



Licenciatura en Educación Inicial

Plan de Estudios 2022

Estrategia Nacional de Mejora
de las Escuelas Normales

Programa del curso

Culturas digitales para una docencia híbrida

Primer semestre

Primera edición: 2022

Esta edición estuvo a cargo de la Dirección General
de Educación Superior para el Magisterio
Av. Universidad 1200. Quinto piso, Col. Xoco,
C.P. 03330, Ciudad de México

D.R. Secretaría de Educación Pública, 2022

Argentina 28, Col. Centro, C. P. 06020, Ciudad de México

Trayecto formativo: **Lenguas, lenguajes y tecnologías digitales**

Carácter del curso: **Currículo Nacional Base** Horas: **4** Créditos: **4.5**

Contenido

Propósito y descripción general del curso.....	5
Dominios y desempeños del perfil de egreso a los que contribuye el curso	8
Estructura del curso.....	10
Orientaciones para el aprendizaje y enseñanza.....	11
Sugerencias de Evaluación.....	14
Unidad de aprendizaje I. Introducción a la informática educativa.	17
Unidad de aprendizaje II. Literacidad digital y seguridad de la información en Internet.....	31
Unidad de aprendizaje III. Herramientas y recursos de la Web 2.0 para la educación	52
Perfil académico sugerido	62

Propósito y descripción general del curso

Propósito general

Identifique herramientas digitales globales que coadyuven al proceso de digitalizar las sesiones de aprendizaje, a través de la revisión, análisis de lo que ha generado el conocimiento tecnológico, para potencializar una articulación tecnológica en el contexto de la Nueva Escuela Mexicana mediante la movilización de conocimientos, habilidades y aptitudes digitales.

Descripción

La profesión docente en México se reconoce como una actividad que tiene como fin el lograr una enseñanza acorde a las necesidades de formación de la niñez de manera integral, donde se articule de forma pertinente y situada la labor docente, para promover aprendizajes significativos y relevantes, por tanto, se precisa dar respuesta a una sociedad que ha evolucionado en su realidad, motivaciones e intereses.

Hoy en día el uso de las herramientas digitales, la elaboración de proyectos innovadores pedagógicos, curriculares y de gestión escolar, son parte de práctica docente dado a la relevancia que tienen para el logro de la calidad del sistema educativo mexicano, razón por la cual los y las estudiantes de la Licenciatura en Educación Inicial deben desarrollar una amplia diversidad de formas de integrar las Tecnologías de la Información, la Comunicación, el Conocimiento y el Aprendizaje Digital (TICCAD) en sus procesos de enseñanza y aprendizaje, para conseguir con ello un sentido fundamentalmente didáctico-pedagógico, de apoyo al logro de sus rasgos de perfil de egreso y no se limite a una simple formación tecnológica de carácter instrumental.

Ante la inmensa cantidad de información a la que estamos expuestos, los nuevos requerimientos de comunicación en la sociedad y la ampliación y diversificación de los dispositivos tecnológicos disponibles, es de suma importancia que las y los estudiantes normalistas desarrollen las competencias necesarias para utilizar las tecnologías de la información en la búsqueda, análisis y evaluación de la información, así como para su almacenamiento, organización y distribución.

A partir de la pandemia vinculada a la COVID-19, ha sido necesario un cambio en la concepción de la educación y las modalidades de llevar a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje, particularmente las **TICCAD** ocupan un lugar preponderante en la educación de nuestro país y del mundo, por lo que fue conveniente su incorporación activa, situación que se vivió de diversas maneras

por parte del magisterio, ahora se aprecia una realidad que demanda la preparación académica en la formación inicial de maestras y maestros, que vinculen de manera efectiva el uso y manejo de las TIC para fortalecer la enseñanza en el país.

En este curso presentamos algunas herramientas de las **TICCAD**, para enfrentar situaciones adversas y de la enseñanza en la vida cotidiana de las escuelas, así como aquellas que permitan la construcción de aprendizajes profundos, significativos y situados, entre otros, en contextos presenciales e híbridos.

En suma, este curso se convierte en un espacio de reflexión, análisis, investigación y articulación de contenidos disciplinares para la aplicación innovadora de herramientas digitales relacionadas a la práctica docente.

A lo largo del semestre, las y los estudiantes desarrollarán habilidades que les permitirán diseñar entornos de aprendizaje basados en las tecnologías, del mismo modo, podrán hacer uso de las tecnologías y los recursos digitales de manera creativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje en su práctica profesional.

Este curso se encuentra ubicado en el primer semestre de la Licenciatura en Educación Inicial, corresponde al Trayecto de Lenguas, Lenguajes y Tecnologías Digitales, del Currículo Nacional Base. Se ubica en la Fase de Inmersión, en el primer semestre con 4 horas semanales y 4.5 créditos alcanzables en 18 semanas.

Es un espacio de reflexión, análisis, investigación y articulación de contenidos disciplinares y de la aplicación innovadora y crítica de herramientas digitales en la práctica docente; se busca desarrollar habilidades básicas para gestionar aprendizajes incluyentes e interculturales, en contextos urbanos rurales e indígenas, en modalidades presencial, virtual a distancia e híbridas, por ello, metodológicamente, los contenidos se abordarán mediante un curso-taller, cuya flexibilidad incluirá actividades teórico-prácticas individuales y grupales, que promuevan la discusión y reflexión crítica fundamentada, permitan la modelización de prácticas de enseñanza con Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizajes Digitales (TICCAD) la profundización de su uso creativo, crítico y responsable en el ejercicio docente.

Cursos con los que se relaciona

Es relevante mencionar que este curso es el primero de dos establecidos en la currícula nacional, logrando una gradualidad en la formación de las y los

estudiantes dejando como base el conocimiento necesario sobre las TICCAD que serán de utilidad en el paso de toda la formación inicial que llevarán en la Licenciatura en Educación Inicial.

Además, es importante referir la integralidad que éste tiene al ser un fuerte apoyo en las producciones de los cursos de la malla curricular, dado a que al desarrollar habilidades digitales en el estudiantado, impacta en todo los cursos, pero directamente, al analizar los saberes digitales desde la política nacional, se relaciona con: El sujeto y su formación profesional, Bases filosóficas, legales y organizativas del sistema educativo mexicano; con la gestión y producción de información digital, establece relación con: Teorías del desarrollo y aprendizaje en la primera infancia, Familia, escuela, comunidad y territorio; al configurar experiencias de integración de las TICCAD, se vincula a: Pedagogías situadas globalizadoras, y Pedagogía y didáctica del aula multigrado, y Planeación de la enseñanza y evaluación del aprendizaje.

Finalmente, apoya el curso Acercamiento a las prácticas educativas y comunitarias en el diseño y aplicación de instrumentos de levantamiento de datos de la comunidad, su registro, codificación, sistematización, análisis y construcción de narrativas. Así, este curso es un espacio de reflexión, análisis, investigación y articulación de contenidos disciplinares y de la aplicación innovadora y crítica de herramientas digitales en la práctica docente.

Responsables del codiseño del curso

Maria Nieves Vásquez Fraijo, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de Sonora “Prof. Jesús Manuel Bustamante Mungarro”, Graciela Aguillón Sánchez, Centro Regional de Educación Normal de Arteaga de Michoacán, Julio Antonio Mendoza Reséndiz, Centro Regional de Educación Normal de Arteaga de Michoacán, Eduardo Calvo Hernández, Escuela Normal de Educación Preescolar de Oaxaca, Patricia Guadalupe Chávez Flotte. Escuela Normal Rural “Ricardo Flores Magón” de Saucillo, Chihuahua, Moraima Hiromi Torres Rodríguez, Centro de Actualización del Magisterio de Chihuahua, Lorena Margarita Rodríguez Sandoval, Centro Regional de Educación Normal “Rafael Ramírez Castañeda” de Sonora, Manuel Espartaco López Sáenz, Escuela Nacional para Maestras de Jardines de Niños, Ciudad de México, José Álvaro Candanedo Luna, Normal Rural Carmen Serdán de Teteles de Avila Castillo, Puebla, Especialista colaborador Pedro Celestino Ramírez, Tecnológico Nacional de México (TecNM) /Campus Querétaro En el acompañamiento curricular: Julio César Leyva Ruiz, Gladys Añorve Añorve, María del Pilar González Islas, Sandra Elizabeth Jaime Martínez Luz María Orozco Torres y Paola Montes Pérez.

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

Perfil general

Dentro del Perfil de General de Egreso, el curso Culturas digitales para una docencia híbrida, atiende al sexto rasgo en la parte que menciona: “utiliza las herramientas y tecnologías digitales, vincularse y aprender, comparte lo que sabe”; manifestándose en el Dominio del Saber, en el fragmento que enuncia: “Reconoce las culturas digitales y usa sus herramientas y tecnologías para vincularse al mundo y definir trayectorias personales de aprendizaje, compartiendo lo que sabe”.

De esta manera el estudiantado normalista podrá desarrollar habilidades digitales que impacten en su vida cotidiana y profesional, lo que le permitirá reflexionar, analizar e implementar nuevas estrategias en su vida académica e incurrir en proyectos de aprendizaje que le garanticen la veracidad y seguridad de la información en Internet, así como la aplicación de diversos dispositivos.

