

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



La Tecnología Informática Aplicada a los Centros Escolares.

PROFA: Juana Elizabeth Angulo.

UNIDAD DE APRENDIZAJE I

Actividad: 8

Software educativo “PEKEGIFS”.

ALUMNAS:

Domínguez Ramiro Alma Delia.

Martínez Figueroa Jakelin.

Galaviz de la Torre Yahaira Denisse.

Pompa Carrillo Sandra Itzel.

Hernández Lemus Carmen Yesenia.

Rojas Quintero Marina.

López López Lourdes.

Valenzuela Jiménez Angélica Yesenia.

Mexicali B. C a 11 de Marzo del 2016

Tipo de Software: Software Educativo.

Nombre del Software Educativo: Pekegifs.

Como funciona: Pekegifs es una página web infantil que tiene diferentes categorías en ellas se encuentran: juegos para niños, juegos educativos, puzzles, crucigramas, sopas de letras. Podemos encontrar actividades, juegos, dibujos y recursos educativos para niños, padres y educadores. Además de que su contenido esta en español, puede aplicarse tanto en el preescolar como en la primaria.



Actividad que se podría elaborar con el Software Educativo: Es un juego que está destinado a que los niños y las niñas se esfuercen no solo en leer, si no en comprender lo que se lee, a la vez que disfruta interactuando va avanzando en su esfuerzo. Las palabras están escritas en mayúsculas, dado que es como primero aprenden a leer los niños y las niñas.

El juego consiste en acertar la palabra e ir avanzando ventanas. Cuando falles volverás a la primera ventana. Ganarás cuando hayas conseguido llegar al final.

Campo Formativo: Lenguaje y Comunicación.

Competencia: El lenguaje es una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva para integrarse y acceder al conocimiento de otras culturas, interactuar en sociedad y aprender; se usa para establecer relaciones interpersonales, expresar sensaciones, emociones, sentimientos y deseos; intercambiar, confrontar, defender y proponer ideas y opiniones, y valorar las de otros; obtener y dar información diversa, y tratar de convencer a otros. Con el lenguaje, el ser humano representa el mundo que le rodea, participa en la construcción del conocimiento, organiza su pensamiento, desarrolla la creatividad y la imaginación, y reflexiona sobre la creación discursiva e intelectual propia y la de otros.



Presentación Prezi:

<https://prezi.com/d7zprk0tialr/untitled-prezi/>

Tutorial:

<https://www.youtube.com/watch?v=jg2y3Ljq0Lc&feature=youtu.be>

PROPUESTA:



Es que los niños puedan lograr interactuar mediante este software educativo ya que este software PEKEGIFS se utiliza para que los niños desarrollen sus conocimientos con juegos interactivos en donde los alumnos aprendan a reconocer elementos de lenguaje y comunicación por medio de actividades dinámicas e interactivas como: relacionar imágenes con las palabras, actividades sobre cuentos, fabulas, adivinanzas, chistes, todo lo relacionado con el lenguaje que el niño pueda relacionar en su entorno, obteniendo más aprendizajes que en algunas ocasiones no se puede obtener en casa con la facilidad de adquirirlos, si no que esto se genere durante la estancia en el preescolar, pues esto será propuesto por la misma educadora apoyando a los niños en cada una de las actividades a desarrollar..



RUBRICA

Aspectos	Si	No
Se logra la competencia del campo formativo del software.		
Capto la atención de los niños.		
Los niños presentaron alguna dificultad al realizar la actividad.		
Fue buena la reacción de los niños al utilizar el software.		
Es aplicable el software en otros campos.		



Referencias:

<http://www.reformapreescolar.sep.gob.mx/ACTUALIZACION/PROGRAMA/Preescolar2011.pdf>

<http://www.pekegifs.com/>