



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



CRESON
Centro Regional de Formación
Profesional Docente de Sonora



Licenciatura en Educación Preescolar

**Plan de Estudios 2022
Estrategia Nacional de Mejora de
las Escuelas Normales
Flexibilidad Curricular**

Programa del curso
**Creación de
contenidos
digitales para la
atención en aula
diversificada**

6° semestre

Primera edición: 2024

Esta edición estuvo a cargo del Centro Regional
de Formación Profesional Docente de Sonora (CRESON)
Carretera Federal 15, kilómetro 10.5, Col. Café Combate. C.P. 83165
Teléfono: (662) 108 0630. Hermosillo, Sonora / www.creson.edu.mx

D.R. Secretaría de Educación Pública, 2024
Argentina 28, Col. Centro, C. P. 06020, Ciudad de México

Trayecto formativo: Lenguas, lenguajes y tecnologías digitales.

Carácter del curso: Flexibilidad Curricular

Horas: 4 Créditos: 4.5

Índice

<i>Propósito y descripción general del curso</i>	6
Propósito general	6
<i>Antecedentes</i>	6
<i>Descripción</i>	7
<i>Cursos con los que se relaciona</i>	7
<i>Responsables del codiseño del curso</i>	8
<i>Dominios y desempeños del perfil de egreso a los que contribuye el curso</i>	9
Perfil general	9
Perfil profesional	9
<i>Estructura del curso</i>	10
<i>Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza</i>	11
<i>Sugerencias de evaluación</i>	12
Evidencias de aprendizaje	13
<i>Unidad de aprendizaje I. Apps educativas: como herramientas para el aula diversificada</i>	18
Presentación	18
Propósito de la unidad de aprendizaje	18
Contenidos	18
Estrategias y recursos para el aprendizaje	18
Evaluación de la unidad.	20
<i>BIBLIOGRAFÍA</i>	22
Bibliografía básica	22
Bibliografía complementaria	23
Videos	23
Sitios web	23

<i>Unidad de aprendizaje II. Diseño de recursos digitales para posibilitar prácticas innovadoras e inclusivas.</i>	24
Presentación	24
Propósito de la unidad de aprendizaje	24
Contenidos	24
Actividades de aprendizaje	24
Diseño de recursos digitales como complemento a los recursos educativos para la práctica docente.	27
Evaluación de la unidad.	28
<i>BIBLIOGRAFÍA</i>	29
Bibliografía básica	29
Bibliografía complementaria	30
Videos	31
Recursos de apoyo	31
Sitios web	31
<i>Evidencia integradora del curso:</i>	32
<i>Perfil académico sugerido</i>	34
Nivel Académico	34
<i>Lista de recursos digitales utilizados en educación preescolar, como aplicaciones, sitios web o juegos educativos. Ejemplos:</i>	36

Propósito y descripción general del curso

Propósito general

Que las y los estudiantes normalistas diseñen contenidos digitales a través del uso de las TICCAD que brinden apoyo en su práctica profesional para atender situaciones de vulnerabilidad que se identifiquen en el aula de preescolar. A partir de una clasificación de recursos digitales pertinentes a los que puede acceder en la web; logrando con ello la creación de herramientas didácticas para socializar con la comunidad educativa.

Antecedentes

En la práctica docente intervienen factores para cumplir con las distintas finalidades educativas. Este proceso complejo implica múltiples retos y compromisos, los cuales apoyan para la toma de decisiones en miras de garantizar el derecho a una educación integral. Que asuma que la diversidad es un elemento inherente a la práctica docente, requiere identificar las distintas capacidades, ritmos, intereses y gustos de las niñas, niños y adolescentes (NNA).

Se busca asegurar la igualdad de oportunidades de aprendizaje. Pensar en estrategias en el aula diversificada implica un cambio profundo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, que facilite el desarrollo y la participación de todos los alumnos. Por lo anterior, es necesario centrar el interés en formar a los docentes con una visión universal, que respondan con medidas pedagógicas específicas a las necesidades educativas, tanto individuales como grupales. De ahí la importancia de reconocer y valorar el uso de las Tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital (TICAAD) con un enfoque inclusivo, que apoye a eliminar las barreras para el aprendizaje y participación (BAP).

El plan de estudios 2022 en las escuelas normales, ha incorporado el trayecto formativo Lenguas, Lenguajes y Tecnologías Digitales, el cual

busca que los normalistas minimicen, mediante estrategias basadas en una cultura inclusiva, situaciones de vulnerabilidad en instituciones escolares, identificando herramientas digitales globales que coadyuven al proceso innovador de digitalizar las sesiones de aprendizaje, para atender los desafíos existentes en educación básica.

Los cursos que le anteceden al presente, están relacionados con el desarrollo de habilidades digitales, tanto en el ámbito profesional como de manera personal, con posibilidades de aplicación pedagógica. Sin embargo, la razón con mayor relevancia es que exista un espacio en la malla curricular donde los y las normalistas creen contenidos didácticos para la intervención y que analicen sus posibles ajustes razonables de acuerdo a las características de los estudiantes a atender. Lo anterior será una práctica constante en su ejercicio docente, es por ello que en el apartado de flexibilidad curricular se favoreció la incorporación del curso de Creación de contenidos digitales para la atención en aula diversificada en miras de fortalecer a las y los futuros maestros que exigen las nuevas necesidades sociales.

Descripción

El propósito fundamental del curso es que los estudiantes normalistas hagan uso de los conocimientos y habilidades necesarias para incorporar las TICCAD en su práctica docente, de manera que puedan ofrecer experiencias educativas innovadoras, estimulantes y enriquecedoras a los niños y niñas en edad preescolar.

Este curso se encuentra en el sexto semestre, en la etapa final de la fase de profundización de la formación docente, se apoya en la flexibilidad del desarrollo curricular en el trayecto de lenguas, lenguajes y tecnologías digitales, por lo que requiere que los contenidos se vinculen con el trayecto formativo de Práctica profesional y Saber pedagógico, así como el de Formación Pedagógica, Didáctica e interdisciplinar; para identificar problemáticas y diseñar intervenciones mediadas por la

tecnología al apoyarse del acercamiento a las escuelas de educación básica. Por lo anterior, se sugiere planear y operar actividades a través de las reuniones de academia con el fin de acordar proyectos comunes y transversales para facilitar el logro de la intención de este curso.

El curso se centra en el uso de la tecnología educativa en los diferentes escenarios y contextos educativos, brindando la posibilidad de innovar y gestionar su práctica docente con apoyo de las distintas herramientas digitales que se tengan al alcance. Se plantea que el desarrollo de los contenidos de este curso se organice mediante un seminario taller. Es de carácter obligatorio con cuatro horas a la semana, aportando un total de 4.5 créditos, mismos que son alcanzables en 18 semanas de estudio.