Perfil profesional

A su vez, el presente curso atiende a apartados específicos de los Dominios y Desempeños de los Rasgos de Perfil de Egreso de la Licenciatura en Educación Inicial que a continuación se enlistan:

Diseña y gestiona planeaciones didácticas, basadas en sus saberes, conocimientos curriculares, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos, tecnológicos, experienciales y actitudinales desde los enfoques de interculturalidad crítica y de género, para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de la población de la primera infancia, en el marco del plan y programa de estudio vigente, y modalidades en que se brinden servicios de educación inicial

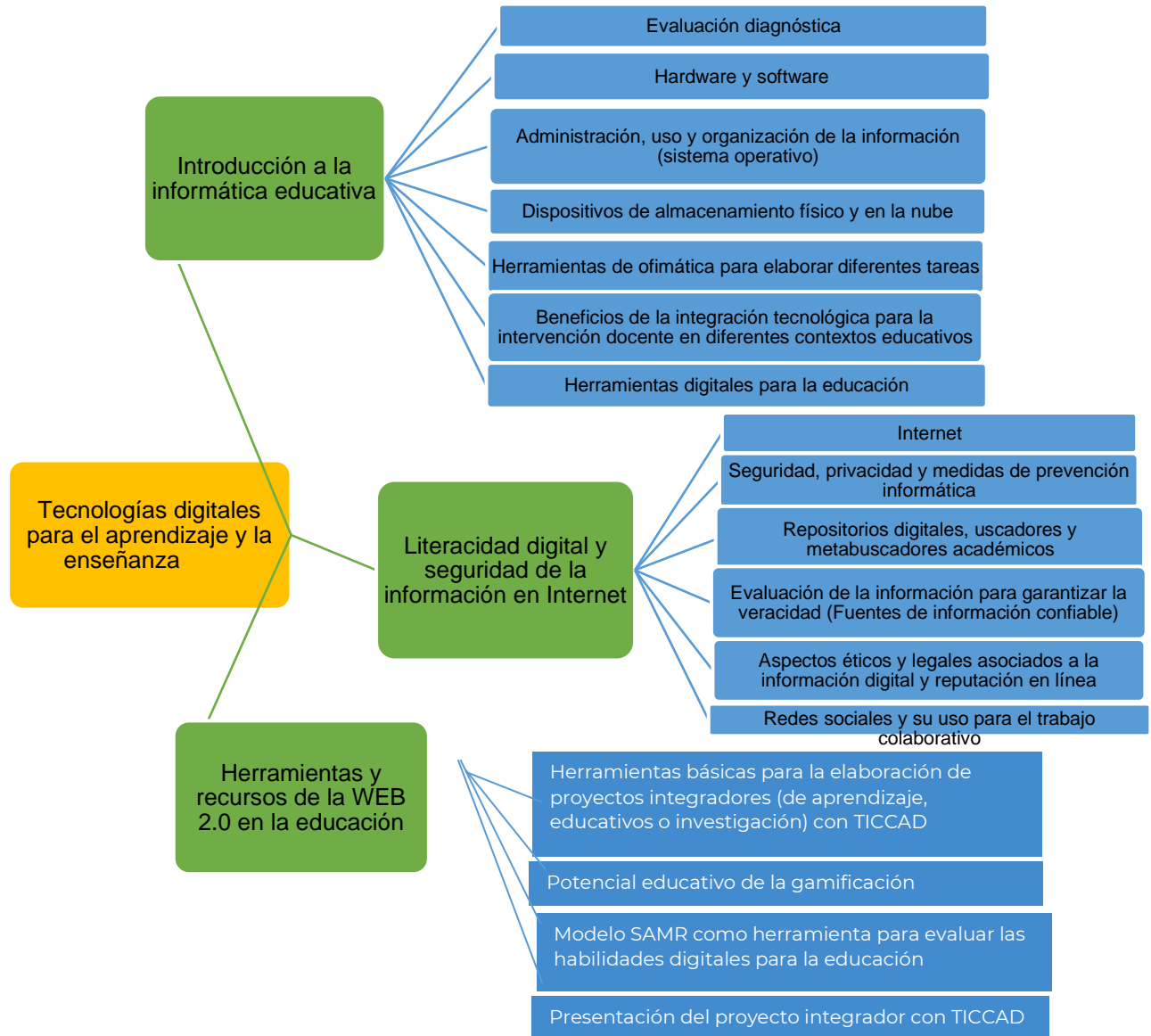
- Incorpora los recursos y medios didácticos analógicos o digitales, idóneos para favorecer el aprendizaje en ambientes presenciales, a distancia o híbridos, respondiendo creativamente a los escenarios cambiantes en la familia, la comunidad y el mundo

Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación inicial, a través del pensamiento reflexivo, crítico y analítico

- Emplea los medios tecnológicos y las fuentes de información científica disponibles para mantenerse actualizada o actualizado respecto de los diversos campos de conocimiento que intervienen en su desempeño profesional.
- Utiliza, críticamente, los resultados de la investigación educativa para profundizar en el conocimiento y los procesos de desarrollo y aprendizaje de niñas, niños y bebés.
- Utiliza los recursos metodológicos y técnicos de la investigación, con el apoyo de las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizajes Digitales (TICCAD), para analizar, comprender, explicar e innovar la práctica profesional, y mejorar su intervención pedagógica.

Estructura del curso

En este gráfico, se identifica la cantidad de unidades de aprendizaje y denota 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

El curso *Culturas digitales para una docencia híbrida* colabora de manera transversal con el resto de los de primer semestre de manera inmediata, a la vez otorga conocimientos que le serán de utilidad a las y los estudiantes normalistas durante cada semestre de su formación.

La metodología de enseñanza y aprendizaje que se propone es seminario-taller se sugiere trabajarlo, bajo la modalidad de curso taller, sea de manera presencial, virtual, a distancia, híbrido, situación de salud o cualquier otra emergencia con la intención de promover un espacio de reflexión, análisis, investigación y articulación de aspecto teóricos y prácticos con una actitud crítica en el uso de herramientas digitales en la práctica docente, para continuar con su desarrollo de habilidades básicas en la gestión de aprendizajes incluyentes e interculturales en atención a la diversidad de contextos donde se encuentran inmersas las instituciones formadoras.

Dicha modalidad considera el método de aula invertida para dinamizar las herramientas de apoyo del trabajo diario como es la lectura, los videos, podcast y búsqueda de información para atender los ritmos individuales de aprendizaje de la clase, lo que posibilita el desarrollo de talentos conforme a su constante aplicación permitiéndole construir un andamiaje previo a las sesiones, que le garantiza una experiencia realmente satisfactoria.

El curso promueve y orienta la creación de insumos digitales como objetos de aprendizaje por parte de las y las y los estudiantes, apoyando de forma permanente la aplicación de sus conocimientos en los cursos que convergen en el primer semestre y a lo largo de su formación, es decir, gesta un modelo de aprendizaje continuo, autónomo e incluyente.

La o el futuro docente **de Educación Inicial, al desarrollar** habilidades digitales a través de la TICCAD, se le prepara para un ejercicio profesional que atienda las necesidades de una sociedad que maneja la tecnología de manera cotidiana, por tanto, el curso está diseñado considerando esta era digital, que implica desafíos y preparación de calidad para dar respuesta a los usuarios, principalmente en caso de contingencias sociales y cumplir de manera responsable con los requerimientos de la educación básica en México.

Dentro de las actividades se contemplan algunos temas como: el uso de software interactivos, plataformas educativas, repositorios, buscadores, entre otros, para generar los entornos personalizados de aprendizaje, que serán configurados por las y los alumnos de manera individual o en equipos, ponderando la conformación de comunidades de aprendizaje con el

acompañamiento del profesor a cargo del curso. Lo anterior con la intención de promover el uso del pensamiento crítico y analítico, a través de la generación de debates y exposiciones en los que se busca su participación activa.

Se pretende favorecer la participación del grupo para abordar los conceptos teóricos fundamentales que les permitan desarrollar las capacidades relacionadas con la utilización de las TICCAD, el dominio de herramientas informáticas y la creación de materiales didácticos.

Contempla que al iniciar el curso, las y los estudiantes tengan los conocimientos básicos sobre el uso de las herramientas informáticas, habilidades que ya son consideradas en el nivel medio superior, para poder dar inicio con el conocimiento y utilización de las TICCAD en la educación, por lo que en el transcurso de la primera unidad se les solicitará realizar un curso en línea de ofimática (Word, Excel, Power Point) autogestionable, anexo a las actividades a llevar a cabo en las sesiones de clase.

Los contenidos de este curso pretenden conformar una conciencia ética y de buenas prácticas propias de la cultura digital, por lo que se invita a instituir en cada escuela “El día de la seguridad informática normalista”, donde las y los estudiantes compartan con la comunidad, información relacionada con la seguridad, privacidad y medidas de prevención informática. De igual manera, la conformación de comunidades de aprendizaje internormales a través de foros y la difusión de los proyectos integradores.

El curso considera una enseñanza situada, por tanto, propone al inicio de las primeras dos unidades, hacer un diagnóstico que permita al docente identificar los conocimientos previos de sus estudiantes, mientras que en la tercera unidad se pretende realizar una autoevaluación para potenciar los aprendizajes y definir el grado de complejidad en este primer acercamiento a la docencia. Es importante resaltar que se pretende movilizar los saberes construidos en su trayecto formativo personal para ser compartidos con sus pares, agentes educativos y comunidad en general.

