

ACTIVIDADES LÚDICAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS COGNITIVOS



Autor: MGs. Raúl Ruperto Pancherz Hernández

El proceso de aprendizaje para niños y niñas es diferente en ellos. Una de nuestras responsabilidades de los docentes es detectar posibles necesidades educativas para personas con diferentes tipos de discapacidad por la cual se debe asegurar que sus alumnos se sienten integrados en su aula.

El alumno con Necesidades Educativas Especiales necesita medidas pedagógicas temporales o permanentes, de acuerdo a cada alumno. En este módulo se propone algunas herramientas de materiales Lúdicas digitales para que realicen sus actividades cotidianas.

(Vygostsky, 1999) ratifica que el juego en la niñez existe una estrecha relación entre el juego y el aprendizaje. Se refiere que el juego se relaciona con el niño atribuyendo a su imaginación, que depende de las necesidades, experiencias, sentimientos e intereses. En el ser humano, hay dos tipos de conducta humana: la actividad reproductiva en estrecha relación con la memoria, y la estrecha relación con la imaginación.

Wikinclusión es una base de conocimiento que ofrece software, vídeos y material imprimible para facilitar la comunicación y el conocimiento a todas las personas, tengan o no discapacidad, dificultades de aprendizaje o diversidad funcional. (Creática Fundación FREE Iberoamericana para la Cooperación, 2022)

El software que se presenta en esta wiki es gratuito o sus fabricantes ofrecen una demo que permite evaluar sus prestaciones.

Dentro de página tenemos:

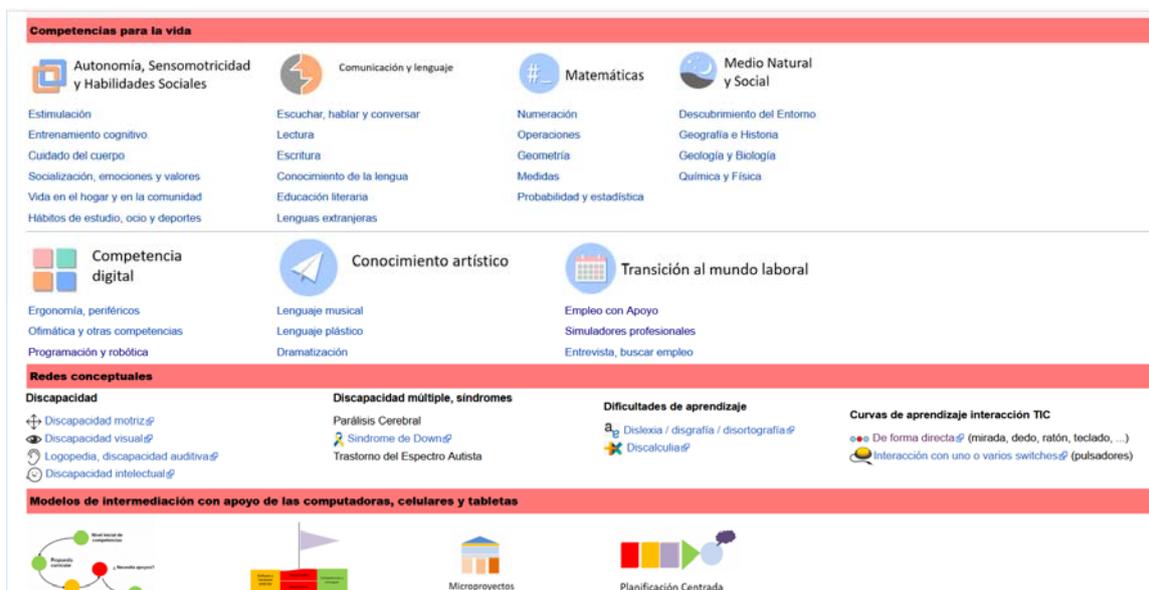
- Autonomía, Sensomotricidad y Habilidades Sociales.
- Comunicación Lingüística
- Matemáticas.
- Medio Natural y Social
- Competencias digitales
- Conocimientos Artísticos.

