

UNIVERSIDAD DE MONTEMORELOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ACENTUACIÓN EN TECNOLOGÍA
EDUCATIVA

ALUMNA: LIC. MARIANA CAVAZOS RUIZ

MATRÍCULA: 1100406

MATERIA: TECNOLOGÍA EDUCATIVA

ACTIVIDAD: 5.04 – EXPERIENCIA SOFTWARE EDUCATIVO
10%

NOVIEMBRE DE 2024, MONTEMORELOS N. L

5.04 – EXPERIENCIA SOFTWARE EDUCATIVO

Instrucciones: Escoge un niño/a de la edad correspondiente al software escogido y enséñale a trabajar con el programa. Luego informa cuál ha sido tu experiencia como docente, tus expectativas, los logros, la metodología empleada, etc. También consigna las reacciones, actitudes y avances del niño/a en cuestión.

Tiempo de enseñanza: 3 clases de 45 minutos cada una.

Programa elegido: PIPO



Informe

1. Introducción

- Presentación del programa educativo (Pipo)

Programa diseñado para fomentar el desarrollo integral de niños y niñas. A través de experiencias educativas enriquecedoras, busca estimular su creatividad, curiosidad y aprendizaje, creando un ambiente positivo y estimulante. Este software se ha convertido en un compañero invaluable para padres y maestros que buscan hacer del conocimiento una experiencia atractiva y entretenida.

Cada juego está diseñado para desarrollar habilidades cognitivas, matemáticas, lingüísticas y sociales de manera natural para los niños. Pipo, reconoce que cada niño aprende de manera diferente y, por ello, ofrece una variedad de experiencias que se adaptan a distintos estilos de aprendizaje. Ya sea que un niño sea visual, auditivo o kinestésico, encontrará una forma de explorar y comprender el mundo que le rodea.

¿Cuál es la edad recomendada?

La adaptabilidad es otra característica fundamental. Pipo crece con el niño, ofreciendo contenidos que se ajustan a su edad y nivel de desarrollo. Un niño de 4 años encontrará desafíos diferentes a los de uno de 8, garantizando que la experiencia sea siempre estimulante pero no abrumadora. 3 a 6 años: Juegos introductorios, 6 a 9 años: Juegos de complejidad intermedia, 9 a 12 años: Desafíos más avanzado.

2. *Contexto del Aprendizaje*

- Nombre del niño/a: Valentina García Cavazos
- Edad: 5 años
- Nivel educativo: Preescolar
- Entorno de aprendizaje: Personalizado

3. *Metodología de Enseñanza*

Se aplicaron tres juegos didácticos, cada clase debería haber durado 45 minutos, sin embargo, la alumna no mantuvo la atención por este tiempo y se redujo a 30 minutos cada sesión.

- Sesiones de trabajo: 3
- Duración de cada sesión: 30 minutos
- Aprendizaje Basado en Juegos: Utilizamos juegos educativos para estimular la lecto-escritura. Los juegos permiten aprender de forma divertida y motivadora.

4. *Desarrollo de la Experiencia*

- Primera sesión: presentación del programa
- Reacciones iniciales de la niña: entusiasmada, quería jugar todos a la vez sin un orden
- Dificultades encontradas: concentración, quería jugar rápido para ir a otro juego
- Logros progresivos: logró realizar las actividades casi sin ningún error

5. *Análisis de Resultados*

Habilidades desarrolladas:

- Ha mostrado mayor independencia y confianza en sí misma.
- Avance en la lectura e identificación de fonemas
- Motivación

6. *Conclusiones Personales*

- Reflexión docente: Me agradaron las actividades trabajadas con la alumna, sin embargo, sólo pude trabajar con los demos, tuve dificultad para descargar pipo
- Expectativas cumplidas: si, sólo con la alumna que se mostró entusiasmada, con la página no

7. *Bitácora de Sesiones 1*

- Fecha: 28 de noviembre
- Duración: 30 minutos
- Actividades realizadas: escuchar la palabra e identificar y señalar donde está escrita correctamente
- Reacciones del niño: emoción cuando logra identificarla correctamente
- Dificultades: gue y gui
- Logros: identificar las palabras



Bitácora de Sesiones 2

- Fecha: 1 de Diciembre
- Duración: 30 minutos
- Actividades realizadas: Se trabajó en la mejora de la escritura y reducción de errores ortográficos. A pesar de ser una actividad diseñada para niños a partir de los 6 años, la alumna, aunque es pequeña, pudo participar con éxito. La actividad consistió en leer palabras e identificar la consonante faltante.
- Reacciones del niño: emoción cuando logra identificarla correctamente
- Dificultades: identificar rápido la letra, la medusa avanzaba a un ritmo más elevado que ella.
- Logros: identificar las palabras, lectura más fluida por la cuestión del tiempo del juego.

Bitácora de Sesiones 3

- Fecha: 2 de diciembre
- Duración: 30 minutos
- Actividades realizadas: rompecabeza, identificar figuras geométricas y colocarlas en el lugar correspondiente
- Reacciones del niño: desesperación
- Dificultades: realizó varios intentos y tenía dificultad en arrastrar las figuras, no está acostumbrada a utilizar computadora, le es más fácil arrastra como lo hace en el celular y eso la frustraba.
- Logros: control de sus emociones e identificar figuras geométricas.

El programa educativo Pipo ha sido de interés para la alumna Valentina García Cavazos, una niña de 5 años en nivel preescolar. A través de tres sesiones de 30 minutos cada una, se implementaron juegos didácticos diseñados para estimular sus habilidades de lecto-escritura y desarrollo cognitivo.

Los resultados obtenidos son alentadores. Valentina mostró un progreso significativo en varios aspectos:

- Mayor independencia y confianza en sí misma
- Avance en la identificación de fonemas y lectura
- Capacidad para mantener la motivación durante las actividades
- Mejora en el control emocional al enfrentar desafíos

A pesar de algunas dificultades iniciales, como la falta de atención y la adaptación al uso de la computadora, Valentina logró realizar con éxito sus actividades.

Esta experiencia demuestra la importancia de utilizar metodologías de aprendizaje basadas en juegos, que no solo facilitan la adquisición de conocimientos, sino que también promueven el desarrollo integral de los niños.

Autoevaluación

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

Durante el trabajo realizado con el programa Pipo, he aprendido utilizar herramientas tecnológicas, como medios para estimular el aprendizaje de manera lúdica. También he adquirido habilidades para observar y registrar el progreso de la alumna de manera sistemática y detallada.

Con respecto al programa, reconozco que enfrenté desafíos para su descarga e implementación completa. A pesar de varios intentos, no logré acceder a todas las funcionalidades que ofrece, lo cual representa un área de oportunidad para mejorar mis competencias tecnológicas.

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

Promueve un aprendizaje significativo a través del juego, haciendo que el proceso educativo sea más atractivo y menos aburrido o tedioso para los niños. Además, fomenta la independencia y la autoconfianza de los estudiantes.

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

Con mis estudiantes de la escuela primaria, en todas las materias, pero me aporta gran beneficio en la asignatura de Saberes y Pensamiento Científico (Matemáticas) y Lenguaje (Español).