



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



“2020, Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexicana.”

Zona Escolar E 026
C.C.T. 15 EML0584Z
Centro de Atención Múltiple No. 73
“Gaby Brimer”

ORIENTACIONES PARA EL USO PRÁCTICO DE RECURSOS DIGITALES
COMO RECURSO DE APOYO A LA EDUCACIÓN ESPECIAL

Profra. Soraya Higuera Reyes

Docente de Educación Especial del Grupo Multigrado de Primaria 4º 5º y 6º

Licenciada en Educación Especial en el área de Deficiencia Mental

CARGO: Docente Titular

ÍNDICE

Objetivos.....	3
Las TIC como Herramienta didáctica en el proceso de enseñanza	4
El uso de la Tecnología en Educación Especial.....	6
Acercamiento Y Organización Del Uso De Los Medios Digitales.....	8
Uso De Tecnologías Digitales Mediante El Uso De Software Convencional.	15
Uso de medios disponibles en línea.....	26
Evaluación	28
Conclusiones	30
Referencias.....	32

Objetivo:

Presentar las TIC como una estrategia que contribuye en la adquisición de aprendizajes y desarrollo de actividades en el entorno de la educación especial.

Objetivos específicos:

Ejemplificar diferentes actividades que pueden adecuarse en la práctica de educación especial.

Considerar diferentes recursos tecnológicos que pueden enriquecer la práctica educativa.

La tecnología no es el fin en sí misma, es el medio.

Las TIC como Herramienta didáctica en el proceso de enseñanza

La presencia de las TIC en la vida cotidiana trasciende al ámbito educativo como herramienta didáctica, como lo expone Rosario Peña Pérez en su libro las TIC en la vida diaria (2013), a continuación, describo algunas de las posibilidades que de manera personal he utilizado dentro de mi práctica docente tanto en el ámbito de la planeación como en el desarrollo de las actividades que favorecen los aprendizajes en los alumnos.

Comunicación instantánea

Hablar por escrito en tiempo real a través del teclado o bien por medio de una-video conversación, permite la interacción con el fin obtener nuevos conocimientos.

Entornos virtuales de aprendizaje

Los entornos virtuales de aprendizaje proveen infraestructura y recursos de formación necesarios para impartir la docencia.

- Portales educativos genéricos
- Portales temáticos

Formación en línea

Cursos de formación que utilizan internet como parte de la actualización y capacitación de grandes alcances y de fácil acceso.

Foros virtuales

Comunicación sin barreras de espacio ni tiempo organizándose a partir de: debates en medios de comunicación, blogs o foros generalistas o temáticos.

Editoriales de libros

Módulos en donde se encuentran diferentes recursos editoriales con complementos y características que poseen a partir de diferentes acciones. (Peña Perez, 2013)

Aplicaciones informáticas como instrumento didáctico

Las corrientes pedagógicas que hoy en día involucran el desarrollo de recursos tecnológicos, están directamente relacionadas con el constructivismo y el conductismo al plantearse un estímulo solución en este último y en el caso del primero al plantearse un ámbito reflexivo, de organización y representación.

Es así como entre los educadores se pueden considerar dos tipos de prácticas principales en lo que se refiere al uso de las TIC, uno como transmisores en donde las máquinas pueden ser usadas como refuerzos inmediatos y hacer seguimiento de los progresos del estudiante; otra de las prácticas con respecto a este ámbito corresponde al uso las tecnologías como herramientas que los estudiantes usan para recolectar, analizar y presentar información, desde luego en una esencia constructivista. (Caballero, 2007)

Las posibilidades en el ámbito educativo involucran desde luego el primer paso para trascender en el ámbito tecnológico lo cual requiere desarrollar temas como:

- Lenguaje tecnológico
- Inteligencia artificial
- Tecnologías de difusión
- Tecnologías lúdicas
- Administración de procesos de aprendizaje
- Tecnologías para el aprendizaje de la lectura y escritura

El uso de la tecnología en Educación Especial

La transformación en la práctica docente puede establecerse siempre que los enseñantes tengamos claros algunos principios de uso importantes que desmitifiquen y pasen al plano de lo real el uso de las TIC en la Práctica Pedagógica como se menciona en Buenas Prácticas en el uso de las TIC (Cervera, 2010.):

La prioridad es lo educativo y no lo tecnológico. Durante las diferentes prácticas educativas tanto en Educación Especial como en Educación Regular suele educarse para la tecnología lo cual como parte de la integración de un sistema novedoso en los 90'S pudo resultar útil para lograr una alfabetización informacional, sin embargo hoy en día es posible el uso de las TIC como un recurso educativo.

Las TIC no tienen efectos mágicos sobre el aprendizaje ni generan automáticamente la innovación educativa: Muchas de las decepciones que se tienen con respecto al aprendizaje con las TIC, es que se espera que éstas por sí solas mejoren el aprendizaje de los alumnos, y si bien mejoran el tiempo de atención o el interés, no enfocarán ni darán un aprendizaje curricular instantáneo.

Son las actividades las que promueven uno u otro aprendizaje: Las actividades que se promuevan con el uso de TIC en cuanto los contenidos y competencias a desarrollar son los promotores del aprendizaje a partir de las experiencias de trabajo.

Las TIC deben hacer explícito en cada espacio sus objetivos, contenidos y la habilidad o competencia en la alfabetización informacional; esto puede mejorar la calidad de los aprendizajes que se promueven al tener claro y presente lo que se desea obtener y con ello inhibir la idea de que solo es un entretenimiento o un elemento de novedad.

Debe desarrollarse un proceso de multi-alfabetización en el que el alumnado practique y desarrolle habilidades de búsqueda, consulta y elaboración de información. Al considerar la distribución, recursos y los espacios que abarcan a nivel educativo y social las TIC, continuar con la alfabetización de estos medios es necesario, más no como fin último sino como parte de los aspectos necesarios para usar todos los recursos que las TIC pueden ofrecernos.

Adquisición y comprensión de la información

(Buscar información, seleccionarla, analizarla y extraer conclusiones)

ÁMBITOS O DIMENSIONES DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO EN EL USO DE LAS TIC

Expresión y difusión de información

(Elaborar páginas web, blogs, presentaciones multimedia , vieoclips...)

