COMENTARIO.

Este modulo de la materia de computación, me pareció muy interesante, ya que los software educativos que vimos me parecieron relevantes ya que serán de gran utilidad para transmitir conocimientos al alumno, puesto que el objetivo de las herramientas tecnológicas es que el alumno pueda construir su propio conocimiento y sea didáctica.

Por lo cual me parece relevante que en las escuelas se pueda fomentar el desarrollo de herramientas como lo son scratch que es un ejemplo de software educativo, que le permite tanto al alumno como al docente retomar y repasar los conocimientos de una forma didáctica a través de animaciones, es una herramienta muy útil para preescolar principalmente por su atractivo visual además de que los niños a esa edad pueden comenzar a desarrollar habilidades como creatividad y se cuestionan acerca de cómo se hace y fomenta la convivencia y la empatía.

Otro ejemplo de Software educativo es cmapTools , es una herramienta muy útil para el docente tanto de primaria como otros niveles superiores, en este programa podemos utilizar varias herramientas como color, forma, imagen de fondo además ofrece la posibilidad de trasformar el mapa en diapositivas para que se pueda exponer de una manera más eficaz, este programa ayuda a el docente para poder explicar temas con mayor profundidad y al alumno a entender y razonar con el tema ya que tiene que razonar al poder realizar el mapa conceptual o mental, y tenemos la opción de poder compartirlo en la red para que sea retroalimentado por otros o por integrantes del mismo grupo.

Como ya se menciono con anterioridad este tipo de herramientas son de gran utilidad en la educación de hoy en día, ya que con este mundo cada vez más globalizado, nosotros como docentes tenemos que estar al tanto de las necesidades y los intereses de nuestros alumnos, además de saber que todo va cambiando, y que tenemos que adaptarnos a estos cambios y utilizarlos a favor y mostrarles a nuestros alumnos que el conocimiento no tiene porque ser aburrido y plano, puede ser divertido, llamativo y didáctico, además de que la tecnología está cada vez más accesible para todas las personas.

Un Software más que me hubiera gustado tratar a fondo es ardora, por la investigación que realizamos, me parece que es muy práctico para realizar diversas formas de evaluación de un tema ya que nos permite hacer sopas de letras, crucigramas y hasta un formato de revista es muy práctico para cuando se requiera hacer proyectos y ya con esta reforma es muy probable que sea necesario trabajar casi todas las actividades a través de proyectos, así como ardora existen muchos otros programas para poder crear libros didácticos y en grupo crear una biblioteca virtual.

Por último, realmente considero que la tecnología si ha venido a transformar el entorno y el aprendizaje del ser humano, ya que como había mencionado la transmisión de conocimientos era repetitivo y unidireccional, ahora el alumno puede expresarse, compartiendo ideas, sentimientos, vivencias y hasta cuestionarse a cerca de todo y demostrarlo con esta nueva tecnología, facilitando las cosas y complementando el aprendizaje del maestro.