Informática 2

Selecciona la opción que es correcta.

El concepto de _____ se le atribuye a todo programa o aplicación de computadora que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje.

a) software educativo b) software c) hardware

Selecciona si es una característica, ventaja o desventaja del software educativo.

1. Son diseñados con un objetivo didáctico.	C	V	D
2. Para la instalación y uso de un software, es necesario un dispositivo. Estos pueden ser ordenadores de escritorio, computadoras portátiles y otros dispositivos móviles como tabletas o teléfonos inteligentes.	C	V	D
3. Promueve el auto estudio. Con el software educativo el alumno es capaz de aprender individualmente, no dependiendo tanto del profesor.	C	V	D
4. Los alumnos pueden usarlo como único recurso y dejar de consultar otras fuentes.	C	V	D
5. Adicción. Al ser interactivo, es motivador pero un exceso de motivación puede provocar adicción.	C	V	D
6. Facilidad de acceso. Está al alcance de muchos y en una buena parte, se encuentran software y programas de forma gratuita.	C	V	D
7. Es posible acceder a ellos en cualquier momento y en cualquier lugar.	C	V	D
8. Posibilita un trabajo individual y también grupal, ya que pueden adaptarse a los conocimientos previos de los estudiantes y a su ritmo de trabajo.	C	V	D
9. Un software educativo debe ser interactivo, dependiendo claro está del tipo de aplicación, sus funciones y características.	C	V	D
10. Tienen la capacidad de individualizar el trabajo, adaptando las actividades según el ritmo y las exigencias que reclama cada alumno.	C	V	D
11. No requieren conocimientos informáticos especializados, estos son similares a los necesarios para usar un videojuego.	C	V	D
12. Aislamiento. El trabajo individual en exceso puede traer problemas de sociabilidad.	C	V	D
13. Puede fomentar la cultura del mínimo esfuerzo.	C	V	D
14. Se debe contar con recursos indispensables que pueden no estar al alcance de todos.	C	V	D
15. Permite una evaluación inmediata. Esto permite descubrir inmediatamente cuáles son las necesidades del alumno en relación con el contenido aprendido.	C	V	D
16. Se puede evaluar de manera individual y grupal a los alumnos.	C	V	D

LIVEWORKSHEETS

Informática 2

Selecciona la opción que es correcta.

1. Predomina el aprendizaje vía transmisión del conocimiento desde quien sabe hacia quien desea saber, y donde el diseñador se encarga de elaborar secuencias didácticas bien diseñadas que conducen al interesado desde donde está hasta donde quiere llegar. _____
2. Predomina el aprendizaje experimental y por descubrimiento, donde el diseñador crea ambientes ricos en situaciones que el usuario debe explorar para generar sus propias conclusiones. _____

Selecciona la opción que es correcta.

Tutoriales

Simuladores

Juegos

Programas de ejercitación y práctica

Programas herramienta

Enciclopedias virtuales

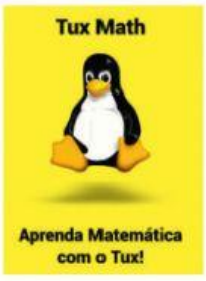












LIVEWORKSHEETS