Comunicación e interacción social

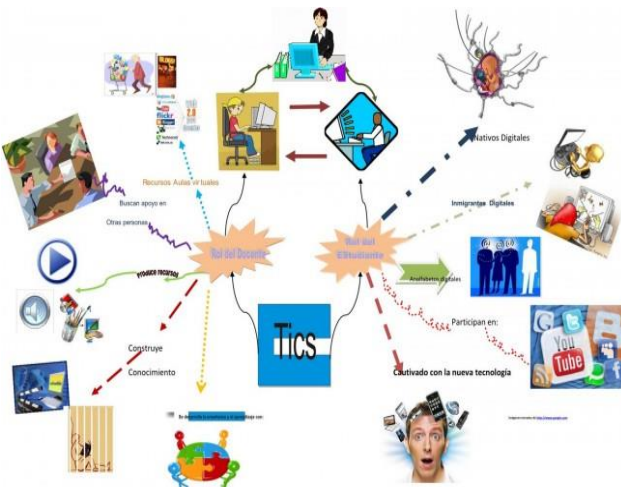
(Trabajo colaborativo entre clases y centros, foros de debate, correo electrónico...)


ACERCAMIENTO Y ORGANIZACIÓN DEL USO DE LOS MEDIOS DIGITALES

La disposición de medios digitales en nuestro país es diversa, no puede establecerse un estándar en cantidad, calidad ni conocimiento de su uso a nivel nacional. En cada región de nuestro país es posible observar diferentes recursos tecnológicos, mientras que en algunos lugares la luz eléctrica, el uso de comunicación por vía celular o de radio es apenas vislumbrada por sus pobladores, en otras regiones la tecnología y los medios digitales permiten considerarnos dentro de la llamada sociedad del conocimiento.


Las actividades que a continuación se plantean tienen como objetivo acercar a los alumnos con discapacidad al reconocimiento de los medios digitales, que si bien pueden ser comunes para algunos, para otros pueden ser desconocidos.

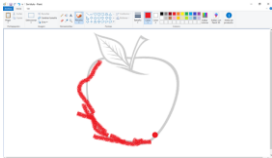


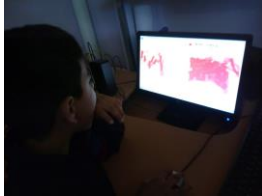
El docente planteada por el Maestro Edgar Sánchez linares dentro de la plataforma aprende 2.0, la digitalidad en la formación profesional, el nivel de acceso a medios tecnológicos y digitales en nuestro país es de un 60% y parece que los alumnos ya tienen un conocimiento de su uso, lo cierto es que este uso pocas veces trasciende el ámbito lúdico o de entretenimiento para las personas con discapacidad, por lo cual se plantea esta primera parte como un medio de acercamiento a los conocimientos previos de los alumnos así como a la forma de organizar el trabajo a través del uso de medios digitales .

Ficha 1 ¿Qué son las TIC?		
<p>Organización: Plenaria</p> <p>Objetivo: Introducción Acercamiento a los Conceptos.</p> <p>Aspecto: Explorar los conocimientos previos de los alumnos para el reconocimiento de dichos aportes.</p>	<p>Con los alumnos</p> <p>Realizar un mapa conceptual a través de imágenes o cuestionamientos, donde los alumnos indiquen su conocimiento previo sobre medios tecnológicos.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Tablet, celulares, COMPUTADORA, Televisión, Laptop, etc.,</p>	<p>Conceptual:</p> <p><i>TIC, es la abreviatura de Tecnologías de la Información y Comunicación lo cual implica un conocimiento superior.</i></p>
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartulina o Papel Bond ➤ Recortes o dibujos de medios tecnológicos ➤ Resistol ➤ marcadores 	<p>Preguntas para reflexionar:</p> <p>¿Has visto algo una computadora? ¿Qué cosas parecidas a una computadora hay en tu casa?</p>	<p>Transversalidad: Español, Escribamos y comentemos usando palabras que son familiares.</p>
<p>Referencias:</p> <p>Funciones de la computadora para niños Imagen recuperada de: http://www.imagui.com/a/funciones-de-la-computadora-para-ninos-TjeaooBzg</p>	<p>Con los padres de familia se puede complementar la información sobre: el interés, interacción y accesibilidad de diferentes Medios Tecnológicos.</p> <p>En la escuela, Planificar el uso de los espacios, horarios y cuidados acorde con la cantidad de alumnos para el manejo de medios digitales.</p>	<p>Sugerencias de adecuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colocar texturas de cada área considerando diferentes tipos de plástico. ➤ Pintar el dibujo de diferentes medios tecnológicos ➤ Manipular diferentes medios tecnológicos.

