

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
ESPECIALIDAD DE LENGUA Y LITERATURA



UNS
UNIVERSIDAD
NACIONAL DEL SANTA

“Utilización de software educativo para el área de Comunicación”

TRABAJO MONOGRÁFICO PARA OBTENER EL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA;
ESPECIALIDAD DE LENGUA Y LITERATURA
MODALIDAD: Examen de Suficiencia Profesional

AUTOR:

Bach. Ruiz Díaz, Franklin Wladimir

ASESORA:

Mg. Vásquez Luján, Irene Gregoria

DNI: 32771256

Código ORCID: 0000-0001-8539-0893

NUEVO CHIMBOTE - PERÚ

2022

HOJA DE CONFORMIDAD DE LA ASESORA

El presente trabajo monográfico titulado: **“Utilización de software educativo para el área de Comunicación”**, se ha efectuado según el reglamento para obtener el título profesional de licenciado en educación secundaria, especialidad Lengua y Literatura mediante la modalidad de monografía. Por tal motivo, firmo el presente trabajo en calidad de asesora.



Ms. Vásquez Luján, Irene

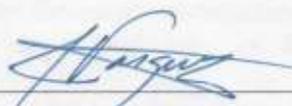
Asesora

DNI: 32771256

Código ORCID: 0000-0001-8539-0893

HOJA DE JURADO EVALUADOR

El presente trabajo monográfico: **“Utilización de software educativo para el área de Comunicación”**, tiene la aprobación del jurado calificador quienes firmamos en señal de conformidad.



Ms. Vásquez Luján, Irene

Presidenta

DNI: 32771256

Código ORCID: 0000-0001-8539-0893

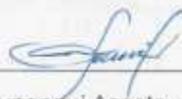


Mg. Vereau Amaya, Elvis

Secretario

DNI: 42213634

Código ORCID: 0000-0001-8603-7178



Mg. Yupanqui Acosta, Artemio

Integrante

DNI: 32809081

Código ORCID: 0000-0002-0354-2214



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

E.P. EDUCACIÓN SECUNDARIA



ACTA DE CALIFICACIÓN DEL EXAMEN DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Siendo las 08:00 am del día 16 de diciembre de 2022, se instaló en el Pool de Aulas B-14 – cuarto piso, el Jurado Evaluador designado mediante Resolución N° 779 - 2022-UNS-CFEH, integrado por los docentes:

- Irene Gregoria Vásquez Luján (Presidente)
- Elvis Amado Vereau Amaya (Secretario)
- Artemio Yupanqui Acosta (Integrante); para procesar el Examen de Suficiencia Profesional del (la) Bachiller en Educación detallado(a) a continuación, con la finalidad de Optar el Título Profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad: Lengua y Literatura.

Terminado el Examen Escrito, el (la) bachiller obtuvo los siguientes resultados:

APELLIDOS Y NOMBRES	NOTA	CONDICIÓN
Ruiz Diaz, Franklin Wladimir	16	Aprobado

Por lo que según el Art. 62° del Reglamento General para obtener el Grado Académico de Bachiller y el Título Profesional de la UNS (Resolución N° 471-2002-CU-R-UNS), quedó expedito(a) para la sustentación de la Monografía.

Terminada la sustentación de la Monografía el(la) bachiller respondió a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, obteniendo la **NOTA**

Concluido el proceso del Examen de Suficiencia Profesional, se obtuvo el siguiente resultado:

APELLIDOS Y NOMBRES	EXAMEN ESCRITO	SUSTENT. MONOGRAF.	PROM.	CONDICIÓN
Ruiz Diaz, Franklin Wladimir	16	19	18	Aprobado

Siendo las 18:00 pm del mismo día, se dio por terminado el proceso del Examen de Suficiencia Profesional, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 16 de diciembre del 2022.


 Irene Vásquez Luján
 Presidente(a)


 Elvis Vereau Amaya
 Secretario(a)


 Artemio Yupanqui Acosta
 Integrante

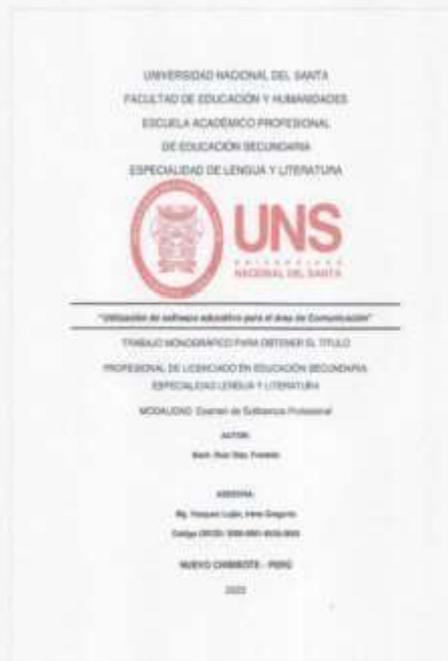


Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Franklin Ruiz Díaz
Título del ejercicio: MONOGRAFIA
Título de la entrega: "Utilización de software educativo para el área de Comunica...
Nombre del archivo: e_software_educativo_para_el_rea_de_Comunicaci_n_MONO...
Tamaño del archivo: 181.74K
Total páginas: 39
Total de palabras: 6,390
Total de caracteres: 36,594
Fecha de entrega: 17-jun.-2024 03:50p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre... 2404348648



“Utilización de software educativo para el área de Comunicación”

