

## El Software Educativo como Recurso para el Aprendizaje.

\*Rodríguez, Yasenis.

\*\*Montero, Gabriela.

\*\*\*Romero, Luis E.

### RESUMEN

Este estudio tiene como objetivo Determinar la importancia del Software Educativo como recurso para el aprendizaje y Mejoramiento de la Función Docente en instituciones de Educación Básica del Municipio Rosario de Perijá del Estado Zulia. Teóricamente se sustentó en autores como: Much (2008), Sánchez (1998) y Ruetter y Conde (2002), entre otros. El estudio se enmarcó dentro de las investigaciones descriptivas, diseño documental. Por lo que se pretende lograr incorporación del uso efectivo Software Educativo como recurso para el aprendizaje. Se puede afirmar que existe una relación medianamente moderada y estadísticamente significativa entre las variables.

**Palabras clave:** Software Educativo, Función Docente, Aprendizaje.

### ABSTRACT

This article aims to determine the importance of educational software as a resource for learning and improving their teaching in institutions of Basic Education Rosario de Perijá Zulia State. Theory was sustained by authors as Much (2008), Sánchez (1998) and Ruetter and Conde (2002), among other. The study formed part of descriptive research, with no experimental design, field, cross. The population was 108 subjects represented by the sample consisted of 57 subjects between principals and teachers. As a result of the investigation was obtained: as study their dimensions Using Educational Software as a resource for learning Arguably, has the purpose of a significant moderate relationship between the variables.

**Key words:** Educational Software; Teaching Function Learning.

\*Maestrante del Programa de Postgrado en Gerencia e Innovación Educativa. Yasenis Rodríguez; Licenciada en Educación Integral. Egresada de La Universidad Católica Cecilio Acosta. Docente en la Unidad Educativa Jesús de la Misericordia. Correo electrónico [yaserodriguez@hotmail.com](mailto:yaserodriguez@hotmail.com). \*\* Maestrante del Programa de Postgrado en Gerencia e Innovación Educativa. Gabriela Montero. Licenciada en Profesora Integral egresada de Monseñor Rafael Arias Blanco. Docente de Aula. Correo electrónico: [gabypatricia003@hotmail.com](mailto:gabypatricia003@hotmail.com). \*\*\*Maestrante del Programa de Postgrado en Gerencia e Innovación Educativa. Luis E. Romero. Licenciado Profesor de Biología egresado de la Universidad del Zulia. Docente en el Liceo Nacional Creación La Villa. [luisemroromerovallalobos@hotmail.com](mailto:luisemroromerovallalobos@hotmail.com)

## **Introducción**

A lo largo de la historia, todas las actividades del ser humano han mostrado un proceso de evolución que ha determinado lo que se denomina progreso y esa naturaleza de cambio continuo parece ser la única constante del quehacer del hombre, especialmente en el área tecnológica. El persistente cambio de las nuevas tecnologías ha producido efectos significativos en la forma de vida, el trabajo y el modo de entender el mundo, sobre todo en las instituciones educativas.

En este caso, Munch (2008, p. 69), explica que el cambio "comprende la modificación completa del plan por causa de factores de fuerza mayor que originan la necesidad de cambios definitivos". La aplicación de la creciente renovación y disponibilidad de la tecnología en las instituciones educativas permite una enseñanza con mayor énfasis en el estudiante, lo que provoca consecuencias importantes en el sistema educativo.

Dado que la tecnología vinculada al proceso educativo, juega un papel del docente pasa a ser de un animador a mentor de aprendizaje y no solo la fuente de los conocimientos. Sino el acceso de los estudiantes a la información hará una incidencia más positiva y cercana al estudiante de esta era el emplear las nuevas tecnologías en la escuela, así aprenderá nuevas cosas gracias al uso de nuevas tecnologías, sobre todo el uso de los software educativos. Cabe señalar que, como parte de esta aplicación de las nuevas tecnologías, surge el software educativo que son de gran ayuda, entendiéndose como software, según Sánchez (1998, p.82):

Un programa computacional cualquiera, cuyas características estructurales y funcionales permite servir de apoyo a la enseñanza, el aprendizaje. Por lo tanto, el software educativo, se convierte en una herramienta indispensable como apoyo a la enseñanza de la misma, lo que permitiría un cambio radical en la enseñanza, como es un aprendizaje con mayor dinamismo, dejando atrás el método de enseñanza tradicional y pasivo, caracterizado por la transmisión de conocimientos y el comportamiento inactivo del alumno al recibir el aprendizaje.

