**SOFTWARE EDUCATIVO**

1. El objetivo trazado fue identificar el tipo de software educativo que se utilizaba en el liceo, construir su perfil técnico o didáctico.
2. El software educativo se utiliza para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
3. Se excluyen aquellos programas de uso genérico en ámbitos empresariales, los cuales también son utilizados en centros educativos con funciones didácticas o instrumentales.
4. La tecnología actual no se puede afirmar que el software educativo sea por si mismo bueno o malo.

“Falta de medios informáticos”

· un poco más de la mitad de los docentes de la población objeto de estudio no posee computadora, ni software educativo adecuado a su asignatura, ni conexión a Internet en su hogar

· la mayoría de los docentes que fueron encuestados no poseen los medios necesarios en su hogar para implementar la informática con fines pedagógicos en el aula

· sólo cinco docentes de los encuestados han implementado la informática con fines pedagógicos en el aula.

CONCLUSIONES DEL ESTUDIO EXPLORATORIO

· El propósito del cuestionario era ver cuáles eran las dificultades que encontraban los docentes de primer año del Ciclo Básico del Liceo para incorporar la informática en sus prácticas educativas.

· se interpreta que el desconocimiento del software educativo adecuado a la asignatura y curso que está dictando el profesor, está en relación con la no implementación de la informática con fines pedagógicos en el aula.

· se observa que la falta de capacitación en informática no está en relación con la variable dependiente, ya que se observa que pese a que la gran mayoría de los docentes están capacitados, éstos no implementan el uso de la informática con fines pedagógicos en el aula.

· el desconocimiento del software educativo y la falta de medios serían las principales dificultades que encontrarían los docentes para implementar la informática con fines pedagógicos en el aula.

LA PERSPECTIVA DE LOS PROFESORES DEL LICEO. RESULTADOS

· se presenta el análisis cuantitativo de la distribución de las respuestas cerradas y abiertas de los cuestionarios; y el análisis cualitativo de las respuestas abiertas.( Ana Rosa Gonzales Rafael. equipo 1)

Una encuesta realizada en el liceo, indica que treinta y tres profesores afirman conocer software educativo de su asignatura, lo que representa un 40%.

Los docentes opinan que “La falta de utilización de los recursos informáticos es debido a la creencia que no son útiles o que los alumnos sólo pueden utilizar las computadoras con fines de entretenimiento ”.(Lorena Mejay Vargas/ equipo 1)

Sí nos interesa volver sobre aspectos cualitativos en la implementación del software, para conocer cuáles son las principales fortalezas y limitaciones que encuentran los profesores en sus prácticas pedagógicas y didácticas en la introducción de las TIC en el aula. (yeseli santos Huizache. equipo 1)

**LA TECNOLOGÍA APLICADA A CENTROS ESCOLARES**

**ARACELI PENCA ZAPOTE**

**LIC. EDUCACIÓN PREESCOLAR INTERCULTURAL BILINGÜE**

**TERCER SEMESTRE**

**TEMA:**

**PROYECTO SOFTWARE EDUCATIVO:**

**SU POTENCIALIDAD E IMPACTO EN LOS**

**PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

**PÁGINA 11 Y 12**

**PLANTEAMIENTO O FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:**

ª Formulación de la idea y el tema de investigación.

ª Desarrollo de la pregunta inicial. ¿Qué papel juega el uso de software educativo en la formación docente?

**FASE 2**

Establecimiento de objetivos.

Revisión de antecedentes y bibliografía.

Entrevistas exploratorias.

Acotamiento del problema de investigación.

Búsqueda de fundamentos epistemológicos, didácticos y técnicos acerca de la incorporación del software educativo en la formación docente.

Aspectos teóricos claves.

Elaboración del marco teórico.

**FASE 3**

Formulación de hipótesis:

Detectar las variables.

Definir conceptualmente las variables.

Definir operacionalmente las variables.

Delimitación de las unidades de análisis.

**FASE 4**

Según los objetivos de la investigación el modelo de análisis es cuantitativo y cualitativo. Según la profundidad del estudio, el diseño sería explicativo y evaluativo y según el variable tiempo: longitudinal.

Las etapas del diseño de investigación que involucra el estudio son: exploratoria, descriptiva, correlacional, explicativa y evaluativa.

Definir los sujetos que van a ser estudiados. Delimitar la población objeto de estudio.

Elección de técnicas de recogida de datos (trabajo de campo).

Cuestionario a todos los docentes y entrevistas.

Elaborar instrumentos de recolección de datos. Aplicar instrumentos.

Obtener los datos.