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	20%	3%	5%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	7%
2	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	6%
3	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	1library.co Fuente de Internet	1%
5	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
6	unefapost12.blogspot.com Fuente de Internet	1%
7	Submitted to ULACIT Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Trabajo del estudiante	<1%
8	appinformaticamario.blogspot.com Fuente de Internet	<1%

DEDICATORIA

Le dedico este proyecto monográfico a Dios, a mis padres María y César, a mi hermana Jhosselyn; a mi esposa Anapaula y a mi pequeña hija Mariana, mi motivación diaria. Gracias a Dios, porque ha estado conmigo, cuidándome y dándome la fuerza para seguir adelante. Mis padres han estado prestando atención a mi bienestar y educación a lo largo de mi vida, y siempre han sido mi apoyo. Pongo toda su confianza en cada reto que me propone, sin dudar de mi talento y capacidad, por eso soy quien soy ahora. A mi esposa por ser luz en los momentos más oscuros de mi vida.

Por mi niña que es mi motor y para seguir logrando mis objetivos.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios y a la vida por empujarme a esta maravilla carrera profesional. A la Universidad Nacional del Santa por brindarme sus instalaciones y espacios. Además, agradecer a todos los profesores que me arroparon con sus conocimientos y consejos. Y, por último, agradecer a mi asesora de esta monografía, la Mg. Irene Vásquez Luján, quien me ha estado brindando su tiempo, sus conocimientos y, sobre todo, su objetiva corrección.

ÍNDICE

DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO I.....	15
GENERALIDADES	15
1.1. Las Tics y la educación	15
1.2. Software educativo	18
1.2.1. Característica del software educativo.....	20
1.2.2. Dimensiones del software educativo	21
1.2.3. Importancia del software educativo.....	21
1.2.4. Funciones del software educativo	23
1.2.5. Clases de softwares educativos.....	24
CAPÍTULO II.....	27
2.1. El área de Comunicación.....	27
2.2. Área de comunicación y software educativo.....	28
2.3. Software Educativo para el área de Comunicación	29
2.4. Software de soporte y ayuda en el ámbito educativo.....	30

2.5. Ventajas y desventajas del software educativo en el área de comunicación	34
CONCLUSIONES	36
SUGERENCIAS.....	37
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	38

RESUMEN

Las investigaciones y creaciones tecnológicas se están desarrollando a pasos acrecentados, lo que está originando visiones diferentes en las sociedades. Dentro del marco de la educación no es la excepción. Esta investigación, tuvo como propósito demostrar la importancia de la utilización del software educativo en los aspectos pedagógicos, tanto para el estudiante como también para el profesor.

El siguiente trabajo monográfico estará dividido en dos capítulos. En el primero, veremos los softwares educativos. Además de mostrar las diversas definiciones, también vamos a conocer sus importancias, sus características, sus elementos y sus diversas aplicaciones en el marco educativo. En el segundo, analizaremos todos los softwares educativos seleccionados para el área de comunicación. Aquí se mostrará cada programa, sus pasos, el procedimiento y las abundantes herramientas que se presentan en cada uno.

Mediante la investigación, se determinó que los softwares educativos ayudan al desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de comunicación. Una de las conclusiones más notables es que tanto los maestros como los estudiantes están incorporando gradualmente el uso de software educativo en sus tareas docentes. Los maestros creen que los softwares educativos son importantes para motivar a los estudiantes y evaluarlos como parte importante de la toma de decisiones sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje y la organización de las instituciones educativas.

Palabras Claves: Tics, software educativo, interactividad

ABSTRACT

Technological research and creations are developing by leaps and bounds, which is giving rise to different visions in societies. Within the framework of education is no exception. The purpose of this research was to demonstrate the importance of the use of educational software in pedagogical aspects, both for the student and for the teacher.

The following monographic work will be divided into two chapters. In the first one, we will look at educational software. In addition to showing the various definitions, we will also learn about their importance, their characteristics, their elements and their various applications in the educational framework. In the second, we will analyze all the educational software selected for the area of communication. Here we will show each program, its steps, the procedure and the abundant tools that are presented in each one.

Through the research, it was determined that the educational software helps the development of the teaching-learning process in the area of communication. One of the most notable conclusions is that both teachers and students are gradually incorporating the use of educational software in their teaching tasks. Teachers believe that educational software is important for motivating students and evaluating them as an important part of making decisions about teaching-learning processes and the organization of educational institutions.

Key words: Tics, educational software, interactivity.

INTRODUCCIÓN

Actualmente, estamos viviendo un cambio de perspectiva con respecto a la educación. Y es que la pandemia de la Covid – 19 nos hizo preguntarnos, ¿cuánto sabemos de dominio tecnológico y las herramientas que existen para su utilización? Es en este marco contextual, donde las clases virtuales adquirieron una gran importancia. Este camino nos hace plantearnos una pregunta, ¿la tecnología y la educación guardan una relación cercana?

Los estudiantes no solo necesitan conceptos e información, sino también estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías. Innovar depende no solo del estudiante, sino también de las herramientas que le brinde cada docente.

Estas herramientas van desde la utilización del hardware hasta la del software. Este último es el que va a aportar mucho más hacia el área de comunicación. Un área curricular que se ha enseñado hace mucho tiempo con la misma metodología, transformando así cada aprendizaje en una monotonía educativa.

El trabajo monográfico se centra en Determinar en qué medida la aplicación de software educativo beneficia al área de comunicación.