Este autor plantea, que un Software educativo se puede convertir en el aliado del docente para la transmisión de los conocimientos de un área específica, ante los nuevos retos de estudios que exige el nuevo Currículo de la Educación Básica Venezolana, teniendo en cuenta los avances científicos y tecnológicos, los cuales constituyen una valiosa tarea en la

transformación del nuevo ciudadano con sentido de pertenencia y compromiso con su país, región o localidad. De allí que, para lograr esa transformación en los estudiantes, es importante adoptar actividades de aprendizaje y recursos innovadores.

Al respecto, Ruetter y Conde (2002, p.28), expresan que los docentes para cumplir con sus funciones deben "vitalizar, renovar y activar, los recursos humanos y técnicos a través de la ejecución de diversas funciones que orienten la acción del problema en concordancia con los objetivos y metas de la organización". En este orden de ideas, el proceso de transformación que se vive en el país y, en el contexto educativo, se debe comprometer con una praxis que vaya más allá de la simple enseñanza de contenido, por lo que es necesario que el educador se actualice ante los cambios e innovaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En medio de ese contexto, el presente estudio se enfoca en las Escuelas Básicas del Municipio Rosario de Perijá, Estado Zulia, donde los docentes del nivel de Educación Básica, han manifestado, que necesitan algunas técnicas o talleres de formación para poder manejarse en este nuevo escenario del mundo de la tecnología.

**Objetivo:** Analizar el Uso de Software Educativo como recurso para el aprendizaje y Mejoramiento de la Función Docente en instituciones de Educación Primaria del Municipio Rosario de Perijá, del Estado Zulia.

### **Fundamentación Teórica**

Desde el punto de vista teórico, su función de ser facilitador del proceso de aprendizaje del nivel del subsistema Primaria, por ello el docente mediador tiene que tener en cuenta la enseñanza, que sea su motivo. En la formación y actualización docente innovador empieza el camino de la escuela nueva. Cassany (2009).

El docente concebido como mediador y con el objeto de lograr el nivel esperado, necesita creer y trabajar en función del conocimiento que tienen, su potencial e interés. En tal sentido, la actividad de ser más participativo se evidenció como un aprendizaje primero interpsicológico (entre personas) y luego intrapsicológico (dentro de la persona) realizado por la interacción y mediación Fraca (2003).

Por otra parte, desde el punto de vista práctico la integración en su totalidad, tiene un compromiso con la sociedad este principio es ocuparse: de la formación integral del ser humano. Su meta es proporcionar herramientas para que los usuarios adquieran conocimiento y poder acercarse a la creación de una teoría del mundo que le rodea.

Dentro de esta pedagogía, el docente en su formación como mediador debe considerar algunas condiciones valorativas al realizar sus planes de trabajo. Entre ellas se pueden enumerar:

El conocimiento previo como teoría del mundo que posee el docente.

Una actitud activa y dinámica hacia la adquisición de nuevos conocimientos, motivación para integración.

Finalmente, la escuela constituye la institución social destinada a la formación intelectual y social del individuo. Es decir, es la encargada de proporcionarle las experiencias necesarias para lograrlo y por tal motivo los docentes deben estar integrados para tener.

Considerando lo antes expuesto, el uso del Software Educativo como recurso para el Aprendizaje, donde se les permita trabajar utilizando en equipo, compartir ideas, colaborar en las diferentes actividades dentro de la escuela, donde exista un mejor dialogo entre las partes, comprender las necesidades de cada uno en el ámbito escolar. Ante esta evidencia el docente debe fortalecer el proceso de capacitación y formación entre ellos, a través del uso de la tecnología estrategia que les permita su desenvolvimiento en el quehacer diario.