Las y los docentes podrán implementar estrategias de enseñanza y aprendizaje que favorezcan la búsqueda de información y la construcción colectiva de saberes y capacidades; para ello se propone el empleo de actividades de organización de información, discusión guiada, la detección y análisis de incidentes críticos.

Cursos con los que se relaciona

El curso “Creación de contenidos digitales para la atención en aula diversificada”, correspondiente al sexto semestre, tiene como antecedente los cursos “*Tecnologías digitales para el aprendizaje y la enseñanza*” (primer semestre) y *Entornos virtuales de aprendizaje para la educación híbrida: Su pedagogía y didáctica* (segundo semestre).

Asimismo, los cursos de *Lengua de Señas Mexicana* (cuarto semestre), *Diversidad y desafíos al atender las necesidades educativas* (quinto semestre) y *Trabajo docente en el aula diversificada e inclusiva* (sexto semestre), forman parte del énfasis de la licenciatura en educación preescolar. Este último tiene relación directa en cuanto a los contenidos transversales se refiere.

Responsables del codiseño del curso

Docentes de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de Sonora "Profr. Jesús Manuel Bustamante Mungarro":

Jose Alberto Sharpe Gaspar

Adriana Yimi Vázquez Hernández

Diego Valente Amaya Trujillo

María Nieves Vázquez Fraijo

Alba Esther Romero Pérez

Dominios y desempeños del perfil de egreso a los que contribuye el curso

Perfil general

Utiliza las herramientas y tecnologías digitales, para vincularse y aprender, comparte lo que sabe, impulsa a sus estudiantes a generar trayectorias personales de aprendizaje y acompaña su desarrollo y maduración como personas.

Reconoce las culturas digitales y usa sus herramientas y tecnologías para vincularse al mundo y definir trayectorias personales de aprendizaje, compartiendo lo que sabe e impulsa a las y los estudiantes a definir sus propias trayectorias y acompaña su desarrollo como personas.

Perfil profesional

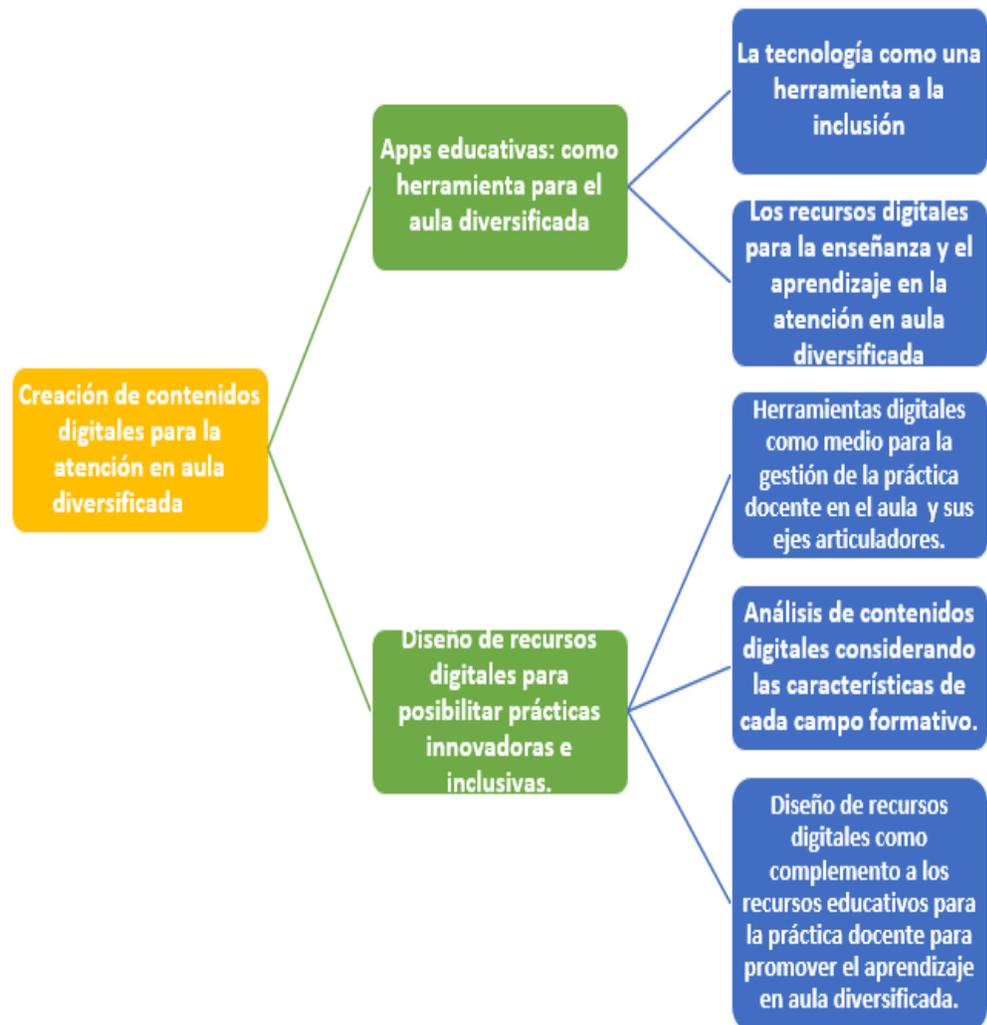
Desarrolla una cultura digital para generar procesos de aprendizaje significativo, colaborativo, ético e incluyente en diferentes escenarios y contextos coherentes con el plan y programas de estudio vigentes.

Favorece el desarrollo de la oralidad de la lengua materna y el pensamiento científico de las niñas y los niños de preescolar a partir de la selección y utilización de programas, softwares educativos y recursos digitales.

Crea y utiliza materiales didácticos físicos y virtuales, y recupera los recursos con los que cuenta la comunidad, para favorecer la reflexión y el aprendizaje en diversas áreas del conocimiento y vida social de las niñas y los niños de preescolar, considerando la diversidad de su grupo, con enfoque inclusivo.

Estructura del curso

En este gráfico, se identifica la cantidad de unidades de aprendizaje y la secuencia de temas a desarrollar en cada una de ellas, a lo largo del semestre. Constituyen partes del proceso global del curso, que permite identificar su propia consistencia y progresión.



Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza

En este apartado, se presentan las orientaciones metodológicas y didácticas que guiarán el curso. Estas orientaciones consideran el trayecto formativo, los dominios y desempeños del perfil de egreso, así como las unidades de aprendizaje del programa de estudio.

Para el desarrollo del curso Creación de contenidos digitales para la atención en aula diversificada, el profesorado podrá plantear estrategias dinamizadoras de aprendizaje según las motivaciones, necesidades del contexto y características de los estudiantes. Se propone la recuperación de saberes previos de los y las normalistas, considerando tanto las experiencias personales en el uso cotidiano de herramientas digitales como propuestas pedagógicas con recursos tecnológicos.

