César Vallejo-k idatzia
Asteartea, 2002(e)ko abendua(r)en 10-(e)an 18:50etan

There are no translations available.
La evaluación de software educativo debe realizarse teniendo en cuenta las propiedades intrínsecas del programa en cuestión y las posibilidades de implementación del programa en el aula. A través de este artículo planteamos una serie de ideas para analizar y evaluar software aplicado a la educación.

Evaluación de Software educativo.

Introducción.

Cuando hablamos de evaluación de programas educativos debemos incidir en la idea de que una determinada valoración de un programa puede estar realizada desde una o varias perspectivas. En general, cuando nos planteamos la utilización de un programa educativo informático debemos tener en cuenta una serie de elementos que van a condicionar su elección y modo de utilización:

- Alumnos a los que va dirigido:

· Conocimientos que poseen.

· Dominio del medio.

· Métodos didácticos con los que trabajan habitualmente.

· Interacciones de aprendiaje.

- Características técnicas de los equipos informáticos.

· Velocidad del procesador.

· Memoria RAM.

· Multimedia.

Sonido.

Capacidad de procesamiento de vídeo.

- Características del aula o situación en la que va a ser empleado.

· Aula informática. Disposición, número de alumnos por equipo, etc.

· Utilización individual.

- Tiempo disponible.

- Tipo de aplicación a la que se va a dedicar. Entrenar, instruir, informar, motivar, etc.

Así, con independencia de las características propias del software deberemos tener presentes los factores que, siendo ajemos al mismo, pueden provocar un rendimiento menor del

esperado.

Cada programa educativo está creado en función de unos objetivos. Estos, pueden coincidir con los objetivos que nos hemos planteado a la hora de decidir su utilización o, por el contrario, puede existir cierta discrepancia. Por lo tanto, y aunque se haga una primera valoración del software con independencia del contexto para su utilización, debemos realizar un segundo análisis centrado en las condiciones en las que deseamos aplicarlo.

Tipo de software.

Son muchas las clasificaciones existentes del software educativo publicado. Por regla general, cuando valoramos un programa lo intentamos clasificar en función de una serie de categorías que puedan resultar relevantes a la hora de elegirlo. Por ello, cabría indicar las siguientes tipologías:

- Según su sistema operativo.

- Destinatarios

· Por la edad a la que van dirigidas:

Ed Infantil: Primer ciclo, Segundo ciclo.

Ed. Primaria: Primer ciclo. Segundo ciclo. Tercer ciclo.

ESO: Primer ciclo. Segundo ciclo.

Bachillerato.

- Por los conocimientos previos exigidos.

- Por los contenidos que se trabajan.

· Se indicarían cada una de las áreas del currículo y, en su caso, materias específicas.

- Según su estructura:

· Tutorial.

· Bases de datos.

· Simulador.

· Constructor.

· Herramienta.

- Según su comportamiento.

· Tutor.

· Herramienta.

· Aprendiz.

- Según el tratamiento de los errores.

· Tutorial.

· No tutorial.

- Según su función en la estrategia didáctica.

Estos son sólo algunos ejemplos. En numerosos textos podemos encontrar otras muchas clasificaciones. Sin embargo, lo que debemos tener en cuenta es qué utilidad vamos a dar al análisis que hagamos y, por lo tanto, restringir los criterios de clasificación a aquellos que consideremos más significativos.

Valoración del software.

Como ya hemos dicho. La valoración de un software debe basarse, en primer lugar en sus características específicas y, posteriormente, en su aplicabilidad a las condiciones de enseñanza-aprendizaje que nos proponemos. En definitiva se trata de conocer, en primer lugar,

la calidad que presenta y la eficacia para alcanzar y cubrir los objetivos que se propone y en segundo lugar su utilidad práctica en un contexto y una situación determinada.

Los items básicos para su valoración inicial son:

- *Facilidad de uso e instalación*: Un programa educativo no debe requerir procesos de aprendizaje previo para su uso y debe ser sencillo en su instalación, no deben aparecer problemas de incompatibilidad y debe incorporar el software suplementario necesario para su uso.
- *Versatilidad:* Debe ser flexible, funcional, capaz de adaptarse o que esté abierto a su utilización en diferentes situaciones de aprendizaje.
- *Calidad audiovisual*: Debe de cumplir unos criterios de calidad estética, de gráficos y sonidos, de sus elementos hipertextuales, etc. y todo ello sin unos grandes requerimentos de hardware.
- *Calidad de los contenidos*: Rigor conceptual y científico. Lenguaje adecuado y sin elementos discrimitarorios.
- *Navegación*: Un sistema de navegación muy intuitivo, amplio y fácil de usar; que se oriente en todo momento al usuario de dónde se encuentra y cómo puede desplazarse a otro lugar.
- *Originalidad:* Planteamientos y técnicas originales. No debe recordar a otros programas y debe emplear técnicas avanzadas que realmente justifique su uso.
- *Adecuación a los usuarios*: Debe tener en cuenta el nivel inicial y los progresos que desarrollen los alumnos, para lo cual necesitará un entrono programable y una base de datos amplia.
- *Solidez didáctica*: Debe ser versátil, sólido en sus propuestas y estructura de enseñanza. Adaptado a las distintas peculiaridades de los alumnos y accesible para alumnos con distintos tipos de discapacidad.
- *Documentación*: Todo programa debe estar acompañado de una documentación que oriente sobre su instalación, las características didácticas que posee, su utilización en el aula, los objetivos didácticos, contenidos que se trabajan, edades recomendadas, es decir, debe incorporar una guia didáctica y un manual de usuario, además de unos requistos mínimos y óptimos para su utilización, indicando cómo van a influir en su aplicación.

- *Esfuerzo cognitivo*: Los aprendizajes que se produzcan con el software deben ser significativos y transferibles, siguiendo un enfoque pedagógico sólido y actual.

Después de ver todas estas opciones, cabe preguntarse si es viable un trabajo de este tipo dentro de las tareas que ya deben cumplir los profesores y profesoras. En principio deberemos

considerar esta tarea como necesaria, si bien, podemos simplificar este análisis en un primer momento e irlo ampliando en sucesivas aproximaciones completándolo con una valoración contextual posterior.

La información para la realización de este artículo ha sido extraída del siguiente artículo: Diseño y evaluación de programas educativos. http://www.xtec.es/~pmarques/edusoft.htm Dr. Pere Marquès