



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



**JARDIN DE NIÑOS
ROSAURA ZAPATA
CCT. 15EJN4684A
CICLO ESCOLAR 2019-2020
ZONA: J200**

**SOFTWARE TECNOLOGICOS COMO HERRAMIENTAS PARA
QUE LOS DOCENTES ENRIQUEZCAN EL APRENDIZAJE EN
CASA CON LOS ALUMNOS DURANTE LA CONTINGENCIA.**

ELABORÓ: MARICRUZ GONZALEZ BAUTISTA

INTRODUCCIÓN

- Es bien sabido que estamos viviendo un periodo difícil en cuanto a la preocupación sobre lo que deparará el futuro, pero también es cierto que contamos con tecnologías que pueden cubrir las necesidades y retos que la enseñanza educativa está demandando, por lo que éste curso se creó para que docentes puedan tomar estrategias para el beneficio de los alumnos.

- Propósitos:
- brindar herramientas atractivas usando las tecnologías educativas y software que se pueden instalar desde la red con la finalidad de que los docentes tengan acceso fácilmente.
- Al conocer dichos software, el docente encontrará un apoyo en el uso de las tecnologías y multimedia para guiar las actividades y los alumnos se interesen en los temas a través de situaciones reales de forma personal e interactiva.

Los software que se pueden utilizar para crear distintos temas son los siguientes y pueden ser consultados en la red en donde a través de tutoriales se puede observar su funcionamiento para realizar rompecabezas, videos, melodías, ediciones, presentaciones con movimiento, entre otros.

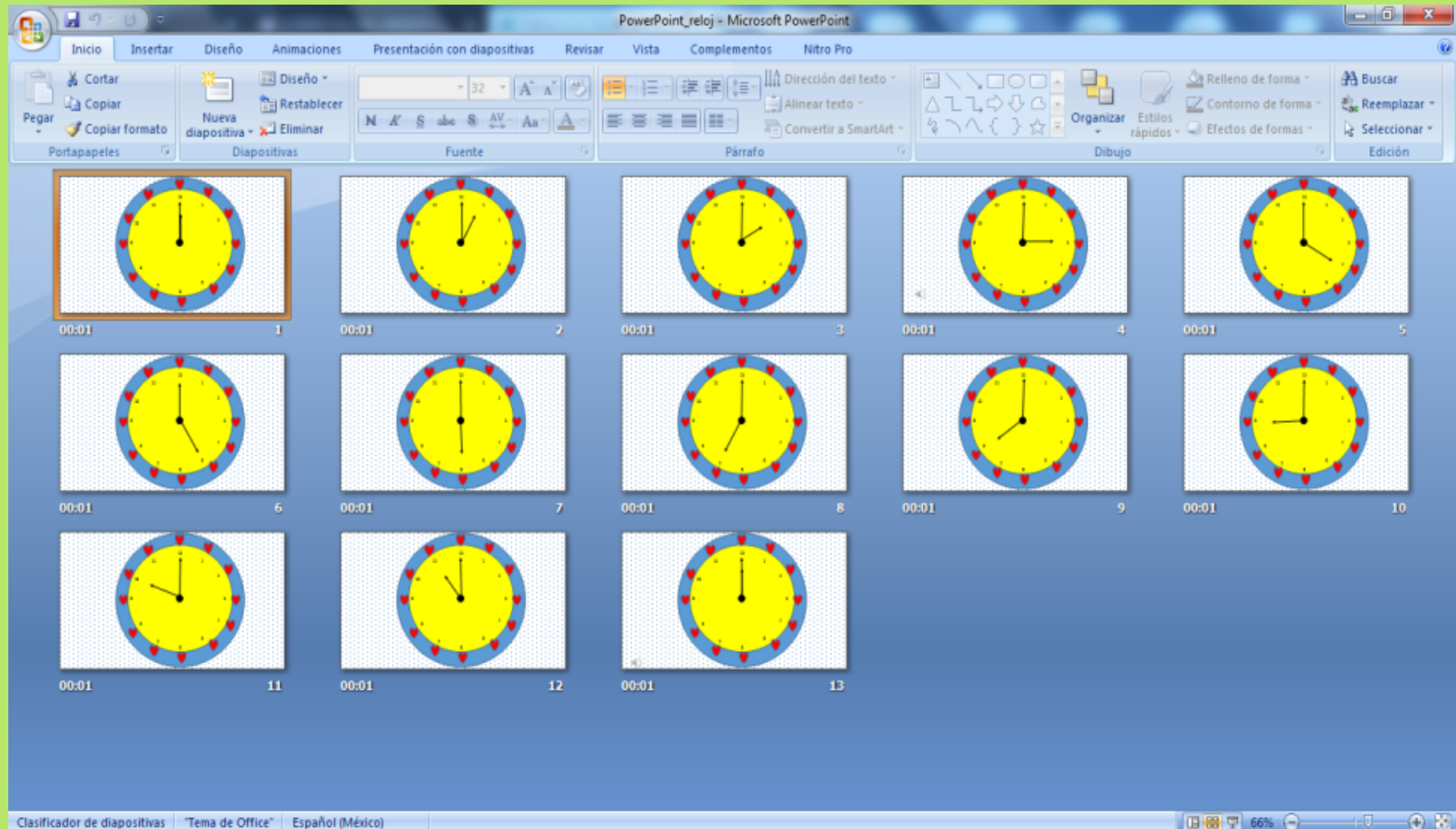
- Software J-click, edición de un rompecabezas. <https://www.youtube.com/watch?v=JIEST3d-Ufc>
- Software Vídeo Scribe. <https://www.youtube.com/watch?v=TpmDzr5FuNk>
- Paquetería office(Power Point) <https://www.youtube.com/watch?v=EPirs9Hw0R8>
- Software audacity <https://www.youtube.com/watch?v=nGOY7EugjUw>
- Software Hot Potatoes <https://www.youtube.com/watch?v=RdD-qM5lYrY>
- Cmap tools <https://www.youtube.com/watch?v=4iEnjKlirZY>
- Movie Maker <https://www.youtube.com/watch?v=YXEksrnUDzU>
-