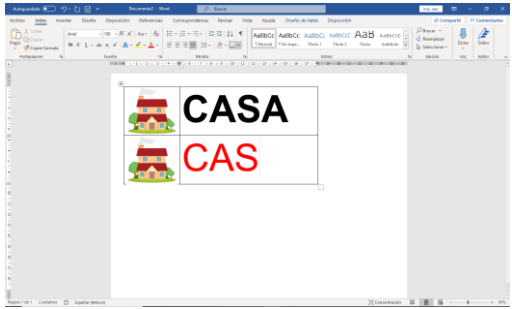
Ficha 2 ¿Qué es una computadora?		
<p>Organización: Plenaria / equipos</p> <p>Objetivo: Que los alumnos puedan reconocer el uso y cuidado partes de un dispositivo tecnológico</p> <p>Aspecto: Esta actividad será útil para favorecer el reconocimiento conceptual de un medio tecnológico, especialmente si no es parte de su contexto inmediato.</p>	<p>Con los alumnos</p> <p>Mostrar un cartel de las diferentes partes de una computadora.</p> <p>Elaborar una maqueta de las partes externas de una computadora mediante.</p> <p>Turnar el uso de la maqueta para ejemplificar el uso, que se dará al dispositivo a emplear.</p>	<p>Conceptual: <i>Máquina</i> <i>electrónica dotada de una memoria de gran capacidad y de métodos de tratamiento de la información, capaz de resolver problemas aritméticos y lógicos gracias a la utilización automática de programas registrados en ella.</i></p>
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartulina o Papel Bond ➤ Recortes o dibujos de medios tecnológicos ➤ Cajas de cartón ➤ Resistol ➤ marcadores 	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Tablet, celulares, COMPUTADORA, Televisión, Laptop, etc.,</p>	<p>Preguntas para reflexionar:</p> <p>¿Cómo se manejan? ¿Cómo las sujetamos? ¿Cómo se interacciona con ellos? ¿Qué vamos a hacer con ellos?</p>
<p>Referencias:</p> <p>Definición de computadora RAE, disponible en: https://www.rae.es/dpd/computador</p> <p>Imagen recuperada de: http://www.imagui.com/a/funciones-de-la-computadora-para-ninos-Tjeao0Bzg</p>	<p><i>Con los padres de familia se puede considerar con los padres los cuidados o el uso adecuado del dispositivo.</i></p> <p><i>En la escuela, colocar imágenes de las conclusiones obtenidas sobre el uso adecuado de los medios tecnológicos.</i></p>	<p>Transversalidad:</p> <p>Matemáticas: reconocimiento de formas, elementos y medidas.</p> <p>Formación Cívica: Interacción y cuidado del espacio que le rodea.</p> <p>Sugerencias de adecuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colocar texturas de cada área considerando diferentes tipos de plástico. ➤ Pintar el dibujo de diferentes medios tecnológicos ➤ Manipular diferentes medios tecnológicos.

Ficha 3 ¿Cómo nos vamos a organizar?			
<p>Organización: Grupal</p>	<p>Con los alumnos</p> <p>Brindar indicaciones generales de como participaran los alumnos en el espacio o con el medio tecnológico planeado.</p> <p>Permitir que los alumnos participen en una actividad lúdica deseada, preferentemente interactiva por un tiempo no mayor a 15 min.</p> <p>Comentar en plenaria la forma de organización y los acuerdos de convivencia para el tiempo de trabajo. Establecer los acuerdos de convivencia por escrito, así como por imágenes.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Con los padres de familia, comentar con los padres de familia los acuerdos y pedir que los favorezcan en casa.</p> <p>En la escuela, Organizar los recursos considerando etiquetas, turnos, espacios o traslado de equipo.</p> <p>Entre maestros consideren si se requiere apoyo para que los alumnos participen, a fin de que coordinen los tiempos de trabajo colaborativo con el grupo.</p>	<p>Preguntas para reflexionar:</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto de esta actividad?</p> <p>¿Todos pudieron usar el la computadora?</p> <p>¿Qué podemos hacer para organizarnos mejor?</p> <p>¿qué nos costó más trabajo?</p>	
<p>Objetivo:</p> <p>Observar las barreras, necesidades y adecuaciones a realizar, para establecer la forma de trabajo con los alumnos.</p>		<p>Aspecto:</p> <p>Reconocer el espacio y el funcionamiento.</p>	<p>Transversalidad:</p> <p>Formación cívica y Ética: Formemos acuerdos de convivencia para llevar a cabo un trabajo colaborativo</p>
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Material Impreso ➤ Colores ➤ marcadores 		<p>Referencias:</p> <p>Disponible en Escuela Bonita:</p> <p>https://www.dropbox.com/s/b4lan14klr8qngj/Reglas%20del%20salon%20de%20computacion.pdf?dl=0&fbclid=IwAR1icRyl21q0eqPWC2UuszB4QD25pSf-FfxtYdZl6Z9vfbK3n7h9mY29kWIU</p>	<p>Sugerencias de adecuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los alumnos pueden observar un video en línea. ➤ Escribir su nombre en un editor de texto. ➤ Realizar dibujos en Paint.

Ficha 4 Practiquemos a usar el mouse (ratón)		
<p>Opciones de Organización: Individual / por pares / por turnos</p>	<p>Con los alumnos</p> <p>Colocar una etiqueta roja en los o el botón que quiera que maneje primero.</p> <p>Pueden emplearse aplicaciones disponibles gratis para Android en la Play Store, que reaccionen a un "clic" al ser seleccionadas por medio del "Mouse".</p> <p>Marcar puntos en Paint seleccionando distintos colores y un puntero grueso, de manera guiada dentro de la pantalla.</p> <p style="text-align: center;"><i>Con los padres de familia y/o en el aula, es posible proporcionar como opción para practicar su coordinación viso-motriz a partir del uso de imanes. Como se muestra en la siguiente imagen:</i></p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Conceptual: <i>Mouse o ratón</i> Es un dispositivo que permite interactuar mediante pulsaciones y movimientos reflejados en la pantalla; un plano gráfico en el que se ofrecen elementos de opción según el software (programa o aplicación) que se emplea.</p>
<p>Objetivo: Favorecer el desarrollo de habilidades para el uso de medios tecnológicos.</p> <p>Aspecto: Favorecer la coordinación viso motriz y la asociación de movimiento con una determinada reacción.</p>		<p>Preguntas para reflexionar: ¿Cómo se manejan las computadoras? ¿Qué tenemos? ¿Cómo se interacciona con ellos? ¿Qué vamos a hacer con ellos?</p>
<p>Recursos:</p> <p>Cordenador Dispositivos de entrada</p>		<p>Transversalidad: Desarrollo de habilidades de coordinación viso-motriz y ubicación espacial.</p>
<p>Referencias: El pupitre de Pilu JUEGO PARA LA PSICOMOTRICIDAD FINA CON IMANES "La Cocina de Pilu" Imagen recuperada de: https://www.youtube.com/watch?v=-veGasNX7h0</p>		<p>Sugerencias de adecuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colocar una textura, funda o tela sobre una etiqueta para indicar el botón a emplear en el mouse ➤ De ser necesario puede marcar una hoja con líneas en diferentes direcciones para indicar los espacios arriba (adelante), izquierda, derecha y abajo (atrás).

