



Programa de Impulso a la Titulación

Reconoce lo que ya eres



LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN
PREESCOLAR

Acuerdo 286 SEP

 Ikhelia Valórate

Licenciatura en Educación Preescolar

Sesiones de preparación para la evaluación teórica

Docente:

Maestra Verónica Aburto Ibáñez

SESIÓN 12 ENCUADRE

Tecnologías digitales y educación inclusiva

PROPÓSITO Comprender el uso pedagógico de tecnología y apoyos de accesibilidad.

INTRODUCCIÓN A LA SESIÓN

- Revisar herramientas digitales, fuentes confiables, entornos virtuales y gamificación.
- Integrar los principios de inclusión, las barreras para el aprendizaje y los sistemas aumentativos y alternativos de comunicación.

TEMAS CENTRALES

Cultura digital

Entornos virtuales

Gamificación

Inclusión y SAAC

**PREGUNTA
DETONADORA**

¿Cómo usar tecnología sin crear nuevas barreras de participación?

Sesión 12: Tecnologías Digitales, Entornos Virtuales y Educación Inclusiva en Preescolar



1. Microsoft Word

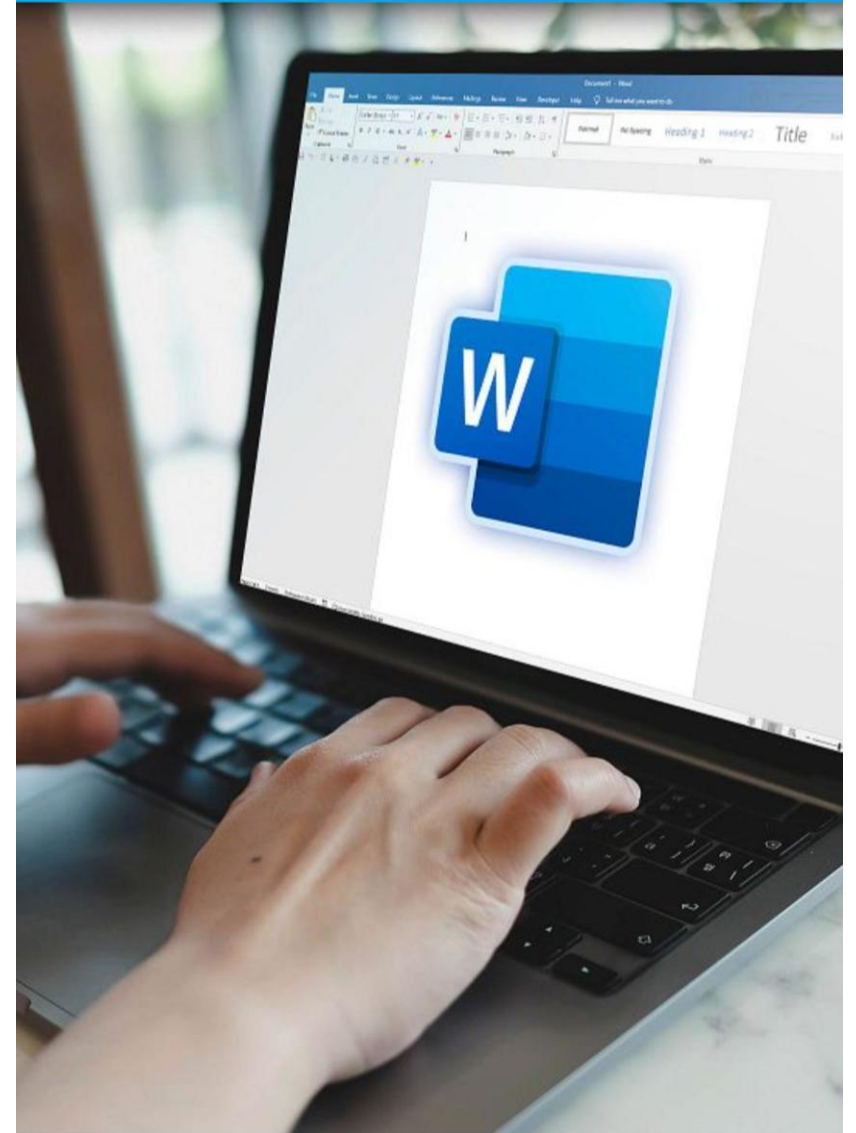
Concepto: Es un software de procesamiento de textos desarrollado por Microsoft que permite crear, editar, dar formato, estructurar e imprimir documentos digitales.

