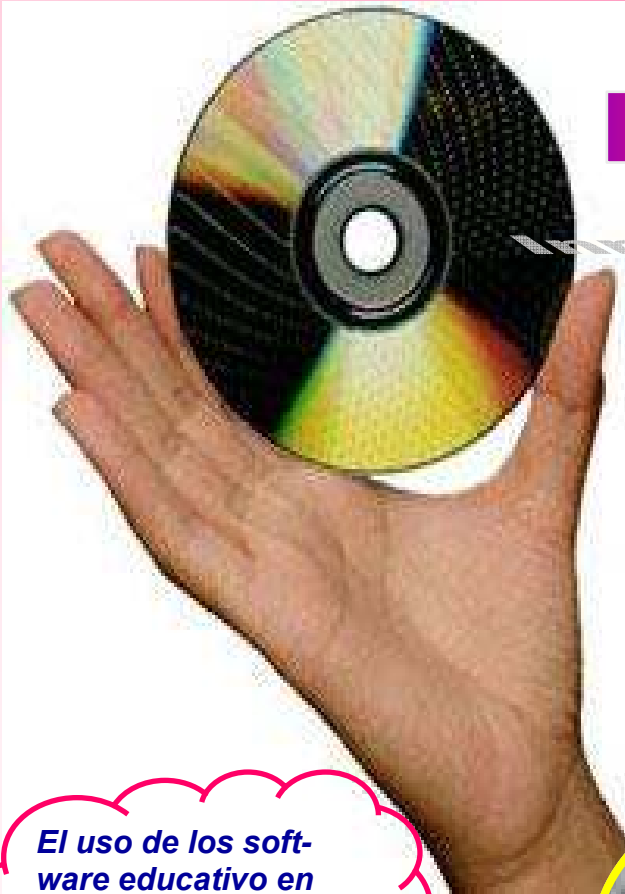


# EL SOFTWARE EDUCATIVO



**Innovando la  
Educación**



*El uso de los software educativo en las escuelas especiales*



**Características  
y funciones de un  
Software Educativo**

**Evolución del  
Software Educativo**

**Software Educativos  
más utilizados por los estudiantes**

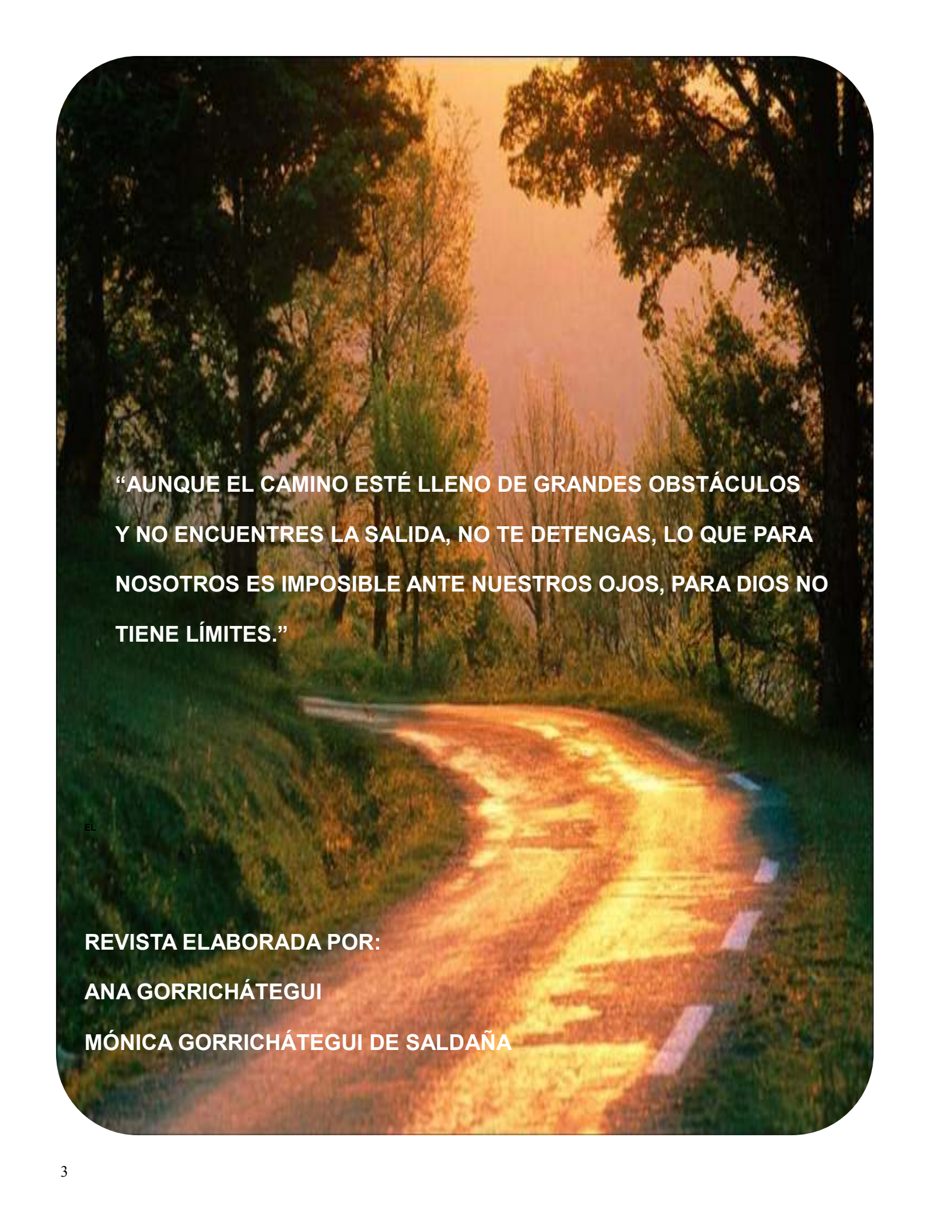
# Sumario

---

<b>¿QUÉ ES EL SOFTWARE EDUCATIVO?</b>	<b>4</b>
<b>EVOLUCIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO</b>	<b>5</b>
<b>FUNCIONES DEL SOFTWARE EDUCATIVO</b>	<b>6</b>
<b>(Artículo) EL USO DEL SOFTWARE EDUCATIVO EN LAS ESCUELAS ESPECIALES</b>	<b>9</b>
<b>NUEVAS ALTERNATIVAS EN LA EDUCACIÓN ESPECIAL</b>	<b>10</b>
<b>VENTAJAS QUE BRINDAN LOS SOFTWARE EDUCATIVOS A LA EDUCACIÓN ESPECIAL</b>	<b>11</b>
<b>ALGUNOS SOFTWARE EDUCATIVOS UTILIZADOS POR LOS ESTUDIANTES</b>	<b>12</b>

---

---



**“AUNQUE EL CAMINO ESTÉ LLENO DE GRANDES OBSTÁCULOS  
Y NO ENCUENTRES LA SALIDA, NO TE DETENGAS, LO QUE PARA  
NOSOTROS ES IMPOSIBLE ANTE NUESTROS OJOS, PARA DIOS NO  
TIENE LÍMITES.”**

