

Cetis 115 Mexicano- Japonés
Telecomunicaciones

6E

SOFTWARE EDUCATIVO

Equipo 3

Presentan:

°Gallardo Nieto Marisol

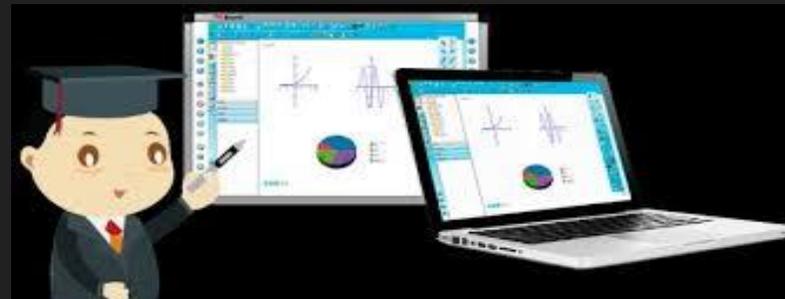
°Hernández López Celia Jacqueline

°Maldonado Patlan Jessica

°Martínez Mendoza Adriana

Ing. Hernández Villanueva Carlos Alfonso

26. Febrero.2018



Imagen

de:http://2.bp.blogspot.com/-RB_Z61Ch4JM/T1gZ6F1Ezl/AAAAAAAAAAB0/B6zyn0pWMzE/s1600/ucdint.gif

¿Qué es el Software Educativo?

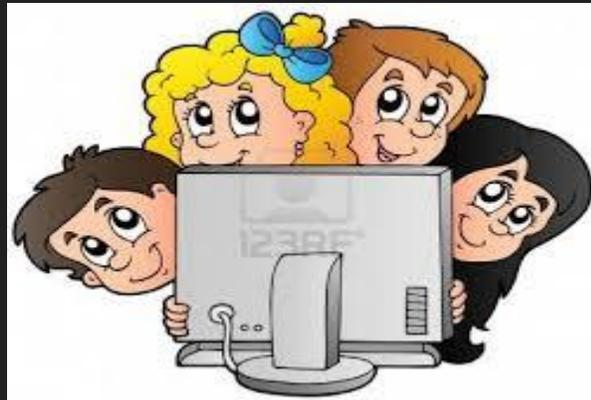
- Es un conjunto de programas que se utilizan para la instrucción, formación o enseñanza.



Imágenes de:
https://www.google.com.mx/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fedu.glogster.com%2Flibrary%2Fproxy%3Furl%3Dhttps%253A%252F%252Finformatica2univ.files.wordpress.com%252F2012%252F04%252F151.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fedu.glogster.com%2Fglog%2Fsoftware-educativo-informatica-2%2F2amfmrn4dxg&docid=MMhYpjKait7RKM&tbnid=CE_igp

¿Para que se utiliza el Software Educativo?

- Se utiliza para educar al usuario, por lo que podemos decir que es una herramienta pedagógica que, en virtud de las características que tiene, ayuda a adquirir conocimientos y a desarrollar habilidades de todo tipo.



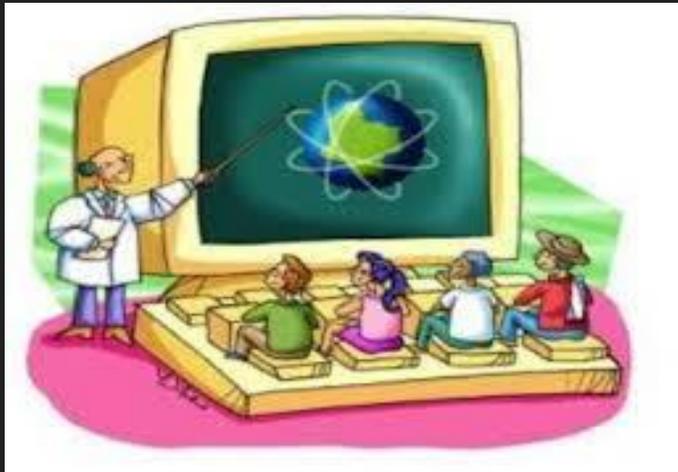
Imágenes

de:https://www.google.com.mx/imgres?imgurl=http%3A%2F%2F4.bp.blogspot.com%2F-hTkRztpk_r0%2FUBwIOb_INcl%2FAAAAAAAAAAHw%2F6n1dFsSdz9Q%2Fs400%2F9353075-ninos-de-dibujos-animados-con-el-equipo-ilustracion-vectorial.jpg&imgrefurl=http%3A%2F%2Fsoftwareeducativoseily.blogspot.com