Elaboración de un reloj con movimiento de manecillas, en PowerPoint

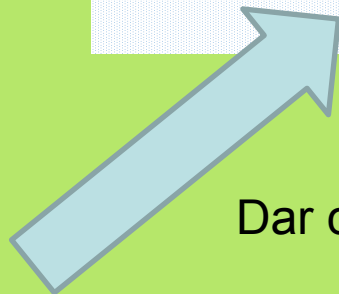
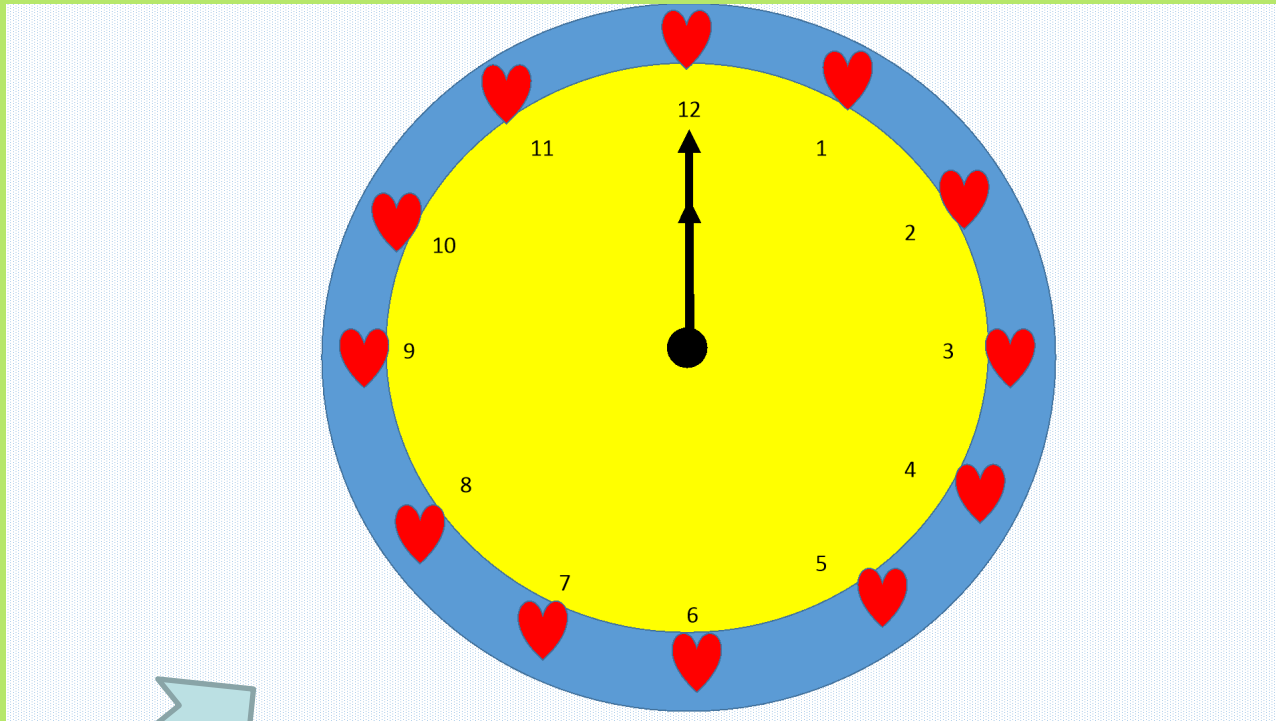
Aprendizaje esperado que se puede abordar:

*identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende lo que significan.

