 CUADRO COMPARATIVO SOBRE EXPERIENCIAS DE OTRAS INSTITUCIONES SOBRE LA APLICACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO, REDES O MEDIOS AUDIOVISUALES EN LA SOLUCIÓN A PROBLEMAS DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS

JUAN CARLOS DUARTE GIRALDO

SISTEMAS DE GESTIÓN PARA EDUCACIÓN MEDIADOS POR TIC

PROFESOR CONSULTOR

JUAN CARLOS REYES FIGUEROA

UNIVERSIDAD DE SANTANDER

MAESTRÍA

GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

BUCARAMANGA

2014

 CUADRO COMPARATIVO SOBRE EXPERIENCIAS DE OTRAS INSTITUCIONES SOBRE LA APLICACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO, REDES O MEDIOS AUDIOVISUALES EN LA SOLUCIÓN A PROBLEMAS DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| EXPERIENCIA CON TIC | OBJETIVO | RESUMEN | FUENTE |
| SOFTWARE EDUCATIVO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PARA LOS PROCESOS  LECTOESCRITURALES DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE MEDELLIN | Diseñar un software educativo como estrategia  de aprendizaje significativo para los procesos lecto escriturales, a fin de aumentar el rendimiento académico de los estudiantes. | Esta experiencia se realiza con niños de 4 a 5 años, del jardín infantil “pompitas de  color” de la ciudad de Medellín. con una población objeto de 30 estudiantes, Se utilizara para la  recaudación de información  MATERIALES las técnicas de encuesta y fichaje, siendo sus herramientas el cuestionario y fichas. El cuestionario tendrá 10 preguntas cerradas. | http://www.funlam.edu. co/uploads/ faculta deducacion /89\_Sofwre\_ edu\_lectoescritura\_3.pdf |
| SOFTWARE EDUCATIVO PARA NIVEL INICIAL: TRABAJO DE INVESTIGACIÓN | Optimizar y mejorar el [proceso](http://www.monografias.com/trabajos14/administ-procesos/administ-procesos.shtml#PROCE) de [enseñanza](http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml)-[aprendizaje](http://www.monografias.com/trabajos5/teap/teap.shtml) que conlleva [herramientas](http://www.monografias.com/trabajos11/contrest/contrest.shtml) que le ayuden a facilitar el [desarrollo](http://www.monografias.com/trabajos12/desorgan/desorgan.shtml) de los temas y a lograr el mejor entendimiento | En resumen los estudiantes motivados por la [computación](http://www.monografias.com/Computacion/index.shtml) lograron adquirir y aprendieron a aplicar nuevos [programas](http://www.monografias.com/Computacion/Programacion/), siendo estos novedosos para ellos, se fortaleció [valores](http://www.monografias.com/trabajos14/nuevmicro/nuevmicro.shtml) como la [disciplina](http://www.monografias.com/trabajos14/disciplina/disciplina.shtml), [metodología](http://www.monografias.com/trabajos11/metods/metods.shtml) de [trabajo](http://www.monografias.com/trabajos34/el-trabajo/el-trabajo.shtml), habilidad de intercomunicación"[3]; está de acuerdo con el uso de este medio siempre y cuando haya [control](http://www.monografias.com/trabajos14/control/control.shtml) de los pequeños tanto en la casa como en la [escuela](http://www.monografias.com/trabajos13/artcomu/artcomu.shtml), el uso de [la computadora](http://www.monografias.com/trabajos15/computadoras/computadoras.shtml) ayudara a los [niños](http://www.monografias.com/trabajos16/espacio-tiempo/espacio-tiempo.shtml) a desarrollar varias habilidades y los [juegos](http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml) que se les escojan deben ser los adecuados. | <http://www.monografias.com/trabajos77/software-educativo-nivel-inicial/software-educativo-nivel-inicial2.shtml#ixzz2wt65K93F> |
|  |  | Este proyecto busca mejorar dificultades en comprensión lectora ya que los estudiantes muestran sus falencias al escribir y leer confundiendo letras y palabras en textos cortos.  Con esta herramienta se busca propiciar el desarrollo de la comprensión lectora dentro y fuera de clase por medio de actividades prácticas usando herramientas tecnológicas y elementos del contexto. | http://www.slideshare.net/marialeon22188/diseo-e-implementacin-de-un-software-educativo-para-el-desarrollo-de-la-comprensin-lectora-en-estudiantes-tercer-grado-del-centro-centro-educativo-honduras-san-benito-abad-sucre |