Tendencias de Software Educativo

Primera

- Intenta alivianar la tarea que tiene el educador, ofreciéndole opciones de lecciones, módulos de aprendizaje y evaluaciones automáticas.



Imágenes

de:https://www.google.com.mx/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fusercontent2.emaze.com%2Fimages%2F6334d013-a0a6-46fc-a9e5-5750868c4eed%2Fdc443a8b-2205-4513-b99e-9cc85efe153f.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.emaze.com%2F%40ALCWIQOR%2FSOFTWARE-EDUCATIVO&docid=R7N0HWz5_cCjIM&tbnid=ltkWnb-C1Dde8M%3A&vet=10ahUKEwiJn8in

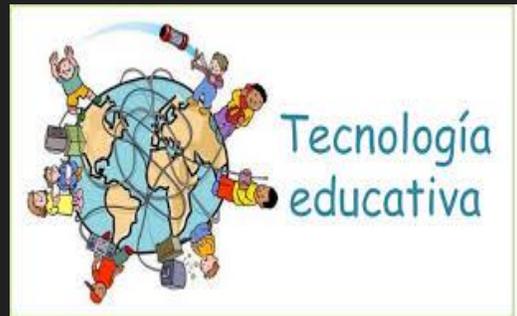
Segunda

- Le da mas importancia a la creatividad que a la enseñanza. Por lo tanto, presenta un panorama de investigación y construcción virtual, que se conoce como micromundo, por eso el aprendiz, conociendo el software, puede modificarlo según su interés personal, creando así proyectos nuevos.



Características del Software Educativo

1. Finalidad didáctica; puesto que se elabora con intención pedagógica, dirigido a la enseñanza.
2. Uso del ordenador.
3. Interacción; estimula la participación del estudiante y el intercambio de información.
4. Individualización del trabajo; es estudiante trabaja individualmente, a su ritmo.
5. Facilidad de uso; se necesitan mínimos conocimientos para usar estos programas.

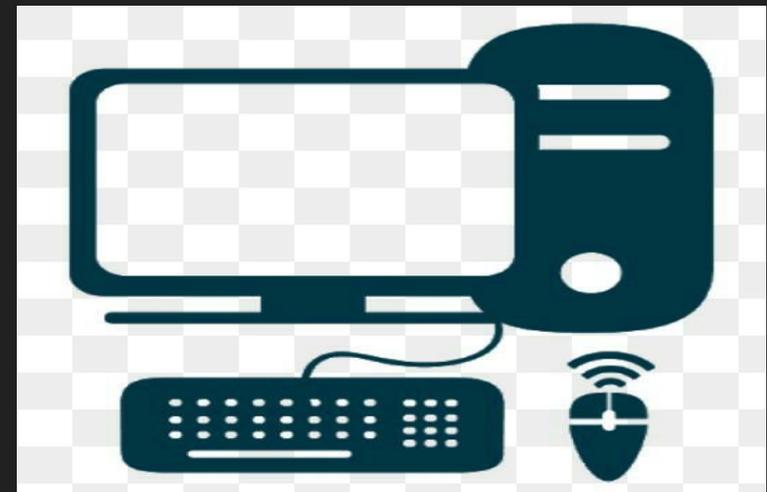


Imágenes
de:https://www.google.com.mx/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fs3-eu-west-1.amazonaws.com%2Finfoqram-particles-700%2F1597376_1410975426529.png&imgrefurl=https%3A%2F%2Finfoqram.com%2Fherramientas-del-software-educativo-1g3qnmxzzw0r2lw&docid=MSbVLGomfZvytM&tbnid

Elementos de softwares educativos

Este tipo de softwares, al igual que la mayoría, se conforman por 3 elementos:

- **Interfaz:** permite la comunicación al usuario para que sea más fácil de comprender.
- **Aplicación:** administra las acciones la computadora así como las respuestas a las acciones d los usuarios.
- **Base de datos:** guarda toda la información del programa , instrucciones, datos y en la mayoría de los casos también datos que introduzca el usuario.