Este curso tiene un énfasis en la práctica innovadora e inclusiva, la cual coadyuvará el trabajo docente en las jornadas de prácticas. Con base en lo anterior, se sugiere trabajar con estrategias colaborativas, tanto de la propia academia como de los mismos normalistas, para propiciar apoyo al trabajo de intervención con los estudiantes. Es importante que los docentes coordinadores de este curso consideren las siguientes formas de enseñanza y aprendizaje, a fin de que opten por el más adecuado para el logro de los propósitos:

- Aprendizaje por proyectos. Una estrategia efectiva a la cual recurrir y que se propone, es la resolución de un problema o situación de aprendizaje, que sea percibida por los estudiantes como una tarea formativa propia. Además, se sugiere que permita integrar en forma articulada los saberes y habilidades digitales adquiridos durante el estudio del curso, a través de etapas sucesivas, donde los estudiantes perciban con claridad cuál es la finalidad que estas actividades persiguen y cómo contribuyen al logro del perfil de egreso.

- La búsqueda de información física y digital, comprensión lectora y producción de textos de tal forma que las y los estudiantes desarrollen habilidades lingüísticas.
- Organizadores gráficos que impliquen avanzar en niveles de complejidad cognitiva.
- Evidenciar la forma en que el enfoque humanista y de inclusión, esté en los diálogos y en la toma de decisiones.
- Utilizar Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD).
- Revisar las referencias sugeridas en el curso.
- Utilizar la investigación como herramienta didáctica en el aprendizaje por problemas o situaciones de aprendizaje, entre otras.
- Utilizar preguntas interesantes y desafiantes para dinamizar y promover la interactividad dentro del grupo.
- Trabajar de manera colaborativa.

Estas estrategias desde las TICCAD se vuelven herramientas de sistematización para adecuar y mejorar el trabajo docente, por lo que será necesario ofrecerles un acompañamiento cercano para la movilización interrelacionada de conceptos, habilidades, actitudes y valores. De acuerdo con lo anterior, es preciso una gestión del conocimiento que propicie el desarrollo de saberes más que en la apropiación de contenidos temáticos.

Sugerencias de evaluación

Los procesos de evaluación que se proponen en el curso Creación de contenidos digitales para la atención en aula diversificada, se retoman de lo establecido en los Planes de Estudios de Educación Normal 2022, partiendo del enfoque centrado en el aprendizaje en

interdependencia con la comunidad, considerando que el aprendizaje se configura en una interacción con el otro, con los otros y se refleja en las distintas formas en que se manifiestan los saberes: saber, saber ser, saber hacer, saber relacionarse.

Las sugerencias de evaluación acentúan el papel reflexivo de los estudiantes normalistas en su propio proceso de aprendizaje, de tal forma que la retroalimentación generada, tanto por el propio estudiante como entre pares y aquella compartida por el profesor de la asignatura, apoye la comprensión de qué y cómo se aprende, así como de estrategias para la mejora de los aprendizajes propuestos. Se propone que cada evidencia de aprendizaje se socialice para generar información pertinente que sirva para su mejora.

Respecto a la resolución de problemas o situaciones de aprendizaje, se sugiere retomar las experiencias previas que cada estudiante ha experimentado en su vida, así como las visitas a las escuelas en el acercamiento a la práctica profesional, con la finalidad de utilizar las tecnologías y herramientas digitales para su aplicación de forma pertinente, eficiente, creativa, crítica y segura.

A través de este curso puede fortalecerse la promoción de la heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación en los momentos que se consideren como apropiados, tanto por el docente como por sus estudiantes. Se sugiere trabajo de indagación al inicio de cada unidad para luego ir produciendo evidencias de aprendizaje conceptuales, de desempeño y de orden actitudinal, para que cada normalista esté involucrado en su proceso de aprendizaje en cada estrategia didáctica que se elija. Lo anterior implica la investigación y el diálogo de saberes, que contribuirán a que se apropien de una serie de referentes para la conformación de un pensamiento crítico y reflexivo para la creación de contenidos digitales.

En concordancia con la propuesta del curso *Trabajo docente en el aula diversificada e inclusiva* se plantea que, en las jornadas de práctica, al momento que se estén elaborando planificaciones, se incorpore herramientas digitales creadas en el curso, para incorporarlas como recursos didácticos y considerarlas para su uso, al menos para la segunda inmersión. Esto favorecerá en los estudiantes normalistas el despliegue de saberes y capacidades logrados con el estudio de los contenidos del presente curso.

Finalmente, la evaluación desde un carácter formativo, requiere de acompañar los procesos de aprendizaje del estudiantado, haciendo hincapié en la importancia de la retroalimentación; por ello, es importante clarificar la información de lo que se pretende evaluar en las diferentes actividades propuestas, con apoyo de criterios en las evidencias de aprendizaje de cada unidad para promover autonomía de su propio aprendizaje. En ellas podrán hacerse las adecuaciones que consideren pertinentes las y los docentes que coordinen.

Evidencias de aprendizaje

A continuación, se presenta el concentrado de evidencias que se proponen para este curso. En la tabla se muestran cinco columnas, que, cada docente titular o en colegiado, podrá modificar, retomar o sustituir de acuerdo con los perfiles cognitivos, las características, al proceso formativo, y contextos del grupo de normalistas que atiende.

CURSO Creación de contenidos digitales para la atención en aula diversificada

6º semestre Licenciatura en Educación Preescolar

Unidad de aprendizaje	Evidencias	Descripción	Instrumento	Ponderación
Unidad 1	<p>Texto Reflexivo</p> <p>Cuadro comparativo de diversos recursos digitales que responda a fines educativos específicos.</p>	<p>El estudiante elabora un texto reflexivo sobre el tema de <i>La tecnología como una herramienta para la inclusión.</i></p> <p>El estudiante busca fuentes que favorezcan la creación de contenidos digitales en preescolar.</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Rúbrica</p>	50%

<p>Unidad 2</p>	<p>Exposición por medio de un programa digital.</p> <p>Cuadro comparativo sobre las herramientas digitales educativas</p> <p>Google Drive. Fichas descriptivas de recursos digitales.</p> <p>Reflexión final con apoyo de recurso audiovisual</p>	<p>El estudiante realiza una propuesta con el uso de recurso didácticos tecnológicos, a partir de una situación educativa en aula diversificada.</p> <p>El estudiante realiza una búsqueda de sitios web o programas educativos que integren actividades digitales para el aula diversificada, de acuerdo a los componentes del plan de estudio de preescolar.</p> <p>El estudiante normalista integra las diversas fuentes de consulta para la creación de contenidos digitales apropiados a preescolar en fichas descriptivas, de manera organizada en un documento de Google drive.</p>	<p>Guía de observación.</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Rúbrica</p> <p>Rúbrica</p>	
-----------------	---	--	--	--

		<p>Los estudiantes deberán</p> <p>realizar un informe en el que analicen y evalúen objetos de aprendizaje existentes, destacando sus características, usos y aplicaciones en la educación preescolar.</p>		
Evidencia integradora	Google Sites como espacio para compartir en foro o coloquio.	El estudiante realiza un sitio web, por medio de Google sites, para socializar de manera creativa la integración de los diferentes contenidos digitales creados para la atención en aula diversificada.	Lista de cotejo	50%

Unidad de aprendizaje I. Apps educativas: como herramientas para el aula diversificada

Presentación

A partir de las distintas prácticas profesionales que los normalistas han realizado en los centros escolares, han generado experiencias formativas que le permiten reflexionar sobre su quehacer docente. Por lo que es necesario estar a la vanguardia y replantear las estrategias didácticas mediante la incorporación del uso de las TICCAD.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Analizar e identificar cómo integrar las distintas aplicaciones o programas educativos digitales disponibles para educación preescolar, a través de estrategias innovadoras inclusivas que favorezcan un aprendizaje integral.

