



# Orientaciones para el uso del Software Educativo



Elaboración: Sergio Zapata Mendoza

Diseño: Justo Villanueva Rayo

Revisión: Aracelly Blandón Álvarez

Coordinación: Mónica Genet Guerrero

Orientaciones para uso de software educativo.

*1ra. Edición. Managua: NOMBRE*

*DE LA EDITORIAL. 2007. 5pp.*

*Ministerio de Educación*

*Managua, Nicaragua*

Dirección:

Dirección de Tecnología Educativa. Coordinación de Material Didáctico Digital

Centro Cívico, Módulo S, segundo piso

Teléfono: (505) 265-0144

Email: [dte@mined.gob.ni](mailto:dte@mined.gob.ni)

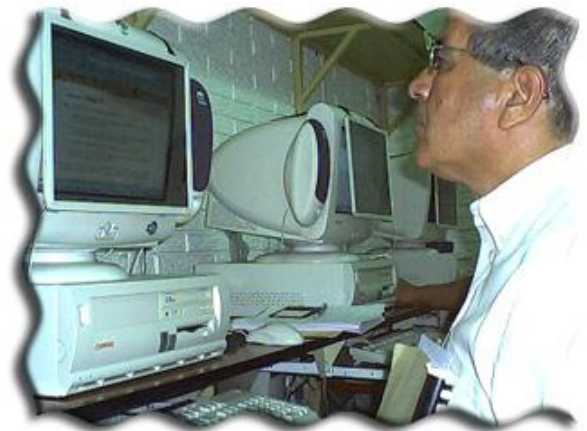
Publicada en septiembre 2007

## A. Introducción

Teniendo en cuenta que todo material educativo puede utilizarse como recurso de apoyo en diversas circunstancias de aprendizaje, presentamos a los docentes sugerencias metodológicas para usar un software educativo. Este se puede definir, desde el punto de vista educativo, como un sistema de aprendizaje, organizado de acuerdo a objetivos específicos, que tiene como finalidad dirigir y orientar a los educandos en los procesos de asimilación de los contenidos a través de los mecanismos de búsqueda, selección y procesamiento interactivo de la información.

Al presentar el software educativo, y sin entrar en los aspectos técnicos y organizativos que configuran su utilización contextualizada en situaciones concreta, podemos identificar según Pérez Márquez, sus componentes:

- **El sistema de símbolos** (textuales, icónicos, sonoros) que utiliza.
- **El contenido material** (software educativo), integrado por los elementos semánticos de los contenidos, su estructuración, los elementos didácticos que se utilizan (introducción con los organizadores previos, subrayado, preguntas, ejercicios de aplicación, resúmenes, etc.), la forma de presentación y el estilo.
- **La plataforma tecnológica** (hardware) que sirve de soporte y actúa como instrumento de mediación para acceder al material.
- **El entorno de comunicación con el usuario**, que proporciona unos determinados sistemas de mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje (interacción que genera, práctica que facilita).



Según como se utilicen en los procesos de enseñanza y aprendizaje, el software educativo en general, puede realizar diversas funciones; entre ellas destacamos como más habituales las siguientes:

- **Proporcionar información.** Prácticamente todo software educativo proporciona explícitamente información (libros, vídeos, imágenes) sobre la realidad.

- **Guiar los aprendizajes** de los estudiantes, instruir. Ayudan a organizar la información, a relacionar conocimientos, a crear nuevos conocimientos y aplicarlos.
- **Ejercitar habilidades**, entrenar. Por ejemplo, un programa informático que exige una determinada respuesta psicomotriz a sus usuarios.
- **Motivar**, despertar y mantener el interés. Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los estudiantes.
- **Evaluar** los conocimientos y las habilidades que se tienen, como lo hacen las preguntas de los libros de texto o los programas informáticos.
- **Corrección** de los errores de los estudiantes. A veces se realiza de manera explícita (como en el caso de los materiales multimedia que tutorizan las actuaciones de los usuarios), y en otros casos resulta implícita, ya que es el propio estudiante es quien percibe sus errores (como sucede por ejemplo, cuando interactúa con una simulación).
- **Proporcionar simulaciones** que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación, por ejemplo un simulador de vuelo informático, que ayuda a entender cómo se pilota un avión; o la simulación del funcionamiento del Sistema Solar<sup>1</sup>. También en la sección Docente del Portal Educativo<sup>2</sup>, en el apartado recursos, organizados por área (Física), encontrarás algunos sitios sugeridos.
- **Proporcionar entornos para la expresión** y creación. Es el caso de los procesadores de textos o los editores gráficos informáticos.