Es por ello, que pretendemos brindar ciertos lineamientos en softwares educativos para el área de comunicación, con la finalidad de desarrollar el proceso enseñanza – aprendizaje de una manera mucha más entretenida y didáctica.

La utilización de los softwares educativos es importante para la innovación de nuevas herramientas en el área de comunicación, ya que permite la estimulación y creatividad en el o la estudiante.

En el mundo tecnológico en el que nos encontramos, siempre es importante estar a la par con las nuevas tendencias científicas para poder de esa manera, brindar de una opción diferente en el aprendizaje.

Innovar es un término que debemos de aplicar constantemente en el aprendizaje; es por ello, que la aplicación de softwares educativos es relevante para la adquisición de nuevos conocimientos en el área de comunicación.

El siguiente trabajo monográfico estará dividido en dos capítulos, donde cada espacio tratará de brindar la información de una manera más ordenada.

En el primer capítulo, veremos los softwares educativos. Además de mostrar las diversas definiciones, también vamos a conocer sus importancias, sus características, sus elementos y sus diversas aplicaciones en el marco educativo.

En el segundo capítulo, analizaremos todos los softwares educativos seleccionados para el área de comunicación. Aquí se mostrará cada programa, sus pasos, el procedimiento y las abundantes herramientas que se presentan en cada uno.

CAPÍTULO I

GENERALIDADES

1.1. Las Tics y la educación

Si entendemos a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como un concepto dinámico, estaríamos en lo correcto. Por ejemplo, las innovaciones tecnológicas como el celular que surgieron en el siglo XIX fueron consideradas como nuevas tecnologías. Una definición aplicable también para el impulso de la radio y televisión de los años ´50s. Sin embargo, estas en la actualidad ya han dejado de considerarse innovaciones tecnológicas y no entrarían dentro del grupo de las TIC. A pesar de un concepto tan amplio, se podría decir que los celulares, la televisión y la computadora son algunas creaciones que todavía siguen contribuyendo en la comunicación y envío de información; es por ello, que todavía podrían estar dentro del grupo de las TIC.

Desde la creación de la escritura, el ser humano ha tratado de evolucionar con respecto al modo y forma de comunicarse. Es así, que crea telégrafos eléctricos y radiotelefonía como una forma desesperada por masificar la comunicación.

Todos los avances tecnológicos creados en este siglo, permitirán que el ser humano pueda evidenciar la brecha digital o analfabetismo al momento de la utilización de cada recurso tecnológico. Es aquí, donde la tecnología muestra su indudable efecto en la educación, ya que el no acceder a la información los limitará al conocimiento, y posteriormente a la búsqueda e inserción en el mercado laboral.

Los mencionados avances tecnológicos ya han tenido un fuerte impacto en la sociedad. Como ciudadanos nacidos en el siglo XXI, todos los estudiantes deben estar a la par con las nuevas tecnologías para poder diferenciarse de las generaciones anteriores. Podemos evidenciar que dentro de los centros educativos se tiene muy en claro el compañerismo, el impulso de valores, la adquisición de aprendizajes y la socialización; sin embargo, la aplicación de las nuevas tecnologías podría ayudar aún más a todos estos aprendizajes. Por esta razón, las escuelas están obligadas a enfrentar este enorme desafío, actualizando su metodología.

El uso de varias tecnologías de la información (televisión, video, juegos de video, teléfonos móviles e Internet) que los niños realmente utilizan desde el momento en que nacen contribuye significativamente a que los niños completen con éxito el proceso de socialización cultural. En este sentido, los ciudadanos de hoy menores de diez años son la primera generación nacida en la llamada sociedad de la información y que ha visto fomentada su cultura. Como resultado, una nueva generación de personas está aprendiendo cada vez más fuera de la escuela mediante el uso de diversas tecnologías audiovisuales e informáticas. Específicamente, esta tendencia se puede ver en los Estados Unidos. En otras palabras, los jóvenes adquieren diariamente una cantidad cada vez más sustancial de educación fuera del aula como resultado de la proliferación de software educativo, televisión digital, redes informáticas y programación de video y audiovisual. (Área, 1991, p.56).

Existe poca información sobre la cantidad de colegios que cuentan con computadora e internet. En nuestra región, podemos analizar a simple vista que aquellos que cuentan con estos aspectos tecnológicos solamente son los

colegios particulares, ya que la inversión de cada padre y estudiantes obliga a dichos centros a reforzar la parte tecnológica. El Ministerio de Educación está llevando a cabo una serie de proyectos en los centros estatales, incluyendo EduGlobe para la educación primaria y Edured para la educación secundaria. Debido a que sus propósitos son solo informativos y no requieren una conexión a Internet.

Las herramientas de los campos de la tecnología de la información y la comunicación trabajan juntas para abordar las necesidades de los estudiantes al agrupar los siguientes factores:

- Flexibilidad: No solo los profesores, sino también los alumnos podrán utilizar cada herramienta tecnológica aplicada dentro de la institución.
- Versatilidad: A través de muchas herramientas tecnológicas, los estudiantes podrán realizar diversas actividades dentro del plano educativo. Herramientas como Canva, donde podrán crear textos discontinuos.
- Interactividad: Los estudiantes podrán interactuar mutuamente en cada una de las plataformas digitales que se les dé. Así, podrán emplear muchos trabajos en equipo y adquirir información de una manera más interpersonal.
- Conectividad: Los estudiantes y el profesor podrán llevar una conectividad mucho más eficiente dentro y fuera del aula, ya que entenderán todas las indicaciones dadas por ambas partes.