Contenidos

- 1.-La tecnología como una herramienta para la inclusión.
- 2.-Los recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en la atención en aula diversificada.

Estrategias y recursos para el aprendizaje

La tecnología como una herramienta para la inclusión.

Se propone como actividad inicial recuperar los saberes previos de las y los estudiantes en torno a los siguientes conceptos esenciales; diversificación, ajuste razonable, herramientas digitales y recursos didácticos, que permitan a las y los normalistas integrar y presentar lo que saben, sus experiencias y expectativas. Lo

anterior se registra creativamente en Jamboard (o cualquier pizarra digital o recurso de preferencia) de manera individual.

Se invita a que investiguen en diversas fuentes acerca de la importancia de la inclusión educativa y los desafíos de incluir tecnologías en las prácticas educativas.

Posteriormente se sugiere investigar a qué se refiere la competencia de creación de contenidos digitales y profundizar en el concepto aprendizaje adaptativo para reflexionar sobre lo que conlleva el papel del docente y la elaboración de recursos didácticos, para ello se recomienda ver el video Sociedad aumentada y aprendizaje del minuto 37:35 al 38:20: <https://www.youtube.com/watch?v=ci3EeZRXVDM> y reflexionar sobre su contenido en una mesa de análisis de acuerdo a los siguientes indicadores:

¿Qué importancia tiene el uso de herramientas digitales educativas para la práctica profesional de los docentes desde una perspectiva inclusiva?

¿Qué saberes requieren construir las y los estudiantes normalistas para implementar las tecnologías digitales desde un enfoque de inclusión educativa?

¿Cuáles son las posibilidades educativas de las tecnologías digitales?

¿Qué herramientas y aplicaciones educativas conocen?

¿Qué implica al docente la incorporación de herramientas digitales educativas en el diseño de planos didácticos?

¿Cuáles han utilizado en las jornadas de acercamiento a las prácticas escolares y su impacto en el aprendizaje de los alumnos?

Posteriormente, la maestra o maestro responsable del curso puede guiar la participación del estudiantado en plenaria, a partir de lo investigado y de lo observado en el video, además de las distintas reflexiones y conclusiones obtenidas a través de los indicadores. Los alumnos elaborarán de forma individual un documento reflexivo acerca del tema *“La tecnología como una herramienta para la inclusión”*.

Los recursos digitales para la enseñanza y el aprendizaje en la atención en aula diversificada.

Solicitar a los y las estudiantes normalistas realicen la lectura del artículo de Gloria Cecilia Rios Muñoz de la Universitat de Lleida (Asociación EDUTEC) “Estrategia para la implementación de Ajustes Razonables en estudiantes con discapacidad mediado por TIC; juego digital” (pp. 1493 - 1504) y Catálogo de Tecnologías para la Educación Inclusiva del Ministerio de desarrollo social (Gobierno de Chile). Se podrán analizar posibles acciones y herramientas que se pueden crear con las tecnologías en la atención educativa en aula diversificada. La o el docente organizará una plenaria en la que se generen ideas a partir de lo leído, algunos de los cuestionamientos orientadores que se puede realizar para este propósito son los siguientes:

1. ¿Cuáles son los recursos o programas tecnológicos que pueden beneficiar el proceso de aprendizaje para que los docentes puedan emplear las tecnologías digitales?
2. Teniendo en cuenta el diseño universal para el aprendizaje (DUA), ¿qué aspectos consideras que se deben tener en cuenta al momento de crear contenidos digitales?
3. ¿De qué manera pueden utilizarse los recursos propuestos en la lectura para favorecer cada uno de los

dispositivos básicos de aprendizaje (memoria, atención, percepción, habituación y motivación) en el aula de clases?

El docente organiza al grupo en equipos para la búsqueda de algunos ejemplos de programas o páginas web para usar o crear contenidos digitales (se sugiere considerar aportes de la lectura anterior y el anexo), que puedan apoyar a las clases mediados por las TICCAD, donde los estudiantes visualicen su utilización para futuras prácticas profesionales; estos ejemplos se conjuntan en el siguiente cuadro de doble entrada como el que se muestra para socializarlas y compartirlas en el grupo.

Título de la página web consultada	Tipo de página (blog, académica, etc.)	Objetivo del recurso consultado	Relación del recurso con alguno de los dispositivos básicos de aprendizaje	Información relevante (aplicaciones pedagógicas posibles con enfoque inclusivo)

En plenaria, analizar las decisiones didácticas en cuanto al uso de herramientas tecnológicas sobre las semejanzas y diferencias en las formas de cómo utilizar recursos didácticos digitales en beneficio del aprendizaje, en particular en la atención en aula diversificada. Se sugiere que también considere las alternativas ante adversidades posibles como:

Insuficiente infraestructura escolar

Falta de conectividad/Acceso a internet

Falta de equipo y material

Características de los recursos digitales que contemplen enfoque de género, interculturalidad crítica e igualdad sustantiva.

Con lo anterior, se puede concluir cuál de los diferentes recursos educativos digitales que se socializaron, contemplan características pertinentes para su integración a propuestas que consideren pautas del DUA que habrán de realizar en la asignatura de Teorías y Modelos Pedagógicos Contemporáneos e inclusivos.

Evaluación de la unidad.

A continuación, se presenta el concentrado de evidencias que se proponen para esta Unidad de Aprendizaje I, así como los criterios de evaluación. Cada docente titular o en colegiado, podrá modificar, retomar o sustituirlo de acuerdo con los perfiles cognitivos, las características, al proceso formativo, y contextos del grupo de normalistas que atiende la o el docente coordinador de este curso.

