



PARAGUAY  
**educa**

Manual de estimulación de capacidades a través  
de las actividades del Entorno Sugar

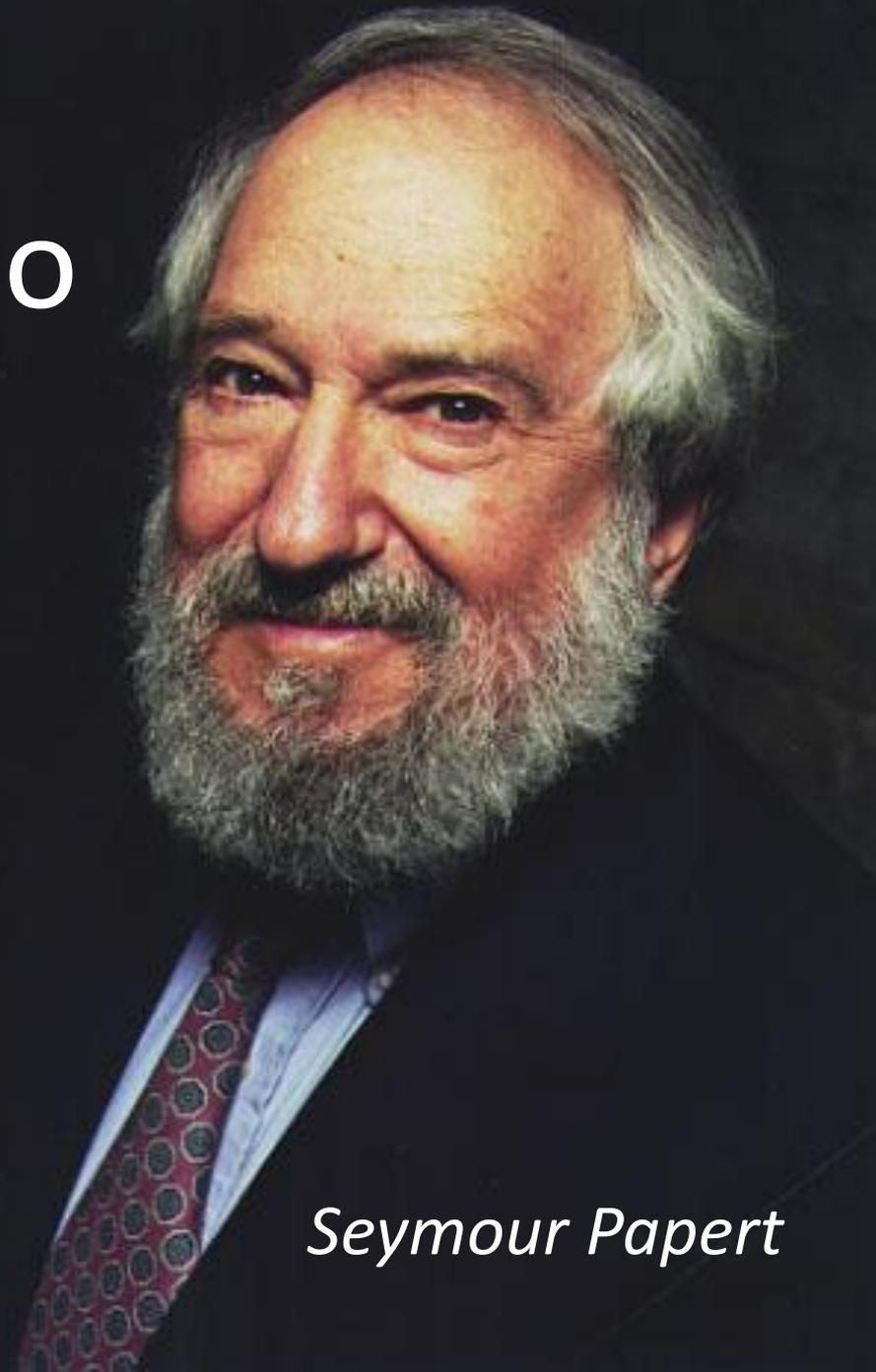
Educación Inclusiva

# Construccionismo

## **PROTESIS INFORMATICAS**

Estas suplen o amplifican funciones sensoriales, motoras o mentales ausentes o deterioradas.

