

Problemas del uso del software educativo libre en el proceso de enseñanza aprendizaje

Autor: MSc José Miguel Tulcán Muñoz

CORREO: migueltulcan@outlook.com

Introducción

Independientemente del área del conocimiento, la búsqueda del profesional de la docencia en ir mas allá de lo pedagógico, lúdico y haciendo alusión a una diversidad de sinónimos y términos en relación al interactivo — multimedia, se puede llegar a generar un conocimiento determinado con ayuda de la creación de un software.

Esto implica por parte de la persona que elabora un Cd, guía didáctica o software multimedia el tiempo necesario para el diseño e implementación de la misma; no puede ser que de la noche a la mañana se establezca una herramienta dirigida al estudiante, con el fin posterior de mejorar el aprendizaje de una asignatura específica.

(Camacho, 2011)

En nuestro país existen cientos de ingenieros y tecnólogos en sistemas, así como especialistas en diseño multimedia con muy buenas habilidades y conocimientos. La mayoría de ellos ha realizado, durante sus estudios, aplicaciones vinculadas con el campo educativo y es evidente que saben cómo hacer su trabajo; sin embargo, también es evidente que sin la opinión y el aporte de especialistas en Pedagogía, el producto corre el riesgo de quedar sin propósito. (Pág. S/n)

Pero qué aspectos son los necesarios o básicos para elaboración de software en la época actual y más aún que grande la necesidad de crear estas herramientas en la actualidad o por el contrario serán innecesarios, existía otra metodología que pueda suplantar sobre educativo recuerdo que muchos años atrás en muchos planteles educativos se da a conocer encarta, el uso de enciclopedias virtuales similares tuvo buena acogida frente al creciente uso del Internet requiere el país de Ecuador;

Los estudiantes tienen actualmente el Internet, ¿entonces para que usar software?

Cuerpo

Sánchez J. define el concepto genérico de Software Educativo como cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales sirvan de apoyo al proceso de enseñar, aprender y administrar.

Según Rodríguez Lamas es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo.

Estos autores coinciden en las definiciones aportadas, el carácter instrumental del software en el proceso de enseñanza aprendizaje, a la vez que dejan claro que puede ser cualquier aplicación informática.

En este sentido la autora considera que estas definiciones quedan a un plano extremadamente general donde toda aplicación informática que se utilice en el proceso de enseñanza aprendizaje puede ser considerada un software educativo.

Por otra parte Bill Gates en su libro "Camino al futuro" define al Software Educativo como programa informático, medio de enseñanza bidireccional, interactivo basado en una forma de presentar la información que emplea una combinación de texto, sonido, imagen, animación, video con propósitos específicos dirigidos a contribuir con el desarrollo de predeterminados aspectos del proceso docente¹⁰ y la Lic. Rosa Lidia Peña Gálvez en el Programa y Orientaciones Metodológicas de Computación Básicas, plantea:

"Los Software Educativos son programas de Computación, cuyo objetivo es instruir y educar, permite el accionar con la máquina a partir de las operaciones del Sistema Operativo Windows y sus aplicaciones. Estos programas serán utilizados desde el preescolar hasta el sexto grado en el proceso docente educativo, contribuyen a elevar la calidad del aprendizaje y posibilita una mejor

atención al tratamiento de las diferencias individuales en correspondencia del diagnóstico de los educandos”.

Estudiados los referentes teóricos ya mencionados la autora se acoge a las dos anteriores definiciones por su pertenencia con la propuesta, teniendo en cuenta la interacción con el software para su mejor aprovechamiento, agregando que estos pueden ser muy desarrolladores y efectivos pero si no logra motivar a los alumnos dentro del objetivo que se persigue y no presenta un sistema de actividades no cumplirán su función didáctica.

El software educativo se caracteriza por ser altamente interactivo, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico. El objetivo es que el intercambio sea más eficiente: incrementar la satisfacción, disminuir la frustración y, en definitiva, hacer más productivas las tareas que rodean a los alumnos, de ahí: ¿Qué ventajas o beneficios aporta el trabajo con el software educativo?

Conclusiones.

- Permite la interactividad con los alumnos, retroalimentando y evaluando lo aprendido, a través de ella se puede demostrar el problema como tal.
- Facilita las representaciones animadas.
- Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- Permite simular procesos complejos.
- Reduce el tiempo que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al alumno en el trabajo con los medios computarizados.
- Permiten transmitir gran volumen de información en un menor tiempo, de forma amena y regulada por maestro.
- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias en correspondencia con el diagnóstico de los educandos.
- Desarrollan los procesos lógicos del pensamiento, la imaginación, la creatividad y la memoria.