Evidencias de la unidad	Criterios de evaluación
Escrito reflexivo	<p>Saber conocer: Menciona los conceptos centrales del tema: tecnología, recursos tecnológicos, inclusión y habilidades docentes. Ejemplifica algunas herramientas y aplicaciones educativas considerando el trabajo en aula diversificada.</p> <p>Saber hacer: Usa las TICCAD para identificar distintas fuentes de información. Consulta información en fuentes confiables. Incluye el contenido que se trabaja en la unidad de aprendizaje.</p> <p>Saber ser:</p>

<p>Cuadro comparativo de diversos recursos digitales que responda a fines educativos específicos.</p>	<p>Muestra ética apegada al enfoque de derechos humanos en su narrativa.</p> <p>Saber conocer: Comprende y organiza los diferentes sitios web que ofrecen la creación de contenidos, resaltando aspectos que brindan pertinencia para su implementación en el contexto en aula diversificada.</p> <p>Saber hacer Recurre a las TICCAD para investigar, reflexionar, innovar y sistematizar la información para su quehacer docente en la atención de nuevas necesidades educativas.</p> <p>Saber ser Asume valores de inclusión y derechos humanos vinculados a la creación de contenidos digitales.</p>
---	---

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Aguilar, J., De la Vega, J., Ayala, L., Espinosa, O. & Zarco, H. (2014) Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales didácticos digitales Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS, 9(25) pp. 73-89.

<https://www.redalyc.org/pdf/924/92429919005.pdf>

Cabero Almenara, J., Gisbert Cervera, M. La formación en internet: Guía para el diseño de materiales didácticos. Barcelona: MAD, 2005.

Carrera Farrán y otros (2018). EDUcación con TECnología Un compromiso social Aproximaciones desde la investigación y la innovación. : Edicions de la Universitat de Lleida. Palma de Mallorca : Asociación EDUTEc, Recuperado de:

<https://doi.org/10.21001/edutec.2018>

<https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/201887/63259.pdf?sequence=1>

Dorado Perea, C. El diseño de contenidos multimedia para entornos virtuales de aprendizaje. Disponible en

http://mem.uab.cat/cdorado/Articulos/DISENO_%20CONTENIDOS_%20MULTIMEDIA.pdf Consultado el día 10 de enero de 2013.

Guàrdia, L. (2000). El diseño formativo: un nuevo enfoque de diseño pedagógico de los materiales didácticos en soporte digital. En Duart, J.M. & Sangrà A., (Comp.) Aprender en la virtualidad. Barcelona: EDIUOC/Gedisa (Pág. 171-187)

MOYA, Mónica (2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. En Revista Didáctica, Innovación y Multimedia, núm. 27

<http://www.pangea.org/dim/revista27.htm>

Bibliografía complementaria

Carrington, A. (2018). Rueda de la Pedagogía. Outcomes Designs/CRESON.

https://designingoutcomes.com/assets/PadWheelV5/PW_SPA_V5.0_Android_SCREEN.pdf

Covarrubias, P; Garibay, C.S. (2021) Enriquecimiento educativo y DUA, estrategias para atender a la diversidad en el regreso presencial IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, vol. 12, e1390, 2021, EneroDiciembre Red de Investigadores Educativos Chihuahua A. C. Chihuahua, México. Recuperado de: DOI: https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v12i0.1390

Luna, M. (2013). Tecnología y discapacidad: Una mirada pedagógica. TIC y discapacidad, 14(12).
<http://www.revista.unam.mx/vol.14/num12/art53/>

El Homrani, M., Ávalos, I. y García-Martínez, I. (2017). LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) PARA ATENDER A LA DIVERSIDAD: UNA RESPUESTA EDUCATIVA. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). Innovación docente y uso de las TIC en educación. España: UMA Editorial.
<https://www.calameo.com/books/0054125487689fea32c7c>

Rodríguez Illera, JL., Escofet Roig, A. Aproximación centrada en el estudiante como productor de contenidos digitales híbridos. Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento 2066; 2:20-28.
www.uoc.edu/rusc

UNESCO. (2011). Informe sobre la Reunión Consultiva de Expertos Las TIC accesibles y el aprendizaje personalizado para estudiantes con discapacidad: Diálogo entre los educadores, la industria, el gobierno y la sociedad civil.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219827_spa

Universidad de Murcia (s.f.). TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.
<https://dgesum.sep.gob.mx/storage/recursos/Planes%202018/LIE/InIsoZCagT-LIE702.pdf>

Videos

Sociedad aumentada y aprendizaje #IBERTIC Dolores Reig
<https://www.youtube.com/watch?v=ci3EeZRXVDM>

Sitios web

La creación de contenido didáctico digital como competencia indispensable para los docentes:

<https://cied.urjc.es/blog/item/1228-la-creacion-de-contenido-didactico-digital-como-competencia-indispensable-para-los-docentes>

Unidad de aprendizaje II. Diseño de recursos digitales para posibilitar prácticas innovadoras e inclusivas.

Presentación

Es pertinente potenciar los procesos formativos de los normalistas mediante la elaboración de recursos didácticos digitales, en el marco de la innovación de la enseñanza y aprendizaje.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Generar estrategias que integren el uso de aplicaciones o programas educativos digitales, que integren de manera equitativa, la valoración de los intereses y las diversas necesidades de las y los alumnos para favorecer aprendizajes significativos.

Contenidos

- 1.-Herramientas digitales como medio para la gestión de la práctica docente en el aula diversificada.
- 2.-Análisis de contenidos digitales considerando las características de cada campo formativo y sus ejes articuladores.
- 3.-Diseño de recursos digitales como complemento a los recursos educativos para la práctica docente para promover el aprendizaje en aula diversificada.

Actividades de aprendizaje

Herramientas digitales como medio para la gestión de la práctica docente en aula diversificada.

Una característica del aula diversificada es que se asignan con frecuencia tareas que presentan opciones múltiples. De manera grupal, opinar sobre la siguiente frase de Tomlinson (2008) en su texto *Aula diversificada, dar respuesta a todas las necesidades de los estudiantes*:

“Una tarea se encuentra en el nivel apropiado de desafío cuando le pide al alumno que se arriesgue a dar un salto hacia lo desconocido, pero partiendo de los conocimientos suficientes para comenzar y contando con los apoyos adicionales para alcanzar un nuevo nivel de comprensión”.

Lee el siguiente ejemplo con la intención que se busca de una clase aula diversificada:

La maestra llevó a sus alumnos a dar un paseo por la naturaleza para recoger objetos sobre los que reflexionar, para trabajar en grupos para clasificar las cosas que encontraron durante la caminata.

Todos los alumnos catalogarán primero los objetos como seres vivos o inertes. Después, dentro de estas categorías, los alumnos las agruparán teniendo en cuenta otras similitudes (forma, tamaño, color y tipo de objeto).

Algunos de los niños solo clasificarán los objetos de acuerdo al tipo. En otros grupos, por tamaño y finalmente, otros por forma y color.

Lo que busca la maestra en los estudiantes es que tengan oportunidades de clasificación para aprender a *reconocer semejanzas y diferencias en seres vivos o no vivos de su entorno, para organizarlos y clasificarlos*. Con los ajustes realizados por la docente, los estudiantes de toda la clase, independientemente del grupo al que pertenezca, ponen en común las clasificaciones que han efectuado, para que todos tengan la oportunidad de relacionar los objetos con sus características.