|  |  |  |  |
| DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL DASARROLLO DE LA COMPRENSION LECTORA EN ESTUDIANTES DE TERCER GRADODEL CENTRO EDUCATIVO HONDURAS SAN BENITO ABAD SUCRE | Diseñar e implementar un recurso didáctico multimedia utilizando la tecnología e informática para el desarrollo de procesos de comprensión lectora en los estudiantes del grado tercero del centro educativo San Benito Abad Sucre | Este proyecto beneficia la comunidad educativa ya que los niños se motivan con el uso del computador y la realización de tareas en estos, al realizar este trabajo se superan las falencias encontradas se integran cada vez más a los padres y demás miembros de la comunidad educativa a los procesos educativos. | http://www.slideshare.net/marialeon22188/diseo-e-implementacin-de-un-software-educativo-para-el-desarrollo-de-la-comprensin-lectora-en-estudiantes-tercer-grado-del-centro-centro-educativo-honduras-san-benito-abad-sucre |
| SENSIBILIZACIÓN  ARTÍSTICA SIGNIFICATIVIDAD  Y EXPRESIVIDAD GRÁFICA | Diseñar e implementar el software educativo La Perspectiva para el aprendizaje significativo y  mejoramiento de la  expresividad grafica de los estudiantes a partir de herramientas graficas digitales integrando las TIC | Con esta propuesta se dotó a la Institución de un software para elevar el desempeño del aprendizaje con la vigencia del Dec. 12/90 y las competencias laborales hacia el futuro del  (a) joven.  Los talleres del software dibujando en el PC lograron mejorar la expresión grafica de forma  digital. La propuesta ha ido creciendo porque se comparte  otras instituciones.  Se manejaron adecuadamente los procesos pedagógicos y tecnológicos lo que generó motivación  constante por el uso de software y el PC.  No se encontró en la web un aplicativo que cumpliera  los requisitos de este software convirtiéndolo en estrategia novedosa y única en esta área. | http://www.computadoresparaeducar.gov.co/inicio/sites/default/files/documentos/R1\_CED\_JairoMulettOrtega\_Sucre.pdf |
| LAS TIC EN EL ENTORNO EDUCATIVO ABRAHAMCISTA. | Acercar a docentes inmigrantes digitales a una alfabetización digital en NTIC.  Hacer uso de los recursos web en software y aplicativos educativos para mejorar  desempeño en estudiantes. | Capacitaciones a docentes en el manejo de tableros interactivos, objetos de aprendizaje basados en NTIC y software específico a cada ciclo y cada asignatura  y componente, complementando ideas y bloques funcionales de conocimiento.    Aprovechamiento de cada herramienta disponible en la institución y el software educativo de libre uso.    Se crean grupos básico e intermedio, para diferentes tipos de creación de  conocimiento en NTIC. Cada grupo tiene encuentros programados para integrar  las tecnologías asociadas al conocimiento en el diario quehacer de cada uno de  los docentes y para fortalecer a los estudiantes cada unidad didáctica de  conocimiento escolar mediada por la tecnología y la comunicación mediática. | http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-334663\_recurso\_3.pdf |
| FORTALECER LA ENSEÑANZA DE LA ORTOGRAFÍA POR MEDIO DE LA  INTERACCIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO JCLIC, CUANDO SE  IMPLEMENTA ESTA HERRAMIENTA EN LAS SECUENCIAS DIDÁCTICAS  EN LOS GRADOS QUINTOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GONZALO  MEJÍA ECHEVERR | Fortalecer la enseñanza de la ortografía en los docentes de la Institución  Educativa Gonzalo Mejía Echeverri, al interactuar con software educativo JClic,  cuando implementan esta herramienta con sus estudiantes en sus secuencias  didácticas, para así reducir en sus escritos el número de errores ortográficos. | Éste proyecto pedagógico mediatizado, articulado en las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación Educativa (NTICE), basado en la  modalidad de aplicación del conocimiento del programa de formación, propone  la implementación de software educativo JClic, como herramienta interactiva, en las secuencias didácticas docente para fortalecer la ortografía en los  estudiantes de la institución educativa Gonzalo Mejía Echeverri. | http://recursosbiblioteca.utp.edu.co/tesisd/textoyanexos/3713386132G216.pdf |