Ficha 5 Practiquemos a usar el mouse (ratón) (2)		
<p>Opciones de Organización: Individual / por pares / por turnos</p> <p>Objetivo: Favorecer el desarrollo de habilidades para el uso de medios tecnológicos.</p> <p>Aspecto: Favorecer la coordinación visomotriz y la asociación de movimiento con una determinada reacción.</p>	<p>Con los alumnos</p> <p>Jugar a los espejos, realizando movimientos con los brazos y con las manos, solicitando que todos los alumnos imiten los movimientos que realiza la docente.</p> <p>Colocar el cursor en el modo grueso usando color azul o rojo.</p> <p>Solicitar que hagan líneas en forma libre (o puntos).</p> <p>Pegar figuras en marca de agua a fin de que las coloreen, remarquen letras o contornos de figuras.</p>	<p>Conceptual: <i>Mouse o ratón</i> Es un dispositivo que permite interactuar mediante pulsaciones y movimientos reflejados en la pantalla; un plano gráfico en el que se ofrecen elementos de opción según el software (programa o aplicación) que se emplea.</p>
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Material Impreso ➤ Colores ➤ marcadores 	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Estas actividades permiten mejorar la habilidad de los alumnos en el manejo de los elementos de acceso y manejo de la computadora, que bien pueden aplicarse a elementos en que no se requiere el manejo de mouse.</p>	<p>Preguntas para reflexionar:</p> <p>¿Cómo se manejan las computadoras? ¿Qué tenemos? ¿Cómo se interacciona con ellos? ¿Qué vamos a hacer con ellos?</p>
<p>Referencias: El pupitre de Pilu JUEGO PARA LA PSICOMOTRICIDAD FINA CON IMANES "La Cocina de Pilu" Imagen recuperada de: https://www.youtube.com/watch?v=-veGasNX7h0</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Nota: Esta actividad tiene un nivel de complejidad medio considerando el desarrollo visomotriz de los alumnos, debido a que indica presionar y desplazar en una determinada dirección, si resulta demasiado complejo puede iniciarse colocando puntos de diversos colores en la pantalla, ya que esto implicara un movimiento a la vez.</p>	<p>Transversalidad: Desarrollo de habilidades de coordinación visomotriz y ubicación espacial.</p> <p>Sugerencias de adecuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colocar una textura, funda o tela sobre una etiqueta para indicar el botón a emplear en el mouse ➤ De ser necesario puede marcar una hoja con líneas en diferentes direcciones para indicar los espacios arriba (adelante), izquierda, derecha y abajo (atrás).

Ficha 6 Practiquemos a usar el teclado

<p>Opciones de Organización: Individual / por turnos</p>	<p>Con los alumnos</p>	<p>Conceptual: <i>El Teclado permite escritura de diferentes palabras y números, así como funciones adicionales acorde con el software que se emplee.</i></p>
<p>Objetivo: Favorecer el desarrollo de habilidades para el uso de medios tecnológicos.</p> <p>Aspecto: Favorecer la coordinación visomotriz y la asociación de movimiento con una determinada reacción.</p>	<p>Jugar encuentra la letra repartir tarjetas a los alumnos a fin de que cada participante o grupo de ellos las muestre o señale la letra solicitada.</p> <p>En un programa de procesamiento de texto adecuar el tamaño del texto y color, mostrar las tarjetas y pedirles que la pulsen una vez.</p>	<p>Preguntas para reflexionar: ¿Dónde están las letras? ¿Cómo podemos encontrarlo fácilmente? ¿Cómo pulsamos la tecla para que no se repita?</p>
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tarjetas con letras mayúsculas. 	<div style="text-align: center;">  </div>	<p>Transversalidad: Español: Reconocimiento de elementos del sistema de escritura.</p>
<p>Referencias: El pupitre de Pilu JUEGO PARA LA PSICOMOTRICIDAD FINA CON IMANES "La Cocina de Pilu" Imagen recuperada de: https://www.youtube.com/watch?v=-veGasNX7h0</p>	<p>Con los padres de familia practicar a encontrar letras de palabras en tarjetas o si dispone de un dispositivo digital como una computadora, tableta o celular realizar la practica en casa.</p>	<p>Sugerencias de adecuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pueden adaptarse a través de etiquetas plásticas el teclado para el manejo de Lengua de Señas Mexicana o bien del sistema Braille. ➤ Una variación de esta actividad mediante el uso de números

Uso de tecnologías digitales mediante el uso de software convencional de una computadora; procesadores de texto, aplicaciones gráficas, hojas de cálculo...

Dentro del ámbito escolar, en muchas ocasiones se piensa que el trabajo con medios digitales se basa en el uso de programas y aplicaciones a través de los medios más innovadores, aunque esto sería el aspecto más deseable lo cierto es que los medios que se poseen pueden ser aprovechados como un recurso motivador para favorecer el logro de aprendizajes, motivar y un medio para acercar a nuestros alumnos a un contexto en donde los medios digitales están cada vez más presentes y se vuelve necesario desarrollar habilidades para su manejo.

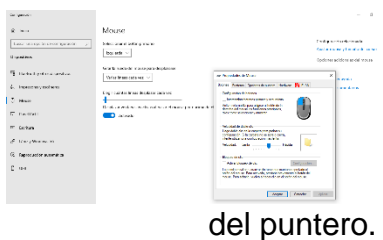
En su mayoría las computadoras, laptop y tabletas contienen software que permiten escritura mediante un teclado físico o digital, creación y modificación de representaciones gráficas, observar producciones en video y audio, incluso algunas aplicaciones de juegos que no requieren de mayor esfuerzo en su instalación y que pueden brindar la posibilidad de realizar diferentes tareas desde una perspectiva que sale de lo convencional en la vida escolar.

Como primer aspecto este apartado, define algunas de los aspectos que deben preverse, además de los organizativos abordados en el apartado anterior, en mi experiencia docente el no preparar los recursos a emplear, aun cuando parezca que están disponibles fácilmente; evita que se prevean contratiempos que implican un uso ineficiente del tiempo, pérdida de la atención de los alumnos, conductas disruptivas y/ o falta de interés por el uso de medios digitales por parte de los alumnos y el docente.

Todas aquellas actividades que el docente pueda preparar para favorecer la fluidez de las actividades favorecerán el desarrollo y el manejo de las actividades que se plantean.

