

Aplicación de Software Educativo

Subsecretaría de Educación Media Superior, Superior, Formación Docente y Evaluación

Dirección de Formación y Actualización Docente

Escuela Normal “Estefanía Castañeda y Núñez de Cáceres”

Clave: C.T. 02DNL0004Z



TECNOLOGÍAS INFORMÁTICAS EN CENTROS EDUCATIVOS

Mtra. Juana Elizabeth Angulo

Unidad de aprendizaje II

Aplicación de Software educativo

Integrantes:

García Lara Betsy A.
García Solís Diana Lizeth
Gutiérrez García Zaira G.

Mexicali, B.C., 13 de Mayo de 2015

Aplicación de Software Educativo

PEKEGIFS

El tipo de software, que se eligió es un software educativo para niños que puede ser utilizado en preescolar o en primaria, pues cuenta con una variedad de actividades en forma de juegos con valor educativo que sirven ya sea para enseñar acerca de algo, reforzar sobre algún tema, tomarlo como apoyo o bien utilizarlo como diagnóstico.

¿Para qué se utiliza el software?

El software PEKEGIFS se utiliza para que los niños desarrollen sus conocimientos con juegos interactivos en donde los alumnos aprendan acerca de distintos temas en los diferentes campos formativos como las figuras geométricas, conozcan los animales e inclusive los colores, de esta forma obtienen mayores destrezas aplicando sus conocimientos que ellos ya tienen y los utilizan en la vida cotidiana.

¿Por qué se utiliza el software?

Porque por medio de él se manejan diferentes campos formativos incluso en algunas actividades notamos la transversalidad y se aplica más de un campo, este sirve para interactuar con los alumnos haciendo que sea más entretenido e interesante para el grupo que lo ponga en práctica ya que es un software con un gran impacto educativo por la interacción que se encuentra.

Los juegos educativos que se encuentran en esta página pueden apoyar a algunos campos formativos como ya se mencionó, ya sea de forma individual o por separado, como por ejemplo en una de las actividades que se eligió para complementar una situación didáctica se complementaron dos de los campos formativos, Pensamiento Matemático y Exploración y Conocimiento del Mundo.

Aplicación de Software Educativo

Juegos educativos

Tangram

El tangram consiste en formar siluetas de figuras (las cuales serán animales) con las siete piezas dadas sin solaparlas. Las 7 piezas, llamadas "Tans", son las siguientes:

- 5 triángulos, dos contruidos con la diagonal principal del mismo tamaño, los dos pequeños de la franja central también son del mismo tamaño.
- 1 cuadrado
- 1 paralelogramo o romboide

Al estar en el tema de las figuras geométricas, la educadora podrá utilizar este software, como una manera dinámica después de haber explicado el tema, para que ellos puedan ir relacionándose con estas, así como también decirles que al terminar la figura podrán encontrar un animalito, lo que haría que se emocionen y quieran terminar para poder descubrirlo.

Lo que se propone con esta actividad es que los juegos educativos que se encuentran en esta página pueden apoyar a algunos campos formativos en el proceso de aprendizaje de los alumnos, ya sea de forma individual o por separado. Así mismo que los alumnos logren aprender lo enseñado por la maestra pero de una forma más dinámica y al ser así, que despierte el interés en ellos.

Presentación Prezi:

<https://prezi.com/gjz78oyk6t0m/aplicacion-de-software-educativo/>

Link tutorial PEKEGIFS:

<https://www.youtube.com/watch?v=xbaKeHaLFhg>

Aplicación de Software Educativo



Instrumento de evaluación del impacto educativo del software



	SI	NO	Algunas veces
¿Existe algún impacto educativo al aplicarlo?	✓		
¿Podrían aplicar esto en la vida cotidiana?	✓		✓
¿El software explica claramente de lo que trata la actividad?	✓		
¿Se aplica algún campo formativo?	✓		
¿Es atractivo para los niños?	✓		
¿Se reacciona de manera positiva a la actividad?	✓		

Evaluador: Edith Fregoso

Jardín de Niños Enrique Pestalozzi
García Betsy, García Diana, Gutiérrez Zaira

Mexicali B.C. a 16 de Abril de 2015

Aplicación de Software Educativo



Instrumento de evaluación del impacto educativo del software



	SI	NO	Algunas veces
¿Existe algún impacto educativo al aplicarlo?	✓		
¿Podrían aplicar esto en la vida cotidiana?	✓		
¿El software explica claramente de lo que trata la actividad?	✓		
¿Se aplica algún campo formativo?	✓		
¿Es atractivo para los niños?	✓		
¿Se reacciona de manera positiva a la actividad?	✓		

Jardín de Niños Enrique Pestalozzi
García Betsy, García Diana, Gutiérrez Zaira

México B.C. a 16 de Abril de 2015

Aplicación de Software Educativo



Instrumento de evaluación del impacto educativo del software



	SI	NO	Algunas veces
¿Existe algún impacto educativo al aplicarlo?	✓		
¿Podrían aplicar esto en la vida cotidiana?	✓		
¿El software explica claramente de lo que trata la actividad?			✓
¿Se aplica algún campo formativo?	✓		✓
¿Es atractivo para los niños?	✓		
¿Se reacciona de manera positiva a la actividad?	✓		

Jardín de Niños Enrique Pestalozzi
García Betsy, García Diana, Gutiérrez Zaira

Mexicali B.C. a 16 de Abril de 2015