Qué se debe Preguntar el maestro antes de usar un Software:

- ¿Qué se quiere lograr con el software educativo?
- ¿Qué conocimientos previos necesita el alumno para utilizar el software educativo?
- ¿Qué habilidades se desarrollarán?
- ¿Qué relación existe entre la materia objeto de estudios con el contenido de los software educativo?
- ¿Cuál es la estrategia didáctica a seguir en la presentación del contenido?
- ¿Cuál será su alcance?
- ¿Cómo intervendrá el profesor en la dirección del proceso docente educativo donde se usa el software educativo?

No obstante, hay que tener en cuenta que los medios no solamente transmiten información, también sirven de mediadores entre la realidad y los estudiantes, y mediante sus sistemas simbólicos desarrollan habilidades cognitivas en sus usuarios.

<sup>1</sup> <http://enebro.pntic.mec.es/%7Efimag0006/index.html>

<sup>2</sup> <http://www.portaleducativo.edu.ni>

## B. Sugerencias metodológicas

El docente define los objetivos que persigue y selecciona los contenidos según el diagnóstico inicial de conocimientos. Además, debe determinar la existencia del software educativo a utilizar para dar solución a la situación del aprendizaje que quiere trabajar. Es necesario que el docente reflexione sobre los siguientes aspectos:

Existen algunos elementos que los docentes pueden considerar para la elaboración de su unidad o ficha didáctica, usando el software educativo:

1. **Selección y validación:** el docente puede previamente usar e interactuar con el software educativo para precisar el uso que se le va a dar y analizar cómo y en qué momento puede utilizarlo. Fíjese en la siguiente ficha descriptiva que el docente puede realizar:

<b>Título:</b>	Identidad Cultural Nicaragüense
<b>Subtítulo:</b>	
<b>Descripción corta:</b>	Software de Identidad Cultural Nicaragüense
<b>URL:</b>	<a href="http://www.portaleducativo.edu.ni">http://www.portaleducativo.edu.ni</a>
<b>Nivel</b>	Primaria o Secundaria
<b>Grados</b>	Todos de Primaria o Secundaria
<b>Tema:</b>	Identidad Cultural Nicaragüense
<b>Clasificación curricular:</b>	Convivencia y Civismo (Formación Ciudadana y Productividad)
<b>Competencias</b>	Practica y promueve el respeto a los símbolos patrios Practica y promueve los valores culturales de Nicaragua.
<b>Descripción larga:</b>	Identidad Cultural Nicaragüense es un material educativo de tipo tutorial, que tiene el siguiente contenido: Símbolos Patrios, Fiestas Patronales, Leyendas y Cuentos, Refranes y Modismo, Comidas Típicas, Bailes y Trajes Típicos, Nuestros Artes. El docente podrá utilizar este tutorial para desarrollar una clase, así como reforzar un área de aprendizaje de Lengua y Literatura, Expresión Cultural y Artística, Historia, Geografía, Convivencia y Civismo.

2. **Diseño de la actividad docente:** ésta contempla la elaboración de la propuesta didáctica tomando en cuenta los objetivos, estrategias, procedimientos y evaluación de los conocimientos o competencias.

A continuación te presentamos una Propuesta Didáctica<sup>3</sup> donde se integra el software Identidad Cultural Nicaragüense, en el contenido curricular Leyendas, Trabalenguas y Adivinanzas del componente Lengua y Literatura.

---

<sup>3</sup> <http://www.portaleducativo.edu.ni/mediateca/verdatos.asp?cod=11&componentes=Lengua+y+Literatura>