Ante dicha situación, ¿Qué recurso digital se puede proponer para la anterior situación? *(pueden hacer uso del cuadro informativo de doble entrada, realizado en la primera unidad)*.

Exponer de manera individual, todas las alternativas tecnológicas para un mismo contenido. Reflexionar en plenaria sobre la relación

que existen las propuestas y el proceso de desarrollo de aprendizaje (PDA) sobre la clasificación de seres vivos y no vivos.

Finalmente, de acuerdo con lo analizado, qué mejorarías de la secuencia didáctica establecida por la maestra y qué recurso tecnológico podría favorecer la progresión del logro del PDA. Socializar las respuestas cuya reflexión se centre en si es posible incorporar la tecnología en la enseñanza en un aula diversificada, por medio de una exposición apoyada de un programa digital y presentar las nuevas propuestas.

Análisis de contenidos digitales considerando las características de cada campo formativo.

Los estudiantes explorarán diversas estrategias y herramientas que incorporen elementos lúdicos, pedagógicos y tecnológicos, analizarán sus características, usos y aplicaciones en la educación preescolar para el aprendizaje. Se sugiere organizar al grupo en equipos de dos o tres normalistas para que realicen actividades interactivas posibles a realizar en aulas diversificadas (pueden combinar diferentes estrategias o explorar otras opciones que se ajusten mejor al contexto y los recursos disponibles en su entorno de enseñanza).

Se recomienda para la búsqueda de herramientas digitales, basarse en los PDA del programa de estudio para su uso en los distintos campos formativos en relación de los ejes articuladores. Se propone sistematizar este análisis mediante un cuadro comparativo sobre las herramientas digitales educativas:

Campos Formativos	Ejes Articuladores
----------------------	--------------------

	Fomento a la lectura y escritura	Inclusión	Pensamiento crítico	Educación estética	Vida saludable	Interculturalidad crítica	Igualdad de género
Lenguajes							
Saberes y Pensamiento Científico							
Ética, Naturaleza y Sociedades							
De lo Humano y lo Comunitario							

Exponer los hallazgos de los ejemplos haciendo uso de las herramientas digitales aplicables a los preescolares y compartirlo a la plenaria. Las distintas reflexiones pueden guiarse con los siguientes indicadores:

¿Tienen relación cada uno de los recursos tecnológicos con los fines que persigue cada campo formativo?

Los contenidos digitales encontrados, ¿están asociados a las características de los ejes articuladores? ¿favorecen el logro de los procesos de desarrollo de aprendizaje? ¿Pueden modificarse o ajustarse para potenciar su utilidad?

Posteriormente, el o la docente encargada del curso, busca que la organización de información concentrada en la tabla anterior y las actividades desarrolladas, los equipos realicen fichas descriptivas en un documento compartido de Google drive. En él se almacena un banco de posibles aplicaciones o páginas web en relación a los PDA de preescolar para su uso o creación de contenidos digitales.

Elementos sugeridos para las fichas descriptivas: Nombre del recurso digital, descripción, link, palabras clave, nivel educativo, finalidad del recurso didáctico, relación con un propósito educativo, fortalezas, debilidades y recomendaciones o sugerencias de aplicación.

Diseño de recursos digitales como complemento a los recursos educativos para la práctica docente.

En concordancia en los cursos de Trabajo docente en aula diversificada e inclusiva y Trabajo docente y proyectos de mejora escolar, el docente coordinador sugiere integrar un recurso digital elaborado o rediseñado en el presente curso en la planeación didáctica, para implementarlo en la jornada de práctica en los jardines de niños. Por lo anterior, es necesario ofrecer espacios en clase para diseñar o integrar herramientas digitales a los PDA o contenidos que se han asignados (pueden hacer uso de lo visto durante el curso, ver anexo, las fichas descriptivas o buscar otra alternativa que permita acercar a los estudiantes al objeto de estudio de acuerdo a las necesidades de los grupos a cargo).

Para determinar la pertinencia de los recursos a considerar, la o el docente, en su retroalimentación individual, establece una revisión de congruencia entre los fines que se persiguen, por medio de las siguientes reflexiones:

El recurso educativo digital ¿está acorde a los procesos de desarrollo de aprendizaje (PDA)?

El recurso educativo ¿cumple con los criterios curriculares (campos formativos, eje articulador, contenido y PDA)?

Reflexión de la práctica con el uso de contenidos digitales.

El estudiante normalista reflexiona sobre su práctica educativa al emplear herramientas digitales e identifica situaciones a resolver, por medio de una exposición apoyada de recursos audiovisuales (imágenes y/o video). Posteriormente en plenaria se realizan indicadores de reflexión:

La creación del contenido digital, ¿qué impacto tuvo en el aprendizaje?

¿Qué dificultades o retos se presentaron en los distintos escenarios didácticos (comunidad, escolar y aula) al implementar la herramienta digital?

¿Es posible crear contenidos digitales para educación preescolar?

¿Es posible implementar recursos digitales en un aula diversificada?

Evaluación de la unidad.

A continuación, se presenta el concentrado de evidencias que se proponen para esta Unidad de Aprendizaje II así como los criterios de evaluación; cada docente titular o en colegiado, podrá modificar,

retomar o sustituir de acuerdo con los perfiles cognitivos, las características, al proceso formativo, y contextos del grupo de normalistas que atiende la o el docente coordinador de este curso.

Evidencias de la unidad	Criterios de evaluación
<p>Exposición</p> <p>Cuadro comparativo</p> <p>Fichas descriptivas en Google drive</p> <p>Reflexión final con apoyo de recurso audiovisual</p>	<p>Propone de manera creativa el contenido digital producido, considerando aspectos pedagógicos y tecnológicos, demostrando originalidad acorde a la etapa de preescolar.</p> <p>Pertinencia de las fuentes investigadas sobre los contenidos digitales en relación a los aspectos de la educación preescolar.</p> <p>Muestra claridad y organización de las fichas descriptivas de los contenidos digitales.</p> <p>Estructura los contenidos digitales de acuerdo a los tipos y características que compone cada uno de los contenidos digitales.</p> <p>Reflexiona sobre la utilidad de diseñar e implementar recursos digitales en un aula diversificada. Además de identificar las fortalezas y áreas de oportunidad en sus intervenciones con el uso de herramientas tecnológicas.</p>

