



UNIVERSIDAD DE MONTEMORELOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON
ACENTUACIÓN EN TECNOLOGÍA
EDUCATIVA

ALUMNA: LIC. MARIANA CAVAZOS RUIZ

MATRÍCULA: 1100406

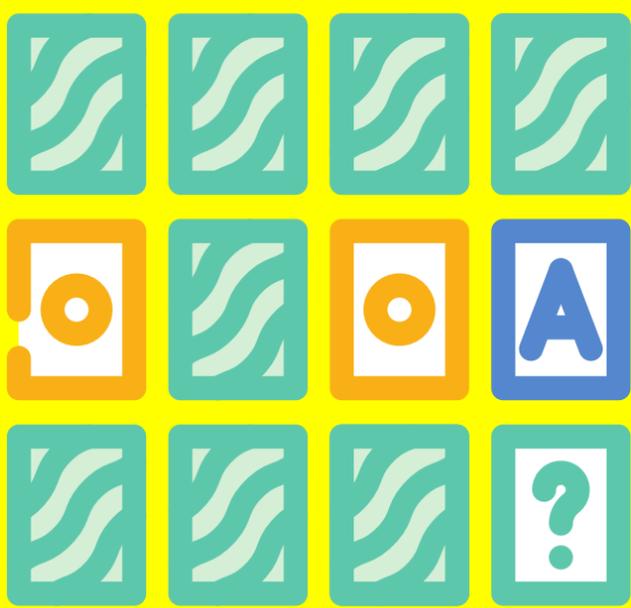
MATERIA: TECNOLOGÍA EDUCATIVA

ACTIVIDAD: 5.05 PRODUCCIÓN
CON JCLIC / EDUCAPLAY

28 DE NOVIEMBRE DE 2024,
MONTEMORELOS N.L

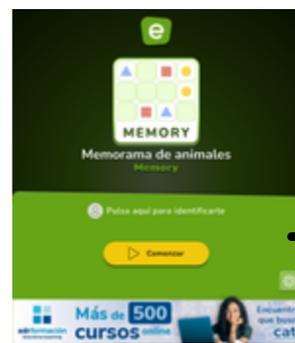
Producción con Educa Play

ACT. 5.5 Proyecto de evaluación educativa.
5 tipos de evaluaciones diferentes, dirigidos a alumnos de educación primaria.
Tema del proyecto: Animales



Memorama

El memorama es un juego simple pero muy efectivo para estimular el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños.



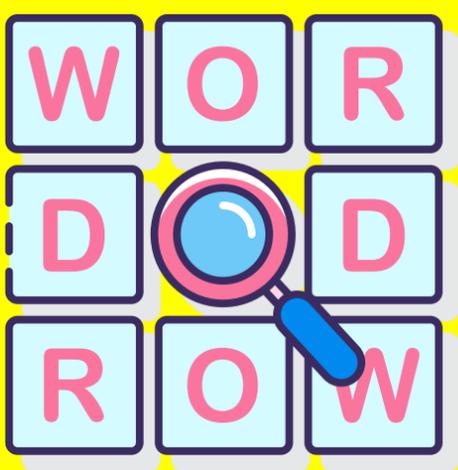
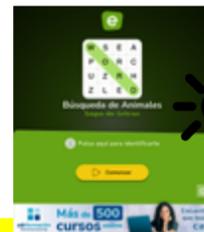
Crucigramas
Son una excelente manera de estimular el aprendizaje de los niños de forma lúdica. Al resolverlos, los pequeños desarrollan una amplia gama de habilidades cognitivas y lingüísticas.



Sopa de letras

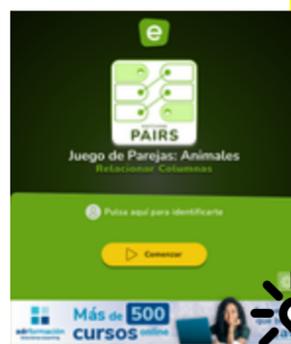
Mejora la atención visual: Al buscar las palabras en la cuadrícula, los niños desarrollan su capacidad para observar detalles y patrones.

Amplía el vocabulario: Al encontrar las palabras, los niños se familiarizan con nuevos términos y su significado.



Juego de parejas, unir columnas

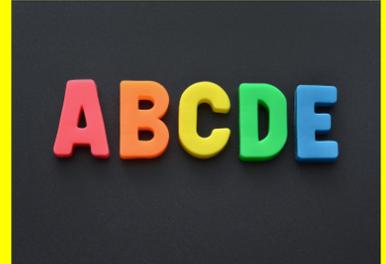
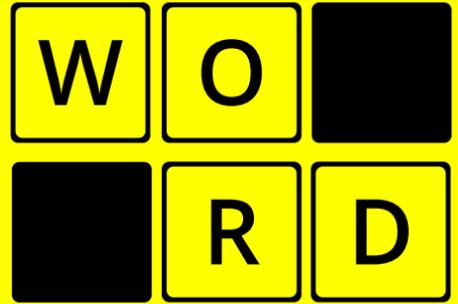
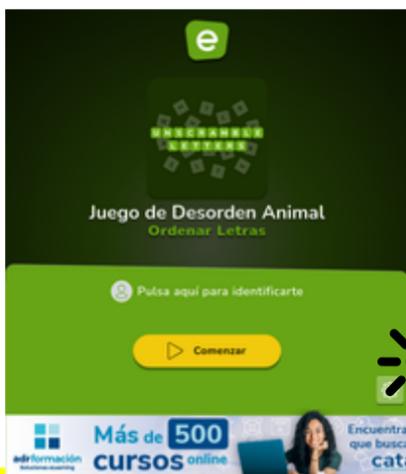
Estimula la memoria, la atención, la concentración, el pensamiento lógico y la resolución de problemas.



Producción con Educa Play

Juego de desorden

Desarrolla la conciencia fonológica:
Ayuda a los niños a identificar y manipular los sonidos de las palabras.
Fomenta la asociación letra-sonido:
Fortalece la conexión entre las letras del alfabeto y los sonidos que representan.



Autoevaluación



1. ¿Qué has aprendido al realizar esta tarea? ¿Qué habilidades o destrezas has desarrollado?

Al realizar esta actividad con Educaplay, he aprendido a utilizar herramientas digitales para crear recursos educativos interactivos. Desarrollé habilidades en el manejo de plataformas tecnológicas educativas, específicamente en la creación de actividades multimedia. Inicialmente intenté trabajar con Jplay, pero encontré muchas dificultades para navegar y usar sus herramientas. En contraste, Educaplay me resultó mucho más intuitiva y fácil de usar. Pude crear actividades de manera más sencilla, lo que me permitió concentrarme en el contenido educativo fácilmente.

2. ¿Cuán importante puede resultar esta actividad al aplicarla en la educación?

Esta actividad es muy importante en el contexto educativo actual. Las herramientas digitales como Educaplay permiten crear recursos interactivos que motivan a los estudiantes y hacen el aprendizaje más dinámico y atractivo.

3. ¿En qué espacio curricular o materia piensas aplicarla y por qué?

Pienso aplicarla principalmente con mis alumnos pequeños de la escuela, además con mi hija que está comenzando a leer y escribir, creo que Educaplay será muy útil para crear actividades de comprensión lectora, ejercicios de gramática, juegos de vocabulario y actividades de escritura creativa.