MARTINEZ LINARES ALEJANDRA PAMELA

GRUPO: 0003

***SOFTWARE EDUCATIVO***

Como parte de nuestra formación académica dentro de la asignatura Auxiliares de la Comunicación II, se trabajó con distintos softwares con la finalidad de desarrollar habilidades y estrategias didácticas que nos faciliten el aprendizaje.

De manera personal, me parece interesante trabajar con este tipo de herramientas, pues al conocerlos nos damos cuenta que son materiales de gran utilidad en el ámbito educativo y que muchas veces no se ponen en práctica porque no se conocen.

Sin embargo a pesar de lo interesante que es trabajar con nuevas tecnologías, me parece que es un poco complicado cuando lo pones en practica, pues al estar trabajando por primera vez con ellos es estar intentando con todos los botones para poder llegar a realizar una actividad.

Cuando trabaje con **jclic** la primera vez fue un poco complicado, pues nunca lo había trabajado; sin embargo me di cuenta que se pueden realizar diversas actividades muy interesantes que se pueden aplicar en nuestra formación académica, volviendo las clases mas dinámicas y menos rutinarias. Las actividades con las cuales trabajé fueron: rompecabezas, sopa de letras y crucigrama, considero que el crucigrama fue el que más trabajo costo, pues no sabía muchas cosas.

**Hot potatoes**, al igual que el software anterior fue un poquito complicado pues tampoco lo conocía, pero considero fue más rápido realizar las actividades y es un software mas sencillo, de manera personal considero que es una herramienta muy útil, pues de igual manera se pueden realizar diversas actividades.

**Scratch:** este software es interesante y muy sencillo de trabajar, pero al principio tuve que buscar información para ampliar lo visto en clase, ya que al poner ciertas indicaciones, no salía como yo esperaba, por lo tanto tuve que estar realizando diversas modificaciones, pero una vez que sabes cómo manejar las indicaciones, el resultado es un material que se puede utilizar para explicar de manera sencilla ciertos contenidos, construyendo por ejemplo una historieta, a través de animaciones.

Además permite que sea una actividad lúdica y llamativa por las diferentes animaciones que contiene.

**Sketchup:** De manera personal fue el software más complicado, pues al construir el departamento y querer girarlo se me movía o pasan ciertas situaciones que fueron algo complicadas, pero finalmente después de varios intentos se logro hacer el departamento, aun así me parece pertinente la aplicación en el campo educativo para explicar diversos contenidos.

Considero fue una experiencia muy interesante trabajar con este tipo de programas, además de que en un futuro las podemos poner en práctica dentro de nuestra formación académica o en caso de dedicarnos a la docencia serán de gran utilidad.