Imágenes
de:<https://www.google.com.mx/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fuserscontent2.emaze.com>

Tipos de softwares educativos

Los softwares educativos se pueden clasificar en los siguientes tipos:

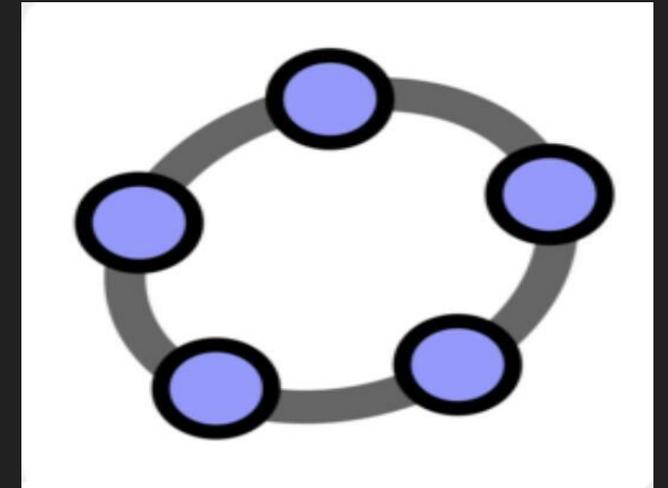
- **Ejercitadores** :son programas que engloban una serie de ejercicios para que el alumno pueda resolver y aprender.
- **Tutoriales**: son guías que refuerzan temas aprendidos en la sala de clases.
- **Simuladores**: representan ecuaciones, procesos o fenómenos naturales de una forma visual y atractiva.
- **Juegos Educativos**: usa el juego como una herramienta para el aprendizaje.
- **Solucion de problemas**: mezcla todas las herramientas anteriores en un solo programa.



Imágenes:
<https://goo.gl/imagen/ys2PRK>
<https://goo..GL/imagen/h3C>

Ejemplos

- Geogebra
- Química Fácil
- Aprende con Pipo
- Khan academy

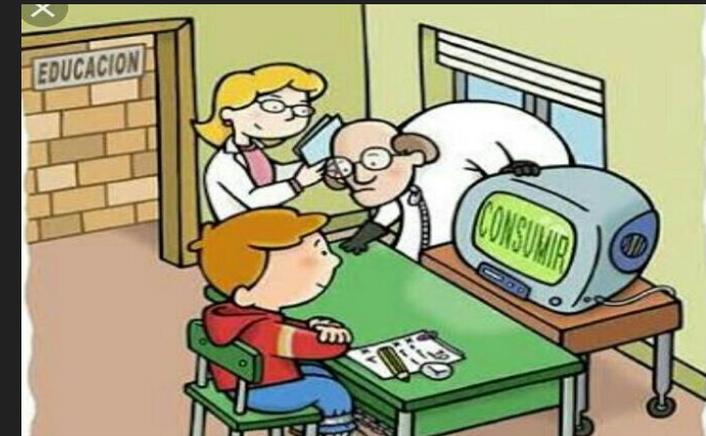


Imágenes de:<https://www.google.com.mx/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fs3-eu-west>

Ventajas

- Enriquece el campo de la pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza, y aprendizaje.
- Constituyen una nueva , atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos.
- Pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Permiten elevar la calidad del proceso docente – educativo.
- Permiten controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva.
- Muestran la interdisciplinariedad de las asignaturas.