Material didáctico elaborado en los Centros Educativos - MINED	
<b>Tema de la Unidad:</b>	<b>GÉNEROS BREVES TRADICIONALES</b>
<b>Descripción:</b>	En esta unidad se pretende que los estudiantes desarrollen habilidades y destrezas en la redacción de los Géneros Breves Tradicionales (Leyendas, Trabalenguas y Adivinanzas), aplicando sus conocimientos.
<b>Créditos:</b>	Ligia Estela Cuadra: Escuela Normal Central, Managua.
<b>Niveles :</b>	Secundaria
<b>Grados :</b>	Undécimo
<b>Áreas:</b>	Comunicativa Cultural
<b>Componentes:</b>	Lengua y Literatura
<b>Temas relevantes para la vida:</b>	Educación para despertar la imaginación y creatividad.
<b>Objetivos:</b>	1. Identificar y conocer el concepto de cada uno de los Géneros Breves Tradicionales (Trabalenguas y Adivinanzas). 2. Desarrollar la capacidad de comprensión y comunicación a través del análisis de los Géneros Breves Tradicionales (Leyendas, Trabalenguas y Adivinanzas). 3. Aplicar la imaginación y creatividad para elaborar Leyendas, Trabalenguas y Adivinanzas.
<b>Contenido:</b>	Conceptuales: Introducción a los Géneros Breves Tradicionales Leyendas, Trabalenguas y Adivinanzas b) Procedimentales: Identificación de las características presentes en las Leyendas, Trabalenguas y Adivinanzas. Creación de Leyendas, Trabalenguas y Adivinanzas. c) Actitudinales: Interés por comprender las características de cada uno de los Géneros Breves Tradicionales estudiados que fomenten la escritura de pequeños textos infantiles.
<b>Temporización:</b>	4 Sesiones de 40 minutos. 1 Sesión para escuchar y analizar Leyendas, Trabalenguas y Adivinanzas. 1 Sesión para documentación y revisión de información. 2 Sesión para elaboración de Leyendas, Trabalenguas y Adivinanzas
<b>Actividades:</b>	1. Los estudiantes escucharán, leerán y analizarán las leyendas el Cadejo, la Carretanahua, el Padre sin Cabeza y refranes y modismo en el Software Identidad Cultural Nicaragüense. 2. Conversarán con sus compañeros sobre otras leyendas que hayan escuchado, Compartirán las leyendas con todo el grupo. 3. Los estudiantes abrirán la carpeta Géneros Breves Tradicionales presente en el escritorio de Windows para documentarse. 4. Los estudiantes estudiarán los diferentes Géneros Breves Tradicionales, específicamente las Leyendas, Trabalenguas y Adivinanzas 5. Obtendrán más documentación en los siguientes sitios Web: <a href="http://www.elhuevodechocolate.com/trabale1.htm">http://www.elhuevodechocolate.com/trabale1.htm</a> , <a href="http://www.educar.org/lengua/trabalenguas.asp">http://www.educar.org/lengua/trabalenguas.asp</a> , <a href="http://www.elhuevodechocolate.com/adivina1.html">http://www.elhuevodechocolate.com/adivina1.html</a> , <a href="http://www.aplicaciones.info/ortogra2/adivina.htm">http://www.aplicaciones.info/ortogra2/adivina.htm</a> 6. Una vez documentados los estudiantes analizarán y entenderán cada uno de los Géneros Breves Tradicionales estudiados. 7. Los estudiantes comentarán entre ellos las experiencias obtenidas al abordar este contenido. 8. Finalizarán las actividades redactando textos infantiles basados en los diferentes Géneros Breves Tradicionales vistos.
<b>Evaluación:</b>	<i>Instrumentos:</i> 1. Retroalimentación del contenido estudiado, a través de un plenario. 2. Elaboración de Textos Infantiles basados en las Leyendas, Trabalenguas y Adivinanzas, utilizando el Programa: Instrumentos: Retroalimentación del contenido estudiado, a través de un plenario. Elaboración de Textos Infantiles basados en las Leyendas, Trabalenguas y Adivinanzas, utilizando el Programa Microsoft Word. <i>Criterios:</i> 1. Reconoce cada uno de los Géneros Breves Tradicionales (Leyendas, Trabalenguas y Adivinanzas). 2. Desarrolla habilidades de comprensión y comunicación. 3. Despierta la imaginación y creatividad.
<b>Materiales y recursos:</b>	1. Recurso Humano 2. Computadora 3. Internet 4. Intranet 5. Software Identidad Cultural Nicaragüense.

**3. Desarrollo de la actividad:** Ésta contempla tres fases.

Luego que de haber Realizados las etapas de Selección, Validación y Diseño de una Propuesta Didáctica, se implementará lo planificado. Para esto es necesario determinar las fases del desarrollo de la propuesta con uso del Software Educativo.

Fases		
Orientación	Ejecución	Control
<ul style="list-style-type: none"><li>• La tele clases</li><li>• Turnos de clases</li><li>• Actividad extraescolar</li><li>• Repuestas a las preguntas:<ul style="list-style-type: none"><li>○ qué harán</li><li>○ cómo trabajarán</li><li>○ qué conseguirán</li></ul></li><li>• Otros</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Turno de computación destinada a software educativo.</li><li>• Tiempo de uso del software educativo.</li><li>• Clases de ejercitación definidas especialmente por los maestros primarios.</li><li>• Competencias del saber.</li></ul>	Sistema de seguimiento y evaluación de los aprendizajes orientado al usuario, que facilite el autocontrol del trabajo y pruebas de evaluación. El docente lo decidirá teniendo en cuenta la forma de control elegida.

**C. Webgrafia**

<http://dewey.uab.es/pmarques/medios.htm>

<http://dewey.uab.es/pmarques/orgrecursos.htm>

[http://www.monografias.com/trabajos33/software\\_educativo-educativo-cuba/software\\_educativo-educativo-cuba.shtml](http://www.monografias.com/trabajos33/software_educativo-educativo-cuba/software_educativo-educativo-cuba.shtml)

<http://www.portaleducativo.edu.ni/>