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Amador-Baquirol, J. C. (2021). Contenidos digitales para niños de primera infancia: el caso del portal Maguaré. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, (64), 119–150.
<https://doi.org/10.35575/rvucn.n64a6>
- Covarrubias, P; Garibay, C.S. (2021) Enriquecimiento educativo y DUA, estrategias para atender a la diversidad en el regreso presencial IE *Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, vol. 12, e1390, 2021, EneroDiciembre Red de Investigadores Educativos Chihuahua A. C. Chihuahua, México. Recuperado de: DOI:
https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v12i0.1390
- González García, J., (2015). CRITERIOS PARA EL DISEÑO DE MATERIALES MULTIMEDIA EDUCATIVOS. *Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology*, 49(2), 139-152.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28446019002>
- M. C.; Guzmán, M. D.; Duarte, A. M. (2017). Diseño de un recurso multimedia on line basado en Inteligencias Múltiples. *Campus Virtuales*, 6(1), 51-65. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5900696.pdf> · Marzal García-Quismondo,
- M. Á., Calzada Prado, F. J., & Vianello Osti, M. (2008). Criterios para la evaluación de la usabilidad de los recursos educativos virtuales: un análisis desde la alfabetización en información.
https://www.researchgate.net/publication/28244451_Criterios_para_la_evaluacion_de_la_usabilidad_de_los_recursos_educativos_virtuales_Un_analisis_desde_la_alfabetizacion_en_informacion
- Secretaría de Educación Pública. (2015). Guía para la inclusión digital de alumnos con discapacidad.
https://www.educacionespecial.sep.gob.mx/pdf/tabinicio/.../Guia_inclusion_digital.pdf

Tomlinson, C.A. (2008). El Aula diversificada. Dar respuesta a todos los estudiantes. [Versión Digital PDF]. (1er Edición). Barcelona, España: Ediciones OCTAEDRO, S.L.

UNESCO. (2011). Informe sobre la Reunión Consultiva de Expertos Las TIC accesibles y el aprendizaje personalizado para estudiantes con discapacidad: Diálogo entre los educadores, la industria, el gobierno y la sociedad civil.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000219827_spa

Bibliografía complementaria

Alonso-Sainz, E. (2022). Las TIC en la etapa de educación infantil: una mirada crítica de su uso y reflexiones para las buenas prácticas como alternativa educativa. Vivat Academia. Revista de Comunicación, 155, 241-263.

<http://doi.org/10.15178/va.2022.155.e1371>

Briceño Pira, L., Flórez Romero, R., & Gómez Muñoz, D. P. (2019). Usos de las TIC en preescolar: hacia la integración curricular. PANORAMA, 13(24), 20-32.

<https://www.redalyc.org/journal/3439/343960948003/html/>

González, C. (2019). Gamificación en el aula: Ludificando espacios de enseñanza aprendizaje presenciales y espacios virtuales. Researchgate, 01, 1-22.

https://www.researchgate.net/profile/Carina-GonzalezGonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando-espacios-de-ensenanza-aprendizajepresenciales-y-espacios-virtuales.pdf

[os_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc](https://www.researchgate.net/profile/Carina-GonzalezGonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando-espacios-de-ensenanza-aprendizajepresenciales-y-espacios-virtuales.pdf)

[92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando-espacios-de-ensenanza-aprendizajepresenciales-y-espacios-virtuales.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Carina-GonzalezGonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando-espacios-de-ensenanza-aprendizajepresenciales-y-espacios-virtuales.pdf)

Microsoft New Center Latinoamérica. (2020). Videojuegos y preescolar, una alternativa para educar a los más pequeños. New Center Latinoamérica.

<https://news.microsoft.com/es-xl/videojuegos-y-preescolar-una-alternativapara-educar-a-los-mas-pequenos/>

Parra, E., & Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Educación artística: Revista de investigación*, (9),160-173. ISSN: 1695-8403. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=671971508011>

Luna, M. (2013). Tecnología y discapacidad: Una mirada pedagógica. *TIC y discapacidad*, 14(12). <http://www.revista.unam.mx/vol.14/num12/art53/>

Videos

Universidad Católica de Chile. (2020, 27 de mayo). Organización de información ¿Cuáles son las ventajas que destacan en Google Drive?. [Archivo de video]. You tube.

<https://www.youtube.com/watch?v=FawHHbEvDA4>

"Competencia Digital 3 Creación de contenido digital: 3.1. Desarrollo de contenidos digitales" -

<https://www.youtube.com/watch?v=XZy7I6OMgJ4>

"Diseño de contenidos digitales" -

<https://www.youtube.com/watch?v=dGvw8reGgNg>

"Estrategias didácticas con Tecnología"

-<https://www.youtube.com/watch?v=gaOeKFWO47I>

"La era digital para niños - Viaje por el tiempo" -

<https://www.youtube.com/watch?v=b6frLougTzo>

"Tema 6: Creación de contenidos educativos digitales" -

https://www.youtube.com/watch?v=aqI_LYbKglQ

"Tipos de contenidos digitales" -

<https://www.youtube.com/watch?v=T8YC9i4Wmtk>

Recursos de apoyo

Sitios web

<https://www.canva.com/>

<https://www.fotor.com/es/>

<https://www.animaker.es/>

<https://www.vyond.com/>

<https://shotcut.org/>

<https://www.openshot.org/es/>

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rvappstudios.abc_kids_toddler_tracing_phonics&hl=es_MX&pli=1

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tocaboca.tocanature&hl=es_419&gl=MX

<https://sagomini.com/world/>

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sagosago.World.googleplay&hl=en_US

<https://pbskids.org/>

<https://www.abcmouse.com/abc/es>

<https://kids.nationalgeographic.com/>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duckduckmoosedesign.fish>

<https://www.starfall.com/h/>

<https://www.poissonrouge.com/>

Evidencia integradora del curso:

En esta sección se describirán las características de la evidencia integradora, así como sus criterios de evaluación.

Evidencias:	Criterios de evaluación de la evidencia integradora
	Saber (conocimientos, saberes, conceptos, teorías)

<p>Sitio web Atractivo (Google Sites como espacio para compartir en un foro o coloquio)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Describe a las aplicaciones educativas desde su experiencia. • Define la importancia de la innovación a través del uso herramientas digitales al crear contenido considerando las ventajas y limitantes. <p>Saber hacer (destrezas, habilidades, metodologías, procedimientos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza recursos digitales y multimedia para el desarrollo de sus actividades de aprendizaje. • Incluye recursos TICCAD en su sitio web • Genera una propuesta de innovación bajo las TICCAD. • Reflexiona sobre implementar los recursos digitales en aula diversificada. <p>Saber ser (actitudes, valores, aspiraciones)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toma conciencia sobre los alcances y limitaciones de innovación mediante las TICCAD en las diversas comunidades. • Muestra cooperación y colaboración en el diseño de una propuesta de innovación con TICCAD. • Asume el compromiso de mejorar en su práctica docente.
---	--

Perfil académico sugerido

Nivel Académico

Licenciatura: Pedagogía, Ciencias de la Educación, otras afines.

Obligatorio: Nivel de licenciatura, preferentemente maestría o doctorado en el área de conocimiento de la tecnología educativa

Deseable: Licenciatura en Informática, Sistemas Computacionales, Ingeniería en Sistemas Computacionales.