Con el abordaje de los contenidos que contempla cada unidad de aprendizaje, las y los estudiantes lograrán construir conocimientos de las herramientas digitales que serán de utilidad al momento de elaborar un proyecto integrador, relacionado con las necesidades detectadas en los diversos espacios curriculares, contextos educativos e intereses particulares; consiguiendo con ello favorecer los dominios y desempeños de los rasgos del perfil de egreso de la licenciatura que se manifiestan en los cursos de primer semestre, conforme a la gestión del aprendizaje a través del uso de la tecnología y en apego irrestricto de las leyes respectivas que lo regulan.

Se brinda como soporte de apoyo a la implementación del curso un archivo descargable, para ser montado en la Plataforma Moodle institucional o sitio personal para el docente a cargo de la aplicación del curso. Dicho elemento (https://drive.google.com/drive/folders/1WbfWqbN_79k_SUp1kydxzwKw108Nzdud?usp=sharing) puede ser modificado en función a las necesidades que se presenten.

Sugerencias de evaluación

La evaluación vista desde el enfoque centrado en el aprendizaje, muestra que éste se logra en la medida en que resulta significativo y trascendente para cada estudiante, por lo que cada estrategia didáctica que se elija, involucra la investigación y el diálogo de saberes, como herramientas pedagógicas, reconoce la heterogeneidad del grupo con sus múltiples rostros de la diversidad sociocultural, potencia los diferentes niveles y perfiles cognitivos, se vincula con el contexto sociocultural y plurilingüístico, entre otros factores. Estas son condiciones básicas para potencializar nuevos aprendizajes y con ello nuevas maneras de saber, saber hacer y saber estar, pues su esencia involucra, la experiencia previa y condiciones de vida; de ahí que los contenidos curriculares, más que un fin en sí mismos se constituyen en medios que contribuyen a que cada estudiante se apropie de una serie de referentes para la conformación de un pensamiento crítico y reflexivo.

Con base en estas características, para el desarrollo de este curso, es viable generar una docencia que centre su interés en la promoción y movilización de saberes y experiencias individuales y colectivas que favorezcan la adquisición, construcción y el fortalecimiento de nuevos aprendizajes del estudiantado, por ello, desde la perspectiva constructivista y sociocultural asumida, se plantea como núcleo central la construcción y el desarrollo de experiencias de aprendizaje vivas, por lo que se sugiere implementar alguna de las siguientes: el aprendizaje basado en casos de enseñanza, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje en el servicio, el aprendizaje colaborativo, así como la detección y análisis de incidentes críticos. Cada una de estas modalidades tiene un conjunto de características y finalidades específicas que están orientadas a promover el aprendizaje en cada estudiante.

Se considera necesario que la evaluación sea formativa y sumativa, para valorar de manera continua el proceso de apropiación de las habilidades informáticas, así como las actitudes éticas y profesionales en el uso de las tecnologías en los ambientes educativos en procesos diferenciados. Para ello se propone que las y los estudiantes generen evidencias con diferentes niveles de concreción y articulación donde integren actitudes y habilidades que constituyen las capacidades de los dominios del Plan de Estudios 2022.

Se sugiere recuperar y analizar evidencias de las experiencias de aprendizaje, mediante portafolios, rúbricas, trabajos prácticos, ejercicios de clase, exposiciones, autoevaluación, entre otros. La finalidad es lograr la transferencia de conocimientos con la comunidad educativa para transformar el mundo que les rodea.

Evidencias de aprendizaje

Las evidencias de aprendizaje constituyen un conjunto de hechos o información que muestran el logro de los dominios y capacidades propuestas en el curso, la intención es contar con la certeza de su alcance, donde se resignifique el sentido del vínculo pedagógico desde el uso de las tecnologías en la educación, así como replantearse el hecho educativo a partir de dimensionar el papel de las TICCAD como herramientas necesarias para la enseñanza y el 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 Culturas digitales para una docencia híbrida

1º semestre licenciatura en educación inicial

Unidad de aprendizaje	Evidencias	Descripción	Instrumento	Ponderación
I. Introducción a la informática	Portafolio digital.	Portafolio digital de evidencia en la nube del primer semestre con tendencia a implementar durante la licenciatura y en vinculación con los cursos en cada semestre. Con la posibilidad de utilizarse como una modalidad de titulación.	Rúbrica.	60%
II. Literacidad digital y seguridad de la información en internet	Artículo de opinión multimedia	Elabora un artículo de opinión, video, Podcast, cartel académico, entre otros; en torno al cuestionamiento en torno al cuestionamiento ¿Es pertinente utilizar Redes Sociales para el trabajo colaborativo en la educación superior?	Rúbrica	
III. Herramientas y recursos de	Protocolo del proyecto.	Insumo digital que refleje el proyecto integrador a elaborar.	Rúbrica.	

la web 2.0 en la educación	Recurso digital.	Elaboración de recursos digitales empleando la gamificación.	Rúbrica.	
Evidencia integradora	Proyecto integrador con el uso de las TICCAD	Presentación del proyecto integrador en un coloquio dentro del cierre del semestre.	Rúbrica.	40%

Unidad de aprendizaje I. Introducción a la informática educativa

En esta Unidad de aprendizaje, pretende que el estudiantado normalista de los conocimientos básicos para su formación académica, adquiriendo conocimientos y habilidades que le ayudarán a conocer y analizar las partes que componen los equipos de cómputo, así como los sistemas operativos que se puedan adaptar mejor a su entorno educativo, guardar la información en lugares físicos y digitales para respaldarla y compartirla, analizando información digital que le ayudará a tener los referentes teóricos, citándolos de forma correcta usando el formato APA (American Psychological Association).

Además de ello, se busca obtener las habilidades en el uso de las herramientas de ofimática que le ayuden a fortalecer las competencias en otros cursos y reflexionar sobre los beneficios del uso de las tecnologías como apoyo en la práctica docente, teniendo como propuesta que los alumnos muestren sus evidencias de aprendizaje usando varias herramientas digitales.

Al finalizar la unidad, el estudiante tendrá conocimientos en informática que le servirán en los demás cursos que integran la malla curricular de la Licenciatura en Educación Inicial.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Que el estudiantado normalista explique los aspectos básicos de la informática, así como los beneficios que trae consigo su integración en contextos educativos, a través del análisis teórico y práctico de diversos recursos tecnológicos, con el fin de desarrollar habilidades para el empleo eficiente de herramientas digitales y dispositivos de almacenamiento existentes que les apoyen en su quehacer cotidiano.

Contenidos

- Evaluación diagnóstica
- Hardware y Software
- Administración, uso y organización de la información (sistema operativo)
- Herramientas de informática para elaborar diferentes tareas.

- Beneficios de la integración tecnológica para la intervención docente en diferentes contextos educativos.
- Herramientas digitales para la educación

Estrategias y recursos para el aprendizaje

Nuestro presente está inmerso y rodeado por la tecnología, es por ello necesario conocer las partes básicas de los equipos de cómputo y su funcionamiento, conforme transcurre la unidad el estudiantado se va adentrando en la utilización de los mismos con un enfoque educativo, utilizando los diferentes tipos de herramientas para la elaboración de trabajos con contenido digital.

Para dar inicio al contenido de la primera unidad, es necesario que el docente recupere conocimientos y experiencias previas del estudiantado entorno a la informática, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), para ello se realiza un diagnóstico SQA con preguntas detonantes como: ¿Qué es la informática?, diferencias entre hardware y software, herramientas digitales más empleadas en educación, ¿Qué es la ofimática?, plataformas donde se pueden elaborar cursos relacionados con la informática.

El docente propone la revisión de distintos textos y videos para apropiarse de información relevante e iniciar con el desarrollo de las actividades propuestas en los siguientes temas a abordar:

Contenido 2. Hardware y software.

Actividades

- Realizar una maqueta, posterior a la investigación de los componentes básicos de la computadora.
- Adicionalmente de los materiales de apoyo, se plantea realizar una investigación sobre los componentes básicos de una computadora para construir un collage, ya sea de manera digital o con material de apoyo.
- Para finalizar se les pedirá que elaboren dos mapas mentales donde destacan los componentes del Hardware y Software.

Contenido 3. Administración, uso y organización de la información (sistema operativo).

Actividades sugeridas:

- Realizar una investigación sobre los diferentes tipos de sistemas operativos para el trabajo en el nivel superior y básico (inicial), posteriormente realizar un análisis grupal con la información recabada.
- Recabar una serie de cotizaciones sobre equipos de cómputo para generar una tabla comparativa, de esta manera se analizará y podrá seleccionar un equipo adecuado para las actividades educativas de diferentes usuarios.
- A través del explorador de archivos incluido en el sistema operativo, realizar un árbol genealógico mediante una estructura de carpetas.

Contenido 4. Dispositivos de almacenamiento físico y en la nube.

Actividades sugeridas:

- Realizar la lectura “Recomendaciones para el almacenamiento de información” y generar un análisis grupal para poder conocer las características de los dispositivos de almacenamiento. Realizar un escrito y emplear el Formato APA.
- Elaborar una carpeta en la nube para respaldar y compartir información, solicitando integrar documentos analizados o elaborados en los otros cursos del semestre y generar un portafolio de evidencias.

Contenido 5. Herramientas de ofimática para elaborar diferentes tareas.

- Actividades sugeridas:
- El docente solicitará que el estudiante realice un curso en línea de ofimática (Word, Excel, Power Point), al término de éste presentará como evidencia su constancia adquirida.

Tema: Beneficios de la integración tecnológica para la intervención docente en diferentes contextos educativos.