Utilidad en la Labor Docente:

Diseño de planeaciones didácticas, expedientes pedagógicos, listas de cotejo y rubricas.

Elaboración de material impreso didáctico (fichas de trabajo, cuentos adaptados, letreros alfabetizadores).

Redacción de reportes de evaluación y comunicación formal con las familias.





Técnicas e Instrumentos de Evaluación para Garantizar la Veracidad de la Información en Internet

Para verificar la confiabilidad de los recursos digitales, se emplean criterios de curaduría de contenidos e instrumentos de evaluación crítica (como listas de cotejo o escalas estimativas):

Criterios / Técnicas de Verificación:

Autoría y Prestigio

Identificar si el autor o la institución respaldante es un especialista o entidad educativa/científica reconocida (ej. universidades, organismos internacionales).

Trazabilidad y Fuentes

Evaluar la presencia de citas, bibliografía y enlaces funcionales.

Actualización / Vigencia

Verificar la fecha de publicación o última revisión.

Dominio del Sitio

Identificar extensiones confiables como .edu, .gob / .gov, .org o repositorios de acceso abierto.

Objetividad y Rigor

Comprobar que la información se presente de forma neutral, fundamentada en referencias o evidencias y libre de sesgos publicitarios.

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]



Aplicaciones Educativas para la Enseñanza en Preescolar

Son aplicaciones de software móvil o de escritorio diseñadas específicamente para estimular áreas del desarrollo infantil (cognitiva, socioemocional, motora, de lenguajes o pensamiento científico).

Características Clave: Interfaces intuitivas, diseño visualmente atractivo, retroalimentación inmediata, entornos seguros (sin anuncios) y enfoque lúdico e interactivo.

Ejemplos: Aplicaciones de exploración musical, dibujo y creación artística, cuentos interactivos para el desarrollo del lenguaje o juegos de clasificación y conteo.



Netiquetas

Concepto: Conjunto de normas de comportamiento, cortesía y convivencia respetuosa que regulan la interacción de las personas en entornos digitales y virtuales.

Cultura Digital

Concepto: Es el conjunto de prácticas, costumbres, formas de interacción, conocimientos y valores que emergen del uso e integración masiva de las tecnologías digitales en la sociedad.

Aplicación Educativa

Fomenta la ciudadanía digital, el respeto a la privacidad de la comunidad escolar, el uso de un lenguaje empático en foros y grupos, y el reconocimiento de los derechos de autor.

Impacto en Preescolar

Promueve que las niñas y niños pasen de ser consumidores pasivos de pantallas a usuarios reflexivos, creativos y seguros, capaces de expresarse y resolver problemas mediante el uso mediado y ético de la tecnología.

Entornos Virtuales de Aprendizaje para la Educación Híbrida

Educación Híbrida: Qué es y Características

Concepto: Es un modelo educativo flexible que combina de manera articulada y planificada la enseñanza presencial y la enseñanza mediada por tecnologías en entornos virtuales.

Características:

Complementariedad

Las actividades presenciales y virtuales no se duplican, sino que se potencian mutuamente.

Flexibilidad

Permite diversificar los tiempos, ritmos y espacios de aprendizaje.

Uso Integrado de LMS

Apoyo en plataformas digitales para la entrega y consulta de materiales.



Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) y Sus Características



Concepto: Espacio educativo alojado en la web, conformado por herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica, la comunicación y el acceso a contenidos formativos.

Características Clave:

Sincrónico

Ocurre en tiempo real mediante videoconferencias o chats en vivo.

Asincrónico

Ocurre en tiempos diferidos, permitiendo al usuario acceder a foros, videos grabados o tareas según su disponibilidad.

Flexibilidad

Capacidad de adaptarse a los ritmos y necesidades de los usuarios.

Escalabilidad

Habilidad del sistema para atender desde pequeños grupos hasta grandes comunidades sin perder calidad en el servicio.

Plataformas para la Gestión del Aprendizaje (LMS / e-Learning)

Concepto: Sistemas de software (como Canvas, Moodle o Google Classroom) diseñados para administrar, distribuir, dar seguimiento y evaluar cursos o actividades educativas.

Funciones y Organización:

Gestión de Contenido

Organización de recursos por módulos, carpetas o unidades didácticas.

Comunicación y Colaboración

Módulos de foros, anuncios, mensajería y tareas.

Evaluación y Seguimiento

Registro de entregas, calificaciones y retroalimentación personalizada.



Innovación Pedagógica: Concepto y Finalidad

Concepto: Proceso intencionado de transformación en la práctica docente que introduce nuevas metodologías, estrategias, recursos o formas de organización didáctica.