Codificar los datos. Archivar los datos y prepararlos para el análisis.

**FASE 5**

Análisis de datos.

Elaborar el informe de investigación.

*Coordinación del trabajo a implementarse en el Liceo de Práctica con la dirección del liceo.*

Materiales y métodos

Los métodos de la investigación involucran: encuesta por cuestionario auto administrado, (dos censos y muestras), entrevistas a los actores involucrados y análisis de documentos (por ejemplo Diseño Curricular 2005).

**LA TECNOLOGÍA APLICADA A CENTROS ESCOLARES**

**ARACELI PENCA ZAPOTE**

**LIC. EDUCACIÓN PREESCOLAR INTERCULTURAL BILINGÜE**

**TERCER SEMESTRE**

**TEMA:**

**PROYECTO SOFTWARE EDUCATIVO:**

**SU POTENCIALIDAD E IMPACTO EN LOS**

**PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

**PÁGINA 25 y 26**

**DEFINICIÓN DE “SOFTWARE”**

1. Definición precisa: Programas informáticos abiertos o cerrados (modificables o no).

2. Definición clara: programas para computadora o programas informáticos.

3. Definición básica: programa o programas, herramienta informática.

**CONOCIMIENTO DE SOFTWARE EDUCATIVO POR ASIGNATURA:**

**UN CONOCIMIENTO CLARO Y VISIBLE**

z Los profesores de Matemática: Derive13, Prolir, Cabri, Pedazitos, Funciones de Windows, Geogebra y Calcula.

z Los profesores de Geografía, Encarta, Google Earth y SIG.

z Los profesores de Química y Física, Chemlab, Profesnet y JCLIC.

z Los profesores de Historia Didacta 3, Google Earth y JCLIC.

z Los profesor de Biología también la Encarta.

z Además el portal Eduteka, de parte de un profesor de Geografía.

**CONOCIMIENTO DEL USO DEL SOFTWARE EDUCATIVO**

Entre quienes manifiestan usarlo, algunos profesores manifiestan prudencia al momento de usar un software determinado en el aula. En primer término, manifiestan que tienen que verlo funcionar antes de implementarlo en la clase, y evaluar previamente si es apropiado para el curso y el grupo de alumnos.

· Entre quienes manifiestan manejar el software educativo de forma básica, algunos expresan que conocen el uso pero no lo han aplicado en sus clases.

· Otros profesores muestran una clara disposición para el uso de los programas informáticos, reconociendo que es necesario intentarlo e insistir en su manejo hasta que éste sea fluido para trabajar en la clase.

·

**PERCEPCIONES ACERCA DEL USO DE LA INFORMÁTICA CON FINES PEDAGÓGICOS:VISIÓN POSITIVA**

Podemos inferir que las percepciones de los docentes son contundentes en términos positivos, profesores perciben la informática como herramienta valiosa para la educación, el análisis cualitativo, ha permitido discriminar algunas respuestas peculiares que muestran algunas percepciones que queremos jerarquizar por el aporte que estos testimonios representan en la “era” de la introducción de las TIC en la educación actual(Yareni Cruz Pérez /equipo 2 )

**Una apreciación cualitativa: la persistencia de la formación tradicional**

Los profesores perciben que la formación tradicional, es un obstáculo a la introducción de la informática en las aulas de las distintas asignaturas.

Para esto se debería evaluar el papel fundamental que juegan padres, tutores, miembros de la dirección, adscriptos, inspectores, etc. no sólo en la formación de profesores novatos, sino en la formación en servicio de quienes están en la docencia en cargos efectivos e interinos. En síntesis, debería evaluarse el papel que juega el factor “cultura institucional” en la formación docente. (Martha Elena Palma Martinez/ equipo 2)

**Pag. 32, 33, 34**

**INFORMÁTICA**

“Trabajo basándome en principio en teorías conductistas ya que adquieren los conocimientos, empleo un método llamado Webquest que permite una mayor asimilación e integración de conocimientos informáticos.”

Las lenguas, **Idioma Español e Inglés**, implementan básicamente tareas con procesador de texto y utilizan la informática para buscar información y preparar las clases.

**Matemática** muestra un equipo de profesores con clara iniciación en el manejo de la informática educativa.

**Geografía** muestra que básicamente en el aula trabaja con búsquedas de información

**Dibujo** muestra una respuesta afirmativa, manifestando la presentación de láminas de pintores.

**Historia** muestra que los profesores utilizan la informática para preparar las clases y para buscar información.

**Música** manifiesta solicitar búsquedas de información a los alumnos fuera de la clase. (Martha Guzman, equipo 2)