

Software Educativo

- AYALA RUIZ ILSE JAQUELINE
 - GONZÁLEZ CABRERA LIS MARIANA
 - SIERRA BANDA ANDREA ELIZABETH
-

TELECOMUNICACIONES
V/SUBMODULO I

MODULO

¿Qué es el software?

Programa informático. Estas herramientas tecnológicas disponen de distintas aplicaciones que posibilitan la ejecución de una variada gama de tareas en un ordenador (computadora).



<https://www.youtube.com/watch?v=SPZiO0JrftY>

¿Qué es el software educativo?

Son programas de computación cuyo objetivo es instruir y educar, permite el accionar con la maquina a partir de las operaciones del sistema operativo Windows y sus aplicaciones.



<https://definicion.de/software-educativo/>

La importancia del software educativo



El software educativo es muy importante en la educación a distancia. Estas herramientas tecnológicas permiten simular las condiciones que existen en un aula o en un salón de clases. Así el estudiante puede ingresar a un salón virtual e interactuar con el docente .

<http://csyandino.blogspot.mx/2012/06/la-importancia-del-software-educativo.html>

Características



<http://informatica.wikia.com/wiki/Archivo:Software.jpg>

- Interactivos
- Fáciles
- Instructiva
- Motivadora
- Investigadora
- Metalingüística
- Lúdica
- Innovadora.

Clasificación

Se clasifican en tres grupos:

1. MEDIOS DE ENSEÑANZA ACTIVOS
2. MEDIOS DE ENSEÑANZA PASIVOS
3. MEDIOS DE ENSEÑANZA DE ACCION INDIRECTA



1. MEDIOS DE ENSEÑANZA ACTIVOS

Aquellos medios diseñados para intentar sustituir al maestro y dirigir el proceso docente.

- Tutoriales
- Entrenadores
- Repasador
- Evaluadores

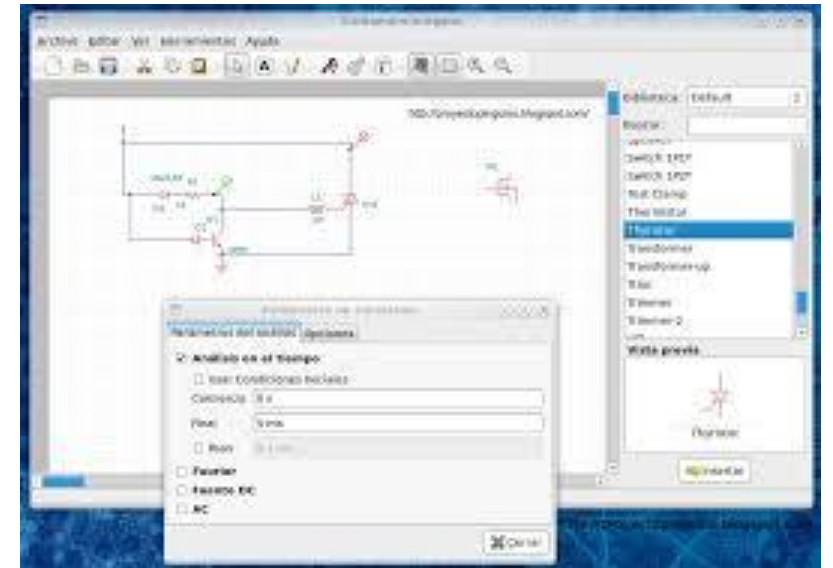


2. MEDIOS DE ENSEÑANZA PASIVOS



Se desarrollan para ser empleados en una actividad docente conducida por el profesor no pretendiendo sustituir. Se asemejan en este propósito a los medios de enseñanza tradicionales.

- Libro electrónico
- simuladores



<http://rcmcomputointegrado.blogspot.com/2012/02/simulador-de-circuitos-electricos.html>

3. MEDIOS DE ENSEÑANZA DE ACCION INDIRECTA

Considera aquellos medios que el alumno emplea
Sin el propósito consiente de aprender algo
Con ellos pero por sus características ejercen
Sutilmente su acción didáctica



<https://www.gestiopolis.com/uso-del-software-educativo-en-el-proceso-de-ensenanza-y-aprendizaje/>

Ventajas



- Se propician varios tipos de aprendizajes que pueden ser grupales o individuales
- Favorece la construcción de conocimientos y reflexión por parte del lector
- Permite el acceso al conocimiento y la participación en las actividades

<http://blogteoriadelaprendizajeenelsoftware.blogspot.com/2012/09/teorias-del-aprendizaje-en-el-software.html>

Desventajas

- No hay control o supervisión de calidad de los contenidos .
- Debido a la facilidad de búsqueda los alumnos pueden utilizarlo como único recurso y dejar de consultar otras fuentes.
- Algunos de los elementos también pueden funcionar como distractores.



<http://2lepeives.blogspot.com/2014/04/ventajas-y-desventajas-del-software.html>

EJEMPLOS DE SOFTWARE EDUCATIVOS:

Schoology es uno de los mejores ejemplos de software educativo gratuito del que podemos hablar ya que lo hemos usado durante varios semestres.

En el podemos subir tareas como exposiciones, mapas mentales y conceptuales, etc.