Experiencia docente para:

- Conducir grupos
- Trabajo por proyectos
- Utilizar las TICCAD en los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Retroalimentar oportunamente el aprendizaje de los estudiantes
- Experiencia profesional y en investigación en el área educativa

ANEXO

A continuación, se presenta una lista como apoyo de los programas que en la actualidad pueden hacer uso para la creación de contenidos digitales, para que los estudiantes tengan la oportunidad de explorar diversas herramientas tecnológicas para preescolar, como **programas de diseño gráfico, aplicaciones de animación, o editores de video:**

** Programas de diseño gráfico en línea y gratuitos:*

Canva: Es una plataforma en línea que permite crear diseños gráficos de manera sencilla y con una amplia variedad de plantillas prediseñadas. Ofrece una versión gratuita con funciones básicas y una opción de pago para acceder a características avanzadas.

Fotor: Es un editor de fotos en línea que también permite la creación de diseños gráficos. Ofrece herramientas para editar imágenes, agregar texto, efectos y elementos gráficos. Cuenta con una versión gratuita y una opción de suscripción para acceder a más recursos.

** Aplicaciones de animación en línea y gratuitas:*

Animaker: Es una plataforma en línea que permite crear animaciones de manera fácil y divertida. Ofrece una biblioteca de personajes, fondos y elementos animados, así como herramientas para agregar texto y efectos. Tiene una versión gratuita con limitaciones y planes de pago para acceder a más funcionalidades.

Vyond: Anteriormente conocido como GoAnimate, es una aplicación en línea para crear animaciones y videos animados. Ofrece una amplia variedad de personajes, escenarios y efectos de animación. Cuenta con una versión gratuita limitada y planes de suscripción para acceder a más opciones.

** Editores de video en línea y gratuitos:*

Shotcut: Es un editor de video de código abierto y gratuito. Proporciona herramientas para importar, editar y exportar videos. Ofrece características básicas de edición, como recorte, fusión de clips y ajustes de audio.

OpenShot: Es un editor de video de código abierto y gratuito que ofrece una interfaz intuitiva y fácil de usar. Permite importar videos, agregar transiciones, efectos, títulos y música. También ofrece opciones para recortar, fusionar y ajustar los videos.

Es importante verificar los requisitos del sistema y las limitaciones de las versiones gratuitas de estas herramientas en línea antes de analizarlas. Además, es posible que algunas funciones avanzadas estén disponibles en planes de pago opcionales.

En todo momento cabe la mención de que los anteriores, son solamente sugerencias y el docente puede adaptar alguna otra herramienta que conozca o considere pertinente de acuerdo al contexto y posibilidades del estudiante normalista.

Lista de recursos digitales utilizados en educación preescolar, como aplicaciones, sitios web o juegos educativos. Ejemplos:

** Aplicaciones móviles:*

"ABC Kids - Tracing & Phonics": Aplicación que ayuda a los niños a aprender el abecedario y practicar la escritura y pronunciación de las letras.

"Toca Nature": Aplicación que permite a los niños explorar y crear su propio entorno natural virtual, fomentando la curiosidad y la creatividad.

"Sago Mini World": Colección de aplicaciones con actividades interactivas diseñadas específicamente para niños en edad preescolar, promoviendo habilidades cognitivas y emocionales.

** Sitios web interactivos:*

PBS Kids (pbskids.org): Sitio web con una amplia variedad de juegos educativos, videos y actividades temáticas que abarcan diferentes áreas del aprendizaje preescolar.

ABCmouse (abcmouse.com): Plataforma en línea que ofrece actividades y juegos interactivos para desarrollar habilidades en matemáticas, lectura, ciencias y más.

National Geographic Kids (kids.nationalgeographic.com): Sitio web que proporciona contenido educativo sobre el mundo natural, animales, geografía y cultura a través de juegos, videos y artículos adaptados para niños.

**Juegos educativos en línea:*

"Fish School": Juego en línea que ayuda a los niños a aprender los números, las letras, los colores y las formas a través de actividades interactivas con animales marinos.

"Starfall": Plataforma en línea con juegos y actividades interactivas que apoyan el aprendizaje de la lectura, la fonética y las matemáticas.

"Poisson Rouge": Juego en línea que ofrece actividades creativas y exploratorias para desarrollar habilidades cognitivas, motoras y emocionales en los niños.

Recuerda que es importante revisar y evaluar los recursos digitales antes de recomendarlos, para asegurarte de que sean adecuados, seguros y apropiados para la edad de preescolar.

Los estudiantes también pueden explorar diferentes **plataformas en línea que ofrecen ludotecas digitales para preescolar**. Analizarán sus características, juegos y recursos disponibles en ellas. Algunos ejemplos:

* **Ludoteca Digital UNAM** (Universidad Nacional Autónoma de México): La UNAM cuenta con la Ludoteca Digital, una plataforma en línea que ofrece una amplia variedad de juegos y recursos educativos para diferentes niveles educativos, incluido preescolar. Esta ludoteca digital fue creada por la Dirección General de Cómputo y Tecnologías de Información y Comunicación (DGTIC) de la UNAM. (<https://museodelasconstituciones.unam.mx/ludoteca/>)

* **ABCmouse:** ABCmouse es una plataforma en línea que ofrece una amplia variedad de juegos interactivos, actividades y recursos educativos para niños de preescolar. Cuenta con una ludoteca digital que abarca diferentes áreas de aprendizaje, como lectura, matemáticas, ciencias y más.

* **Pipo Club:** Pipo Club es una plataforma educativa que incluye una ludoteca digital con juegos interactivos diseñados específicamente para

niños de preescolar. Ofrece actividades educativas en áreas como lectura, matemáticas, lógica y creatividad.

* **Cokitos:** **Cokitos** es un sitio web que proporciona una amplia variedad de juegos educativos en línea para niños de preescolar. Su ludoteca digital abarca diversas temáticas y habilidades, como puzzles, memoria, asociación de colores, entre otros.

* **Educapeques:** Educapeques es un portal educativo que ofrece una ludoteca digital con juegos y actividades didácticas para niños de preescolar. Los juegos están diseñados para fomentar el aprendizaje en áreas como lenguaje, matemáticas, ciencias naturales y sociales.

* **Juegosinfantiles.com:** Juegosinfantiles.com es un sitio web que cuenta con una sección de juegos educativos en línea para niños de preescolar. Su ludoteca digital ofrece una variedad de juegos interactivos y divertidos que abarcan diferentes áreas de aprendizaje.

Otras opciones

Genially: Crea con Genially contenidos interactivos y animados alucinantes de forma muy fácil: presentaciones, infografías, gamificaciones y más.

Wordwall: Es una herramienta digital que permite crear y editar actividades para el aula de forma sencilla. Con Wordwall puedes crear juegos para tus alumnos. Se puede acceder a los juegos a través de la web de Wordwall o puedes imprimirlos en papel, si lo prefieres.

Educaplay: Es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.