Imágenes:[EDUCATIVO&do_cid=R7N0HWz5_cCjIM&tbnid=ItkWnb-C1Dde8M%3A&vet=10ahUKewiJn8in](https://www.educativo.com/imagenes/UCATIVO&do_cid=R7N0HWz5_cCjIM&tbnid=ItkWnb-C1Dde8M%3A&vet=10ahUKewiJn8in)



Desventajas

- Requiere de una computadora que cuente con las unidades lectoras correspondientes, tarjeta de sonido y bocinas.
- Requiere de un navegador y la conexión a internet.
- Los elementos de multimedia pueden resultar distractores para el estudiante.
- Debido a la facilidad de búsqueda de información a través de este medio, los alumnos pueden utilizarlo como único recurso y dejar de consultar otras fuentes.
- No hay un control o supervisión de calidad de los contenidos.



Imágenes de: <http://educativo.software.com>

COMPONENTES:

- a. Componente de comunicación o interfaz , es aquel que posibilita la interacción entre los usuarios y el programa
- b. Componente pedagógico o instruccional , es el que determina los objetivos de aprendizaje que se lograrán al finalizar el empleo del software
- c. Componente computacional o técnico , que permite establece la estructura lógica para la interacción para que el software cumpla con las acciones requeridas por el usuario

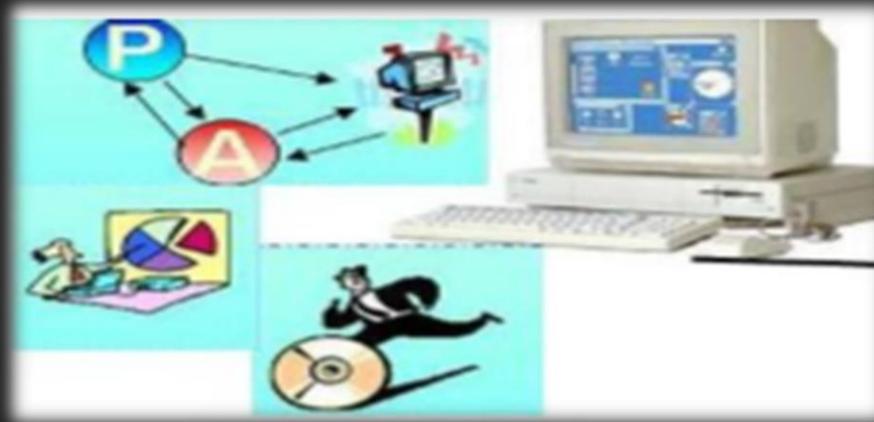
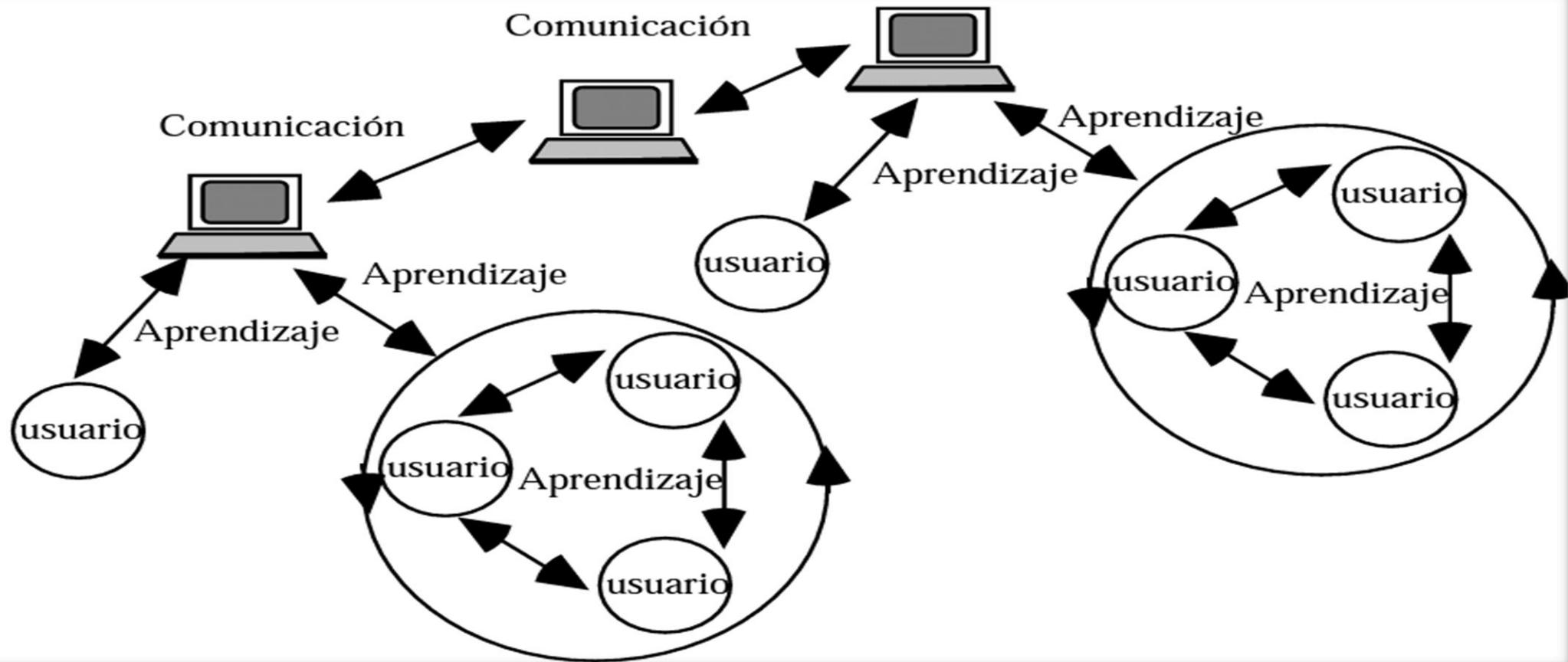


