ESCUELA PREPARATORIA OFICIAL NÚM. 155
C.C.T. 15EBH0288G
PRIMER EXAMEN PARCIAL
CICLO ESCOLAR 2021 - 2022

NOMBRE DEL DOCENTE: YAZMIN CARDENAS MONROY GRADO: PRIMERO GRUPO: DOS

"El no querer es la causa, el no poder el pretexto".

Autor: Séneca

SECCIÓN 1.-

INSTRUCCIONES:
Escribe en el recuadro el inciso donde se encuentre la definición de cada concepto. Valor 12 puntos.

☐	Determina los objetivos de aprendizaje que se lograrán al finalizar el empleo del software, los contenidos a desarrollar con el programa en función a los objetivos educacionales, las secuencias de la instrucción, los tipos de aprendizajes que se quieren lograr.	a) Bases de datos
☐	Es cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales le permiten servir de apoyo a la enseñanza, el aprendizaje y la administración educacional.	b) Componente computacional o técnico
☐	Facilitan a los usuarios elementos simples con los cuales pueden construir elementos más complejos o entornos.	c) Programas herramientas
☐	Establece la estructura lógica para la interacción para que el software cumpla con las acciones requeridas por el usuario, así como ofrecer un ambiente al estudiante para que pueda aprender lo deseado y servir de entorno.	d) Usuario – programa
☐	Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, trasmitir, captar datos.	e) Tutoriales
☐	Posibilita la transmisión de información desde la computadora al usuario, a través de diversos periféricos como la pantalla así como las impresoras.	f) Constructores
☐	Posibilita la interacción entre los usuarios y el programa, en el cual intervienen los tipos de mensajes entendibles por el usuario y el programa así como los dispositivos de entrada y salida de datos y las zonas de comunicación disponibles para el intercambio de mensajes.	g) Componente pedagógico o instruccional
☐	Permite la comunicación del usuario con la computadora, involucra el empleo principalmente del teclado, así como de los apuntadores para la introducción de información, comandos y respuestas.	h) Simuladores
☐	Proporcionan datos organizados en un entorno estático y facilitan su exploración y consulta selectiva.	i) Programa – usuario
☐	Dirigen en algún grado el trabajo de los estudiantes, este proceso se realiza a través de ciertas actividades previstas de antemano, los estudiantes ponen en juego determinadas capacidades y aprenden o refuerzan y/o habilidades.	j) Software educativo
☐	Se refiere a la Libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software.	k) Software libre
☐	Presentan un modelo o entorno dinámico (generalmente a través de gráficos o animaciones interactivas) y facilitan su exploración y modificación a los alumnos, que pueden realizar aprendizajes inductivos o deductivos mediante la observación y la manipulación de la estructura subyacente.	l) Componente de comunicación o interfaz

LIVEWORKSHEETS

SECCIÓN 2.-

INSTRUCCIONES:
Coloca sobre la línea el concepto que corresponda de acuerdo a la función del software educativo. Valor 9 puntos.

Función informativa **Función instructiva** **Función motivadora** **Función evaluadora** **Función lúdica**
Función investigadora **Función expresiva** **Función metalingüística** **Función innovadora**

13. Condicionan el tipo de aprendizaje que se realiza pues pueden disponer un tratamiento global de la información o a un tratamiento secuencial. _____

14. Utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos, suelen permitir muy diversas formas de uso, esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica. _____

15. Los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenar y con otros compañeros a través de las actividades de los programas y especialmente cuando utilizan lenguajes de programación, procesadores de texto, editores de gráficos, etc.
_____

16. Al trabajar con los ordenadores realizando actividades educativas es una labor que a menudo tiene unas connotaciones festivas para los estudiantes. _____

17. A través de sus actividades presentan unos contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes, estos materiales representan la realidad y la ordenan. _____

18. Busca determinadas informaciones, cambiar los valores de un sistema además de ofrecer interesantes entornos donde investigar. _____

19. Los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades. _____

20. Mediante el uso de los sistemas operativos y los lenguajes de programación los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática. _____

21. Les permite responder inmediatamente a las respuestas y acciones de los estudiantes. _____

SECCIÓN 3.-

INSTRUCCIONES:
Escribe en el paréntesis F, si la oración es falsa y V en caso contrario. Valor 10 puntos.

22. El software educativo es concebido con un propósito específico: apoyar la labor del profesor en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. ( )

23. En el software educativo solo se pueden dar aprendizajes grupales. ( )

24. Algunos de los elementos utilizados para captar la atención de los alumnos también pueden funcionar como distractores. ( )

25. Permiten, unido a un cambio en la metodología de cada asignatura, que los alumnos se involucren más en el desarrollo de los conceptos y realicen a través de la experimentación sus propios descubrimientos. ( )

26. Los programas educativos no deber tener sistemas de retroalimentación y evaluación que informen sobre los avances en la ejecución y los logros de los objetivos educacionales que persiguen. ( )

27. Existen tres libertades esenciales en el software libre. ( )

28. El software que no es libre es llamado privativo, porque priva o quita libertades. ( )

29. En el software educativo existe mucho control de la calidad de los contenidos. ( )

30. La facilidad de uso es una condición básica para su empleo por parte de los estudiantes debiendo ser mínimos los conocimientos informáticos para su utilización. ( )

31. El software libre no equivale a "gratis", sino que hace referencia a aspectos legales y éticos de libertades. ( )

LIVEWORKSHEETS