Estas prótesis no son sólo las computadoras sino también los programas que en ellas se utilizan.



*Seymour Papert*

# XO y SUGAR como prótesis Informáticas



Software - prótesis intelectuales



Hardware - prótesis físicas

## Discapacidad

Baja audición  
Rasgos autistas

## Prótesis

Parlantes  
Nueva Actividad



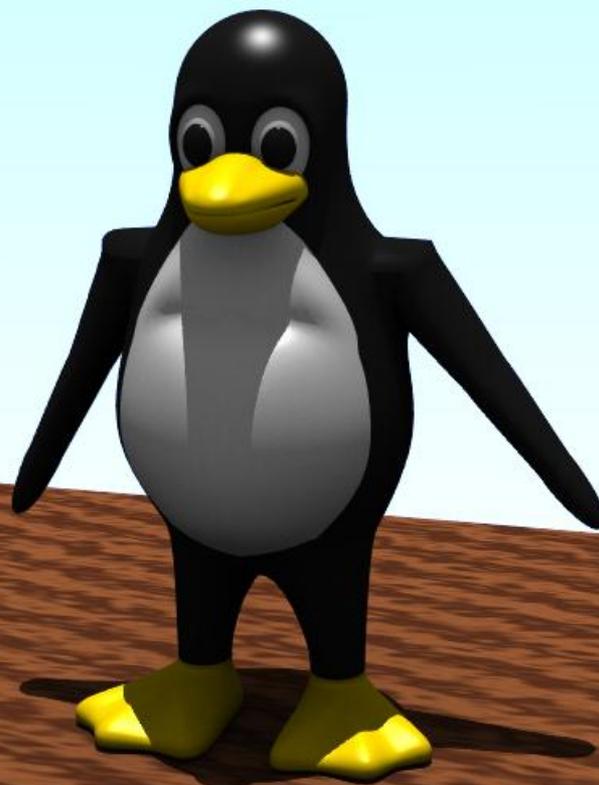


Play

-20.0



peak: -32.60177





## Discapacidad

Física y comunicativa

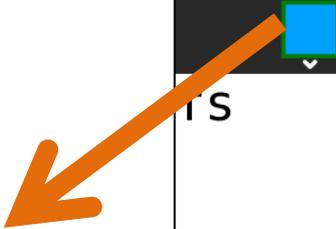
## Prótesis

- Teclado
- Actividades nuevas

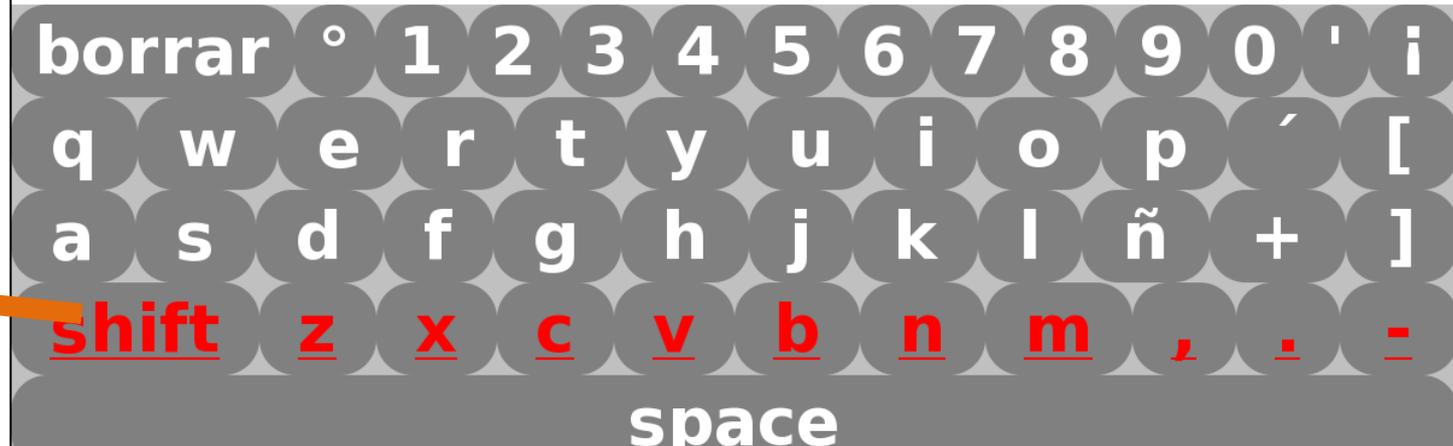
Regulador de la velocidad  
del barrido



Regulador  
del tamaño  
de letras



Barrido



**Discapacidad**

**Prótesis**

Comunicativa, del  
lenguaje oral

Actividad Nueva



**asustado**

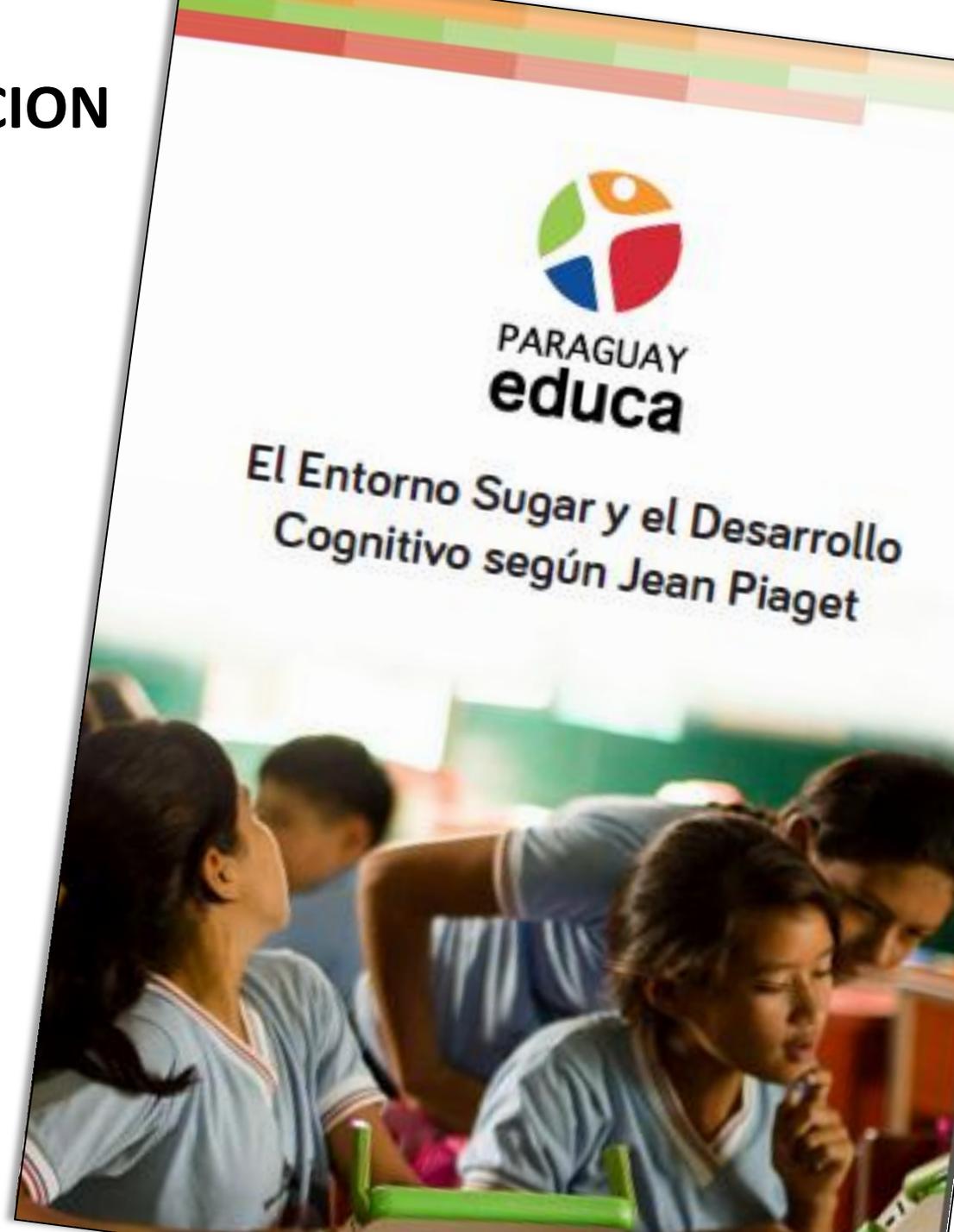


**llanto**

# MANUAL DE ESTIMULACION PARA NIÑOS CON DISCAPACIDAD

Es una herramienta de ayuda al desarrollo evolutivo del niño/a con discapacidad desde la teoría constructivista de Jean Piaget y el construccionismo de Seymour Papert.

PROTESIS  
MENTALES



# Etapas Evolutivas

Jean Piaget

-Etapa operaciones abstractas

-Etapa operaciones concretas

