

**Diplomado en Generación de Ambientes de  
Aprendizaje Basados en TIC**

***Software educativo***

Profa. Patricia del Carmen Tolentino Yong.

Ranchería Las Pintas, Temascalapa, México.

## **Introducción:**

La educación es un fenómeno en el que intervienen el individuo, la sociedad y la cultura, es la metamorfosis del individuo en ser social y cultural, es el proceso a través del cual el hombre se construye para emprender con los suyos, la reconstrucción de la vida social y el progreso de la cultura. Es necesario que a partir de los cambios económicos, políticos y sociales, la educación deba concebirse como el pilar del desarrollo integral del país, por ello es necesario transformar el sistema educativo nacional, con el fin de elevar la calidad de la educación, sobre todo del nivel preescolar.

A partir de esto, es fundamental el contacto y acercamiento del niño con la tecnología y sobre todo con las computadoras, en donde él va a estimular su memoria y evocación de los hechos, el cual es un referente constante de tiempo y lugar, mediante el cual el niño relaciona lo que vive cotidianamente asociando a la significación dada por sus relaciones con otras personas.

Es indudable que las tecnologías de la información y la comunicación están avanzando de una manera muy rápida y se están constituyendo como una herramienta con grandes ventajas, que permiten al alumno trascender en la búsqueda de nuevas y mejores fuentes de conocimiento. Hoy más que nunca se necesita que todos los docentes estén involucrados en el aprendizaje y dominio del software educativo para poder ser guías en la adquisición y apropiación de estos aprendizajes.

## **Objetivo:**

Identificar la importancia que tiene la incorporación de las TIC, como el software educativo, en el aprendizaje de los alumnos empleándola como una estrategia de enseñanza-aprendizaje.

## **Hipótesis:**

La utilización del software educativo es considerada por muchos docentes como recursos que solo entretienen a los alumnos y sirven de relleno en sus conocimientos, y no como un recurso de apoyo en el proceso enseñanza - aprendizaje.

# Desarrollo

## Qué es el software educativo:

Dentro del contexto tecnológico (Red) existen una diversidad interminable de herramientas (vídeos, podcasts, gráficas, actividades interactivas, libros digitales, etc.) que estimulan el aprendizaje y que buscan optimizar la presentación de los contenidos y la manera en que los usuarios pueden interactuar con los materiales<sup>1</sup>; entre ellos podemos mencionar el software educativo.

Podemos definir al software educativo como los diferentes programas informáticos que estén diseñados con una intención didáctica que promueva el aprendizaje o la enseñanza de algún tema, así como para el desarrollo de habilidades cognitivas.<sup>2</sup>

Al hablar de software educativo nos estamos refiriendo a los programas educativos o programas didácticos, conocidos también, como programas por ordenador, creados con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se excluyen de este tipo de programas, todos aquellos de uso general utilizados en el ámbito empresarial que también se utilizan en los centros educativos con funciones didácticas o instrumentales como: procesadores de texto, gestores de base de datos, hojas de cálculo, editores gráficos, entre otros.

Para su utilización y aplicación en el espacio educativo este software educativo deben tener ciertos atributos según Odorico (2004)<sup>3</sup>, siendo los siguientes:

- Desarrollado con una **finalidad didáctica** en donde se reflejan los objetivos o expresiones de logro, el propósito y aprendizaje esperado, contenidos, actividades, entre otros.
- Elaborado para utilizar el **computador como soporte** en el que los estudiantes realizan las actividades.
- **Interactivo**, es decir, debe contestar "inmediatamente" a las acciones de los estudiantes y permitir un diálogo e intercambio de información (computador <-> estudiante).
- Desarrollado de forma que individualice el trabajo de los estudiantes o **que se adapte al ritmo de trabajo** de cada uno. Es ideal que puedan adaptarse las actividades, según las actuaciones de los estudiantes.
- **Fácil de usar**; es decir, mínimos conocimientos informáticos para utilizar el programa.

