

### 3.2.3 EVALUACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO

#### Reflexiones sobre la práctica



Actualmente en el mercado de software educativo podemos encontrar una diversidad, así como también una fuente inagotable de información en la web.

¿Cómo tener la certeza que el software que vamos a usar o la página web que utilizaremos en nuestras clases, tiene un valor educativo? Solamente porque tiene color, y sonido debemos escogerlos o únicamente porque cubre una gran parte del currículo? ¿Cuáles son los aspectos básicos que debemos atender, cuando hacemos nuestra selección?

#### Aportes al conocimiento



Es importante y necesario que como maestros evaluemos el material que utilizamos con nuestros alumnos. No todo el material que está en el mercado puede cumplir con los fines educativos que nos proponemos.

Por ello, antes de usar cualquier software, CD ROM o website, es necesario que lo analicemos particularmente en ciertos aspectos.

Presentamos una posible ficha de evaluación, parecida a una lista de cotejo, dividida en **tres aspectos** con sus criterios e indicadores correspondientes. Los tres aspectos a que nos referimos son:

- Aspecto Temático
- Aspecto Técnico
- Aspecto Educativo

<b>Aspecto Temático</b>		<b>SI - NO</b>
Precisión	Libre de información errónea	
	Información Actual	
	Frecuentemente actualizada	
	Uso correcto de gramática y ortografía	
	Enlaces (con otros sitios web)	
Pertinencia / Relevancia	Conceptos y vocabulario pertinentes a los alumnos	
	Adecuado a la madurez física e intelectual de los alumnos	
Amplitud	Información es suficiente para cubrir el tema en cuestión	
	Progresión lógica de temas	
	Información que presenta no está fácilmente disponible en otros recursos	
	Variedad de actividades con opciones para aumentar complejidad	

<b>Aspecto Técnico</b>		<b>SI - NO</b>
Navegación	Rápido acceso al site	
	Imágenes se bajan en un tiempo razonable	
	Iconos intuitivos y menús que permiten uso independiente	
	Opciones para imprimir o bajar un texto y gráfico seleccionados	
Presentación	Texto legible y letra del tamaño apropiado para el usuario seleccionado	
	Gráficos y el arte en general son funcionales y no solamente decorativos	
	Información estimula imaginación y curiosidad	

<b>Aspecto Educativo</b>		<b>SI - NO</b>
Motivación	Mantiene la atención, el interés y motivación de los alumnos	
Competencias u objetivos	Responde a diferentes tipos de aprendizaje de los alumnos	
Desarrollo de habilidades especiales	Desafía a los alumnos con mayores habilidades	
	Es apoyo para alumnos con dificultades	



### TAREA 3:

1) Evalúe software diseñado para fines educativos. Le sugerimos los siguientes sitios donde puede encontrar software libre (shareware):

[www.kidsdomain.com/down/pc\\_math-index.html](http://www.kidsdomain.com/down/pc_math-index.html)

[www.lacompu.com/downloads/downloads.php?CategoriasID=54](http://www.lacompu.com/downloads/downloads.php?CategoriasID=54)

2) Evalúe un website de acuerdo a la ficha que se le ha presentado. El informe debe incluir el tema, URL (dirección web), grado o grados en referencia, áreas involucradas o que están relacionadas al tema en estudio. Se sugiere estos sitios web:

[www.countryreports.org](http://www.countryreports.org)

[www.sandiegozoo.org](http://www.sandiegozoo.org)

## Innovaciones a la práctica



Proponga un tema en donde pueda utilizar de manera integrada algunas aplicaciones educativas de software. Desarrolle la actividad, teniendo en cuenta lo siguiente:

1er. Paso: Determinar área, tema, grado y capacidades u objetivos específicos a lograr por parte de sus alumnos y los contenidos.

Área:

Tema:

Grado:

Capacidades u Objetivos Específicos

Contenidos :

2do. Paso : Determinar las actividades y recursos que permitirán el logro de estas capacidades u objetivos. Es en los recursos en donde debe apreciarse el uso de las aplicaciones educativas.

3er. Paso : Elabore un ejemplo de las aplicaciones que solicitaría a sus alumnos.