Para contribuir con esta finalidad deben integrarse más los docentes, retándose así al docente y con ello fortalecer el trabajo cooperativo. Por tales razones surge la idea de proponer el uso del Software Educativo como recurso del aprendizaje en los Docentes de Educación Primaria de los docentes del Municipio Rosario de Perijá.

### **Antecedente**

De tal manera se presentan los antecedentes de la investigación, así como también, los soportes teóricos referidos a las variables: El Software Educativo como recurso para el aprendizaje y Mejoramiento de la Función Docente, igualmente se describen las dimensiones e

indicadores, de acuerdo con la posición de varios autores que han escrito en relación a la temática planteada.

Los software educativos son programas que se pueden adaptar al contexto educativo, bien sea para dinamizar la clase, para lograr que los estudiantes se interrelacionen, a través del juego, o para resolver problemas, ya que muchos de estos sirven como instrumentos para la resolución de problemas. Es indiscutible que, los software educativos le permiten al supervisor hacer de su gestión una oportunidad para que los estudiantes aprendan, al formarse, y después capacitar a los docentes, así éstos a su vez garanticen una educación actualizada en los estudiantes.

### **Clasificación**

Los software educativos, se han diseñado para diferentes áreas de estudio, así que se clasifican de distintas maneras, de acuerdo con las necesidades el docente seleccionará el que considere pertinente. Según, Ferreira (2006, p.106), "existe una gran cantidad de programas de todos tipos, pero según su cometido, se pueden clasificar como: a) Programas de sistema: formados por programas de carga e inicio, sistemas de operativos y controladores de dispositivos, b) Programas de desarrollo: compiladores e intérpretes.

También, c) Programas de aplicación: procesadores de texto, libros de cálculo, bases de datos, programas de presentaciones, gráficos y diseño, programas de comunicaciones. Además, está formado por programas de propósitos específicos que utilizan los usuarios de computadoras: juegos, programas educativos, entre otros. Así pues, de acuerdo con las necesidades del grupo y del área de estudio se procede a iniciar el uso del software, ya sea para realizar un trabajo en Word, llenar una base de datos de estudiantes o de asuntos inherentes a un área específica del conocimiento.

### **De ejercitación**

El software de ejercitación, es aquel que se utilizan con el objetivo de reforzar algún conocimiento y practicar los contenidos vistos en determinada asignatura. Norton (2006, p.4), plantea que el software de ejercitación "es un dispositivo que procesa datos y los convierte en información útil para las personas". Por ello, los docentes al apoyarse en el uso de software educativo es capaz de lograr que los estudiantes procesen datos, realicen tareas repetitivas hasta lograr el aprendizaje, por ejemplo para el área de matemática o de lenguaje es muy útil.

## **Tutoriales**

Son software que, dirigen el proceso de aprendizaje y la intención es desarrollar gradualmente contenidos que según su dificultad pueden ir resolviendo. De acuerdo con, Barboza (2006, p.6) el software de tipo tutorial "son programas que en mayor o menor medida dirigen, autorizan el trabajo de los estudiantes". Se trata de recursos que el docente utiliza para que el estudiante aprenda lo que debe y necesita de acuerdo a su edad y nivel de desarrollo evolutivo.

## **Juegos Instruccionales.**

Los juegos Instruccionales son actividades que llaman la atención de los educandos por ser de divertidos y dinámicos. Con los juegos Instruccionales el estudiante es capaz de comprender ideas, resumir contenidos, realizar observaciones, adivinar, qué pretende el docente al emplear determinar estrategia. De acuerdo con, Gros (2008, p.16), con los juegos el estudiante se propone: a) Un reto. Se trata de que el jugador se sienta desafiado hacia la consecución de metas que, en realidad, no sabe si será capaz de alcanzar, b) La curiosidad. El juego ofrece múltiples alternativas, pantallas a las que acudir, personajes nuevos. Se trata de crear curiosidad al jugador de manera que este mantenga la motivación necesaria para continuar avanzando, c) La Fantasía. Los juegos parecen provocar imágenes mentales no inmediatas para los sentidos y que generan ideas no ajustadas a la realidad.