---

1 <http://xombit.com/2013/05/recursos-multimedia>

2 [http://cursos.lania.edu.mx/diplomado/pluginfile.php/4232/mod\\_resource/content/1/index.html](http://cursos.lania.edu.mx/diplomado/pluginfile.php/4232/mod_resource/content/1/index.html)

3 Odorico, A (2004). Marco Teórico para una Robótica Pedagógica. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales*

## **Uso del software educativo en la educación:**

Los diversos avances en la tecnología se han visto modificadas e influidas por los avances y transformaciones que han surgido en la educación, por ello los especialistas en informática se han visto en la necesidad de realizar diversas actividades y contenidos de manera colaborativa y con ello poder motivar a los educandos en la construcción de su aprendizaje.

Por ello los diversos software están integrados por diversas herramientas las cuales han permitido una comunicación más estrecha entre los participantes brindándoles una propuesta formativa, así como también reforzar la enseñanza mediante el uso de recursos gráficos y audiovisuales que sirven para conocer y reflexionar acerca de los contenidos a través de la participación activa de los alumnos. Y a partir de ello se ha fortalecido un aprendizaje significativo debido a que el estudiante está en contacto directo con materiales y actividades dirigidas por un docente con fines formativos que en muchos casos se adaptan a los distintos estilos de aprendizaje, por ello se debe involucrar en el diseño de materiales o en su utilización como un recurso académico que apoye y fundamente su práctica educativa y con ello despierte el interés y la necesidad de los alumnos por descubrir el conocimiento.

Es importante y de vital relevancia que el docente conozca e identifique la utilización del software educativo el cual es considerado como una mediación pedagógica, ya que este recurso le permite a sus alumnos el tener un acceso al conocimiento de una manera más rápida, interactiva y constante, ya que le permite integrar y adquirir diversos aprendizajes y conocimientos de una manera más interactiva y constante, donde el alumno la mayoría de las veces adquiere este conocimiento de manera autodidacta, pero el profesor debe ser el responsable de implementar diversas estrategias para que sus alumnos se motiven y sean inmersos en este aprendizaje y como parte de su formación integral

Por ello es importante que nosotros como docentes seamos capaces de adquirir estas herramientas y que estén disponibles para todos, aquí cabría hacer una invitación a aquellos docentes que aún tienen resistencia para utilizarlas, se atrevan a integrarlas a sus clases y aprovechen las ventajas que brindan para comenzar a integrarlas de forma cotidiana.

El uso del software educativo en la educación es de suma importancia ya que hace una participación pedagógica en el uso de la computadora con este recurso educativo, el cual nos permite el acceso al aprendizaje, permitiendo al docente el implementar una estrategia didáctica que provea el aprendizaje y de igual manera motive al alumno a hacer elemento sustancial en su proceso de enseñanza aprendizaje también teniendo en cuenta que el estudiante debe ser consciente de la importancia del software educativo en su formación integral.

## Incorporación de algún software educativo para su práctica docente:

A partir de lo analizado podemos utilizar diversos software educativos como apoyo del logro de los estándares de Habilidades Digitales los cuales son indicadores de logro que deben alcanzar los alumnos en determinados periodos escolares de la educación básica, siempre y cuando se tenga un acceso regular a las tecnologías de la información y la comunicación.

