

3.2 EL SOFTWARE Y SU USO EDUCATIVO

Reflexiones sobre la práctica



Todos hemos utilizado software, para uso personal o para nuestros alumnos. Sin embargo, conviene cuestionarnos sobre lo que hacemos previamente al utilizarlo. Los seleccionamos indistintamente o seguimos algún proceso de discriminación.

¿Es posible utilizar cualquier tipo de software para las actividades de aprendizaje?

¿Qué tipo de consideraciones toma en cuenta para seleccionar software? ¿Un determinado tipo de software puede tener diferentes aplicaciones?

Tratemos de precisar estos aspectos a continuación.

3.2.1 CARACTERÍSTICAS

El software **en general**, puede agruparse según diversas características:

1. **Tutoriales:** Presentan conceptos e instrucciones para realizar tareas específicas. Pueden no presentar mucha interactividad. En unos casos, el programa dirige al alumno en todo momento indicándole sus errores y adoptando el papel de poseedor de la verdad. En otros casos, el programa adopta un papel de instrumento y guía en el cual no juzga las acciones del alumno, sino se dedica a procesar los datos y a mostrar las consecuencias de éstos.
2. **Ejercitación:** Hacen posible interacción alumno y computador. La interacción está dada por respuestas a las preguntas o cuestiones presentadas. Después de trabajar en el aula un determinado concepto con diferentes tipos de materiales, el alumno está preparado para realizar sus aplicaciones prácticas con este tipo de software.
3. **Investigación:** En este grupo se encuentran las enciclopedias. A través de este tipo de programas se puede localizar información sobre diversos temas. La información más diversa puede encontrarse en Internet, diversa no solamente en cantidad sino también en calidad. Por ello, este tipo de programas pueden ofrecer mayor certeza sobre los temas investigados y además facilitan la localización de información.
4. **Simulación:** Permite visualizar fenómenos de la naturaleza, experimentos, comprobaciones que en situaciones reales serían muy difíciles de realizar tanto por factores económicos como de seguridad. Es un software que exige mayor habilidad en el análisis de las acciones que suceden.

5. **Juegos:** Útiles para el entretenimiento, pero también pueden ser beneficiosos para el desarrollo de habilidades de razonamiento lógico, razonamiento crítico y otras. Los juegos resultan una herramienta motivadora para los alumnos. Es necesario seleccionar el juego que mejor pueda aplicarse en el aula.
6. **Abiertos:** Son los que permiten realizar diversidad de producciones, dependiendo de la creatividad del usuario. Entre ellos están: los editores de textos, las bases de datos, las hojas de cálculo, los programas gráficos, software de presentación y de programación.
Ejemplos de programas gráficos: Print Shop, Instant Artist, Corel Draw.
Ejemplos de Software de presentación: Power Point.
Ejemplos de Software de programación: Logo

Tener presente que las características presentadas pueden darse simultáneamente en un mismo software, es el caso de Micromundos, por ejemplo.



Ejercicio

Elabore una lista del software que conoce y clasifíquelo de acuerdo a las características presentadas.
Localice juegos que pueda usar como recurso en el aula.

El software para **uso educativo** se puede clasificar de dos maneras:

Diseñado para fines educativos: son aquellos que desde el diseño fueron destinados expresamente para uso educativo y facilitar los procesos de enseñanza - aprendizaje. Existe una serie de material en software para niños, jóvenes y adultos, a su vez clasificados en diferentes especialidades, disciplinas, niveles. Puede visitar el siguiente sitio: <http://www.educared.net/aprende/softwareEducativo/index.htm>

El software educativo se suele agrupar bajo las áreas curriculares. Ejemplo: matemáticas, física, química, literatura, ciencias naturales, etc. Además de estos programas catalogados como educativos, se deben tomar en consideración muchos otros programas de carácter educativo como pueden ser: juegos, las enciclopedias, las aplicaciones multimedia de cine, arte música, los programas de simulación, etc.

Entre otras características de estos tenemos:

Utilizan como soporte la computadora, pues es allí donde los alumnos realizan sus ejercicios.

Son interactivos, permiten una entrada del usuario a través del ratón o del teclado; y se obtiene una respuesta.

Individualizan el trabajo, se adaptan al ritmo del trabajo del alumno.

Son fáciles de usar, en la mayoría de casos no se necesita tener un gran conocimiento de informática para utilizarlos.

Los podemos clasificar en:

Programas tutoriales directivos en los cuales el programa dirige al alumno en todo momento indicándole sus errores y adoptando el papel de poseedor de la verdad. Cualquier respuesta que tenga el alumno, diferente a lo que está programado en el software, será errónea.

Programas no directivos en los que el programa adopta un papel de instrumento y guía en el cual no juzga las acciones del alumno, sino se dedica a procesar datos y a mostrar las consecuencias de éstos.

Utilizados para fines educativos: son aquellos que habiendo sido diseñados para otro uso , no precisamente educativo (de oficina, comercial, de cálculo, etc), son utilizados para el proceso de enseñanza – aprendizaje. Ejemplo: Procesador de Texto, Hojas de Cálculo y Software de Presentación.