Finalidad: Mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje, responder a las necesidades cambiantes de los estudiantes y hacer el conocimiento más significativo, inclusivo y reflexivo.

Gamificación: Concepto y Uso Didáctico

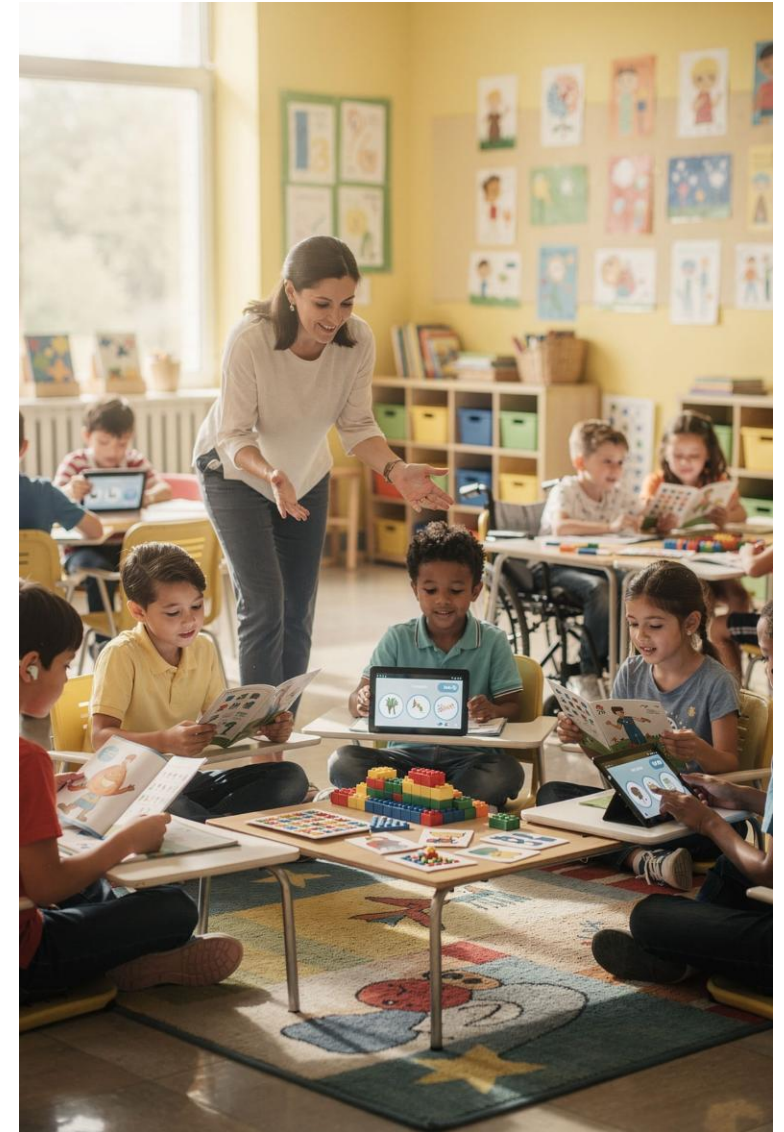
Concepto: Es el empleo de mecánicas, dinámicas y elementos propios del juego (puntos, niveles, retos, insignias, recompensas) en contextos no lúdicos, como el ámbito educativo.

Uso Didáctico: Incrementa la motivación intrínseca y extrínseca, fomenta el esfuerzo y la persistencia ante los retos, y fortalece el aprendizaje basado en el juego en la infancia.

Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación y Educación Inclusiva

Conceptualización de Educación Inclusiva

Es el proceso sistemático que garantiza el derecho a una educación de calidad para todas las niñas, niños y jóvenes, valorando la diversidad humana y eliminando las barreras que limitan el acceso, la permanencia, la participación y el logro de los aprendizajes, sin distinción de condiciones físicas, cognitivas, culturales o sociales.





Normativa Principal de la Educación Inclusiva en México

Artículo 3° Constitucional:

Inciso e) Inclusiva

Se tomarán medidas para eliminar las barreras al aprendizaje y la participación; se realizarán ajustes razonables y se proveerán recursos específicos.

Inciso f) Intercultural

Promueve el reconocimiento de la diversidad cultural y lingüística de la nación.

Inciso g) Integral

Educa para la vida, desarrollando las capacidades cognitivas, socioemocionales y físicas.

Artículo 7° de la Ley General de Educación: Estipula que la educación impartida por el Estado será inclusiva, respondiendo a las capacidades, circunstancias y necesidades de los educandos mediante la eliminación de BAP y la implementación de apoyos específicos.