Sitio o página de internet	Descripción de su función en su actividad docente	Justificación de la tendencia o corriente.
<a href="http://servicios.educarm.es/admin/webForm.php?web=94&amp;ar=656&amp;mode=visualizaArea&amp;aplicacion=DESCARGA_SOFTWA RE">http://servicios.educarm.es/admin/webForm.php?web=94&amp;ar=656&amp;mode=visualizaArea&amp;aplicacion=DESCARGA_SOFTWA RE</a>	<p>Es un sitio donde se puede encontrar información sobre aspectos curiosos y extraños de la Ciencia. Y es una manera divertida y diferente de como acercar a los niños a explorar y poder entender más la ciencia.</p>	<p>Es una página que ayuda a los niños a adquirir conocimientos de una manera divertida y de manera sencilla en la cual por medio de la información proporcionada permite a los alumnos el ir construyendo su propio aprendizaje y la conceptualización de nuevos conocimientos.</p>
<a href="http://sepiensa.org.mx/">http://sepiensa.org.mx/</a> 	<p>Es una página con información variada que puede ayudar desde niños, jóvenes, docentes, y padres de familia de una manera interactiva, a interactuar con diversos conocimientos así como el acercarlos a la utilización de las herramientas digitales.</p>	<p>Esta página se encarga de investigar de manera permanente temas de interés para los docentes, y público en general publicándolos en una forma sencilla, clara y pedagógica, lo que fomenta el trabajo colaborativo en red e impulsando estrategias para acompañar a sus visitantes de una manera amena y divertida.</p>
<a href="http://www.cincopatas.com/">http://www.cincopatas.com/</a> 	<p>Es una página interactiva que permite a los alumnos el explorar a partir del juego diversos conocimientos de los campos formativos donde ellos de manera de juego .Es un sitio Ideal para el preescolar ya que aportan conocimientos de manera dinámica y sencilla</p>	<p>La página es con el propósito para que los niños a través de la didáctica de “aprender Jugando”, adquieran nuevos aprendizajes y lo hagan de una manera divertida y sencilla. Ofrece la oportunidad al niño a enfrentarse a una serie de juegos de ingenio que plantean problemas sencillos, con la intención de despertar su curiosidad.</p>

<p><a href="https://www.pipoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/">https://www.pipoclub.com/juegos-para-ninos-gratis/</a></p> 	<p>Es una página interactiva la cual nos permite acercar a que los alumnos consoliden y refuercen los conocimientos que los docentes les transmiten. Sólo complementa eficientemente, el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>Esta página tiene el propósito de proporcionar al alumno diversa información al interactuar con ella y de cómo entender y comprender diversos conocimientos</p>
--	--	--

## Conclusión:

El uso de la tecnología educativa, como recurso de apoyo para la educación está enriqueciendo el proceso de enseñanza tradicional ya que se ha comprobado que mejora el aprendizaje, además de crear condiciones apropiadas para que el estudiante y el profesor interactúen dentro de un clima de práctica y aprendizaje. La tecnología educativa es una combinación de máquinas, electrónica y métodos de enseñanza diseñados para satisfacer las necesidades de esta sociedad cambiante. Se transmite a un punto lejoso varios puntos, mediante ondas, audio, satélite y sistemas digitales. Permite que la persona o personas se comuniquen visualmente y auditivamente.

Por ello es importante que dentro de nuestra práctica educativa y nuestro entorno acercar a los alumnos al uso de estos medios como fuente de conocimiento y no únicamente como un medio para entretenerlos en la jornada de trabajo.

## Referencias o bibliografía:

Centro Universitario ETAC, S (2013) Maestría en Ciencias de la Educación. **Tecnología Educativa**. Instituto de Educación Media superior y superior a distancia.

Tema 2. Software aplicado a la enseñanza

[http://cursos.lania.edu.mx/diplomado/pluginfile.php/4232/mod\\_resource/content/1/index.html](http://cursos.lania.edu.mx/diplomado/pluginfile.php/4232/mod_resource/content/1/index.html)

Torreblanca Ricardo (2013) Escuela 2.0: Herramientas Multimedia Gratuitas para la Educación <http://xombit.com/2013/05/recursos-multimedia>

Odorico, A (2004). Marco Teórico para una Robótica Pedagógica. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales* [Versión electrónica], Volumen 1 (3), Páginas 34-46. Disponible en línea el 21 de Junio de 2015 de <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/010103/A4oct2004.pdf>