Actividades sugeridas:

- Elaborar una búsqueda de información para construir un organizador gráfico, video o podcast sobre el uso de la tecnología en la educación (antes, durante y después de la pandemia COVID 19), utilizando diversas herramientas para presentarla de manera creativa.
- Participar en un Foro Internormales a través de una plataforma digital dando respuesta a la pregunta: ¿Cuáles son los principales beneficios de la integración de la tecnología para la intervención docente en diferentes contextos educativos?

Contenido 6. Herramientas digitales para la educación.

Actividades sugeridas:

- Investigue e Identifique las principales herramientas digitales de acceso gratuito para la educación, elabore una infografía, catálogo o repositorio donde rescate sus principales características, ventajas y desventajas; conforme a la construcción de su trabajo digital, socializar los avances en grupo para poder enriquecer la producción del mismo.

Evaluación de la unidad

Derivado de las actividades, se anotan las evidencias y criterios de evaluación, por lo que es importante recordar al profesorado que: el proceso formativo comienza cuando el estudiante tiene claridad sobre los resultados del aprendizaje deseado y sobre la evidencia que mostrará dichos aprendizajes, de ahí la importancia de que los criterios del desempeño y las características de las evidencias sean conocidos por el estudiantado desde el inicio del curso. Este cuadro se elabora tomando en cuenta los dominios y desempeños a los que atiende el curso, conformados en el ser, ser docente y hacer docencia.

Evidencias de la unidad	Criterios de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Maqueta que describe los componentes de una computadora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber: conoce las características de los componentes básicos de la computadora. • Saber hacer: realiza una maqueta física con materiales de apoyo. • Saber ser: trabaja de forma colaborativa con sus compañeros para presentar el trabajo.

<ul style="list-style-type: none"> - Collage con las partes de la computadora en Google Drive o creación con material didáctico (físico)*. - Mediante el explorador de archivos, realizar un directorio con su árbol genealógico. - Portafolio digital de evidencia en la nube, del primer año con tendencia a incrementar de toda la licenciatura y en vinculación con los cursos de cada semestre. - Constancia en formato digital por haber concluido curso de ofimática. - Elaborar una búsqueda de información para construir un organizador gráfico, 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber: conoce las características de los componentes básicos de la computadora. • Saber hacer: realiza un collage usando Drive o alguna otra plataforma digital de su elección. • Saber ser: trabaja de forma colaborativa con sus compañeros para presentar el trabajo. • Saber: conoce lo que es un sistema operativo. • Saber hacer: realiza un directorio usando el explorador de archivos para crear un sistema organizado de información. • Saber ser: trabaja de forma colaborativa con sus compañeros y comparte experiencias. • Saber: Reconocer las características de los diversos dispositivos de almacenamiento. • Saber hacer: Localiza y selecciona información relevante sobre los diversos dispositivos de almacenamiento. Crea un portafolio de evidencia digital para integrar documentos de diferentes cursos • Saber ser: Comparte puntos de vista de manera respetuosa y comparte información con responsabilidad, empatía e interacción. • Saber: conoce las herramientas de ofimática y sus funciones básicas para apoyar su formación docente. • Saber hacer: emplea sus habilidades para la creación de documentos de ofimática. • Saber ser: se responsabiliza de su formación académica. • Saber: Comprende la evolución del uso de la tecnología en la educación a través del tiempo y su papel en la educación.
---	--

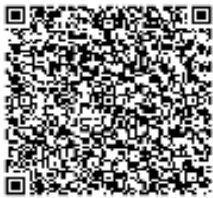
<p>video o podcast sobre el uso de la tecnología en la educación (antes, durante y después de la pandemia COVID 19); utilizando diversas herramientas para presentarla de manera creativa.</p> <p>- Participar en un Foro Internormales a través de una plataforma digital dando respuesta a la pregunta: ¿Cuáles son los principales beneficios de la integración de la tecnología para la intervención docente en diferentes contextos educativos?</p> <p>- Elabore una infografía, catálogo o repositorio de herramientas digitales donde rescate sus principales características, ventajas y desventajas, enriqueciendo su producción con las participaciones de sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saber hacer: Emplea la tecnología como herramienta para el manejo de contenidos temáticos y creación de contenido digital. • Saber ser: Muestra una actitud asertiva y de colaboración ante el manejo de la información. <ul style="list-style-type: none"> • Saber: Identificar los principales beneficios de la integración de la tecnología. • Saber hacer: Emplea la tecnología como herramienta para difundir y retroalimentar sus ideas de forma clara y relevante. • Saber ser: Comunica, colabora y manifiesta una actitud de respeto y empatía a la diversidad de pensamiento. <p>Saber: Conoce y describe las características de varias herramientas digitales para la educación.</p> <p>Saber hacer: Investiga información relevante sobre las herramientas digitales y la plasmada de manera digital.</p> <p>Saber ser: Comparte lo que sabe e investiga, con sus compañeros.</p>
---	--

Bibliografía básica

Todas las fuentes de información que se presentan en este apartado son sugeridas, por lo que se invita a cada docente titular del curso a actualizarla o enriquecerla.

Recursos Tecnológicos en Contextos Educativos. (s. f.). Google Books.

<https://www.google.com/search?tbm=bks&q=recursos+tecnol%C3%B3gicos+en+contextos+educativos>



(s. f.). Normas APA – 7ma (séptima) edición.

<https://normas-apa.org/wp-content/uploads/Guia-Normas-APA-7ma-edicion.pdf>



Top 15 mejores herramientas digitales para la educación 2021-2022. (s. f.).

<https://bit4learn.com/es/lms/herramientas-digitales-para-la-educacion/>



(s. f.). Instituto Nacional de Formación Docente.

<https://red.infed.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-Mentimeter-Nube-de-palabras.pdf>



(s. f.). Red de Responsables TIC (REDTIC)

https://www.red-tic.unam.mx/recursos/2021/2021_Recomendaciones_RedResponsablesTIC_02.pdf



Principales cursos sobre Herramientas Ofimáticas Básicas para el Trabajo - Aprende sobre Herramientas Ofimáticas Básicas para El Trabajo | Coursera. (s. f.).

<https://es.coursera.org/search?query=herramientas%20ofimáticas%20básicas%20para%20el%20trabajo&>



UNESCO. La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los Sistemas Educativos.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000150785/PDF/150785spa.pdf.multi>



Universidad Virtual RPU. Catálogo de herramientas digitales.

https://rpu.edu.pe/wp-content/uploads/2020/06/RPU_HerramientasDigitales.pdf



Tecnologías de almacenamiento de información en el ambiente digital. (s. f).
Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5689598>



Vista de Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. (s. f.). REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL.

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593/8211>



Los beneficios del uso de las aplicaciones móviles en las instituciones. (s. f.). Grupo Eumed.net.

<http://www.eumed.net/rev/atlante/2016/11/aplicaciones.html>

Jaime Andrés. (2020a, 13 de febrero). 🖥️ *Clases de Informática 2021 | Que es Hardware, Software y el S.O Clase # 1* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=vtTtqvECxE4>



IngetutosPC. (2022, 9 de abril). *COMO CREAR EXÁMENES en KAHOOT | COMO CREAR KAHOOTTS GRATIS PARA CLASES 2022* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=NXj6PZHx6g4>



Eduard. (2020a, 4 de mayo). *Herramientas digitales para la educación virtual* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=AOASRbVYvI4>



El Futuro Es Apasionante de Vodafone. (2020, 4 de diciembre). *John Maeda: "Educación creativa y tecnología, una fórmula ganadora"* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=zu0xFUNgi4E>



UNAM Sepacómputo canal. (2016, 18 de enero). *¿Qué es el Hardware y Software?* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=PhGkt3ROLkY>



UNAM Sepacómputo canal. (2016b, 9 de febrero). *¿Qué es un sistema operativo?* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=JJM3riqBKec>



GCFAprendeLibre. (2018, 21 de noviembre). *Qué es software y qué es hardware | Computación y programación* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=3F-kuNGINco>



Oye Juanjo! (2019, 1 de mayo). *Nuevos cursos online de la UNAM con certificado gratis* [Video]. YouTube.

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



Capacítate para el empleo - Curso de prácticas de ofimática. (s. f.). Capacítate para el empleo.

<https://capacitateparaempleo.org/pages.php?r=.tema&tagID=11842>



Testing Program. (s. f.). Testing Program.

<https://www.testingprogram.com.mx/>



:: Login :: (s. f.). *:: Aprendo+ ::*

<https://aprendomas.cuaed.unam.mx/login01.html?id=32>



(s. f.-b). Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7972745.pdf>



Unidad de aprendizaje II. Literacidad digital y seguridad de la información en Internet

Esta unidad de aprendizaje parte del constructo teórico de la literacidad digital entendido como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten la búsqueda, interacción y uso seguro de la información en Internet para comunicarse, construir conocimiento y trabajar colaborativamente a través de los diferentes dispositivos tecnológicos y digitales de manera eficaz y eficiente.

Por lo anterior, se promueve que las y los estudiantes normalistas conozcan diferentes fuentes de información digital y las utilicen de manera estratégica y crítica, al tiempo que se reconocen aspectos tanto éticos como legales a los que está sujeta la información digital y la aplicación de medidas de seguridad, privacidad y prevención ante amenazas a la seguridad informática, para el análisis y producción de la información, ya sea de manera individual o en colaboración con otros.

Asimismo, considerando la gran cantidad de contenidos que se generan diariamente en internet, así como las diferencias que se advierten en cuanto a su calidad, es de suma importancia que las y los estudiantes se erijan en aprendices autónomos capaces de buscar y distinguir la información confiable y veraz.