Capítulo III de la Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad: Garantiza el derecho de las personas con discapacidad a la educación en todos los niveles, promoviendo la lengua de señas, el sistema Braille, la capacitación docente y la accesibilidad en la infraestructura.



Trastornos del Lenguaje en la Infancia

Son dificultades persistentes en la adquisición y uso del lenguaje en sus diversas modalidades (hablado, escrito o signado) debido a deficiencias en la comprensión o producción:

Área Fonológica

Dificultad para organizar y articular los sonidos (fonemas) de las palabras de manera estructurada.

Área Semántica

Limitación en la comprensión del significado de las palabras, vocabulario reducido o dificultad para asociar conceptos.

Área Morfosintáctica

Dificultad para estructurar oraciones gramaticalmente correctas, omitiendo nexos, concordancias de género/número o conjugaciones.

4. Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación (SAAC)



Concepto: Son formas de expresión distintas al lenguaje hablado que tienen como objetivo aumentar (complementar) o alternar (sustituir) el habla cuando esta no es suficiente o está ausente.

Clasificación:

Sin Ayuda / No Acreditados

Utilizan el propio cuerpo (lengua de señas, gestos, mímica).

Con Ayuda / Acreditados

Requieren de un soporte o tecnología (tableros de comunicación con pictogramas, comunicadores de voz, agendas visuales).



Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP)

Concepto: Son todos aquellos factores del contexto actitudinal, normativo, didáctico o de infraestructura que dificultan o impiden el pleno acceso a la educación y al aprendizaje de los estudiantes.

Tipos de BAP:

Actitudinales

Prejuicios, sobreprotección, rechazo o bajas expectativas por parte del entorno hacia el estudiante.

Organitivas / Normativas

Reglamentos inflexibles, falta de coordinación institucional o barreras administrativas.

Pedagógicas / Didácticas

Planeaciones no homogeneizadas sin diseño universal (DUA), metodologías rígidas o falta de materiales adaptados.

Físicas / Arquitectónicas

Ausencia de rampas, espacios inaccesibles, iluminación inadecuada o falta de adaptaciones sensoriales.



ACTIVIDAD DE CIERRE SESIÓN 12

Instrucciones: Lee cuidadosamente cada reactivo y elige la opción que responda correctamente o complete el enunciado planteado.

Reactivo 1

¿Cuál de los siguientes criterios es fundamental para evaluar la confiabilidad y veracidad de un recurso o sitio web educativo en internet?

- a) El número de seguidores en sus perfiles de redes sociales
- b) La inclusión de animaciones complejas y anuncios publicitarios
- c) La presencia de autoría institucional reconocida, fuentes citadas y fecha de actualización
- d) La velocidad con la que carga la página en dispositivos móviles
- e) La cantidad de colores y diseños gráficos llamativos

Reactivo 2

Un entorno de aprendizaje virtual que permite a las y los docentes interactuar con sus alumnos en tiempo diferido mediante foros de discusión y actividades descargables es un ejemplo de comunicación:

- a) asincrónica
- b) analógica
- c) presencial
- d) sincrónica
- e) mono-usuario

Reactivo 3

De acuerdo con el inciso **e)** del Artículo 3° Constitucional, la educación en México debe ser inclusiva porque busca prioritariamente:

- a) Segregar a los alumnos con discapacidad en aulas especiales exclusivas
- b) Eliminar las Barreras para el Aprendizaje y la Participación realizando ajustes razonables
- c) Garantizar únicamente la enseñanza en medios y plataformas digitales
- d) Establecer exámenes estandarizados idénticos para todos los estudiantes
- e) Reducir el horario de atención escolar en comunidades vulnerables

Reactivo 4

Los apoyos visuales como tableros de pictogramas, agendas estructuradas o comunicadores de voz utilizados para sustituir o complementar el habla en niños con dificultades comunicativas se denominan:

- a) Prácticas sociales de la cultura digital
- b) Pruebas estandarizadas de lenguaje
- c) Sistemas Aumentativos y Alternativos de Comunicación (SAAC)
- d) Técnicas de evaluación cuantitativa
- e) Dispositivos de ludificación cerrada



Reactivo 5

Las dificultades relacionadas con prejuicios, rechazo, bajas expectativas o estigmatización hacia un alumno por parte de la comunidad escolar constituyen un ejemplo claro de Barrera para el Aprendizaje y la Participación de tipo:

- a) Física
- b) Arquitectónica
- c) Actitudinal
- d) Normativa
- e) Tecnológica