

La Softarea, forma en que pueden usarse los softwares en el proceso docente - educativo

Autora: Lic. Aurora Chala Mena

Centro de procedencia: Instituto Superior Pedagógico “Rafael María de Mendive”

E-mail: achala@isppr.rimed.cu

Resumen:

Inicios de esta nueva centuria, en un mundo globalizado, y bajo la influencia de una pujante Revolución Científico-Técnica, donde se imponen las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones (TIC), no debemos pensar en una didáctica tradicionalista donde priman los enfoques pragmáticos y utilitaristas, y se hiperboliza la memoria y la reproducción. En el presente trabajo se aborda el concepto de Software Educativo, formas en que se usa en dicho proceso, Softareas, la estructura para su elaboración, recomendaciones para la preparación, sus exigencias, momentos donde se puede realizar, la importancia que tiene el uso correcto de ellas y los resultados que se pueden obtener con su utilización.

Abstract:

This article approaches the concept of Educational Software, the forms in which it can be used in this process, the Softasks, the structure for their elaboration, recommendations for their preparation, their demands, moments where they can be carried out, the importance that has their correct use and the results that can be obtained with their use.

¿Conoces qué es la softarea? ¿Cuál es su función? ¿Qué impacto ha tenido?

Si te detienes a leer este trabajo conocerás acerca de estas interrogantes y muchos más.

Como sabemos, en nuestro país se están realizando transformaciones en nuestro sistema educacional, con el objetivo que los alumnos tengan un mejor aprendizaje y desarrollen habilidades. Una de las transformaciones, es el uso de las nuevas tecnologías en las clases, para que los alumnos aprendan 4 ó 5 veces más.

Parafraseando la definición de González, Gisbert et al., (1996, pág. 413), entendemos por "nuevas tecnologías de la información y la comunicación" el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información.

La Zona de Desarrollo Próximo (Z. D La trascendencia del aprendizaje en la vida humana y, por consiguiente, en la educación, es algo evidente por sí mismo ya que todo lo que el hombre hace o puede hacer es, de alguna manera resultado del aprendizaje. El aprendizaje ha sido abordado fundamentalmente desde dos grandes paradigmas; el Conductista y el de la Psicología Cognitiva Contemporánea.

En los marcos del paradigma de la Psicología Cognitiva Contemporánea, particular relevancia tiene los postulados teóricos de la Escuela Histórico Cultural.

Vigotsky, concibe el aprendizaje como un proceso social, necesario y universal en el desarrollo de las funciones mentales específicamente humanas. Esta concepción acerca de la relación del aprendizaje con el desarrollo, tiene sus antecedentes, en las tesis respecto al origen social y la estructura mediatizada de las funciones mentales superiores, sobre esta base el autor formuló el concepto de zona de desarrollo próximo, esencial para la comprensión del problema científico que se plantea.), es en síntesis el espacio donde tiene lugar el aprendizaje, se refiere a la distancia que media entre lo que el niño es capaz de hacer con ayuda de los demás en el plano de la comunicación y lo que puede hacer solo, y como resultado del desarrollo alcanzado. Al respecto Vigotsky dejó sentado claramente que para que un aprendizaje se produzca, tiene que existir un conocimiento anterior que le sirva de soporte al nuevo, al mismo tiempo que este proceso se produce en el marco de interacción, en el cual el sujeto que aprende es guiado por otro.

En la práctica pedagógica, la comprensión del significado de zona de desarrollo próximo, apunta hacia el carácter socialmente interactivo de los procesos de apropiación humana. Esto ha sido determinante para las transformaciones que se han introducido en este campo.

Considerar el aprendizaje en un espacio interactivo, constituido por el sujeto con la participación de las determinantes psicológicas, trae a un primer plano la necesidad de la comunicación en la construcción del conocimiento, del establecimiento de una adecuada acción generadora de bienestar emocional en los participantes, establecidos sobre bases de cooperación, de interacción, de intercambios, y en los marcos de un clima sano, educativo, positivo en la institución La interacción social y su papel en el aprendizaje destacada por Vigotsky, y por las teorías más recientes de la personalidad (González Rey, 1995), no se limitan al momento interactivo profesor – alumno durante el proceso de la construcción del conocimiento en el aula, este es sólo, uno de los diversos momentos que tiene la interacción profesor – alumno.