Al mismo tiempo se pretende que se apropien de los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios que les ayuden a determinar, cuáles son las herramientas digitales correctas para su implementación en los entornos educativos, tanto para su aprendizaje como para la enseñanza en la llamada Sociedad de la Información y el Conocimiento, las cuales les permitirán explorar diversas fuentes de información en su uso para una aplicación adecuada, legal y ética.

Propósito de la unidad de aprendizaje

El estudiantado normalista reflexione, a partir de sus entornos personales, sociales y culturales, que el aprendizaje no es una actividad individual, sino social y externa, y que el conocimiento se distribuye en redes de aprendizaje haciendo uso de las culturas digitales, a fin de incorporar las herramientas digitales a la práctica docente y favorecer la significación de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el nivel de educación inicial.

Contenidos

- Internet
- Seguridad, privacidad y medida de prevención informática.
- Repositorios digitales
- Evaluación de la información para garantizar la veracidad (Fuentes de información confiable)
- Aspectos éticos y legales asociados, reputación en línea.
- Redes sociales y uso para el trabajo colaborativo.
- Herramientas básicas para la elaboración de proyectos integradores (de aprendizaje, educativos o investigación) con TICCAD

La orientación de los contenidos del curso promueve que el estudiantado normalista evalúe las características de diversas herramientas digitales y los usos más adecuados que se les pueden dar a estas dentro del ámbito educativo a través de la realización de ejercicios exploratorios que les permitan identificar las mejores aplicaciones de estos conocimientos en los entornos educativos y de aprendizaje con el objeto de implementar el conjunto de herramientas más adecuado a su contexto.

Por otro lado, se busca que el estudiante normalista descubra y analice las fuentes de información digital y, los procedimientos para su selección y organización, a través del planteamiento de problemas a resolver o de las investigaciones a realizar, para lograr un desarrollo integral de sus conocimientos, habilidades y actitudes digitales y su mejora continua de manera autónoma.

Así mismo, se promueve que las y los estudiantes comprendan la importancia de la integración de las redes sociales para el trabajo colaborativo y la necesidad de evaluar las fuentes de información a utilizar para su implementación dentro de los trabajos de investigación, exposiciones, productos académicos o usos en las jornadas de prácticas. Lo anterior, con la intención de apoyar en la construcción de sus conocimientos digitales y habilidades para el trabajo colaborativo, su comportamiento ético en la web y en diferentes entornos educativos mediante el análisis reflexivo, el uso del pensamiento crítico y analítico.

Finalmente, los contenidos del curso en lo general y de esta unidad en lo particular, procuran la integración de los aprendizajes adquiridos por las y los

estudiantes, la formación de hábitos de estudio y su uso práctico tanto en la Escuela Normal como en las comunidades e instituciones de acercamiento a las prácticas profesionales docentes.

Estrategias y recursos para el aprendizaje

El estudio de los contenidos correspondientes a esta segunda unidad de aprendizaje parte de la exploración de los conocimientos previos de las y los estudiantes con la intención de que el docente responsable del curso pueda adecuar los contenidos y actividades educativas a las necesidades, intereses y características de los alumnos permitiendo la significación del aprendizaje en torno a la literacidad digital, la naturaleza de Internet y sus posibilidades educativas, la seguridad informática, el conocimiento y uso de buscadores de información con rigor científico, la evaluación de la veracidad de la información a la que se accede en la red, su uso ético y el reconocimiento de las redes sociales como plataformas propicias para el trabajo colaborativo.

Evaluación diagnóstica

Actividades sugeridas:

- Realizar evaluación diagnóstica (SQA) con base a las siguientes cuestiones:
- ¿Qué es Internet?
- Definición y tipos de buscador
- Definición literacidad digital
- Aspectos legales de Internet.
- Plataformas de trabajo colaborativo.
- ¿Qué son las redes sociales y para qué sirven?

Actividad Introdutoria

Actividades sugeridas:

En sesión plenaria se cuestiona al grupo sobre el concepto de literacidad digital y se recuperan algunas ideas, a continuación, se invita a las y los estudiantes a

participar en la elaboración de una nube de palabras con la información obtenida sobre el concepto en cuestión a través de la herramienta digital Mentimeter. Se recupera la información registrada y se elaboran conclusiones preliminares.

Solicitar a las y los estudiantes la revisión de los textos: “Literacidad Digital en el Entorno Académico de Estudiantes Universitarios” y “Literacidad digital: aprendizaje fuera de la escuela por alumnos de educación primaria en Aguascalientes”, después formar equipos para elaborar un video donde expliquen cuáles son y qué características presentan las dimensiones que componen la literacidad digital y su utilidad en la formación de docentes.

Leer el artículo denominado Literacidad digital: aprendizaje fuera de la escuela por alumnos de educación primaria en Aguascalientes. Rescatar el concepto, componentes de la literacidad y los matices de estos.

Contenido 1. Internet.

Actividades sugeridas:

- Primeramente, el docente que imparte el curso preguntará a las y los estudiantes ¿Qué es y cómo funciona el internet?, a partir de una lluvia de ideas, mientras se realice la actividad el docente irá registrando en el pizarrón (muro del conocimiento) las participaciones de las y los estudiantes, con la intención de rescatar conocimientos previos acerca del internet.
- Una vez concluida la participación de las y los estudiantes se analizará el video de YouTube “Cómo funciona el internet” de BrainPOP donde se abordan de una manera sencilla conceptos básicos del funcionamiento de internet.
- A partir del video el docente y las y los estudiantes realizarán un contraste de sus conocimientos con los conceptos revisados en el video.
- En equipos o en binas investigar y realizar una línea del tiempo sobre la historia y el funcionamiento del Internet a través de una herramienta digital diferente de Power Point (PowToon, Prezi, Slidebean, etc.)
- Cada docente del grupo integra a las y los estudiantes en equipos. Posteriormente comparte el documental “El internet de las cosas” y el video “Cómo funciona el internet” donde se abordan de una manera sencilla conceptos básicos del funcionamiento de internet. Una vez visto se realizará una investigación, con la cual se diseñará un organizador gráfico, donde cada equipo tendrá que presentar al menos 5 avances

tecnológicos que hagan uso de internet, mismo que haya permitido mejorar el ambiente de enseñanza y aprendizaje dentro de las aulas en el nivel inicial.

- El resultado de la actividad se presentará en una exposición con la participación de los equipos ya conformados y al finalizar en una plenaria con la participación del docente y estudiantes, se elegirán al menos 2 de los resultados expuestos para ser utilizados en la segunda jornada de observación docente.

Contenido 2. Seguridad, privacidad y medidas de prevención informática.

Actividades sugeridas:

- De manera inicial, el docente solicita al estudiantado que utilizando su equipo de cómputo o celular realicen la búsqueda de un tema específico relacionado con el curso y descarguen la información obtenida (por ejemplo: cookies).
- Terminada la búsqueda se escucharán los comentarios de algunos estudiantes orientados por cuestionamientos como: definición encontrada, dominio de la página, soporte académico del mismo, medidas de seguridad implementadas al descargar la información y otras más que permitan constatar el conocimiento sobre el tema.
- Cada docente titular propicia la reflexión en el grupo haciendo notar los resultados dispersos y poco confiables si se tratara de una investigación formal y además señala algunos peligros muy notorios al navegar en la web.
- Posteriormente cada docente inicia la “caza del tesoro” (Adell, 2003) proporcionándoles un cuestionario en google (Google forms) con preguntas sobre el tema y un listado de páginas de internet o textos para realizar la búsqueda.
- Al final se incluirá una pregunta, cuya respuesta no aparece directamente en las páginas web visitadas y que exige integrar y valorar lo aprendido durante la búsqueda
- ¿Sabes cómo navegar de manera segura?, ¿Identificas que es un ataque con técnicas de ingeniería social? ¿Puedes definir el Cyberbullying?, ¿Qué tipos de antivirus conoces?, ¿Podrías mencionar algunas recomendaciones de ciberseguridad? Y algunas otras relacionadas.

- Para cerrar la actividad se integrarán equipos para que, de manera colaborativa y bajo la orientación de la o el docente, elaboren un organizador gráfico con los conceptos aprendidos y lo compartan con el grupo.
- En plenaria cada docente proyecta el video “Protégete de los engaños en la web” Creado para generar conciencia sobre los hábitos de navegación y almacenado en el canal de YouTube para la educación informática “Google For Education”.
- Analizar la Guía de ciberseguridad para el uso seguro de redes y dispositivos de telecomunicaciones en apoyo a la Educación. Para solicitar a las y los estudiantes interactuar con el videojuego “Interland”
- Promover el “Día de la seguridad informática Normalista” y solicitar una publicación en las redes sociales sobre seguridad, privacidad y medidas de prevención informática; logrando además la promoción en la institución por medio de trípticos, carteles o folletos que contengan los códigos QR de los materiales analizados en este tema.

Contenido 3. Repositorios digitales, buscadores y metabuscadores académicos.