Claro está, que cada ventaja dada por las Tecnologías de la Información y Comunicación va a diferenciarse con respecto al rango de edad de los estudiantes a enseñar y es por eso, que se necesitará en ciertas actividades la supervisión. Por ejemplo, si se desea trabajar con redes sociales, un menor de primaria tiene que estar limitado al tiempo y a ciertas secciones que no podrían ser fructíferas para él.

El uso más efectivo de las herramientas digitales "en relación con el estudiante (enseñanza y aprendizaje)" implicará pensar y actuar sobre una serie de factores. (Guerrero, 2014, p.21).

1.2. Software educativo

Para poder definir el software, debemos entender que se trata de todos los componentes de una computadora. Tanto el hardware como el software de la computadora ayudarán en su desarrollo operativo.

En un sentido más estricto y comprensible, el software se refiere a un programa de computadora o conjunto de programas que contienen información e instrucciones para llevar a cabo una variedad de tareas en un sistema de computadora. (Significados.com, 2017).

Este último se refiere a todos los componentes físicos utilizados en la construcción de una computadora. Sin embargo, el software incluye todos los componentes de programación necesarios para que sus partes físicas se utilicen correctamente.

Candelario (2018) define a los softwares educativos como "la adopción generalizada de computadoras en el aula ha aumentado la demanda de

programas informáticos diseñados específicamente para su uso como herramienta pedagógica para mejorar los procesos de aprendizaje y enseñanza " (p.8.)

Es común referirse a los programas de computadora por su nombre coloquial, "software", pero esto es lo que garantiza que los programas realmente logren sus objetivos previstos y funcionen sin problemas.

Sánchez (2005) señala que El "software educativo" es cualquier aplicación informática con características básicas que ayudan en la enseñanza, el aprendizaje y la administración. Una definición más estrecha de software educativo es " recursos de enseñanza y aprendizaje creados específicamente para su uso con una computadora".

Existe una gran cantidad de software empleado para cada aspecto de la sociedad, ya sea para la política, economía, salud y otros campos de aplicación.

Puntualmente hablando, en la educación se han empleado un sinnúmero de software que hoy se encuentran expuestos al estudiante.

Según Burato (2009), el uso del software educativo en el proceso de enseñanza - aprendizaje puede ser:

Por parte del alumno. Esto se hace evidente cuando el estudiante opera directamente el programa educativo, aunque la guía del instructor es crucial en este contexto.

Por parte del profesor. Esto ocurre cuando el docente interactúa directamente con el programa y el estudiante actúa como receptor del sistema

de información. En su mayor parte, la gente argumenta que este no es el mejor escenario de aprendizaje.

1.2.1. Característica del software educativo

Con el avance tecnológico; comunicación, matemáticas y ciencias, son solo algunas de las materias donde el software educativo podría implementarse.

Según Elizondo (2016), las características del software diseñado para propósitos educativos son:

- **Contenido:** Tiene finalidad didáctica. Presenta el material a aprender de manera ordenada, bien organizada, con una escritura clara y comprensible que evita errores gramaticales y tipográficos. **Documentación:** Disposición de información útil, clara y suficiente de las características, uso y estrategia didáctica del software.
- **Autoevaluación:** Incluye recursos para evaluar por sí mismo el aprendizaje y retroalimentar los resultados.
- **Interacción:** Capacidad de respuestas mutuas en una conversación bidireccional entre el usuario y el software.
- **Medio:** Ese es el medio de distribución, que puede ser cualquier cosa, desde un archivo ejecutable hasta un CD -ROM o DVD, o incluso Internet mismo (Internet).
- **Multimedia:** Incluyendo varias formas de medios en la presentación.
- **Navegación:** Capacidad para controlar el acceso de los usuarios al contenido del programa en función de sus preferencias.

- **Presentación:** El diseño de la interfaz de usuario es pulido, sencillo, visualmente minimalista, funcional y estéticamente agradable.
- **Usabilidad:** Instrucciones fáciles o claras para configurar y desinstalar el programa para el usuario.
- **Versatilidad:** Capacidad de adaptarse a las necesidades de sus usuarios.

1.2.2. Dimensiones del software educativo

De acuerdo con el modelo de Guerra Correa (2007), hay cuatro niveles para cualquier software educativo: el operativo -funcional, el dialógico, el holístico y el factiblemente alcanzable, todos los cuales involucran elementos de pedagogía, estética y tecnología.

En la dimensión Operacional-Funcional, los tres ejes fueron tratados de manera independiente; en la dimensión Dialéctica, se emparejaron para producir tres planes distintos (uno para el Pedagógico y el Semiótico /Estético, el Tecnológico y el Pedagógico, y el Tecnológico y el Semiótico/Estético); y en la dimensión Holística, se establecieron las relaciones entre los tres ejes. Por último, Los costos asociados con la creación, compra e implementación del software educativo antes mencionado fueron el enfoque principal del análisis de Factibilidad. (Mosquera y García de Molero, 2010, p. 6).

1.2.3. Importancia del software educativo

La importancia del software educativo no solo se ve reflejada en lo que el estudiante haga dentro de la Institución Educativa, sino también en el aspecto personal de cada de ellos.