| APLICACIÓN DE LA INFORMÁTICA EN EL PROYECTO EDUCATIVO ESCOLAR, LA EXPERIENCIA DEL  COLEGIO MONTESSORI | Apoyar las actividades escolares con la Informática r | Apoyar las actividades escolares con la Informática requiere algo más que claridades conceptuales sobre lo  que se desea hacer, la forma cómo se hará y los resultados que se pretenden obtener. Para que esta  innovación sea exitosa, las instituciones deben basarse en un programa de Planeación Estratégica y  reconocer, en primer lugar, los factores críticos de éxito, para luego determinar las estrategias que permitan  implementarlos y que aseguren su eficiencia.  Desde 1.994 el Colegio Montessori de Medellín ha venido realizando acciones tendientes a facilitar la  incorporación efectiva de los avances informáticos a las diversas prácticas educativas. El proceso realizado,  con sus aciertos y desaciertos, puede servir de orientación a otras instituciones interesadas en iniciar o  fortalecer el mejoramiento cualitativo de la educación con base en la apropiación de la informática | http://lsm.dei.uc.pt/ribie/docfiles/txt200372924512Aplicaci%C3%B3n%20de%20la%20inform%C3%A1tica.pdf |
| EL COMPUTADOR UN MEDIO DE VIDA:  DISEÑO DE SOFTWARE EDUCATIVO DE ALUMNOS PARA ALUMNOS | Desarrollar en los estudiantes a  través del uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, las  inteligencias múltiples de los educandos a través del diseño y elaboración de software  educativo que sea utilizado por estudiantes y docentes de las instituciones del municipio  en actividades de aprendizaje de diferentes materias con la ayuda del computador. | Esta es una propuesta pedagógica, que Surge de la idea de crear conciencia en el bachiller Informático de esta región, de  aprovechar las habilidades y recursos tecnológicos que posee para crecer como persona,  ser creativo e investigativo; y que encuentren en las instituciones educativas la  posibilidad de ampliar su visión de aprendizaje para la vida, para el campo laboral y  académico no sólo a través de los textos, sino información actual adquirida a través de  Internet y de las redes Informáticas que existen. | http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-108603\_archivo.pdf |
| DISEÑO Y ELABORACIÓN DE UN SOFTWARE EDUCATIVO  COMO ESTRATEGIA QUE FACILITE LA RESOLUCIÓN  DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS CON VARIAS OPERACIONES  PARA ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN  EDUCATIVA DE SABANALARGA “CODESA” | Estudiar el fenómeno para comprenderlo, de hacer propuestas en  pro de la calidad de la enseñanza de las matemáticas y de generar estrategias didácticas para  incorporar los recursos que la tecnología pone al alcance de las instituciones educativas, surge la  propuesta de diseñar y elaborar un software educativo como estrategia para facilitar la resolución de  problemas matemáticos en estudiantes del grado cuarto de la Institución Educativa de Sabanalarga  “CODESA”. | Se busca que esta propuesta se constituya en una nueva opción metodológica que permita el  desarrollo de las destrezas de pensamiento mediante la utilización de Material Educativo  Computarizado acorde con las nuevas tecnologías que presenta el mundo actual. Se trata de una  propuesta en la que se plantea una serie de situaciones problemas que le posibilitan al estudiante hacer  una ruta que lo lleva no sólo a desarrollar habilidades para la formulación y resolución de problemas,  sino a consolidar el manejo las operaciones (adición, sustracción, multiplicación y división) y dotar de  significado las prácticas matemáticas que realizan en su cotidianidad. | http://funes.uniandes.edu.co/989/1/9Taller.pdf |