Actividades sugeridas:

- Solicitar a los alumnos que realicen la lectura de Suárez H. y que revisen por lo menos tres buscadores académicos e identifiquen sus características para presentarlas a la clase.
- Realizar una consulta avanzada utilizando algún motor de búsqueda propuesto por la lectura sobre, ¿Qué son? ¿Para qué sirven? ¿Cómo se usan las palabras clave en una búsqueda avanzada? y ¿Cuáles son sus características?
- Como material de apoyo para esta actividad cada docente sugiere a las y los estudiantes videos informativos referentes al tema.
- Cuando tengan la información, se integran equipos (por lo menos uno por cada buscador), para intercambiar la información obtenida. Cada docente solicita una presentación a cada equipo de los buscadores recuperados, utilizando diversas herramientas, con las cuales logre una organización creativa de la información.
- Las y los estudiantes socializan la información con el grupo: sus características, ventajas, accesibilidad, link de búsqueda, entre otras.

- Invitar a que lo aprendido de esta actividad se publique en alguna red social, esto con la finalidad de ampliar este conocimiento para toda su comunidad digital, generando una etiqueta.

Contenido 5. Evaluación de la información para garantizar su veracidad (fuentes de información confiables).

Actividades sugeridas:

- Cada docente retoma la información diagnóstica de la unidad sobre el nivel de conocimiento de las estudiantes con relación a las diferentes fuentes de información que existen en la web, páginas oficiales, Blogs autenticados, sitios de publicaciones académicas confiables, derechos de autor y copyright.
- Analizar videos relacionados con la búsqueda y selección de la información.
- Posteriormente se realiza una investigación obteniendo como resultado un resumen el cual de manera individual deberá ser realizado para confirmar que se ha logrado la comprensión e importancia del tema, haciendo un énfasis especial a que el buen aprendizaje del mismo, beneficiará y facilitará en gran medida a todos los estudiantes para la realización de cualquier investigación, publicación, etc. de cualquier documento de carácter oficial.
- En equipos definir una estrategia de búsqueda de información para consultar en la web un tema educativo de su interés que se desprenda de los cursos abordados en el semestre, mismo que deberá ser presentado en plenaria utilizando el software de su elección, para analizar de manera grupal la veracidad y confiabilidad de la información.

Contenido 6. Aspectos éticos y legales asociados a la información digital y reputación en línea.

Actividades sugeridas:

- El inicio de esta actividad consistirá en que cada docente plantea una situación problema a las y los estudiantes (estudio de caso) donde un personaje violente los principios éticos y legales de la informática, y las y los estudiantes tendrán que dar respuesta a esta situación problema y socializar con el grupo, esto, ayudará a cada docente a visualizar la claridad que tienen las y los estudiantes referentes a la ética y lo legal dentro del tránsito en internet.

- Hecho lo anterior cada docente expondrá a los estudiantes qué es un principio ético y un principio legal en la informática agotando las dudas que puedan surgir.
- Solicita den lectura a Otero-Escobar, A. D., Suárez-Jasso, E. Cada docente deberá destacar la importancia de la reputación en línea, la cual generará cierta confiabilidad de cada una de las personas, acompañando a las estudiantes se proyectarán los videos informativos y plática. "Gestiona tu reputación en línea". Por Google For Education. Y "Reputación online desde el punto de vista legal" Por TedTalks TEDx Jardines de laribal
- Finalmente, cada docente con ayuda de las y los estudiantes generará una tabla de las leyes que regulan la informática en México y agregarán una descripción donde ellos tengan claridad en qué aspectos regula cada una de esas leyes.

Contenido 7. Redes sociales y su uso para el trabajo colaborativo

Actividades sugeridas:

- Retomar el diagnóstico de la unidad de aprendizaje analizando el cuestionamiento ¿Qué son las redes sociales y para qué crees que sirven?
- Revisar el texto "Percepciones de estudiantes universitarios chilenos sobre uso de redes sociales y trabajo colaborativo" y apoyándose con la video charla realizada por TedTalksxUDLAP "Las redes sociales nos están separando".
- Iniciar un debate con todo el grupo donde cada docente no solo deberá moderar la participación si no, guiar las ideas para lograr identificar el verdadero propósito de las redes sociales y no los usos comunes que se les da a las mismas.
- Investigar redes sociales diseñadas con fines educativos y mencionar sus características
- Se sugiere el uso de FaceBook como una red social para el trabajo colaborativo:
- Observa el video "Uso Educativo de Facebook"
- Explora a través de tu cuenta de Facebook algún grupo o página cuyo tema central sea educativo, verifica sus contenidos, funciones, herramientas y pautas de interacción o código ético.

- Lee el texto "Uso de Facebook en Ámbitos Educativos Universitarios: Consideraciones y recomendaciones"
- Finalmente, elabora un artículo de opinión, video, Podcast, cartel académico, entre otros; en torno al cuestionamiento ¿Es pertinente utilizar Redes Sociales para el trabajo colaborativo en la educación superior?

Evaluación de la unidad

Derivado de las actividades, se precisan las evidencias y criterios de evaluación, es importante recordar a cada docente que impartirá la materia que: el proceso formativo comienza cuando el estudiante tiene claridad sobre los resultados del aprendizaje deseado y sobre la evidencia que mostrará dichos aprendizajes, de ahí la importancia de que los criterios del desempeño y las características de las evidencias sean conocidos por el estudiantado desde el inicio del curso. Este cuadro se elabora tomando en cuenta los dominios y desempeños a los que atiende el curso, conformados en el ser, ser docente y hacer docencia.

Evidencias de la unidad	Criterios de evaluación
<p>Video: Literacidad Digital</p> <p>Organizador gráfico: Internet</p>	<p>Saber: Reconoce las culturas digitales y su influencia en la educación.</p> <p>Saber hacer: Usa las herramientas tecnológicas y digitales para relacionarse con el mundo y definir trayectorias personales de aprendizaje.</p> <p>Saber ser: Comparte sus conocimientos y valora los de otros dentro y fuera de su contexto a través de la red.</p> <p>Saber: Identifica y reconoce Internet como una red global.</p> <p>Saber hacer: Utiliza los recursos de la web de manera estratégica y crítica.</p> <p>Saber ser: Valora Internet por su potencial educativo.</p>

<p>Evidencia del “Día de la seguridad informática Normalista”: Seguridad, privacidad y medidas de prevención informática.</p>	<p>Saber: Identifica y reconoce aspectos relacionados con las principales medidas de seguridad informática.</p> <p>Saber hacer: Pone en práctica de manera consciente e informada estrategias de seguridad informática para proteger la información propia y de otros.</p> <p>Saber ser: Actúa con responsabilidad y ética en la red.</p>
<p>Publicación en redes sociales: Repositorios digitales, buscadores y metabuscadores académicos.</p>	<p>Saber: Identifica, reconoce y compara diversas herramientas para la búsqueda de información especializada.</p> <p>Saber hacer: Utiliza las herramientas de búsqueda de información especializada de manera crítica y estratégica para acceder a información veraz y con rigor científico.</p> <p>Saber ser: Utiliza la información con estricto respeto a los derechos de autor citando correctamente las fuentes que consulta en formato editorial APA.</p>
<p>Presentación de investigación: Evaluación de la información para garantizar su veracidad (fuentes de información confiables)</p>	<p>Saber: Identifica y reconoce diferentes estrategias de evaluación de la información a la que accede en la red.</p> <p>Saber hacer: Utiliza diferentes criterios e instrumentos para evaluar la veracidad de la información y su rigor científico.</p> <p>Saber ser: Utiliza la información con estricto respeto a los derechos de autor citando correctamente las fuentes que consulta en formato editorial APA.</p>

<p>Tabla de las leyes que regulan la informática en México: Aspectos éticos y legales asociados a la información digital y reputación en línea.</p> <p>Abrir un espacio en redes sociales con carácter académico donde se evidencie el trabajo colaborativo con fines de investigación: Redes sociales y su uso para el trabajo colaborativo.</p>	<p>Saber: Identifica las principales normas mexicanas que regulan la información digital y la reputación en línea.</p> <p>Saber hacer: Observa un comportamiento en línea apegado a la normatividad vigente salvaguardando su reputación y la de otros en la red.</p> <p>Saber ser: Manifiesta una actitud de respeto, colaboración y cuidado de la información digital que consume y genera de conformidad con la normatividad vigente.</p> <p>Saber: Identifica y reconoce las principales características de las redes sociales y sus beneficios para el trabajo colaborativo y el aprendizaje.</p> <p>Saber hacer: Utiliza diferentes plataformas de redes sociales considerando su estructura e interfaz para generar experiencias de colaboración y aprendizaje recíproco.</p> <p>Saber ser: Se conduce con una actitud de respeto, empatía y solidaridad en las redes sociales promoviendo la conformación de comunidades de aprendizaje continuo dentro y fuera de la Escuela Normal.</p>
---	---

Bibliografía Básica

Todas las fuentes de información que se presentan en este apartado son sugeridas, por lo que se invita a cada docente titular del curso a actualizarlas o enriquecerlas.

Almenara, J. C. (s/f). *Percepciones de estudiantes universitarios chilenos sobre uso de redes sociales y trabajo colaborativo*. Revista Iberoamericana de Educación a distancia. <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/22847#:~:text=El%20alumna do%20declara%20hacer%20un,uso%20de%20las%20redes%20sociales>.