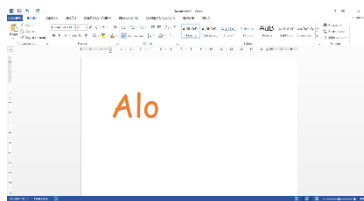
Posteriormente se proponen ejemplos de actividades que pueden ser adecuadas a las temáticas o necesidades de los alumnos indicando algunas adecuaciones que pueden considerarse previamente, durante y posterior a la realización de las actividades, las cuales se ponen a disposición de cada docente.

Recomendaciones al docente previas al manejo de la computadora



➤ Configurar la velocidad del mouse en lenta y en un tamaño más grande.

➤ Recuerde que si se requiere puede ajustar el color del puntero.



➤ Ajustar el tamaño de la letra o las figuras de manera previa en los editores de texto.



➤ Crear carpetas e impresiones de pantalla que permitan tener una evidencia clara de su trabajo. Guardándolo con la fecha o nombre de la actividad.

Academia Usero Videos educativos, Organizar archivos en carpetas windows8 recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=eK6ZjX8UUA>

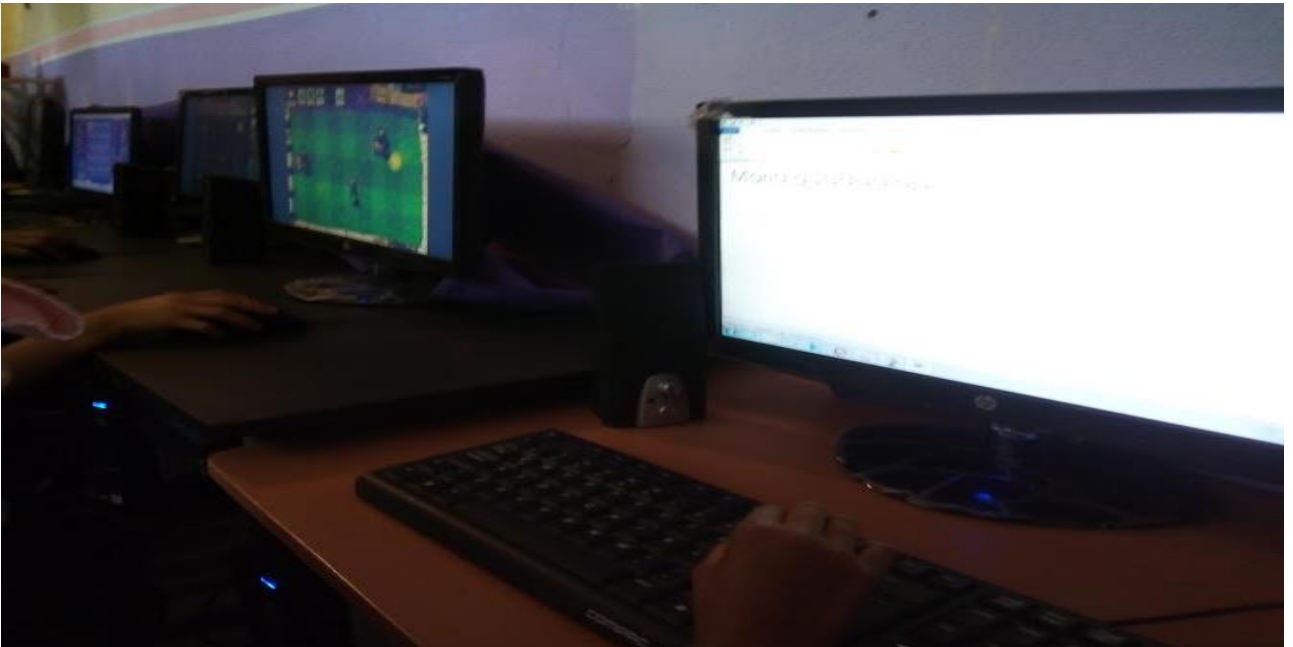
Organización del uso de los medios tecnológicos en un aula de medios

Organizar secuencias de actividades variando el nivel de dificultad acorde con las necesidades y propósitos planteados

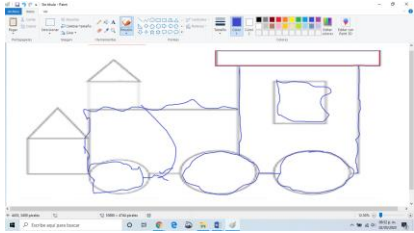

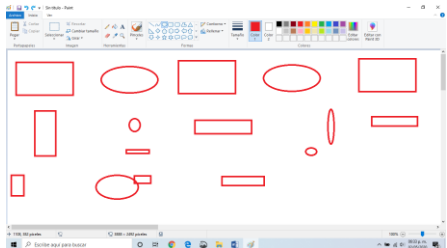
Educación especial se caracteriza por la individualidad en las características, necesidades, habilidades e intereses, por lo que conformar grupos homogéneos resulta muy poco probable por lo que una forma de organización es preparar con anticipación diferentes actividades que se puedan ir rotando entre los alumnos.

- Marcar figuras en un procesador gráfico
- Juego interactivo
- Observar un video

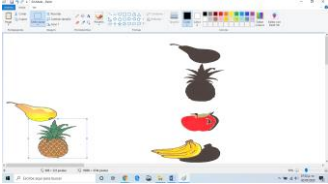
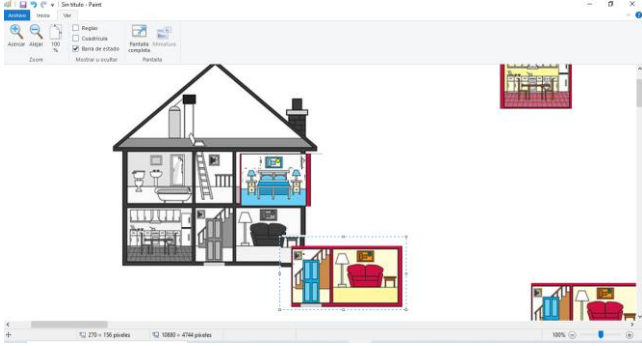
Rotando entre computadoras cada 10 a 15 min. considerando los periodos de interacción con sus compañeros