- Transmisión al mundo Laboral
- Etc

El proyecto Preparación de las familias de estudiantes con NEE asociadas a la discapacidad sobre la modalidad virtual y los sistemas de apoyo que faciliten la educación inclusiva, fue aprobado por la Coordinación Zonal 5 del Ministerio de Educación, mediante oficio Nro. MINEDUC-CZ5-DZEEI-2020-00002-OF, con fecha 2 de julio de 2020, en el cual se ejecutaron diversas actividades de acuerdo al área específica de cada investigador.

En el Área tecnológica, se realizaron talleres con las madres acompañadas de sus hijos sus temas se detallan a continuación:

- Autonomía Sensorial.
- Comunicación Aumentativa
- Actividades Lúdicas Digitales.
- Adaptaciones Digitales para la recreación de los estudiantes



https://wikinclusion.org/index.php/P%C3%A1gina_principal

Para este taller se propició un ambiente en las madres para que puedan manejar WININCLUSIÓN donde pueden encontrar todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas como:

- Estimulación Visual

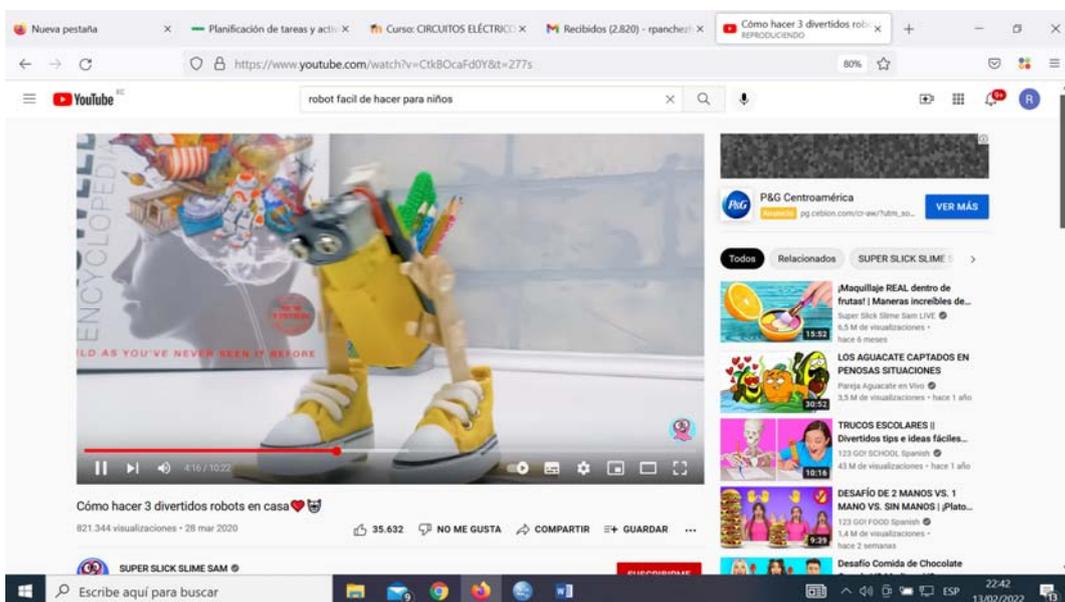


- Participa en juegos sensoriomotores



https://wikinclusion.org/index.php/2_FOTOS_1_PALABRA

- Crear un Robot con las madres, para que puedan jugar con sus niños



<https://www.youtube.com/watch?v=CtkBOcaFd0Y&t=354s>

Bibliografía

Creática Fundación FREE Iberoamericana para la Cooperación. (21 de 02 de 2022). *Wikinclusion*.
Obtenido de https://wikinclusion.org/index.php/P%C3%A1gina_principal

Vygostsky, L. (1999). En Vygostsky, *Imaginación y creación en la edad infantil*. . La Habana:
Editorial Pueblo y Educación.