Software educativo

PRESENTADO POR:

- Lucero Segundo Valdez
- Dolores Ortiz Mejia
- Claudia Nohely Hernandez Barron
- Itzel Urriste Madrueño

QUE ES UN SOFTWARE

Es la parte inteligente de la maquina, programas, archivos, etc.

QUE ES UN SOFTWARE EDUCATIVO

Programa que se adapta al ritmo del aprendizaje del usuario o del alumno, debe de ser eficaz en el aprendizaje individual donde el usuario pueda avanzar de acuerdo con sus propias necesidades, debe reconocer las diferencias en el estilo y ritmo de aprendizaje.

FUNCION DEL SOFTWARE EDUCATIVO

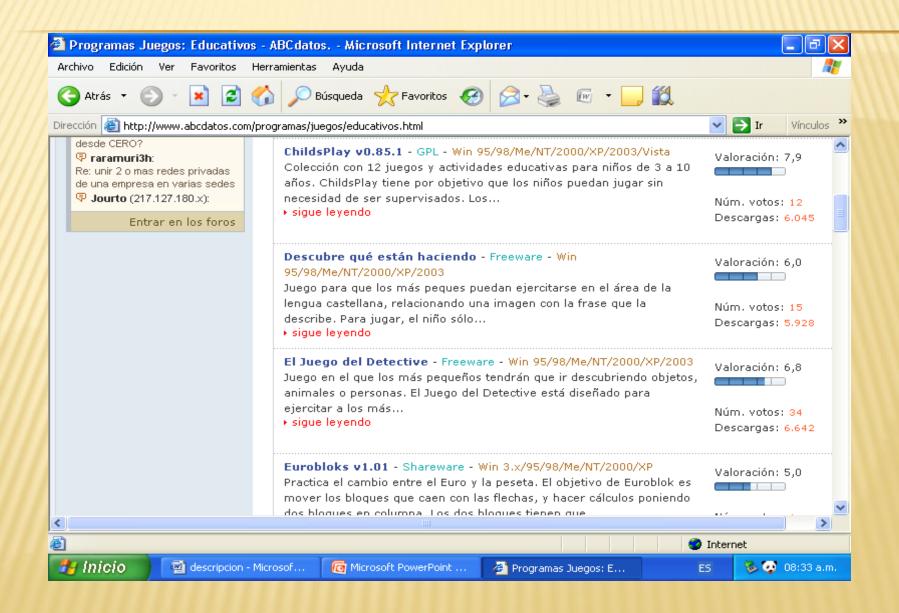
Los programas didácticos cuando se aplican a la realidad educativa, realizan las funciones básicas propias de los medios didácticos, en general y además en algunos casos según la forma de uso que determina el profesor, puede proporcionar funcionalidades especificas.