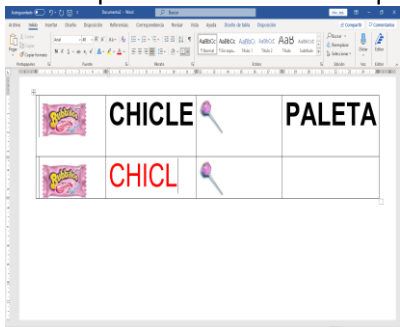

Ficha 7 Represento figuras y secuencias

<p>Organización:</p> <p>Individual o por turnos</p>	<p>Con los alumnos</p> <p>Remarcar figuras siguiendo la línea que se indica, dependiendo del nivel de complejidad se puede intentar con mayor o menor elementos.</p>	<p>Preguntas para reflexionar:</p> <p>¿qué figura se muestra? ¿Qué movimientos tienes que hacer para marcarlas? ¿Cuál es la secuencia a seguir?</p>
<p>Objetivo:</p> <p>Observar las barreras, necesidades y adecuaciones a realizar, para establecer la forma de trabajo con los alumnos.</p> <p>Aspecto:</p> <p>Reconocer el espacio y el funcionamiento.</p>	<p>Seguir una secuencia de de figuras marcando diferentes elementos considerando actividades que implican.</p> 	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Material Impreso ➤ Colores ➤ marcadores 		<p>Transversalidad:</p> <p>Pensamiento lógico - matemático: reconocimiento de figuras y secuencias.</p>
	<p>Marcar figuras diferentes lo cual implica presionar y desplazar.</p> 	<p>Adecuaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colocar el puntero en un modo mayor y de reacción lenta ➤ Escribir su nombre en un editor de texto. ➤ Realizar dibujos en Paint.

Ficha 8 Asociar figuras con su forma

<p>Organización:</p> <p>Individual o por turnos.</p>	<p>Con los alumnos</p> <p>Colocar objetos respetando figura sombra (la sombra puede obtenerse de pe de cada uno considerando los objetos.</p>	<p>Preguntas para reflexionar:</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto de esta actividad?</p> <p>¿Todos pudieron usar la computadora?</p> <p>¿Qué podemos hacer para organizarnos mejor?</p> <p>¿qué nos costó más trabajo?</p>
<p>Objetivo:</p> <p>Observar las barreras, necesidades y adecuaciones a realizar, para establecer la forma de trabajo con los alumnos.</p> <p>Aspecto:</p> <p>Reconocer el espacio y el funcionamiento.</p>	 <p>Copiar o crear la representación de un paisaje o conjunto de figuras sobre una imagen colocando en donde corresponden a manera de rompecabezas.</p> <p>Organizar imágenes a travez de la selección de imágenes que corresponden a un contexto acorde con la tematica a trabajar.</p>	
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Material Impreso ➤ Colores ➤ marcadores 		<p>Transversalidad:</p> <p>Formación cívica y Ética, Formemos acuerdos de convivencia para llevar a cabo un trabajo colaborativo</p> <p>Sugerencias de adecuaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colocar el puntero en un modo mayor y de reacción lenta ➤ Escribir su nombre en un editor de texto. ➤ Realizar dibujos en Paint.

Ficha 9 Los productos de la tiendita

<p>Organización: Grupal</p>	<p>Observar las etiquetas de diferentes productos considerando sus características.</p>	<p>Preguntas para reflexionar: <i>¿ qué productos tenemos? ¿Cuál es tu alimento favorito? ¿Qué dice la etiqueta? ¿Cómo se llama tu producto?</i></p>
<p>Objetivo: Observar las barreras, necesidades y adecuaciones a realizar, para establecer la forma de trabajo con los alumnos.</p> <p>Aspecto: Reconocer el espacio y el funcionamiento.</p>	<p>Mostrar en la pantalla etiquetas de productos jugando Lotería de productos colocando un punto en Paint conforme se vayan mencionando</p>  <p>Copiar o escribir las letras del nombre de cada objeto copiándolas del recipiente o del elemento que se indica.</p> 	<p>Transversalidad: Español: reconocimiento de letreros, favorecer sus habilidades descriptivas. Matemáticas: Reconocimiento de formas y cantidades.</p>
<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Productos o etiquetas de estos. ➤ Software: procesador de texto, programa de procesamiento o grafico. 	<p>Representar uno de dichos productos coloreando con el mouse y copiando el nombre de dicho producto:</p> 	<p>Adecuaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pueden colocarse elementos en marca de agua, para que puedan rellenar las mediante el uso del cursor en Paint


Uso de los recursos disponibles en línea,

Videos, juegos didácticos...



Existen diferentes recursos que pueden resultar útiles en línea, los cuales pueden ser descargados de la red o bien por un medio de almacenamiento externo.

Los recursos disponibles en línea son muy diversos, tienen una enorme cantidad de posibilidades en un mundo globalizado, donde los recursos desplegables mediante la conexión a internet permiten interactuar con personas de otros lugares, disponer de videos sobre cualquier tema en diferentes idiomas y versiones, presentaciones interactivas y programas lúdicos y educativos que permiten simular diferentes situaciones, de las cuales pueden elegirse según se considere conveniente.


Descargar los videos programas a emplear en la memoria de cada dispositivo, asegurándose de su funcionamiento, ya que en ocasiones puede tener dificultades de conexión y pueden presentarse problemas en la dinámica de trabajo cuando tardan.