<https://www.amazon.com/Schoology-Inc/dp/B007XF5KDM>



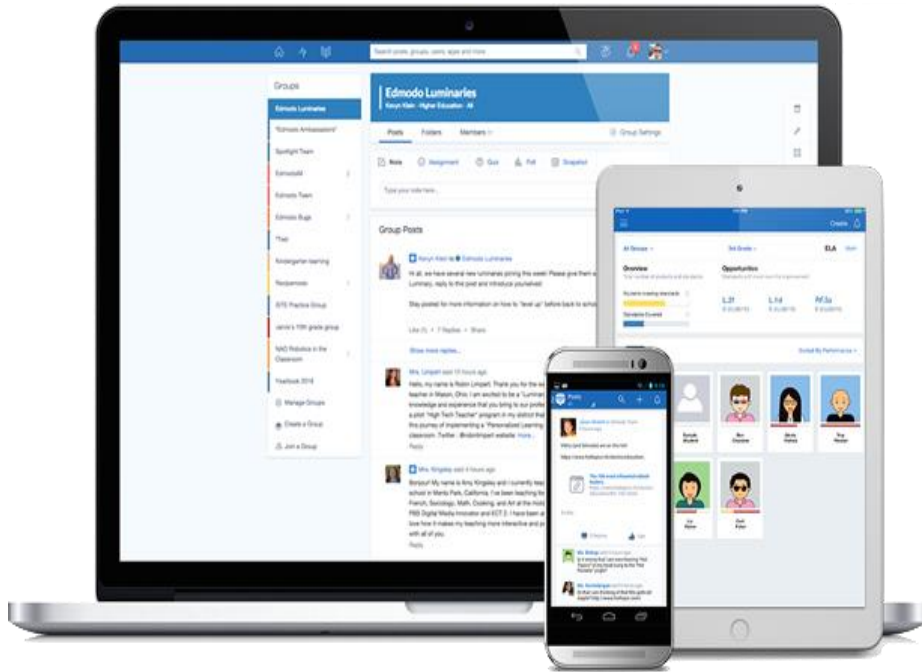
DUOLINGO

Software educativo gratuito diseñado para el aprendizaje de diversos idiomas como

- Inglés
 - Francés
 - Italiano
 - Alemán
- Entre otros.



MEDIOS DE USO:



- Celulares
- Laptop
- Computadoras
- Tablet
- Una buena conexión a internet.



EDMODO

Es una herramienta de interacción de alumno a docente para el apoyo de trabajos.

También se pueden compartir archivos y enlaces , un calendario de trabajo así como proponer Tareas Y Actividades.





En Khan Academy podrás encontrar muchas herramientas de aprendizaje como videos, ejercicios, evaluaciones y estadísticas.

Principalmente en las materias de:

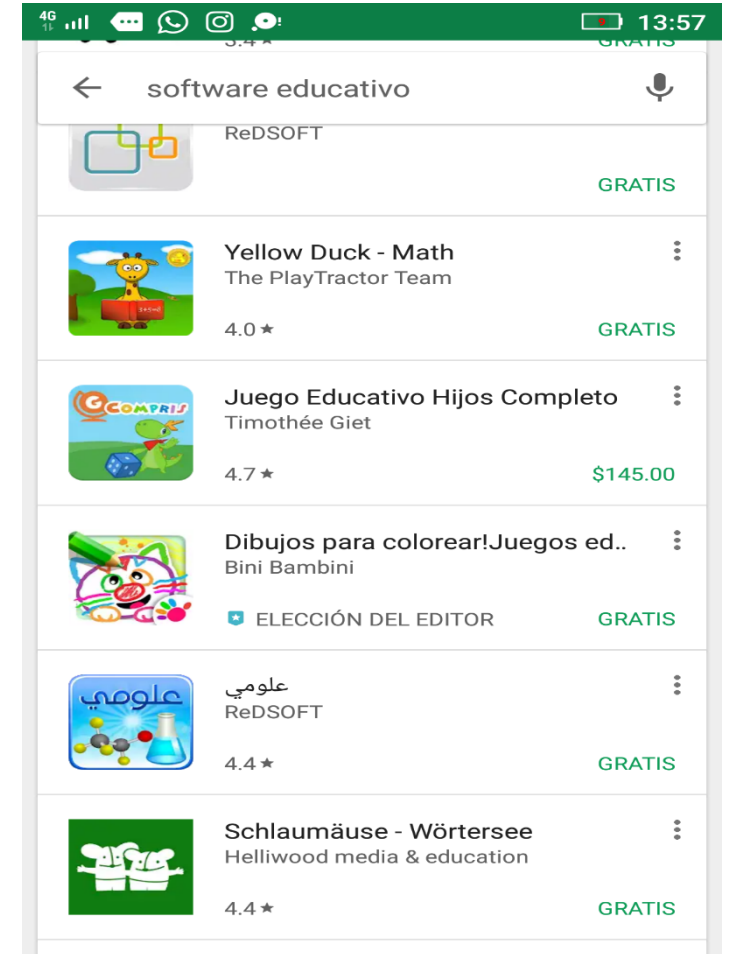
- Calculo
- Algebra
- Química
- Biología
- Astronomía
- Finanzas
- Entre otros.



SOFTWARE EDUCATIVO DE COSTO



Así como existen software educativos gratuitos también hay algunos de costo, los cuales son con objetivo lucrativo pero Prácticamente son iguales.



CONCLUSION

Actualmente es una de las herramientas principales para mejorar el aprendizaje del alumno y reforzar temas vistos en clase pero con la facilidad de hacerlo dinámicamente y dentro o fuera del aula de clases.

El software educativo se complemento muy bien con los sistemas actuales ya que la mayoría cuentan con un dispositivo electrónico para acceder a dichas actividades.

