

# **¿EVALUAMOS EL SOFTWARE EDUCATIVO?**

MsC. Lourdes M. Santana Botana.

## **RESUMEN**

En este artículo se aborda la problemática de la evaluación del software educativo en la escuela cubana. En un primer momento se aborda de manera panorámica los criterios de evaluación del software educativo a nivel mundial y luego se plantea la propuesta de evaluación que debe ser adoptada en nuestro país.

## **PALABRAS CLAVE**

EVALUACIÓN, SOFTWARE EDUCATIVO

La evaluación es una acción que a diario todos realizamos. Estimar, apreciar, calcular el valor de algo, es un hecho cotidiano en nuestras vidas. En el ámbito educativo, la evaluación es un ejercicio acostumbrado por ser un componente fundamental dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Evaluar es mucho más complejo que medir, se trata de emitir juicios de valor; estos por ser falibles e importantes exigen conocimiento e información acerca del ser, objeto o fenómeno que se juzga; los juicios son comparativos, por tanto, exigen criterios o bases de comparación y son finalistas, ya que apuntan a un fin que justifica el esfuerzo por obtener información y definir criterios claros.

Cuba enfrenta actualmente el desafío de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, lo que requiere de cambios cualitativos profundos en el sistema educativo cubano para continuar elevando la calidad de la educación para todos. El uso del software educativo como medio de enseñanza constituye un elemento de vital importancia para el logro de los objetivos planteados en las transformaciones de la escuela cubana y en un período relativamente joven el MINED ha organizado el proceso de producción del software e introducido los mismos en todas las educaciones.

En este empeño juega un rol fundamental la atención hacia una nueva concepción didáctica para el diseño de los materiales, su evaluación, selección y el uso de los mismos, de manera que permita orientar a los profesores en este sentido.

Para llegar al uso del software educativo antes debieron ocurrir los procesos de análisis, diseño, desarrollo y validación, cuando es un producto en desarrollo, o de evaluación si lo que se persigue es seleccionar materiales ya elaborados.

A nivel mundial y desde hace varias décadas se discute bastante acerca de cómo evaluar los diferentes materiales desarrollados, con vistas a ser utilizados como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, existe dos tendencias fundamentales:

La primera plantea desarrollar la evaluación como un proceso integral en forma de sistema, con el fin de que abarque todo el ciclo de vida (diseño, desarrollo y explotación) del software educativo. Esta debe permitir constatar el resultado

obtenido con el que se previó, teniendo en cuenta los contextos en los cuales van a ser utilizados y las características de los estudiantes y docentes que interaccionan con los mismos, donde es importante tener presentes aspectos técnicos, estéticos y pedagógicos y una perspectiva de evaluación colaborativa entre las diferentes personas que intervienen en el proceso de diseño, producción y utilización del mismo.

La segunda plantea evaluar el software educativo como un producto ya terminado, para seleccionar aquel que cumpla con los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta permite orientar el uso del software por los docentes, dándose énfasis, por tanto, a las potencialidades pedagógicas y metodológicas más que a los aspectos informáticos o técnicos, para definir si el software puede ser usado y cómo usarlo en el desarrollo del proceso docente educativo.

Indistintamente, cada una de estas tendencias ha generado metodologías, criterios, modelos, planillas, guías de uso, instrumentos, sobre los que se puede encontrar diversas escalas evaluativas. La mayoría de las propuestas a nivel mundial se enmarcan en la segunda tendencia ya que a diferencia de nuestro país, el software educativo llega a las escuelas usualmente por la vía comercial o individualmente el docente lo obtiene de Internet.

En nuestro país, es meritoria la labor realizada por los centros de estudio en la creación de las colecciones *El Navegante*, para Secundaria Básica, y *Futuro*, para la educación Pre-universitaria y Politécnica, donde ha existido un trabajo colegiado de diferentes especialistas según corresponde en las diferentes etapas del ciclo de vida del software educativo; no obstante, existen insuficiencias y se carece, en mi criterio, de una organización del proceso evaluativo de forma integral que abarque todo el tiempo de vida del software.

Por otro lado, el uso del software educativo en nuestras escuelas es aún joven y en el empeño de lograr un desarrollo en este sentido, el MINED ha establecido cuáles son los software que deben usarse por educaciones, facilitando materiales para la orientación a los maestros y profesores sobre el uso de los mismos en el proceso de enseñanza aprendizaje. En este bregar se han propuesto, basados en la práctica pedagógica, varios trabajos para la

superación de los docentes en el uso de los software educativos, tareas docentes utilizando los mismos, etc., que el maestro ha aplicado en mayor o menor medida, aunque no siempre ha resultado una feliz experiencia.