**REVISTA ELABORADA POR:**

**ANA GORRICHÁTEGUI**

**MÓNICA GORRICHÁTEGUI DE SALDAÑA**

# ¿QUÉ ES EL SOFTWARE EDUCATIVO?

Se conoce por Software Educativo los programas para ordenador creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Los Software educativos pueden tratar las diferentes materias (matemáticas, idiomas, geografía, dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fe- nómenos) y

ofrecer



un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción.

## Sus características son:

1. **Su finalidad es didáctica.**
2. **Utilizan el ordenador como soporte en el que los alumnos realizan las actividades que ellos proponen.**
3. **Son interactivos.**
4. **Individualizan el trabajo de los estudiantes.**
5. **Son fáciles de usar.**



# Evolución del Software Educativo

Al igual que el hardware evoluciona, también evoluciona la concepción del software tanto básico como aplicado. Los primeros usos fueron para desempeñar las mismas y más tradicionales tareas del profesor: explicar unos contenidos, formular preguntas sobre los mismos y comprobar los resultados; el interés de estas aplicaciones surgía ante la posibilidad



de una instrucción individualizada, fundamentalmente de tipo tutorial. Las primeras aplicaciones y desarrollos de software educativo han tenido como denominador común el dirigirse a poblaciones marginadas social y económicamente.