Hacer 13 diapositivas con reloj marcando cada una de las horas, agregar sonido y velocidad de transición, y programar para avanzar automáticamente después de 00:01



A continuación se muestra un ejemplo sobre la utilización de un software



Dar clic

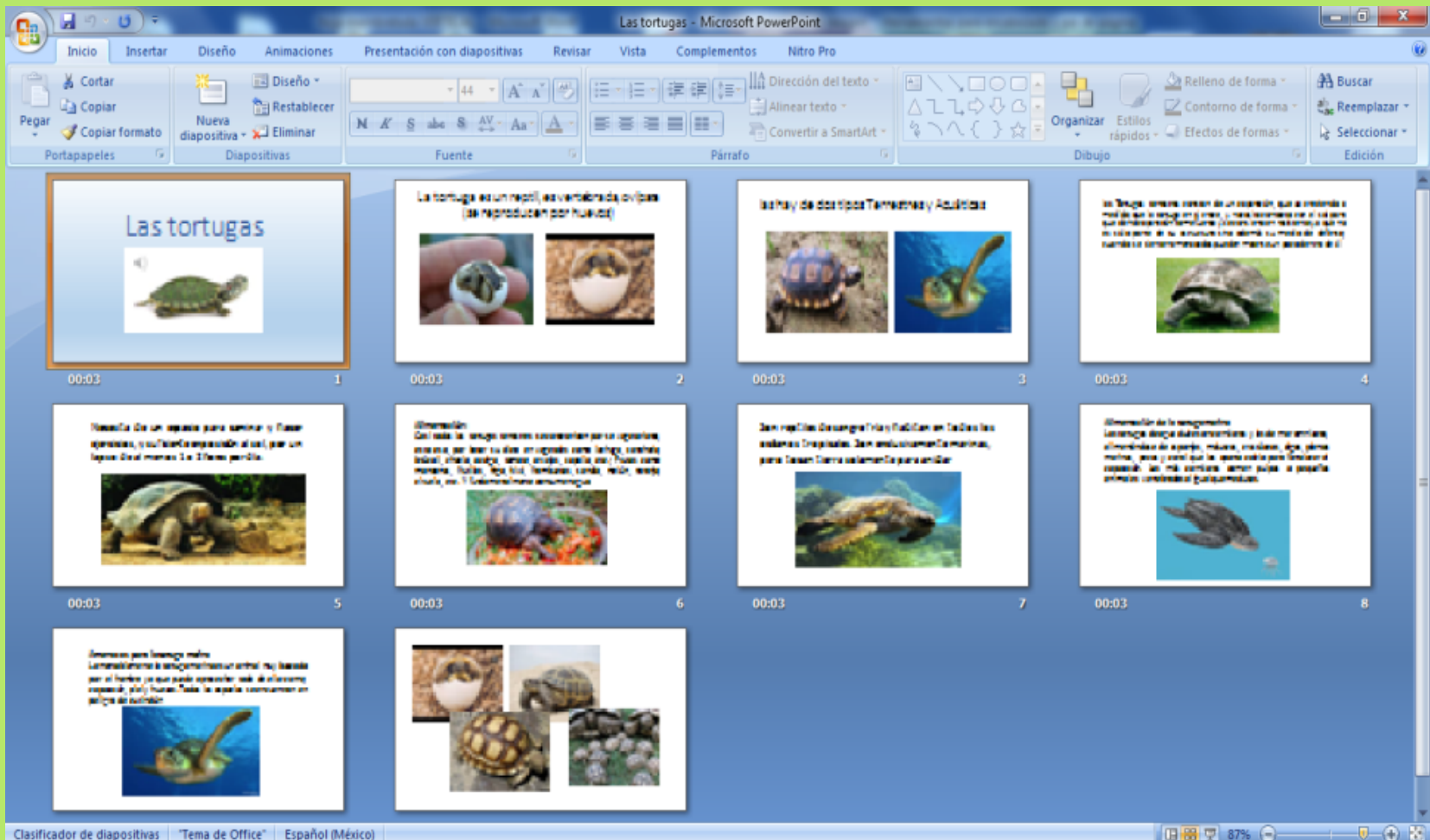
Video tortugas

Aprendizajes esperados que se pueden abordar:

*Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales.

*describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa de la naturaleza.

Realiza una presentación con imágenes e información. Agrega velocidad de la transición, avanzar automáticamente insertar sonido relacionado al tema, guardar como presentación de PowerPoint



Las tortugas

Dar clic