En este sentido:

El estudiante desarrolla un sentido de autonomía y privacidad como resultado del uso de software educativo en una computadora. Esto le permite relajarse y revelar facetas ocultas de su imaginación mientras aplica libremente los conocimientos previos para resolver los problemas presentados por el programa. Esto les anima a pensar de forma activa y eficaz, e incluso puede conducir a cambios en los comportamientos de su grupo (Vásquez, 2019, p. 22).

Como bien sabemos, el software se va a adecuar a cualquier materia requerida. Esto ofrece al profesor, incluir y moldear cada sesión en relación con las circunstancias de sus estudiantes.

A su vez, el software educativo nos permite diseñar una variedad de procesos instruccionales bidireccionales, como los que se enumeran a continuación.

- **Por parte del estudiante.**

Esto se evidenciará al momento que el estudiante interactúe con el software educativo. Claro que, si este se topa con algunas dudas, tendrá al profesor como una guía dirigida solo para él.

- **Por parte del profesor.**

Si comparamos con el anterior, aquí será totalmente diferente, ya que es el profesor quien dará la demostración de la utilización del software educativo y brindará los pasos para que cada estudiante pueda aprender el manejo y el despliegue de dicho programa. La generalidad propone a

este caso como el menos productivo, dado que le quita interacción al estudiante.

Además, está de acuerdo con el valor de facilitar interacciones sociales positivas a través de la tecnología al sugerirlo como una actividad en clase impulsada por los estudiantes, como saltar la cuerda, leer un libro, beber agua o incluso pulsos (Martínez, 2011, p.61).

Con lo anteriormente mencionado, sería ideal la eliminación de preceptos que involucran la guía y supervisión obligatoria del profesor hacia el estudiante. Si se logra esto, el estudiante se desarrollaría con más espacio personal y sería una experiencia agradable.

1.2.4. Funciones del software educativo

Generalmente, cada software educativo sirve para diferente aspecto de la educación, además de integrar cada función en la misma. Según el Equipo editorial, Etecé (2021) podemos desglosar las funciones en:

- Informar (función informativa), es decir, está de acuerdo con el valor de facilitar interacciones sociales positivas a través de la tecnología al sugerirlo como una actividad en clase impulsada por los estudiantes, como saltar la cuerda, leer un libro, beber agua o incluso pulsos.
- Instruir (función instructiva), esto es, dirigir o influir en el aprendizaje explícita o implícitamente de acuerdo con un currículo o plan de instrucción establecido. Esto se hace en un esfuerzo por lograr ciertos objetivos educativos, como el dominio de conceptos, el manejo de referencias, etc.

- Motivar (función motivadora), es decir, atraer y mantener el interés de los estudiantes para acelerar y animar el proceso de aprendizaje y hacerlo más atractivo para los estudiantes de hoy. Esta es quizás una de las piezas de software educativo más sólidas que existen.
- Evaluar (función evaluadora), esto es, brindar a los estudiantes oportunidades para probar sus conocimientos a través de ejercicios, cuestionarios y otras actividades similares; luego proporcionando las respuestas adecuadas para que los estudiantes puedan aprender de sus errores.
- Innovar (función innovadora), es decir, permitiendo que las tendencias y tecnologías pedagógicas emergentes se integren plenamente en el proceso educativo.

1.2.5. Clases de softwares educativos

Dentro del mundo tecnológico de los softwares educativos, existe una gran variedad que va a poder cumplir con las expectativas de los estudiantes. Lo que se destaca aquí, es la utilización adecuada para el área de comunicación y para cada una de sus competencias.

A continuación, mostraremos los mejores softwares educativos para poder aplicarse dentro de cada competencia:

1.2.5.1. Escribe diversos tipos de textos en lengua materna:

Lo que se busca en esta competencia, es que el estudiante pueda utilizar adecuadamente el lenguaje escrito, adecuar y organizar las ideas de forma coherente y cohesionada.

Algunos de los softwares serían:

a) Hot Potatoes: Programa para realizar ejercicios didácticos (completar espacios en blanco, opción múltiple, respuesta corta y crucigramas).

b) Alice Alice: Es un programa disponible en inglés que permite a los usuarios crear un mundo virtual animado en 3D y jugar en un entorno sencillo donde los objetos se pueden "arrastrar y soltar".

Ideal para fomentar el aprendizaje, se puede ejecutar tanto en Windows como en Mac OS sin necesidad de instalación. La aplicación se puede ejecutar en la computadora del usuario después de descomprimirla en una carpeta determinada.

c) Semantik: Es una aplicación de edición de redes semánticas. A pesar de estar un poco desactualizado, sigue siendo muy útil y simple de operar. El código fuente se puede descargar y compilar si no usa Linux, pero solo se admite oficialmente en ese sistema operativo. Las redes semánticas son increíblemente útiles para planificar sesiones de lluvia de ideas, y la interfaz intuitiva de Semantik hace posible crear un diagrama de red en tiempo real dentro de la propia aplicación.

1.2.5.2. Se comunica oralmente en lengua materna:

En esta competencia lo que se busca es que el estudiante pueda expresarse libremente de manera oral, teniendo como herramientas al siguiente software educativo:

a) Squeak: Esta aplicación ayuda a los niños a crecer emocional e intelectualmente, ya que está diseñada solo para ellos, no tiene motivos ocultos y ofrece sugerencias para actividades prácticas. El archivo Zip se puede descomprimir en una carpeta y la aplicación se puede utilizar sin necesidad de instalación. Las únicas opciones de idioma para este programa son el inglés.