-Etapa preoperacional

-Etapa sensoriomotora

Prótesis  
informáticas



# Etapa Preoperacional y la Estimulación a través del Entorno Sugar

Capacidad	Concepto	Actividades del E.S sugeridas	Icono
<b>Desarrollo del lenguaje</b>	Capacidad para pensar y comunicarse por medio de palabras que representan objetos y acontecimientos	Talkingtux Hablar con Sara Actividad soy capaz de leer	
<b>Razonamiento Transductivo</b>	Cuando el niño razona de un preconcepto a otro preconcepto. Van de lo particular a lo particular. Es el primer razonamiento no lógico	Pintar Yupana Tux Paint	
<b>Simbolización</b>	Utiliza objetos para simbolizar otros	Yupana Memorizar <i>Gcompris (Actividades de descubrimiento, Actividades de color, Colores avanzados)</i>	
<b>Animismo</b>	Atribuir a los objetos inanimados cualidades de los seres vivos	Talking Tux	
<b>Comprensión de causa y efecto</b>	Los niños se dan cuenta que los eventos tienen causas	Triples Star Catcher Actividad Kudu Anakula <i>Gcompris (Descubre el equipo,</i>	

# Etapa de operaciones concretas y la Estimulación a través del Entorno Sugar

Capacidad	Concepto	Actividades del E.S sugeridas	Icono
