



# 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



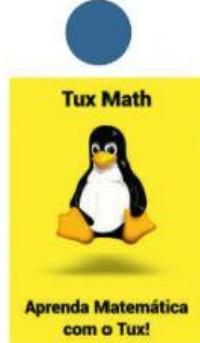
# Informática 2

## 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



LIVE WORKSHEETS