



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