En 1980, y tras la publicación del libro de Papert titulado 'Mindstorms: Computers, Children and Powerful Ideas', cambia la perspectiva de los software.

El punto de vista que plantea Papert sobre la utilización del ordenador en la enseñanza, aparece muy alejado de los planteamientos en boga en aquella época. En general predominaba como acabamos de señalar, un software inspirado en los principios de la enseñanza programada. Frente a estos usos, y en contra de los mismos, Papert propugna una práctica pedagógica mucho más innovadora. Según el autor, ya no se trata de que las máquinas programen a los niños, sino de que éstos programen a las máquinas.

# Funciones del Software Educativo

Los programas didácticos, cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos en general y además, en algunos casos, según la forma de uso que determina el profesor, pueden proporcionar funcionalidades específicas, no se puede afirmar que el software educativo por sí mismo sea bueno o malo, todo dependerá del uso que de él se haga, de la manera cómo se utilice en cada situación concreta. Así podemos resaltar las siguientes funciones que pueden realizar los programas:



**Función informativa:** La mayoría de los programas a través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes.

**Función instructiva:** Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya

# Más Funciones

que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos.

**Función motivadora:** Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades..



**Función evaluadora:** La interactividad propia de estos materiales, que les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes, les hace especialmente adecuados para evaluar el trabajo que se va realizando con ellos. Esta evaluación puede ser de dos tipos: **Implícita**, cuando el estudiante detecta sus errores, se evalúa, a partir de las respuestas que le da el ordenador; **Explícita**, cuando el programa presenta informes valorando la actuación del alumno.

**Función investigadora:** Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

# Màs Funciones ...

## Màs Funciones ...

**Función expresiva:** Desde el ámbito de la informática que estamos tratando, el software educativo, los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas y, especialmente, cuando utilizan lenguajes de programación, procesadores de textos, editores de gráficos, etc.

**Función metalingüística:** Mediante el uso de los sistemas operativos (MS/DOS, WINDOWS) y los lenguajes de programación (BASIC, LOGO...) los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática.

**Función lúdica:** Trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones lúdicas y festivas para los estudiantes. Además, algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún más esta función.

**Función innovadora:** Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.





# *LOS SOFTWARE EDUCATIVOS EN LAS ESCUELAS ESPECIALES*

El uso de las nuevas tecnologías de la información dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, como una herramienta del profesor, no es una moda pasajera; es un paso lógico impuesto por las ventajas que ofrece. No ser capaz de aprovechar los recursos informáticos dentro de dicho proceso limita mucho el desempeño del profesional de esta época.



Los estudiantes con necesidades educativas especiales, al adquirir una cultura informática desde los primeros años de vida escolar, le permite desarrollar el pensamiento, que puedan ordenar sus propios procesos mentales, aplicarlos con la ayuda que los software les ofrece, aportarlo y llegar a la solución de una problemática, amplían el pensamiento lógico, el lenguaje, la comunicación y elevan su potencial de conocimiento, lo que le permite vincularse a una vida social al nivel de los demás.

# ***NUEVA ALTERNATIVA EN LA EDUCACIÓN ESPECIAL***

Según los testimonios de los estudiantes pudimos constatar que la computadora y el uso de los software educativo en la enseñanza especial ha sido muy útil, lo cual no se ha explotado de forma total ya que no todos los software se pueden utilizar de la misma manera para todas las patologías, además los estudiantes lo han utilizado muy poco y casi nunca lo han hecho en tiempo de máquina, porque la colección multisaber no está en correspondencia con las necesidades educativas de este tipo de estudiante por lo que se hace necesario utilizar una colección específica para la enseñanza.

Los profesores plantean que sí, que ellos conocen los software y que están en las escuelas pero no tienen el tiempo suficiente para el trabajo con estos por lo que en su mayoría solo conocen el nombre de los mismos y desconocen una metodología

específica para poder utilizarlos en esta enseñanza y que los contenidos que se muestran en ellos no están en correspondencia con las necesidades educativas de este tipo de estudiantes.