1.2.5.3. Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna:

Aquí, en esta competencia, se busca que el estudiante desarrolle la comprensión de textos y pueda, sobre todo, crear un hábito lector mediante la utilización del siguiente software educativo:

a) Clic castellano: Es una herramienta o aplicación que te permite realizar una amplia gama de actividades educativas, desde emparejar y mezclar palabras hasta crucigramas y más. Creado pensando en niños, padres y educadores que desean fomentar el crecimiento intelectual de sus alumnos. También hay una gran cantidad de otros materiales útiles en este programa. Posee versión en castellano (Wikipedia, s.f).

CAPÍTULO II

2.1. El área de Comunicación

Los estudiantes podrán desarrollar sus habilidades de escucha, expresar sus opiniones sobre diferentes aspectos de la realidad y asumir una mentalidad crítica y reflexiva manteniendo una cosmovisión católica al estudiar la importancia de la comunicación como un medio conciliador y democrático, todo al tiempo que adquiere una mejor comprensión de la importancia de comunicarse de manera efectiva con los demás.

Es ampliamente reconocido que el lenguaje es una herramienta crucial en la formación de individuos y comunidades porque ayuda a las personas a comprender quiénes son ayudándolas a dar sentido a sus experiencias.

Las comunicaciones promueven y facilitan el desarrollo de los estudiantes y las conexiones entre las siguientes competencias a través de una lente centrada en la comunicación:

- Se comunica oralmente en su lengua materna.
- Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.
- Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

Enfoque: Los estudiantes que utilizan un enfoque comunicativo para el aprendizaje son más capaces de comprender y crear una amplia gama de textos escritos y hablados para una variedad de propósitos y en una variedad de medios, incluidos, entre otros , formatos impresos , audiovisuales y digitales .

Según el Ministerio de Educación (2020) las capacidades para el área de comunicación son:

- Se comunica oralmente en su lengua materna.
 - ✓ Obtiene información del texto oral.
 - ✓ Infiere e interpreta información del texto oral.
 - ✓ Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.
 - ✓ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
 - ✓ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
 - ✓ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.

- Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.
 - ✓ Obtiene información del texto escrito.
 - ✓ Infiere e interpreta información del texto.
 - ✓ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.

- Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.
 - ✓ Adecúa el texto a la situación significativa.
 - ✓ Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.
 - ✓ Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.
 - ✓ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.

2.2. Área de comunicación y software educativo

La enseñanza de este curso principal para el estudiante se ha convertido en un proceso monótono y repetitivo. Y es que los estándares determinaron que la

educación se realizara tan y como se habían establecido hace mucho tiempo atrás. Confundiendo y limitando así al profesor, cuando este decida planificar su sesión de clases.

Es por ello, que recientemente se habló de un “aprendizaje significativo”, donde todo lo que el estudiante aprenda tiene que hacerlo de manera significativa. Asociándolo a su entorno y a su vida. Todo aprendizaje recibido con amor, se queda ahí para siempre. La gran interrogante es, ¿cómo realizar un aprendizaje significativo?

La respuesta es simple. La tecnología se ha entrometido en cada aspecto de la sociedad y, poco a poco, la está volviendo más rápida y moderna. La educación entonces no debe quedarse atrás, debe adoptar estos preceptos nuevos para insertarlos dentro de la enseñanza. Es así, como los softwares educativos llegan a tomar fuerza en este proceso de enseñanza – aprendizaje.

2.3. Software Educativo para el área de Comunicación

Es innegable que las telecomunicaciones y las tecnologías de la información se están expandiendo a escala mundial. El rápido progreso de la ciencia y la tecnología ha dado paso a una nueva era de la información, denominada "Era de la información". El consumidor de información digital que navega por la red a través de la nube también tendrá la opción de convertirse en proveedor de información. Este es un tema importante porque permite a los usuarios de computadoras, en este caso a los niños, crear contenido informativo mientras se expresan libremente.

El uso de software educativo en la distribución del tiempo de clase y el currículo educativo, por tanto, servirá como mecanismo de aprendizaje tanto para docentes como para estudiantes. El uso de software instruccional en la impartición de sesiones

de clase y el currículo educativo, por lo tanto, servirá como un mecanismo de aprendizaje tanto para profesores como para estudiantes. De esta manera, la calidad de la sesión de instrucción mejorará.

Un proceso a través del cual se difunde el conocimiento especializado o el sentido común sobre un tema determinado se denomina enseñanza, mientras que la autoeducación se denomina aprendizaje y el tiempo que lleva aprender cualquier cosa se denomina proceso de aprendizaje. Asimismo, es el proceso de moldear a una persona en un agente capaz de resolver un problema. El alcance de este mecanismo se extiende desde la adquisición de datos hasta las técnicas de análisis y recopilación de datos más complejas. (Navarro, 2004, p.47).

2.4. Software de soporte y ayuda en el ámbito educativo

El software educativo puede tomar muchas formas, cubriendo una amplia gama de áreas temáticas (como lenguaje, matemáticas, geografía y arte) y brindando a los estudiantes diversos grados de sensibilidad a sus circunstancias individuales y profundidad de oportunidad; pero todos ellos tienen en común las siguientes cinco características: todos son recursos educativos creados con un propósito específico ; todos hacen uso del ordenador como herramienta para ayudar a los alumnos a realizar las actividades que proponen ; todos son interactivos ; todos ellos adaptar su instrucción a las necesidades de cada estudiante; y todos son fáciles de usar .