Imagen
de:<http://educativo.software/.com>

- En este esquema los alumnos interactúan con el software y mientras esta interacción ocurre ellos 'aprenden'. El foco de aprendizaje está en la interacción con y/o alrededor del computador.



FUNCIONES

Las funciones educativas que pueden realizar los programas didácticos, serían las siguientes (MARQUÉS, 1999)

1. Informativa
2. Instructiva
3. Motivadora
4. Evaluadora (implícita o explícitamente)
5. Investigadora
6. Expresiva
7. Metalingüística
8. Lúdica
9. Innovadora



Imagen
de:<http://www.softwareeducativo.com>

LOS OBJETIVOS EDUCATIVOS

- Intención: Es el fin de todo objetivo.
- Medida: Es el elemento que vuelve al objetivo mensurable y esa cualidad de ser mensurable es la otorga la certeza de cumplimiento.
- Plazo: Es el período durante el cual debe lograrse el objetivo.



Importancia de utilizar un Software Educativo

Tiene mucha importancia porque facilita el desarrollo de las actividades puestas por el docente hacia el estudiante así como los recursos para desarrollar dicha actividad.

El software educativo es muy importante en la educación a distancia. Estas herramientas tecnológicas permiten simular las condiciones que existen en un aula o un salón de clase. Así el estudiante puede “ingresar” a un salón virtual, interactuar con el docente a través de videoconferencias, chat o correo electrónico, completar evaluaciones, etc.

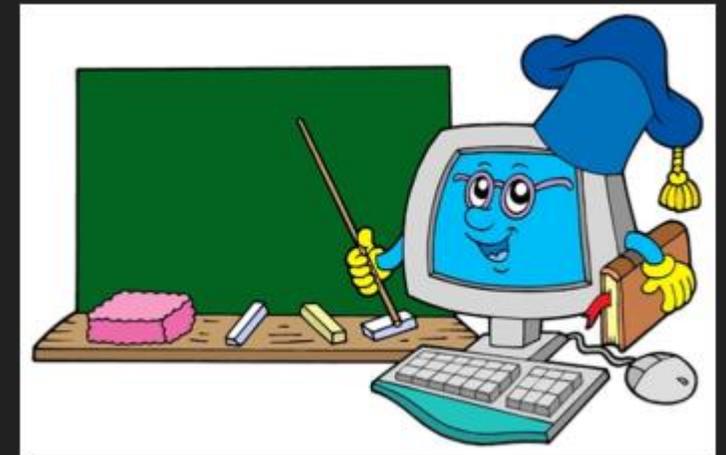


Imagen
de:http://2.bp.blogspot.com/-RB_Z61Ch4JM/T1gZ6F1ElzI/AAAAAAAAAB0/B6zyn0pW MzE/s1600/ucdint.gi