BrainPOP. (s/f). *Internet - BrainPOP en Español*. BrainPOP Español. <https://www.youtube.com/watch?v=t4vgSCcJwUI>



CuriosaMente. (s/f). *¿Es verdad lo que encontramos en la web?* YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=B3Z6wl2Ds7A>



Documentalia, T. V. (s/f). *La educación en el futuro - Soñar el futuro | Documentales Completos en Español*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9ak7rviWbpA&t=2212s>



Educarchile. (s/f). *Fuentes de información: evaluación de las mismas*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0bevKs-uyHg>



Esquivel Gámez, Ismael, & Rojas Kramer, Carlos Alberto (2014). Uso de Facebook en ámbitos educativos universitarios: Consideraciones y recomendaciones. *Apertura*, 6(2),1-12. [fecha de Consulta 26 de Julio de 2022]. ISSN: 1665-6180. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68835725010>



Interactive presentation software. (s/f). Mentimeter. Recuperado el 29 de julio de 2022, de <https://www.mentimeter.com/es-ES>



María Fernanda Quiroz Ortega Claudia Cecilia Norzagaray Benitez. (2017). *literacidad digital en el entorno académico de los estudiantes universitarios*.

congreso nacional de investigación educativa- COMIE.
<https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2946.pdf>



MSc. Nivia Esther Suárez Hernández, MSc. María Onelia Pérez Domínguez, MSc. Lucía Mabel Linares Bonilla. (s/f). *Búsqueda y recuperación de información: uso de los buscadores académicos que ofrece internet para la investigación educativa.* NIVIA II Convención.
<https://dspace.uclv.edu.cu/bitstream/handle/123456789/12308/NIVIA%20II%20Convenci%c3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Otero-Escobar, A. D., Suárez-Jasso, E. (2021). Estudio de la legislación del Internet de las cosas en México. *Interconectando Saberes*, (12), 1-14
<https://doi.org/10.25009/is.v0i12.2721>



Portal, E. (s/f). 0:02 / 4:50 *Búsquedas y selección de la información.* YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ehZ752LraaE>



Repositorios, Buscadores y metabuscadores Académicos

[REMERI - Red Mexicana de Repositorios Institucionales](#)



[Repositorios latinoamericanos \(uchile.cl\)](#)



[Repositorios digitales de la Universidad de Barcelona | Centre de Recursos per a l'Aprenentatge i la Investigació - CRAI UB](#)



[RCAAP - Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal](#)



[Repositorio de Innovación Educativa \(unam.mx\)](https://repositorio.unam.mx)



[Repositorio Nacional \(repositorionacionalcti.mx\)](https://repositorionacionalcti.mx)



[Consortio Nacional de Recursos de Información Científica y Tecnológica \(conricyt.mx\)](https://conricyt.mx)



<https://scholar.google.es/schhp?hl=es>



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



Secretaría de Comunicación y Transporte, (2020). *Guía de ciberseguridad para el uso seguro de redes y dispositivos de telecomunicaciones en apoyo a la Educación*. <https://www.seguridad.ipn.mx/Guia%20de%20Ciberseguridad.pdf>



Talks, T. (s/f). *La reputación online desde el punto de vista legal | Dulce Álvarez | TEDxJardinsdeLaribal*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=J8xAqjRcxjg>



Un Espacio de los Formadores de Docentes para Compartir. (s/f). Gob.mx. Recuperado el 26 de julio de 2022, de

https://www2.aefcm.gob.mx/quienes_somos/dgenam/practica-docente/repositorios-educativos.html



UPM. (s/f). *canalTIC: Uso educativo de Facebook.* YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=k_nCXj07yKc



Vista de Literacidad digital: aprendizaje fuera de la escuela por alumnos de educación primaria en Aguascalientes, México. (s/f). Uaa.mx. Recuperado el 26 de julio de 2022, de <https://revistas.uaa.mx/index.php/investycien/article/view/3611/3012>



Bibliografía complementaria

10 Herramientas gratuitas para crear contenido gráfico para redes sociales. (s/f). Wix Blog. <https://es.wix.com/blog/2019/01/herramientas-gratis-para-crear-contenido-grafico/>



Canal. (s/f). *El origen de internet.* YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=W6h7E13hiX8>



Documental, D. W. (s/f). *El internet de las cosas - nuestra relación con Internet / DW Documental.* YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iUbR046La68>



Google for Education. (s/f-a). *En busca de información en la web.* YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=2WKMJd3Oebs>



Google for Education. (s/f-b). *Gestiona tu reputación en línea.* YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=tc2l0DHxthg>



Google for Education. (s/f-c). *Protégete de los engaños en la web*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_BFOQWsFh3I



Infotec, M. (s/f). *Uso ético de la información*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=P6yhW6E6WsA>



Juega a Interland - Sé genial en Internet. (s/f). *Juega a Interland - Sé genial en Internet*. Recuperado el 26 de julio de 2022, de https://beinternetawesome.withgoogle.com/es_es/interland



Multimodal, F. (s/f). *BIUx 1.2 Identificación de palabras/frases clave_NO*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dYmMZrhwbSI&t=43s>



Seale, J., & Schoenberger, N. (2018). Be Internet Awesome. *Emerging library & information perspectives*, 7. <https://doi.org/10.5206/elip.v1i1.366>



Talks, T. (s/f). *Las redes sociales nos están separando | Carlos E. Lang | TEDxUDLAP*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7CxmpTMBk50>



Unidad de aprendizaje III. Herramientas y recursos de la Web 2.0 para la educación

La unidad de aprendizaje 3, Herramientas y recursos de la Web 2.0 para la educación, pretende brindar contenidos con la finalidad de que las y los estudiantes normalistas puedan construir proyectos que atiendan alguna necesidad de formación, curiosidad intelectual o tema de interés; para ello se proponen algunos temas relacionados con las herramientas básicas para la elaboración de proyectos educativos o de investigación, donde consideren las TICCAD.

Esta unidad considera el abordaje del potencial educativo que tiene la gamificación generando conocimientos de una forma interesante en las y los estudiantes que le serán de gran utilidad tanto en la estructura del diseño de su proyecto integrador actual como en los que deberá realizar en el paso de su formación docente; además muestra el Modelo de Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición (SAMR) desarrollado por Puentedura (2008), que permite autoevaluar el aprendizaje sobre las habilidades digitales, para identificar su nivel de dominio sobre el uso de las TICCAD (sea de modificación o de transformación), de igual manera, contempla la presentación de los proyectos construidos de manera integral, es decir, se pretende que dicho proyecto, dé respuesta a las necesidades formativas de cada uno de los cursos del primer semestre de la Licenciatura en Educación Inicial.

Propósito de la unidad de aprendizaje

Distinguir la conceptualización y enfoque en la implementación del diseño, desarrollo y evaluación de las TICCAD, mediante la investigación del potencial educativo de la gamificación y la planeación de proyectos formativos con su uso y manejo sea para resolver problemas cotidianos en el ejercicio profesional o para compartir información relevante para la formación de la cultura digital

Contenidos

- Herramientas básicas para la elaboración de proyectos integradores (de aprendizaje, educativos o investigación) con TICCAD
- Potencial educativo de la gamificación

- Modelo SAMR como herramienta para evaluar las habilidades digitales para la educación.
- Presentación del Proyecto Integrador con TICADD

En la actualidad es conveniente incluir estos temas por las condiciones laborales que en los últimos años ha motivado a la educación a reorientar sus formas de impartir la educación a la población infantil. Al concluir esta unidad de aprendizaje, las y los estudiantes tendrán la oportunidad de aprender y adherirse a diversos modelos educativos que den respuesta a las necesidades latentes en la vida social, las condiciones de salud y contingencia sanitaria que se presenten.

Por otra parte, se pretende detonar el potencial humano e intelectual de los jóvenes que han optado por la formación docente, para orientar sus acciones hacia una mejor enseñanza que sea garantía de aprendizajes permanentes y situados en contextos determinados de la población infantil.

Estrategias y recursos para el aprendizaje

Para abordar los contenidos de aprendizaje de esta unidad de aprendizaje, se recomienda partir de los conocimientos previos de las y los estudiantes, eso posibilitará a cada docente normalista, construir andamios propicios para el trabajo a lo largo de la unidad. Los procesos de aprendizaje se vivirán considerando los principios del aula invertida, aunque no se ha definido como un contenido de aprendizaje, se pretende abordar su esencia para el trabajo por seminario-taller, es decir, se precisa de las y los estudiantes un trabajo previo de lectura y análisis de las referencias bibliográficas y videos para compartir en las sesiones de clase.

Los contenidos fundamentales fueron retomados como temas para sus análisis y construcción, por tanto, es conveniente que desde el inicio del curso se clarifique con las y los estudiantes la modalidad de trabajo que se retomará, detallando además los propósitos a conseguir con el cierre de esta unidad al presentar un proyecto integrador que se vincule con los otros cursos trabajados en este primer semestre, con el cual se manifestarán los dominios y desempeños de su rasgo de perfil de egreso favorecidos.

Contenido 1. Herramientas básicas para la elaboración de proyectos integradores (formativos, educativos o de investigación) con TICCAD.

Actividades sugeridas:

A partir de los materiales de apoyo sugeridos en el curso se genera un debate para formular la construcción colectiva del concepto de proyecto formativo y sus características, para después realizar equipos afines a temáticas o tipos de proyecto que recupere su experiencia en el paso por los cursos de primer semestre.

Al finalizar esta primera etapa del proyecto, el insumo digital solicitado a las y los estudiantes contemplará mínimamente:

- Tipo de proyecto integrador (formativo, investigativo o educativo)
- Tema por abordar o problema a resolver
- Sistematización o síntesis exploratoria de información básica sobre el proyecto

Análisis del video “Uso e importancia de las TICCAD en los proyectos integradores”.

A partir del video elige las herramientas TICCAD idóneas para el diseño, desarrollo y evaluación para el proyecto integrador, presentando la información acordada por medio una presentación con el software de su elección.