## **De Simulación**

El software de simulación permite que el estudiante observe situaciones semejantes a las ocurridas en la realidad. Se trata de un programa o juego en el que se practican contenidos programáticos o situaciones sin peligro. De acuerdo con, Barboza (2006, p.10), este tipo de software "presentan un modelo o entorno dinámico y facilitan su exploración y modificación a los estudiantes, que pueden realizar aprendizajes inductivos o deductivos mediante la observación y la manipulación de la estructura subyacente". El software educativo es de por sí dinámico, y con la simulación el docente busca que el estudiante sea más investigativo, experimente nuevos aprendizajes, si es posible de situaciones que quizás nunca verá en la realidad actual, por ejemplo un juego que simule las formas de vida en el pasado.

## **Beneficios**

Son diversos los beneficios que otorga el empleo del software educativo en una clase. De acuerdo a, Squires y McDougall (1997, p.18), "el software educativo puede utilizarse para

apoyar o ampliar las experiencias de aprendizaje en el contexto de muchos enfoques educativos distintos". De allí que, los docentes que tienen una visión de la educación definida como la adquisición de conocimientos en forma de información concreta, interactiva descubrirán que tienen a su disposición muchos programas de ordenador que pueden utilizar con fines académicos.

### **Interactividad entre los estudiantes.**

La interactividad se refiere al intercambio de ideas entre los estudiantes. Con el uso del software educativo, los estudiantes tienen la posibilidad de intercambiar opiniones, estrategias y tácticas que les permiten resolver situaciones y, en consecuencia adquirir el conocimiento. Para, Mosley y otros (2005, p.16), "es la vinculación mutua y sentimiento de equipo en un grupo de personas". En este sentido, lo planteado por los autores, conlleva a que el docente inicie un programa de estudio y repense la forma cómo impartir las clases, es importante pensar en el trabajo en equipo, que los estudiantes se integren en las tareas y compartan opiniones.

### **Proceso de Aprendizaje dinámico.**

El proceso de aprendizaje es por naturaleza un proceso dinámico, cambiante, ya que cambian los enfoques, las formas de obtener el conocimiento y los escenarios. En este orden de ideas, Esteban (2004, p.112), afirma que "Implica una connotación finalista e intencional, donde la estrategia será un plan de acción ante una tarea que requiere una actividad cognitiva que implica aprendizaje". Es decir que, como el aprendizaje es un proceso diseñado con un objetivo específico y es que el estudiante aprenda, requiere de la implicación de este en la tarea y, por lo tanto obtenga el conocimiento.

### **El Software Educativo como recurso para el Aprendizaje.**

En el mundo educativo, se están incluyendo poco a poco cambios sustanciales en la metodología empleada por los docentes. El uso de software educativo es cada vez más frecuente como recurso de aprendizaje. Para, Pressman (2002, p.166), los software educativo son "programas de computadora, estructura de datos y su documentación que sirven para hacer efectivo el método lógico, procedimiento o control requerido".

### **Método:**

El presente artículo se deriva de una investigación documental, contextualizado en el paradigma pospositivas, tipo descriptivo y diseño bibliográfico, de acuerdo al criterio de Pulido y otros (2007), quienes definen este tipo de investigación como un instrumento o técnica de investigación cuya finalidad es obtener datos e información a partir de documentos escritos o no escritos, susceptibles de ser utilizados dentro de los propósitos de un estudio concreto, a los fines de establecer diagnóstico y comparaciones, respecto al tema objeto de estudio. Así mismo, para abordar el presente estudio, se recurrió a la revisión de fuentes impresas tales como: textos, trabajos de investigación y documentos disponibles en la Web que se indican en las referencias bibliográficas de este artículo.