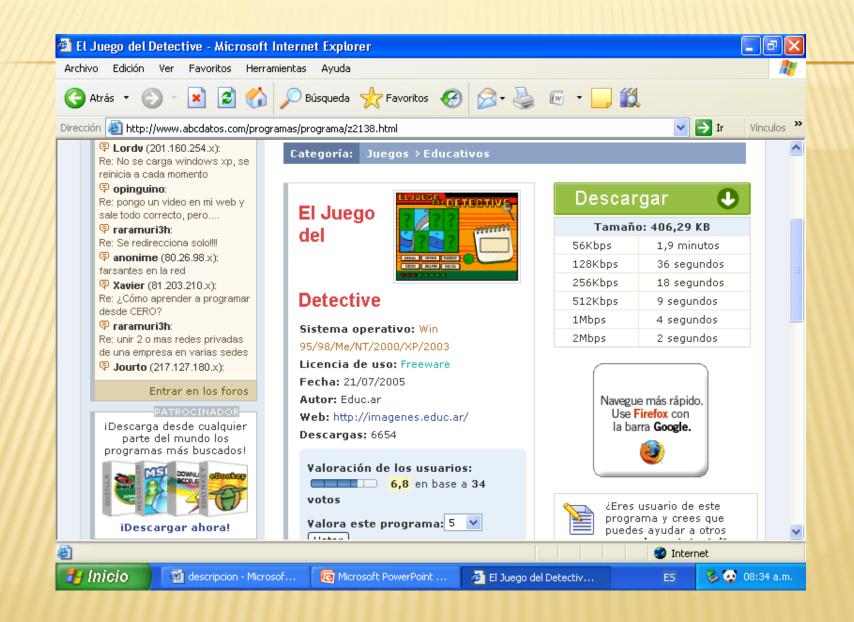
FUNCIONES DE LOS MATERIALES EDUCATIVOS

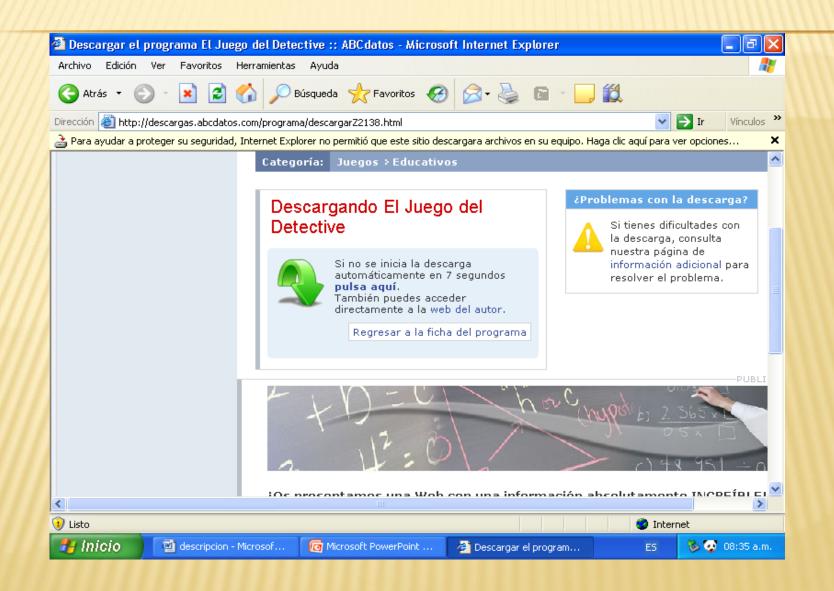
- * Informativo
- Instructivo y entrenadora
- Motivadora
- Evaluadora
- Explorar y experimentar
- Expresiva y comunicativa
- Ludica

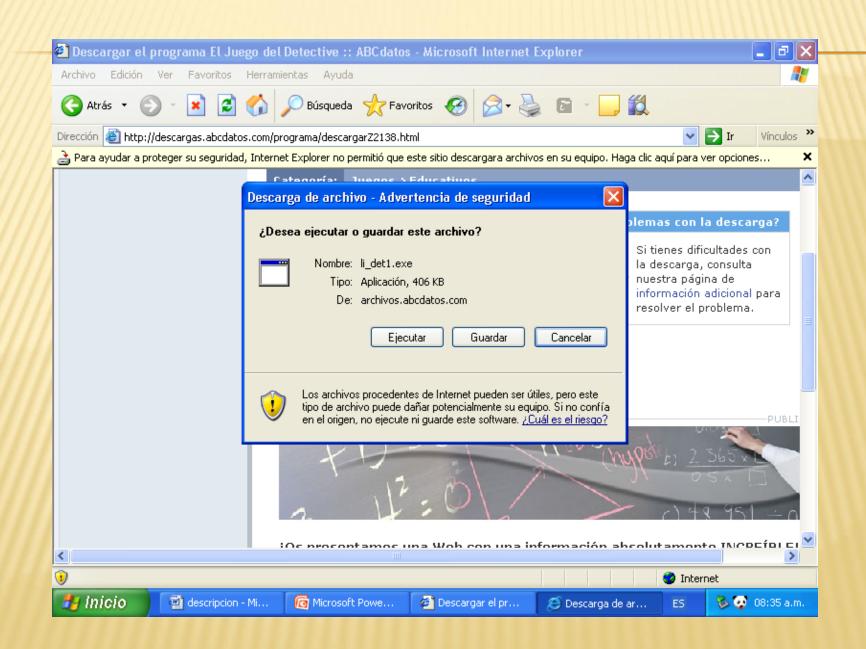
COMO DESCARGAR UN SOFTWARE EDUCATIVO GRATUITO DE INTERNET.

- Buscar la pagina
- Buscar que la descarga sea gratuita
- Ver si el sistema operativo de la computadora es compatible con el software para descargar.
- Seguir las instrucciones
- Ejemplo:









Al finalizar dar clic en guardar, ya sea en disco duro o en memoria con formato .html y se puede tener acceso sin estar conectado a internet.

DESCUBRE QUE ESTÁN HACIENDO

* <u>Juego</u> para que los más peques puedan ejercitarse en el área de la lengua castellana, relacionando una imagen con la frase que la describe.

Para jugar, el niño sólo tendrá que arrastrar el gráfico que corresponde hacia el rectángulo inferior. Si el gráfico no se ubica correctamente vuelve a su lugar original.

Para finalizar el juego hay que superar 9 pantallas.

JUEGO DEL DETECTIVE

- * <u>Juego</u> para que los más peques puedan ejercitarse en el área de la lengua castellana, relacionando una imagen con la frase que la describe.
 - Para jugar, el niño sólo tendrá que arrastrar el gráfico que corresponde hacia el rectángulo inferior. Si el gráfico no se ubica correctamente vuelve a su lugar original.
 - Para finalizar el juego hay que superar 9 pantallas.

BIBLIOGRAFIA

http://www.abcdatos.com/programas/juegos/ educativos.html