Condiciones:

- Alumnos a los que va dirigido:

* Conocimientos que poseen.
* Dominio del medio.
* Métodos didácticos con los que trabajan habitualmente.
* Interacciones de aprendizaje.

- 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.

**Tipo de software.**

- Según su sistema operativo.

- Destinatarios

* Por la edad a la que van dirigidas:
  + Edad Infantil.
  + Edad Primaria.
  + Básicos.
  + Bachillerato.

- Por los contenidos que se trabajan.

· Se indicarían cada una de las áreas y 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.

**Valoración del software.**

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.