puede acceder al menú de actividades de cada tema, que se dispone en la parte central-derecha del navegador. Hay varias formas de acceder a las actividades:

1. La primera es desde el submenú “Actividades ordenadas por temas”, que da acceso a cinco pantallas con sus correspondientes listas de actividades clasificadas por orden de dificultad. Se han establecido tres niveles de dificultad que se estima que requieren un nivel progresivo de dominio de los temas por parte de los alumnos. Estos tres niveles son “iniciación”, “refuerzo” y “avanzado”. Las actividades de iniciación suponen un nivel más elemental e indispensable de dominio del contenido, mientras que las actividades del nivel “avanzado” con frecuencia recurren a direcciones externas (que requieren una conexión a internet) a AL para ampliar contenidos o dar un enfoque algo diferente al utilizado en AL. Las actividades que requieren una conexión a internet por recurrir a recursos externos a AL siempre llevan adosado el siguiente icono: 

2. La segunda es solicitando una de estas actividad al azar, accionando el botón





3. La tercera es desde el correspondiente apartado de cada tema, para que se puedan ejercitar de manera inmediata los conceptos expuestos en cada tema.

Los tres juegos que se incluyen en esta sección de Actividades tienen su propia explicación detallada en sus propias páginas, y también se accede a ellos desde la barra de la izquierda de esta sección de actividades.


III. La sección de **evaluaciones** contiene series de ejercicios interactivos referidos a cada uno de los cinco temas. Es importante que, como estudiante, vayas tomando conciencia de que la autoevaluación del aprendizaje forma parte del mismo proceso de aprender. En términos generales, sería deseable que llegaras también al convencimiento de lo importante que resulta tener en la vida una actitud reflexiva y crítica sobre uno mismo.

Al terminar de hacer estos ejercicios se obtiene un informe sobre las preguntas respondidas correcta e incorrectamente, así como el porcentaje de aciertos y un comentario verbal. Lo ideal sería acceder a esta sección después de completar las prácticas y las actividades de cada tema. El mismo hecho de realizar actividades de evaluación puede servir para consolidar tus aprendizajes. Siempre es útil revisar los conceptos en los que más se ha fallado en los temas de AL, y también en el glosario y en las actividades complementarias.

IV. Por último, el **glosario** de AL tiene, por el momento 82 entradas correspondientes a algunos de los conceptos más utilizados en la lógica proposicional. Este glosario es una especie de diccionario que proporciona definiciones más o menos formales de los conceptos clave. Con frecuencia también se ofrecen ejemplos, y casi siempre enlaces con otros conceptos relacionados del mismo glosario, de los temas (con el botón " [Ir al texto](#)") o bien con recursos de internet donde se puede ampliar el tema). Darse un paseo por el glosario es, por sí mismo, un ejercicio muy estimulante que puede ayudar a forjarse una idea más clara de las relaciones que hay entre los conceptos.

En caso de que surja alguna duda sobre la aplicación, siempre tienes a tu disposición la ayuda haciendo clic en el icono  **ayuda** de la barra superior.

Además de estos cuatro apartados, AL tiene un **Generador de tablas de verdad**, que tienen sus propias instrucciones, y que se abre en una nueva ventana al hacer clic en el

botón:  **generador de tablas de verdad**.