Ficha 10 Juegos interactivos (de simulación)		
<p>Organización: Individual /por turnos</p>	<p>Con los alumnos</p> <p>Comentar sobre sus juegos y programas, caricaturas o series favoritas o bien sobre la temática a trabajar.</p> <p>Indicar la actividad a realizar como un cuento o una misión.</p> <p>Iniciar con juegos interactivos que únicamente requieren dar “un clic” a una imagen determinada.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Concepto: <i>Se le llama de Software simulación a aquellos juegos donde la persona asume un determinado rol para interactuar en situaciones parecidas a la vida real. Como dar de comer a un animal, elaborar un pastel, etc.</i></p>
<p>Objetivo: Favorecer el reconocimiento de procesos o secuencias de acción en un ambiente simulado</p>		<p>Preguntas para reflexionar:</p> <p><i>¿de que se trata el juego? ¿Qué tienes que hacer para lograr tu objetivo?</i></p>
<p>Aspecto: Considerar elementos que permiten acciones de simulación en actividades</p>		<p>Transversalidad: Español: descripción de elementos o secuencias de actividades Instructivos de juegos.</p>
<p>Referencias: Tipos de software programa de computación “Universitat oberta de catalunya” (UOC) disponible en: Juegos digitales y aprendizaje: fronteras y limitaciones.</p> <p>Begoña Gros https://tecnoeducativas.files.wordpress.com/2011/03/gros-juegos-digitales-y-aprendizaje-fronteras-y-limitaciones.pdf</p>		<p>Adecuaciones:</p> <p>Retomar aplicaciones que se adecuen a un contenido o secuencia didáctica. Pedir que el alumno señale los elementos presentes en la pantalla.</p> <p>Organizar por parejas alternando los turnos a fin de resolver situaciones que puedan presentarse durante el juego.</p>

Ficha 11 Memoramas

<p>Organización: Por pares/individual mente</p>	<p>Pedir a los alumnos que por turnos cerrando los ojos o indiquen donde se encuentran las cosas o bien con objetos de la temática considerar pedir que encuentren dos objetos que sean similares en representación</p>	<p>Preguntas: ¿Qué dibujos están presentes? ¿qué figuras se parecen? ¿Cómo podemos recordarla mas fácilmente? ¿de que modo nos organizamos para apoyarnos</p>
<p>Objetivo: Favorecer el desarrollo de habilidades de pensamiento como la memoria y percepción. Aspecto: Emplea el cursor considerando la organización de los elementos en la pantalla.</p>	<p>Presentar imágenes de objetos similares solicitando que identifiquen si son iguales describiendo o señalando las similitudes de estos o sus diferencias.</p>	
<p>Material disponible: http://www.memo-juegos.com/ imagen recuperada de-: https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/memoria-ninos</p>	 	<p>Adecuaciones:</p> <p>Recuerde en el menú de opciones la mayor parte de estos juegos, disponibles en línea, como programas de instalación en cd o descargables, estos consisten en encontrar pares al dar "clic" en uno o dos pares, volteándose automáticamente e cuando el resultado es erróneo.</p>

Ficha 12 Adivina los sonidos

<p>Organización: En plenaria o por equipos</p>	<p>Mediante un video en línea pueden considerar los sonidos de diferentes objetos considerando objetos variados o bien los que atañen a una determinada temática.</p>	<p>Preguntas generadoras: ¿Qué sonidos producen los objetos a nuestro alrededor? ¿Qué forma tienen? ¿Qué personas has visto que usan estos aparatos? ¿Qué hacen con ellos?</p>
<p>Objetivo: Qué los alumnos identifiquen sonidos del medio que les rodea. Aspecto: atención a sonidos y formas:</p>	<p>Realizar sonidos que resultan comunes en su vida cotidiana Mostrar el video pausándolo en las sombras de cada objeto Preguntar en cada caso a que objeto se refiere cada sonido o figura. Pedir que los alumnos participen por turnos para pausar el video con el mouse o con la tecla de espaciado del teclado. Inventar un cuento de manera grupal usando cada sonido.</p>	<p>Adecuaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Tapar o apagar el monitor para concentrarse en el sonido ▶ Observar secuencias de colores
<p>Material disponible en línea: https://www.youtube.com/watch?v=hnyywsUbWQE</p>	<p><i>Ejemplo:</i> Una pequeña niña hacía su tarea cuando de repente escucho un sonido... era el teléfono, su abuela le llamó para avisarle que vendría de visita, así que la niña se sentó junto a la entrada de su casa hasta escuchar los toquidos de la... puerta para...</p> <p>Disponibles en línea como YouTube</p> 	

Ficha 13 Aprendamos de historia

<p>Organización: En plenaria o por equipos</p>	<p>Mostrar 2 ilustraciones de personas con vestimenta de época antigua y actual, comentando las indicaciones.</p>	<p>Preguntas generadoras: <i>¿Cómo vestía la gente de antes y la de ahora?</i> <i>¿Cómo se ve la vestimenta de la época?</i> <i>¿Por qué crees que son modernas?</i> <i>¿Por qué son antiguas?</i></p>
<p>Objetivo: Que los alumnos identifiquen los elementos de una determinada cultura. Aspecto: Facilitar el reconocimiento de elementos antiguos y de la época actual.</p>	<p>Pedirle a los alumnos que observen un video sobre la época a considerar.</p> <div data-bbox="566 476 1042 892" data-label="Image"> </div>	
<p>Escenas del México Antiguo Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=L5QtlsqxfHA Presentación disponible en: https://pt.slideshare.net/XimenaTerrazas/evolucion-de-los-aparatos</p>	<p>En plenaria mostrar diapositivas donde los alumnos señalen y argumenten: Cuáles son objetos antiguos y cuáles los modernos.</p> <p><i>Ejemplo:</i></p> <div data-bbox="464 1100 1141 1612" data-label="Image"> </div>	<p>Adecuaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pegar una serie de imágenes en Paint y pedirle que las marquen con el cursor, distinguiendo entre objetos modernos ➤ Pausar el video cada determinado tiempo para que los alumnos señalen los objetos o características.