Contenido 2. Potencial educativo de la gamificación

Actividades sugeridas:

- Investigación bibliográfica sobre la gamificación en la pedagogía y rescata las principales ventajas de su aplicación en la educación infantil. Con la información recabada, crea un *flipbooks*. Finalmente comparte su creación en la clase.
- Una vez realizada la investigación y revisados los videos:
 - Práctica básica 1 de gamificación en power point: <https://www.youtube.com/watch?v=D7sHKAeQfCc>
 - Práctica 2 básica de gamificación en power point: <https://www.youtube.com/watch?v=z8Rs2ivGMb4>
- Elaborar en equipos 2 pausas activas o juegos orientados al nivel inicial con estas herramientas.
- Realizar una plenaria sobre la diferencia entre juegos gamificados y videojuegos otorgando su opinión sobre el tema, logrando con ello

elaborar una presentación al respecto para realizar un código QR que pueda ser compartido con su comunidad estudiantil.

Contenido 3. Modelo SAMR como herramienta para evaluar las habilidades digitales para la educación.

Actividades sugeridas:

- Los estudiantes leen referentes bibliográficos sugeridos y analizan el video del Dr. Rubén Puentedura y extraen el esquema explicativo del modelo SAMR.
- Conforme al esquema, la clase elabora un formulario (incluir elementos del modelo y la edad), y comparte el QR con varios compañeros de otros grados, posteriormente se analizan los resultados conforme a las siguientes indagaciones:
- ¿En qué nivel se ubican la mayoría de los encuestados?
- ¿A qué creen que se deba?
- ¿Usted, en qué fase se ubica?
- ¿Qué requiere para mejorar su participación?
- Finalmente, cada estudiante escribe sus áreas de oportunidad y las comparte con el responsable del curso. Los resultados podrán ser empleados para organizar los contenidos y/o actividades para el siguiente semestre.

Contenido 4. Presentación del proyecto integrador con TICCAD

Actividades sugeridas:

- Realizar un coloquio donde se puedan presentar los proyectos integradores con el uso de las TICCAD.
- Sugerencias para la presentación:
- Asistencia de las y los docentes a cargo de los cursos del semestre.
- Participación de los grupos del mismo semestre.
- Reunión virtual con otras instituciones normales para la presentación.

- Realizar un noticiero donde se presenten los proyectos y sean compartidos a la sociedad.

Evaluación de la unidad.

Derivado de las actividades, se precisan las evidencias y criterios de evaluación, es importante recordar a cada docente que impartirá la materia que: el proceso formativo comienza cuando el estudiante tiene claridad sobre los resultados del aprendizaje deseado y sobre la evidencia que mostrará dichos aprendizajes, de ahí la importancia de que los criterios del desempeño y las características de las evidencias sean conocidos por el estudiantado desde el inicio del curso. Este cuadro se elabora tomando en cuenta los dominios y desempeños a los que atiende el curso, conformados en el ser, ser docente y hacer docencia.

Evidencias de la unidad	Criterios de Evaluación
<p>Insumo digital que refleje el proyecto integrador a elaborar.</p> <p>Recursos digitales empleando la gamificación</p> <p>Escrito donde rescata sus áreas de oportunidad y la visión de la comunidad</p>	<p>Saber: Reconoce la forma de estructurar un proyecto integrador.</p> <p>Saber hacer: Toma acuerdos para establecer las ideas principales del proyecto.</p> <p>Saber ser: Actitud colaborativa en la construcción del proyecto.</p> <p>Saber: Reconoce el potencial educativo de la gamificación.</p> <p>Saber hacer: Interpreta las principales ventajas al aplicar la gamificación en la educación infantil y la utiliza para rescatar información, así como el uso en su práctica profesional.</p> <p>Saber ser: Comparte y colabora en la construcción del aprendizaje.</p> <p>Saber: Reconocer el Modelo SAMR como una herramienta para evaluar sus conocimientos y habilidades en el uso de las herramientas digitales.</p>

<p>involucrada después del análisis del Modelo SAMR.</p> <p>Proyecto integrador con el uso de las TICCAD</p>	<p>Saber hacer: Habilidad para elaborar un formulario en plataformas digitales, así como el análisis de la información obtenida.</p> <p>Saber ser: Actitud crítica y valoración en la producción y gestión digital de información.</p> <p>Saber: Reconoce al proyecto integrador como manifestación de sus conocimientos</p> <p>Saber hacer: Habilidad para organizar la información y utilizar diversidad de herramientas digitales.</p> <p>Saber ser: Actitud crítica y reflexiva ante la presentación del proyecto.</p>
---	--

Bibliografía básica

Todas las fuentes de información que se presentan en este apartado son sugeridas, por lo que se invita a cada docente titular del curso a actualizarla o enriquecerla.

Candanedo, L. Á. (2022). *Usos e importancia de las TICCAD en los proyectos integradores*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6D24S2t59Jo>



Delgado, P. (2020). *Aprendizaje sincrónico y asíncrono: definición, ventajas y desventajas*. Researchgate.net.

https://www.researchgate.net/publication/319076690_TIC_DESDE_EL_ENFOQUE_SOCIOFORMATIVO



Fragoza, C. C. (2017). *Las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje desde el enfoque socioformativo*. SEP. https://www.researchgate.net/publication/319076690_TIC_DESDE_EL_ENFOQUE_SOCIOFORMATIVO



García-Utrera, L., Figueroa-Rodríguez, S. & Esquivel-Gómez, I. (2014). Modelo de Sustitución, Aumento, Modificación, y Redefinición (SAMR): Fundamentos y aplicaciones. *Los Modelos Tecno-Educativos: Revolucionando el aprendizaje del siglo XX*, 205–220.

IngetutosPC. (2022). *Como CREAR EXAMENES en KAHOOT | COMO CREAR KAHOOTIS GRATIS para CLASES 2022*. Ingetutos PC en Facebook. <https://www.youtube.com/watch?v=rD4YdYA-eUE>



López, A. (2008). *El Impacto de las TIC en la Gestión Educativa*. Educación superior del INTEC. <https://youtu.be/fkhUVRgMdx>



Martinelli, A. R. (2016). *Incorporación de las TIC a los Institutos de Formación docente del Paraguay*. tecnología Digital para la Educación-Región Xalapa; COMIE. <https://www.uv.mx/personal/albramirez/2016/10/05/paraguay2016/>



Mendiola, M. S. (2022). *El método de “aula invertida” y su aplicación en educación universitaria*. Universitario de la CUAIEED. <https://youtu.be/mZIFrEVImlr>



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-alternativa-para-educar-a-los-mas-pequenos/>



Padlet. (2022). *herramienta padlet para creación de pizarras de forma colaborativa*. Padled. <https://app.bibguru.com/p/54e71ba5-0368-47ee-b92d-de969555a5ef>



Sancho, G. M. (2012). *El portafolio como instrumento clave para la evaluación en Educación Superior*. Revista Electrónica "Actualidades investigativas en Educación"; redalyc.org. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44723363015>



Socas, J. G. (2020). *Flipped Classroom o la clase invertida en infantil*. La Radio de Asociación de Educadores Infantiles. <https://youtu.be/rD4YdYA-eUE>



STEAM. (2021). *Proyectos integradores una estrategia para el desarrollo de habilidades para el siglo XXI*. Virtual Educa. <https://virtualeduca.org/mediacenter/proyectos-integradores-una-estrategia-para-el-desarrollo-de-habilidades-para-el-siglo-xxi/>



Toledo, N. C. (2019). *La gamificación en el aula*. UNIRtecnologíaeducativa. <https://youtu.be/88ZGFIUHxYk>



UniBetas. (2022). *Método de Cornell para tomar mejores apuntes*. UniBetas. <https://unibetas.com/metodo-de-cornell/>



Vives, V. (2019). *La tecnología al servicio de la educación: 3 proyectos integradores*. Vicens Vives Blog. <https://blog.vicensvives.com/la-tecnologia-al-servicio-de-la-educacion-3-proyectos-integradores/>



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
Proyecto integrador con el uso de las TICCAD	<p>Saber: Reconoce al proyecto integrador como manifestación de sus conocimientos</p> <p>Saber hacer: Habilidad para organizar la información y utilizar diversidad de herramientas digitales.</p> <p>Saber ser: Actitud crítica y reflexiva ante la presentación del proyecto.</p> <p>Se sugiere que el proyecto contenga los siguientes elementos:</p> <p>Tipo de proyecto integrador (formativo, investigativo o educativo).</p> <p>Tema por abordar o problema a resolver.</p> <p>Sistematización o síntesis exploratoria de información básica del tema.</p> <p>Manifestación del uso de la TICCAD.</p> <p>Reflexión sobre la problemática o tema relacionándolo con el uso de las herramientas digitales.</p> <p>Conclusión a la que se llega.</p> <p>Considerar el Formato APA.</p>

Perfil académico sugerido

Nivel Académico

Un docente que cuente con las habilidades y conocimientos sobre el uso de las herramientas digitales y de pedagogía, necesarios para lograr la transferencia con sus estudiantes normalistas; contando preferentemente con el grado de maestría y experiencia en las TICCAD.

Experiencia docente para:

- Coordinar grupos para la atención diferenciada y movilizar saberes para redefinir la enseñanza.
- Trabajo por proyectos transversales en colaboración con otros y otras docentes.
- Utilizar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Retroalimentar oportunamente el aprendizaje de las y los estudiantes.
- Experiencia profesional en el ámbito educativo.