En todo este empeño hay un gran ausente, la *evaluación del software educativo* por parte del docente, que puede ser un elemento que aporte dividendos a favor del proceso de enseñanza aprendizaje. Al evaluar el software, se valora sus potencialidades, su uso, se describe cualitativamente el proceso pedagógico en que fue utilizado, facilitando así la incorporación del mismo al proceso y, por ende, la preparación del docente para lograr este fin.

En nuestro país, un grupo de expertos del MINED ha elaborado una guía para evaluar el software educativo; a pesar de su existencia, ésta es prácticamente desconocida por parte de los maestros.

La guía está estructurada en dos secciones principales:

1- La validación pedagógica, que contempla los siguientes aspectos:

- a) Necesidad: grado en que el software está dirigido a la solución de un problema educacional de importancia. Permite evaluar si resuelve un problema docente, si es factible el tratamiento del contenido, la factibilidad económica, si es de amplio espectro y si supera medios precedentes.
- b) Fiabilidad conceptual: es el grado de seguridad que se asigna a la información que proporciona el software. Contempla el análisis de los objetivos, el rigor científico, la estructuración del contenido, la correspondencia objetivos, contenidos y métodos, la relación intermaterias, la gramática y ortografía, la asequibilidad, la formación de valores, el pensamiento reflexivo y la actitud ante el estudio.
- c) Fiabilidad psicopedagógica: concierne a los aspectos psicológicos vinculados con aspectos didácticos y pedagógicos. Contempla la eficacia instructiva, la atención que le presta el usuario, el condicionamiento afectivo y la motivación por su uso.
- d) Comunicación: consiste en la transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor.

2- Validación funcional, que contempla los siguientes aspectos:

- a) Fiabilidad funcional: grado en que el software se ejecuta de manera consistente en condiciones normales y no muestra mensajes de error.
- b) Documentación: información detallada de sus características, forma de uso y posibilidades didácticas.

Cabe entonces preguntarse acerca de la guía de evaluación:

¿Por qué es prácticamente ignorada?, ¿No se ha dado a conocer?, ¿Es su lenguaje muy técnico, alejado del maestro?, ¿Se evalúa el software en sí o se evalúa teniendo en cuenta las características específicas del grupo de estudiantes, los docentes y el contexto o teniendo en cuenta en sus bases lo didáctico? ..., en fin, afloran una serie de interrogantes o suposiciones que solo se despejarían evaluando el software educativo que está en nuestras escuelas, y esa experiencia dirá la última palabra.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- AREA MOREIRA, M (2002). «Los medios y materiales de enseñanza. Fundamentos conceptuales», Web docente de *Tecnología Educativa*, Universidad de La Laguna, [en línea], España, disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/tema3.pdf>. Visitado en septiembre del 2006.
- CABERO, J. (1999). *Evaluación de software educativo*, Sevilla, [CD-ROOM].
- DEL TORO, M. (2006). *Modelo de diseño didáctico de hiperentornos de enseñanza–aprendizaje desde una concepción desarrolladora*, Dirección de Tecnología educativa, La Habana, [CD-ROOM].
- GONZÁLEZ CASTAÑÓN, M. (1998). *Evaluación de software educativo: Orientaciones para su uso pedagógico*, Colombia, [CD-ROOM]
- LABAÑINO, C. Y DEL TORO, M. (2001). *Multimedia para la Educación*, La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
- LABAÑINO, C. (2004). *El software educativo*, La Habana, Pueblo y Educación, V Seminario nacional para educadores.

- (2006). «El software educativo», *Maestría en Ciencias de la Educación*, Módulo I, La Habana, Pueblo y Educación.
- MORALES VELÁSQUEZ, C. (1998). *Evaluación de software educativo*, México, [en línea], Disponible en <http://investigacion.ilce.edu.mx/st.asp?id=764>. Visitado en enero 2007.
- RODRÍGUEZ, R. ET AL, (2002). *Introducción a la Informática Educativa*, La Habana, Pueblo y Educación.
- RODRÍGUEZ, L. (2006). *Tecnología y Educación*, ISP Félix Varela, Santa Clara, [CD-ROOM].
- RUIZ, X. *La evaluación Educativa*. ISP. Félix Varela. Santa Clara, [CD-ROOM].