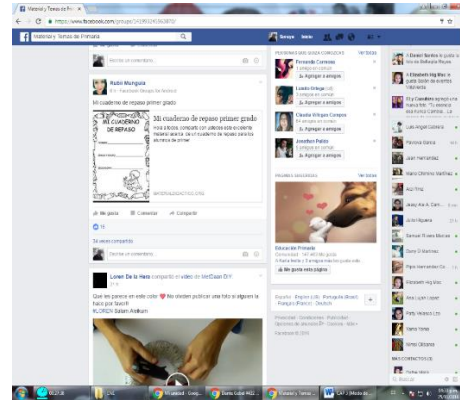
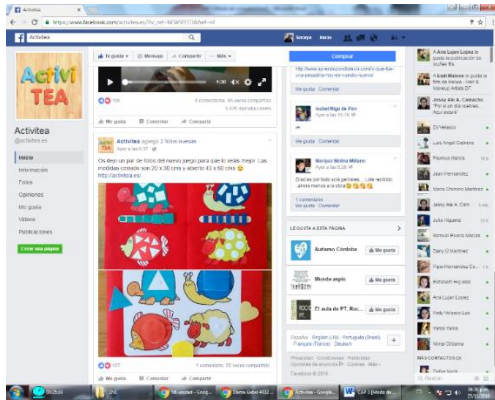
Recursos para los Docentes

Las TIC son viables dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de diferentes medios, y desde dos ámbitos; el trabajo docente al planear las actividades y encontrar los recursos, así como una forma de documentarse en cuanto a diferentes formas, y en el desarrollo de las actividades como una forma de ejercitar y obtener nuevos conocimientos a partir de distintas aplicaciones y de la información que se proporciona.

La información que se comparte en las redes sociales, portales y páginas de escuelas así como de asociaciones, permite reconocer información así como descargar diferentes recursos que para usarse en el aula, como por ejemplo: Facebook, Activitea u Orientación, a continuación se describen algunos de los usos que en mi desempeño como docente son útiles.

En Facebook existen diferentes redes de maestros que permiten la descarga de materiales de apoyo para observar diversos temas, los cuales pueden ser vistos como la tentación de trasladar las ideas o información sin cambios a la práctica pedagógica, pero según el compromiso docente pueden ser una fuente enriquecedora para cubrir las diferentes áreas de enseñanza y aprendizaje.

Al recordar dos de los doce principios que sustentan la planeación docente: Planificar para potenciar el aprendizaje y usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje, podemos ver este elemento como un instrumento en que el mismo docente pone en práctica sus competencias para el uso de los recursos como ACTIVITEA o diferentes redes de maestros que proporcionan documentos y actividades para favorecer los contenidos; es parte del trabajo docente analizar la información que se presenta y considerar su aplicación pertinente a las necesidades y contenidos de los alumnos.



Existen otros portales educativos como “Orientación Andujar” que se mantiene como un portal educativo que permite explorar a través de categorías, los recursos pertinentes para diferentes contenidos de planeación, materiales de apoyo para la atención de diferentes habilidades, pero también con información que favorece el aprendizaje continuo del docente.



Del mismo modo hay otros portales proporcionados por la SEP en los cuales se accede a diferentes recursos educativos que pueden ser aplicados después en la práctica educativa y generar que los alumnos desarrollen habilidades para manejar la información y usar diferentes TIC.

Evaluación

La evaluación se realiza sobre tres aspectos, el manejo de los medios lo cual corresponde no solo a las habilidades de manipulación de los medios sino también a un uso funcional de estos, en relación con su contexto, aprendizajes esperados y necesidades; los conocimientos, habilidades y aprendizajes adquiridos. Por último, se recomienda una evaluación sistemática que permita al docente valorar la pertinencia en relación a la aplicación y organización del trabajo a fin de plantear la manera en que pueden adecuarse y elegirse las actividades.

Las que corresponden a los alumnos permiten considerar las necesidades que se observan, sus intereses y los aprendizajes esperados.

Estos rasgos deben ser considerados por el docente a cargo considerando las metas de aprendizaje establecidas de modo grupal y/o individual.

Las habilidades que los alumnos muestran en el manejo de los dispositivos tecnológicos

- Requieren indicaciones constantes para el manejo de los medios tecnológicos

- Cierran constantemente los programas o hacen un uso inadecuado de los dispositivos.
- El logro de los aprendizajes planteados en relación al contenido, proyecto o secuencia didáctica.
- Las

La eficiencia de las actividades planteadas.

- ¿Qué tan eficiente es la forma de organizar el trabajo empleando los medios digitales?
- ¿Qué avances en la autonomía del manejo de los dispositivos observamos?
- ¿Las actividades son inclusivas para la participación de todos los alumnos?
- ¿Las actividades están relacionadas con los aprendizajes, intereses y necesidades de los alumnos?
- Es posible preparar el espacio o medios digitales a usar previamente para realizar un uso eficiente el tiempo y programas.

Conclusiones

El trabajo docente de educación especial es una labor que requiere de la participación de todos los elementos que intervienen en los procesos de enseñanza aprendizaje desde el aspecto humano (padres de familia, docentes y alumnos), así como los espacios de infraestructura, didáctica y recursos (espacio, materiales y métodos o estrategias). La incorporación de las TIC en el ámbito educativo como parte de la enseñanza-aprendizaje, requiere la consideración de los elementos mencionados.

Desde el punto de vista del quehacer docente, la incorporación de las TIC está comprometida al interés del docente y el desarrollo de competencias docentes para el uso de Tecnologías de la Información, por hacerla no sólo como un fin, sino la oportunidad de favorecer el desarrollo de competencias en los estudiantes para su uso, al mismo tiempo que facilita su uso para aprender y comunicar.

La participación y compromiso de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de los alumnos con discapacidad surge a partir de las directrices que enmarca el sistema educativo vigente, por lo cual el uso de las TIC a favor de dicho proceso es posible a partir de tareas específicas como la búsqueda y análisis de información a partir del uso de los medios a su alcance.

La educación para la tecnología es complementaria al desarrollo de las competencias para el uso de las herramientas y recursos digitales para apoyar la comprensión de conocimientos y conceptos.

El empleo de las TIC en el ámbito educativo no implica el uso de una gran cantidad recursos económicos o de tecnología de punta, sino del empleo de los recursos tecnológicos al alcance (que ya están presentes) en la sociedad cada vez en forma más amplia a fin de favorecer un aprendizaje en relación con el contexto y las implicaciones sociales, sin olvidar que el sistema educativo de una sociedad debe ofrecer las mejores herramientas para desenvolverse efectivamente en la sociedad.

Referencias

Rosario Peña Pérez. (200). Uso de Las TIC en la vida diaria. España: ALTARIA.

Caballero, P. ET. AL. (2007). Políticas y Prácticas pedagógicas: Las competencias TIC en la educación. Bogotá: UPN