Gros (1997) sugiere cuatro categorías:

- El tutorial enseña un contenido específico.
- Práctica y práctica: realizar una tarea específica después de conocer los contenidos. Ayuda a desarrollar habilidades.

- La simulación proporciona entornos de aprendizaje que se asemejan a los eventos reales.
- El uso de hipertexto y medios de comunicación en línea constituye un entorno de aprendizaje no lineal.

A continuación, detallamos una serie de software de soporte y ayuda en el ámbito de educación secundaria:

- **WhatsApp.**

Si no se hubiera puesto al mismo nivel que la mensajería instantánea, además de conectado a las vastas redes sociales que ya circulan en la Web 3.0, más interactiva, nunca habría tenido el éxito ni la difusión que tiene. Los niños y adolescentes pueden llevarla con ellos a donde quiera que vayan gracias a los dispositivos móviles personales con Android, iOS, BlackBerry 10 (y quizás otros sistemas). Este servicio de mensajería instantánea , que se desarrolló por primera vez para la plataforma Android antes de adaptarse para su uso en otras plataformas, está disponible sin costo y puede crecer para servir como una pequeña red social en la que los usuarios pueden intercambiar y discutir cualquier medio que deseen escoger. También es posible utilizar WhatsApp con fines educativos, gracias a sus múltiples herramientas para compartir documentos, fotografías, imágenes y texto ha funcionado inicialmente como un medio de comunicación para discusiones e interacciones en tiempo real, incluida una amplia gama de tareas

y evaluaciones pedagógicamente relevantes y potencialmente curriculares.

- **Zoom**

Esta plataforma en línea permite realizar videollamadas HD, así como compartir escritorios, pizarras, salas de chat, grabación de video de reuniones y compartir archivos desde cualquier lugar con una conexión web o un dispositivo móvil.

El sector educativo se ha visto beneficiado con el uso de la aplicación Zoom, que sirve como herramienta de comunicación virtual. A los efectos de erradicar las pandemias, es fundamental que las personas y las comunidades tengan acceso a una amplia gama de programas educativos, artísticos, de divulgación científica, entre otros, oficiales e informales. Zoom tiene asociaciones tanto positivas como negativas con respecto al interés, el primero debido a la facilidad de uso de la plataforma y la falta de costos asociados y el segundo debido a la propensión de la plataforma a inducir fatiga y reforzar la atmósfera predominante de una vigilante sociedad capitalista. Las herramientas de comunicación sociocognitivas de la cultura digital deben contextualizarse con el poder pronunciado de la virtualidad, Internet y sus derivados, como lo muestran las aristas aprovechando la fuerza de los algoritmos que dan forma a nuestras vidas. El instrumental de Zoom, como el de otras plataformas, destaca el escepticismo subyacente sobre los efectos positivos de la tecnología digital en la vida cotidiana de las

personas, particularmente en términos de la adquisición de habilidades socialmente útiles y productivas y el desarrollo de la agencia individual, y suscita una reevaluación del impulso para alimentar y procesar el mercado tecnológico vigilante con datos previsores.

- **Telegram**

Como algunos matices bien interesantes, es un servicio de mensajería instantánea:

- Este servicio puede compartir archivos multimedia de gran tamaño, incluso una película.
- Compartir notas de video: grabar un video en un momento y compartirlo de otro.
- Grupos con muchos usuarios. Es más pequeño y ocupa menos espacio en el teléfono. Recordemos que no todos los niños tienen acceso a teléfonos inteligentes de gama alta.

- **Google meet**

Entonces, se convierte en la herramienta digital preferida tanto por profesores como por estudiantes, y todo lo que hay que hacer para entrar a una reunión es generar e ingresar un código. Para ello, estos "códigos" se convierten en contraseñas de un solo uso que se generan específicamente para cada conferencia, lo que tiene el beneficio adicional de garantizar que todos los asistentes ingresen a la videoconferencia con la misma contraseña. Además, las

videoconferencias se pueden programar con anticipación o sobre la marcha mediante la integración con Google Calendar. (Omicrono, 2017).

Schuager M. (2020) señala que Google Meet es una aplicación de videoconferencia de alta calidad utilizada en escuelas y empresas por un tiempo ilimitado durante el cual los participantes pueden interactuar de forma gratuita; esta misma aplicación permitirá, a partir del 30 de septiembre de 2020, aumentar el número máximo de participantes a 250, lo que permite que aún más personas se conecten y aprendan unas de otra. Los beneficios para las escuelas que usan Google Meet incluyen la capacidad de grabar las 17 clases, programar reuniones en cualquier momento y lugar, y acceder a una amplia variedad de herramientas de videoconferencia; los profesores pueden reforzar sus lecciones con tanta eficacia como si estuvieran en la misma sala con sus estudiantes, gracias a las capacidades de comunicación bidireccional integradas de la plataforma de Meet.

2.5. Ventajas y desventajas del software educativo en el área de comunicación

Ahora que sabe qué es el software educativo, también debe conocer los beneficios y los inconvenientes asociados con el uso generalizado de dichos programas en el aula. Según Ferrer (2022) las ventajas y desventajas son las siguientes:

VENTAJAS

- Potencia el campo de la Educación mediante el uso de tecnología de punta que cambia la forma de enseñar y aprender.
- Representan una fuente de información novedosa, atractiva, dinámica y abundante.
- Después de un diagnóstico completo del proceso de enseñanza y aprendizaje, el software puede adaptarse a las características y requisitos únicos de cada clase individual.
- Permitir que se lleve a cabo una mejor enseñanza y aprendizaje.
- Permitir que los maestros tengan control autónomo o grupal sobre las tareas de instrucción.
- Exhibir la naturaleza interdisciplinaria del material del curso.