Aula Virtual De Un Software Educativo

Una plataforma o software dentro del entorno virtual de aprendizaje, a través de la cual el ordenador permite dictar las actividades de clase, de igual forma permitiendo el desarrollo de las tareas de enseñanza y aprendizaje habituales.

Clase virtual es un método de enseñanza y aprendizaje inserto en un sistema de comunicación mediante el ordenador



Imagen
de:http://2.bp.blogspot.com/-RB_Z61Ch4JM/T1gZ6F1Elz/A_AAAAAAAB0/B6zyn0pWMzE/s1600/ucdint.gi

Usos Del Software Educativo



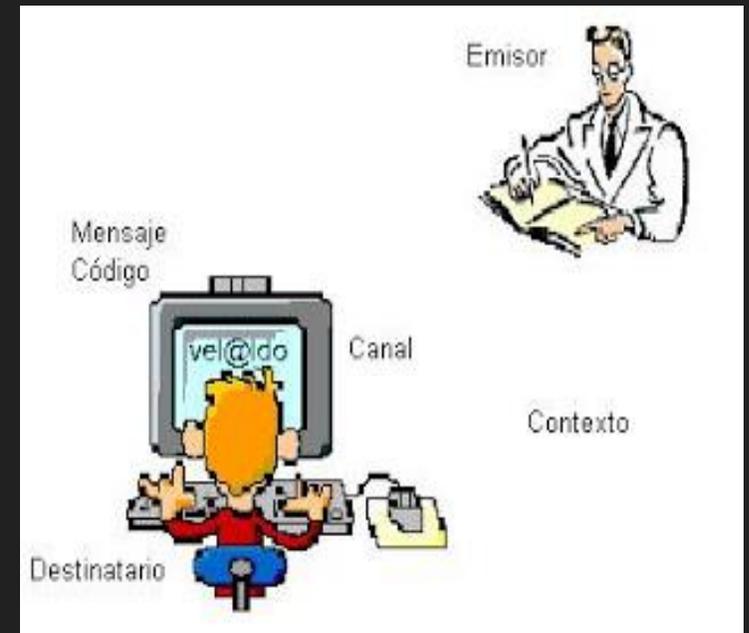
El uso de los software educativos en el proceso de la enseñanza-aprendizaje puede ser

Por parte del alumno

Se evidencia cuando el estudiante opera directamente el software educativo. Pero en este caso es de vital importancia la acción dirigida al profesor

Por parte del profesor

Se manifiesta cuando el profesor opera directamente con el software y el estudiante actúa como receptor del sistema de información. El caso mas productivo para el aprendizaje.



Imágenes
de:<https://www.google.com.mx/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fuserscontent2.emaze.com>

De que trata un Software Educativo

Los software educativos pueden tratar las diferentes materias (Matemáticas, Idiomas, Geografía ,Dibujo) de formas muy diversas(a partir de los cuestionarios, facilitando un información estructurada a los alumnos mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo mas o menos sensible a las circunstancias de los alumnos.

Permite la interactividad con los estudiantes. Retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.

Facilita las representaciones animadas.

Índice en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación

Imágenes
de:<https://www.google.com.mx/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fuserscontent2.e-maze.com>



Conclusión

Los software educativos son un apoyo para las actividades de un docente ya que tal vez seria un cambio favorable en el sistema educativo en el país ya que podría proporcionar la construcción de otros conocimientos ya que las nuevas tecnologías son herramientas que son empleadas para la mejora del nivel educativo de los estudiantes.



Imágenes
de:<http://www.savsi.com//softwareeducativo>