### **Consideraciones finales**

Se concluye incentivar el uso de las nuevas tecnologías en las clases impartidas que conlleven al mejoramiento de la función docente, así pues, pueden emplearse centrados en lo que los estudiantes quieren aprender, lo que el docente considera que debe enseñar y como recurso más de aprendizaje, se les recomienda mantenerse actualizados de los últimos avances, versiones y aplicaciones de los software educativos, permite desarrollar la capacidad de pensar y diseñar, contribuye al cambio de conducta no con la participación directa del docente pero si con su orientación y con programas que suelen ser atractivos e interesantes.

Por lo tanto, es importante lograr que los docentes participen activamente en el uso del Software Educativo como recurso para el aprendizaje, con el fin de lograr ser más innovadores, integrados, de trabajar en equipo y de buscar la participación continua entre los docentes. La participación viene dada, por el nivel de aceptación e incorporación de la tecnología en el proceso educativo.

Su justificación radica, en que una verdadera participación de los docentes optimizaría los procesos de integridad, la calidad de vida y por supuesto las relaciones de su entorno social. Las contribuciones de esta investigación admitirán una mayor vinculación entre la escuela y el docente con el objeto de asumir el principio de corresponsabilidad que tienen dentro de la sociedad.

Es por ello que, con el Uso del Software los docentes de Educación Primaria del Municipio Rosario de Perijá del Estado Zulia, se puede lograr dicha integración para llevar a cabo un trabajo conjunto docente - profesores, no sea solo responsabilidad de los docentes sino de un trabajo conjunto.



Para el uso del Software Educativo como recurso para el aprendizaje y Mejoramiento de la Función Docente se relacionan de forma medianamente moderada, lo que indica que a medida que la variable Uso de Software Educativo como recurso para el aprendizaje se incrementa de forma baja la variable Mejoramiento de la Función Docente y viceversa.

Se recomienda incentivar el uso de las nuevas tecnologías en las clases impartidas que conlleven al mejoramiento de la función docente, así pues, pueden emplearse centrados en lo que los estudiantes quieren aprender, lo que el docente considera que debe enseñar y como recurso más de aprendizaje, se les recomienda mantenerse actualizados de los últimos avances, versiones y aplicaciones de los software educativos, permite desarrollar la capacidad de pensar y diseñar, contribuye al cambio de conducta no con la participación directa del docente pero si con su orientación y con programas que suelen ser atractivos e interesantes.

### **Referencias Bibliográficas**

- Barboza, L. (2006). Micro proyectos en informática educativa y su relación con la Investigación educativa aplicada al aula, IUB, publicado electrónicamente.
- Cassany, D. (2008). *Prácticas Docente Innovador*. México: Ríos de tinta.
- Esteban, L (2004) «Una pedagogía integradora estratégica a partir de un manual de ortografía. Revista *Enunciación*. Bogotá: Universidad Francisco José de Caldas. (71-79)
- Ferreira, G. (2006). *Informática Paso a Paso*. Alfaomega. México.
- Fraca de B., L (2003) *La pedagogía integradora en el aula*. Caracas: Libros de El Nacional
- Gros, B. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. GRAÓ. España.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. México.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación (2007). *Currículo Nacional Bolivariano*. Venezuela. Ediciones de la Imprenta Nacional.
- Mosley, Pietro y Megginson (2005). *Supervisión, La Práctica del Empowerment, Desarrollo de Equipos de trabajo y su Motivación* (6ª. Edición). Editorial Thomson Editores. México.

Müch, L y García, J. (2008). Fundamentos de Administración. 7ª ed. México. Trillas

Norton, P (1999). Introducción a la Computación. Mc Graw-Hill. México.

Norton, P. (2006). Introducción a la Computación. 6ª ed. McGraw-Hill. México.

Pressman, R. (2002). Ingeniería del software "Un enfoque práctico". McGrawHill. México.

Ruetter, I y Conde, M (2002) Supervisión Educativa, Gerencia y Pedagogía. Caracas, Venezuela: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (FEDUPEL).

Sánchez, J. (1998). Construyendo y Aprendiendo con el Computador. Santiago: Universitaria. Chile.

Squires, D. y McDougall, A. (1997). Informática Educativa. Ediciones Morata.