DESVENTAJAS

- Se necesita una computadora con las unidades de lectura, la tarjeta de sonido y los parlantes apropiados.
- Requiere de un navegador y la conexión a internet.
- Los elementos de multimedia pueden resultar distractores para el estudiante.
- Los estudiantes pueden confiar en este medio como su única fuente de información, ya que hace que encontrar lo que necesitan sea muy simple.

CONCLUSIONES

Los docentes de la industria de la educación necesitan actualizar sus prácticas pedagógicas e incorporar tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aula para mantenerse al día con el rápido ritmo del desarrollo científico y tecnológico.

A lo largo de este siglo, los estudiantes han adquirido la competencia para utilizar eficazmente las tecnologías educativas para mejorar su aprendizaje.

El uso de software educativo para la literatura infantil interactiva ayuda a fomentar el desarrollo en una variedad de dominios; las habilidades lingüísticas, por ejemplo, se fomentan desde una edad temprana.

Con el uso de la tecnología de la información y la comunicación, podemos aumentar el entusiasmo de los niños por la lectura y brindarles más formas de medir sus habilidades de comunicación.

El avance de la ciencia y la tecnología aplicada a la educación implica la creación de laboratorios de computación y la capacitación de docentes en nuevas tecnologías.

SUGERENCIAS

Con base en el análisis del estado de la ciencia y la tecnología de este ciclo, el Ministerio de Educación debería hacer obligatorios los laboratorios de computación en todas las aulas del nivel secundario para introducir a los estudiantes a las tecnologías emergentes.

Bajo asesoramiento adecuado, los padres de familia deben usar el laboratorio de computación o el área de computación del salón de clases para mejorar el aprendizaje de los niños.

Para superar con mayor éxito los desafíos que demanda el uso de material de cómputo, las direcciones de las instituciones educativas del nivel inicial deben planificar y desarrollar programas de capacitación continua de los docentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Candelario, O. (2018). El software en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Física. *EduSol*, 18(63).
<https://www.redalyc.org/journal/4757/475756619014/html/>
- Elizondo, R. (2016). *Informática 2, volumen 2*.
- Equipo editorial, Etecé (2021). *Software educativo [Software de computación]*.
<https://concepto.de/software-educativo/>.
- González, I. (2015). *Desarrollo de software educativo para motivar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primer año de Educación General Básica de la unidad educativa particular "La Porciúncula", período lectivo 2013-2014*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja].
https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13657/1/Tesis%20Informatica%20Educativa_Iv%c3%a1n%20Gonz%c3%a1lez%20Granda.pdf
- Grimaldos V. (2018). Aplicación de software educativo interactivo y el desarrollo de las competencias de comprensión y producción de textos del idioma inglés en la educación secundaria. [tesis de maestría: Universidad San Martín de Porres]. Recuperado de:
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4523/grimaldos_vva.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gros, B. (1997). *Diseños y programas educativos*.
- Guerra, V. (2004). *Modelo de evaluación de software educativo de 4 dimensiones*.
<http://www.ucv.ve/edutec/Ponencias/34.doc>.
- Morejón, S. (2011). El software educativo un medio de enseñanza eficiente. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 3(29), 1-6.
<http://www.eumed.net/rev/ced/29/sml.htm>
- Mosquera, A y García de Molero, I. (2010). *Semiótica, dimensiones de un software educativo y recorrido de interpretantes Omnia*, vol. 16, núm. 3

Mundocuentas (2022). Google Meet: qué es, cómo funciona y para qué sirve.

Recuperado de: <https://www.mundocuentas.com/google/meet/>

Murcia, A. (2015). *El uso del software como herramienta de aprendizaje en niños del grado preescolar del colegio Andrés Bello*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Tolima].

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1768/1/USO%20DEL%20SOFTWARE%20COMO%20HERRAMIENTA%20DE%20APRENDIZAJE%20EN%20NIN%CC%83OS%20DEL%20GRADO%20PREESCOLAR%20DEL%20COLEGIO%20ANDRE%CC%81S.pdf>

Navarro J. (2018). Programa de estrategias utilizando el software educativo Jclíc para mejorar la comprensión de textos en el área de comunicación de los estudiantes de la Institución Educativa N°10834 del distrito de José Leonardo Ortiz – Región Lambayeque – 2017. [Tesis de maestría; Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo]. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12893/7237>

Niola, N. (2015). *Análisis del uso de software educativo, como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemática, en los estudiantes del 5° E.G.B de la unidad educativa particular Leonhard Euler*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana] <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/10287/1/UPS-GT001176.pdf>

Pere, M. (2010). *Software educativo*. Universidad autónoma de Barcelona. Recuperado el 02/01/2018 de: http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/educativo_de_pere_MARQUES.pdf

Sanchez, J. (2005). *Construyendo y aprendiendo con el computador*.

Significados.com (2017). Software. Disponible en: <https://www.significados.com/software/>

Vasquez, K. (2019). *Los software educativos del área de comunicación para niños del nivel de educación inicial [Monografía de licenciamiento, Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle]*. Cybermonografía: Repositorio de Monografía Digitales. <https://repositorio.une.edu.pe/>

9	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
10	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
11	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo