

# Aspectos a tener en cuenta para desarrollar una actividad o software educativo

Republico un artículo que escribí en 2004 para el portal del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, Educ.ar:

Cuando nos referimos al diseño y elaboración de software o actividades educativas con la computadora debemos tener en cuenta la forma en la cual se producen los procesos de enseñanza/aprendizaje.

## Es necesario:

- **Identificar** el tipo de resultado que se espera que el sujeto lleve a cabo, para descubrir qué condiciones internas son precisas y qué condiciones externas son convenientes.
- **Reconocer** los componentes procedimentales y los requisitos previos con el objetivo de que sirvan de apoyo al nuevo aprendizaje.

## Qué tipo de software educativo o actividad conviene realizar.

Gros (1997) distingue cuatro categorías:

- **Tutorial:** enseña un determinado contenido. (Ej: Tutoriales online en los que se detallan pasos a seguir).
- **Práctica y ejercitación:** desarrollo de una determinada tarea una vez se conocen los contenidos. Ayuda a asimilarlos y a adquirir destreza. (Ej: Actividades de identificación, comprensión y familiarización).
- **Simulación:** brinda entornos de aprendizaje similares a situaciones reales, en los cuales el alumno adquiere conocimiento por cercanía y afinidad con los temas expuestos.

(Ej: Uso del dinero mediante la ejercitación de compra-venta con algún software).

- **Hipertexto e hipermedia:** La característica principal es su grado de interactividad, con el cual el aprendizaje se produce por descubrimiento y asociación. (Es no lineal).

La concepción pedagógica hace referencia a la selección, organización y adaptación de la actividad o software para que el usuario (alumno) pueda utilizarlos con mayor eficacia. Por eso, es tan importante la forma (presentación) como su contenido.

Sin embargo, el factor determinante en todo el proceso de enseñanza con algún software o actividad en la computadora es, y ha sido siempre en la educación, el papel que desempeña el profesor en la utilización de dicha herramienta. Este papel está sumamente ligado a la comunicación empleada en el proceso de enseñanza/aprendizaje en un contexto y lugar determinado...