

Software Educativo en el proceso de enseñanza

Algunos autores afirman que la tecnología es ideológica, pues no sólo se trata de saber “usar” las nuevas tecnologías sino que a través de ellas, el docente pueda desarrollar el proceso cognitivo del alumno como complemento a las labores docentes utilizando la tecnología como herramienta útil para la mejora de la calidad educativa en las aulas. El uso didáctico y sencillo de un software tutorial interactivo, multimedia y lúdico para la comprensión de los temas de cada área curricular permite que el estudiante pueda confrontar y ver como es su actuar para corregir sus errores, aplicando un “aprender haciendo”. Esta herramienta puede cambiar de manera significativa el método del docente para la comprensión de los diversos contenidos temáticos de su área.

Vemos a diario como los profesores presentan su laminas diseñadas en power point, y estas una vez finalizada la clase ya no vuelven a utilizarse nunca más, el alumno puede almacenarlas y no recuperarlas ni siquiera para recordar de que se trataba el tema, pasan a un almacén del olvido. En cambio un software multimedia interactivo, tiende a ser un componente vital en el proceso de aprendizaje individual.

Muchas veces digo, que un profesor no debe contar con la tecnología para dar una clase, la tecnología es un medio y no un fin en el proceso de enseñanza. Comete un gran error el profesor al introducir todo el contenido en su presentación, solo debe colocar los títulos y subtítulos y las partes más importantes como definiciones o gráficos representativos.

Una aplicación informática, que soportado 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.

El software educativo, permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido, se facilita el aprendizaje a través de los objetos animados, estos sean: maquinas, procesos, triángulos, cuadros y representaciones animadas y con voz que hace la diferencia para facilitar y colaborar el aprendizaje.

Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación continua y lúdica de juegos, tales como: crucigramas, sopa de letras, ahorcado, relaciones, rompecabezas.

Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, aportando con videos complementarios a la clase presencial, sino esta el profesor en clase, el profesor esta en el software.

Con el uso de Software Educativo, se evidencia cuando el estudiante opera directamente el software de manera voluntaria, pero en este caso es de vital importancia la acción dirigida por el profesor. Cuando el profesor opera directamente el software y el estudiante actúa como receptor del sistema de información, dando a conocer todos los pormenores y explicando el funcionamiento del mismo.



En mi opinión el software educativo le permite al alumno crear su propio aprendizaje de la manera que a él se le haga más sencilla, no se olvide que el software educativo debe comenzar por hacer un análisis bajo las diferentes teorías (conductista, constructivista y cognitivista). Realizando este análisis tuve la oportunidad de elaborar materiales educativos de cursos de postgrado, así los alumnos no olvidan nunca las enseñanzas y continuamente utilizan el software, es una gran ventaja, pero requiere de mucho tiempo, esfuerzo, dedicación, por lo que debe aprender a realizar las artes graficas, edición de videos, animación de personajes y procesos, contar con voces de personajes o amigos, contar con una base de datos de fotografías relacionadas a la temática y por supuesto el software necesario para desarrollar el material multimedia interactivo.

El camino es largo si Ud. va a realizar solo todas las actividades digitales, pero si logra por lo menos contar con un equipo de amigos que realicen y sepan algo está formando un equipo multidisciplinario de producción de software educativo.

Piense que como países a la cola de la tecnología nos hemos convertido en usuarios de tecnologías y no en desarrolladores de tecnologías.

Los software le dan la posibilidad de enseñar de una manera más dinámica y divertida a través de las diferentes actividades, actualmente todos se sienten muy atraídos por las computadoras y más cuando se tratan de juegos, si los software educativos se los ve como un juego se les hará más divertido el aprender.