# **Ventajas que brindan los Software Educativos a la Educación Especial**

- Los software educativos abarcan los contenidos y objetivos de las disciplinas del currículum de la Enseñanza Especial, posibilitando la fijación, profundización y aplicación de los mismos.
- Contribuyen al fortalecimiento del trabajo político-ideológico, a la Batalla de Ideas, así como al desarrollo de los Programas Priorizados de la Revolución.
- Aportan importante información sobre la historia, religión, cultura, economía, arte, salud, educación y política en aras del logro de una cultura general e integral.
- Los nuevos softwares tienen efectos educativos e instructivos, siempre y cuando sea eficiente la proyección del proceso docente-educativo para su empleo.
- Permiten controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva.
- Contribuyendo al enriquecimiento del horario de continuidad, logrando elevar los índices de asistencia en la doble sesión.
- Elevan el desarrollo del proceso de corrección y compensación de un defecto determinado.
- Les permite adquirir los conocimientos de una forma mas amena y con mayor facilidad.



# Algunos Software

## Educativos utilizados por los estudiantes

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Clic (2,2)	Programa para el desarrollo de aplicaciones informáticas en múltiples áreas y niveles educativos
Aprende con Pepón	Juegos con seriaciones de objetos y ejercicios para explicar el orden natural del tiempo
Aula CD (4)	Enciclopedia de consulta para estudiantes de cualquier nivel
Autobús mágico, El (6,4)	Viajando en un autobús conocemos el interior del cuerpo humano y el sistema solar
Cmap Tools	Programa de confección de Mapas conceptuales para todo nivel.
Casper, el pequeño fantasma (4)	Libro animado con 3 juegos: vocabulario, memoria y reconocimiento de formas. Incluye video clips de la película
¿Dónde está Carmen Sandiego? (4)	Carmen Sandiego es un delincuente a la que hay que capturar y el usuario juega aquí el papel de detective lógico y deductivo que ha de resolver la situación
Dora La Exploradora	Una niña que explora diferentes lugares, presentando diferentes aspectos de cada lugar en inglés y español de una manera interactiva con el niño.
Link-Way (6)	Sistema de autor bajo entorno operativo MS-DOS para elaborar de forma rápida unidades didácticas
Mi primer estudio multimedia (4)	Introduce a los más jóvenes en la creación multimedia. Ofrece 3 opciones: estudio de autoedición, vídeo y pintura
Music (2,5)	Editor musical interactivo que facilita la escritura y modificación de partituras musicales. Ofrece la posibilidad de acoplarse con equipos de música MIDI





# Categorización de los Programas Didácticos

Según su naturaleza informática, los podemos categorizar como:

## ✗ De consulta

como por ejemplo los atlas geográficos y los atlas biológicos

## ✗ Tutoriales

Son aquellos que transmiten conocimiento al estudiante a través de pantallas que le permiten aprender a su propio ritmo, pudiendo volver sobre cada concepto cuantas veces lo desee.

## ✗ Ejercitación

Permiten al estudiante reforzar conocimientos adquiridos con anterioridad, llevando el control de los errores y llevando una retroalimentación positiva. Proponen diversos tipos de ejercicios tales como "completar", "unir con flechas", "selección múltiple" entre otros.

## ✗ Simulación

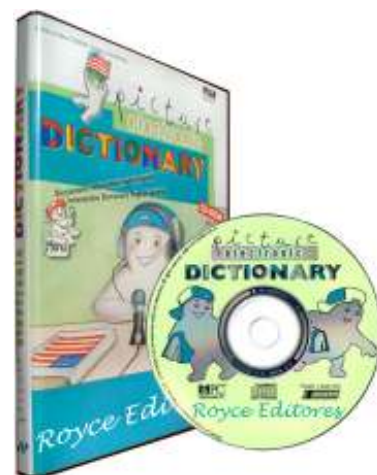
Simulan hechos y/o procesos en un entorno interactivo, permitiendo al usuario modificar parámetros y ver cómo reacciona el sistema ante el cambio producido.

## ✗ Lúdicos

Proponen a través de un ambiente lúdico interactivo, el aprendizaje, obteniendo el usuario puntaje por cada logro o desacierto. Crean una base de datos con los puntajes para conformar un "cuadro de honor"

## ✗ Micromundos

ambiente donde el usuario, explora alternativas, puede probar hipótesis y descubrir hechos verdaderos



# LOS SOFTWARE EDUCATIVOS

CUMPLEN FUNCIONES



**RECURSO EFECTIVO  
PARA ALCANZAR EL ÉXITO**