El **aprendizaje** entonces tenemos que representárnoslo como un proceso social, de enriquecimiento individual y grupal dado en el sentido que se constituye por el sujeto en los espacios de interacción y relaciones que construye en la realidad social, no como la reproducción de una información construida fuera de él y transmitida mecánicamente. La efectividad del aprendizaje depende, en gran parte, de que los estudiantes sientan la necesidad de aprender, de comprender un determinado contenido, ya que en la medida que exista un mayor interés tendrá lugar una mayor adquisición de conocimientos.

Un aspecto al que se le debe brindar especial atención es la motivación, ya que resulta un elemento esencial para el trabajo con los alumnos por lo que es necesario considerar el empleo de medios de enseñanza que posibiliten lograr una mayor calidad de las clases.

En particular con el empleo de la computadora como multimedia se ha convertido en un excelente medio de enseñanza, por su carácter interactivo y su capacidad de individualizar el proceso, más que medio de enseñanza debería llamarse medio de aprendizaje.

Un ejemplo en este sentido lo constituyen los Software Educativos, esta aplicación es una de las formas de usar la computadora como medio de aprender el contenido de otras asignaturas y disciplinas, como por ejemplo la Historia, la Matemática, las Ciencias Naturales, en fin, todo el espectro del saber que necesita un estudiante en su preparación para enfrentar la vida.

Con anterioridad, nuestras escuelas no contaban con estos productos, sino se usaban algunas aplicaciones. En los momentos actuales las condiciones son muy diferentes, ya el Ministerio de Educación ha construido grupos de softwares educativos en los Institutos Pedagógicos, y ellos se han dedicado a elaborar las diferentes colecciones (Multisaber, El Navegante y Futuro) para apoyar el proceso de aprendizaje en los escolares de los diferentes niveles de educación.

¿Qué se entiende por software?

Teniendo en cuenta que la mayoría de los profesores no tienen la preparación para insertar en las clases los softwares que tienen a su disposición, se hace necesario conocer qué son los Softwares educativos:

“Aplicación Informática que utiliza una estrategia de aprendizaje, constituye un medio efectivo de enseñanza.”

Los softwares educativos pueden utilizarse en el proceso de *enseñanza – aprendizaje* como :

Motivación.

Conclusiones.

Fuente bibliográfica.

Herramienta de trabajo.

Software.

Clase con softwares educativos.

Profundizando su utilización en cada uno de sus momentos tenemos:

Como motivación y conclusiones de la clase se utiliza siempre que el recurso que se empleará no puede ser sustituido por otro medio en el aula o fuera de ella.

Como fuente bibliográfica o herramienta de trabajo se puede utilizar siempre que se planifique y oriente correctamente, dando al estudiante el tiempo necesario para la realización de la actividad.

Software:” Se puede definir este tipo de tarea como un sistema de actividades de aprendizaje, organizado de acuerdo a objetivos específicos, cuya esencia consiste en la interacción con los softwares educativos, que tiene como finalidad dirigir y orientar a los educandos en los procesos de asimilación de los contenidos a través de los mecanismos de búsqueda, selección y procesamiento interactivo de la información.”(Arencibia Sosa,2004,pág13)

Para su elaboración cuenta con una estructura:

INTRODUCCIÓN: “se proporciona la información inicial de la actividad, se motiva y se plantean los objetivos de la tarea.

FORMULACIÓN DE LA TAREA: se plantean las actividades a solucionar.

SUGERENCIA DE CÓMO PROCEDER: se indica cómo proceder, los recursos informáticos a utilizar, la forma de organización y tiempo de ejecución.

FORMA DE EVALUACIÓN: se comunica de forma breve los indicadores que se tendrán en cuenta en la calificación. “(Arencibia Sosa, 2004, pág13)

Ejemplo:

Calidad del trabajo final.

Utilización adecuada de los recursos.

Grado de reflexión y coherencia del trabajo, etc.

RECURSOS: se precisan los recursos informáticos o fuentes bibliográficas al alcance de los estudiantes para solucionar la actividad.

Recomendaciones para la preparación de las softareas.

Preparación de la actividad: decidir el objetivo y el contenido según el diagnóstico. Determinar la existencia o los softwares educativos a utilizar para dar solución al problema detectado, guía de los softwares educativos, recomendaciones metodológicas para el trabajo con los softwares, las orientaciones metodológicas contenidas en los softwares educativos en la esquina destinada a los docentes, etcétera.

Selección e interacción con el software educativo para precisar el uso que se le va a dar.

- Coordinación de la actividad.
- Diseñar la actividad docente
- Ejecución de la actividad: puede desarrollarse a través de...
- La clase con software educativo, la clase de informática, tiempo de máquina.
- Control de la actividad.

Sugerencias de los momentos en que puede ser orientada, realizada y controlada la softarea:

Fase de orientación:

- Las teleclases
- Turno de clase.
- Actividad extraescolar

Otros

Fase de ejecución

- Turno de computación destinado al uso del software educativo.

- Tiempo de máquina.
- Clase de ejecución definida especialmente por los profesores PGI.
- Concursos o competencias de saber.

Fase control:

El docente lo decidirá teniendo en cuenta la forma de control elegida.

Exigencias de las softareas.

Garantizar el dominio de los contenidos teóricos seleccionados.

Tareas que transiten por los tres niveles de desempeño.

Tareas en el nivel de identificación y realización de conceptos.

Tareas con preguntas abiertas y cerradas con las exigencias de los instrumentos aplicados del SECE.

Tareas que motiven a los estudiantes a realizarlas, por su forma de plantearlas y el control que realice el maestro en cada actividad.

Que respondan a la dosificación que tiene el grado en la asignatura.

Tareas que propicien el debate y la reflexión de los alumnos, como medio para elevar el aprendizaje.

El *desarrollo de una softarea* se puede realizar en los siguientes momentos:

Dentro de la clase.

Fuera de la clase.

Tarea unitaria (para revisar a corto plazo).

Tarea con varias actividades (para revisar a largo plazo).

¿Qué importancia tiene el uso correcto de la softarea ?

Teniendo en cuenta que ellas son actividades estructuradas y guiadas que evitan obstáculos, proporcionan a los alumnos una tarea bien definida, así como los recursos que les permiten realizarlas, ofreciendo una serie de tareas que pueden ser utilizadas para guiar al estudiante en su trabajo independiente complementando el trabajo de la video clase, además los mismos *pueden* elaborar resúmenes con creatividad, completar notas inconclusas, hacer esquemas, ejercitar el contenido, por su carácter interactivo, permite desarrollar habilidades intelectuales de observación, interpretación, comparación, esquematización, pensamiento crítico, flexible, reflexivo y desplegar imaginación, fantasía y creatividad en lo que se hace, etc.

En su enfoque pedagógico desarrolla en los alumnos una formación general cultural integral con una concepción de lo que significa ser un ciudadano cuyo comportamiento social esté acorde con los valores humanistas de nuestro sistema, estando vigente la función social de la escuela en la formación del modelo de hombre que necesita nuestra sociedad, donde se requiere de dos elementos vitales, la familia y los factores comunitarios.

Es decir, con el apoyo en las clases de los recursos tecnológicos, que constituyen el eslabón principal para conducir este proceso interactivo, entre el docente, el alumno, su familia y marco social en que se desenvuelven, incluyendo la propia escuela, se

puede desarrollarla personalidad de los alumno.

Todos de una forma u otra interactúan en el proceso docente y aún cuando el universo del estudiantado no tenga situaciones que los clasifiquen en situación de desventaja social, sí están expuestos a otros factores que pueden atentar contra la apropiación de conocimientos y calidad del aprendizaje.

Si usted como profesor utiliza en sus clases las softareas, observará que sus alumnos podrán:

- Complementar el trabajo del maestro
- Ejercitar y desarrollar habilidades en el contenido.
- Desarrollar habilidades informáticas.
- Realizar tareas individuales.
- Desarrollar los valores de responsabilidad, honestidad, laboriosidad y colectividad.

Se ha podido con las softareas buscar vías que permitan enfrentar, de forma novedosa, las transformaciones en los programas de estudio, logrando relacionar las asignaturas y la computación. Además le permite al profesor realizar un trabajo diferenciado con sus alumnos teniendo en cuenta el diagnóstico realizado en el grupo.

Bibliografía:

1. ARENCIBIA SOSA, VICTORIA. Folleto V Seminario Nacional para Educadores.-- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2004.—15p.
2. Colectivo de Autores. Pedagogía. -- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1984.
3. GONZÁLEZ CASTRO, VICENTE. Teoría y práctica de los medios de enseñanza. -- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1986.
4. González Rey, F. Motivación morales en adolescente y joven. -- La Habana: Ed. Científico Técnico, 1995.
5. Klimber G. L. Introducción a la didáctica general. -- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1978.
6. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Programas directores.—La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1999.
7. Pérez Fernández, Vicenta. Folleto del Curso Informática Educativa (pdf). – La Habana: Ed. Pueblo y Educación