Seriación	Ordenamiento en secuencia	Gcompris ( <i>El juego de los quince</i> )	  
		Gcompris ( <i>Actividades de lectura, Ejercicio de lectura horizontal</i> )	  
		Gcompris ( <i>Actividades de lectura, Práctica de lectura vertical</i> )	  
		Gcompris ( <i>Actividades de lectura, Ejercicio de lectura</i> )	  
		Gcompris ( <i>Actividades de lectura, Ahorcado</i> )	  
		Gcompris ( <i>Actividades de descubrimiento, Actividades varias, Chronos</i> )	    
		Gcompris ( <i>Descubre el equipo, Tableros, Palabras que caen</i> )	   
		Domino	 
		Visual match	 
Falabracman			
		Gcompris ( <i>Puzzle, Torre de hanoi</i> )	  
		Gcompris ( <i>Actividades de descubrimiento, Actividades varias, Coloque los paises</i> )	    
		Gcompris ( <i>Actividades de lectura, Nombre de</i> )	  

# **PASOS PARA UTILIZAR EL MANUAL:**

- 1. Identificar** el periodo de desarrollo cognitivo del alumno con discapacidad
- 2. Estimular** el aprendizaje a través de las actividades del Entorno Sugar.
- 3. Evaluar** periódicamente el progreso del niño.

# 1. Identificar el periodo de desarrollo cognitivo del niño.

1  
observación

2  
Instrumentos de la  
Dirección General  
de Educación  
Inclusiva

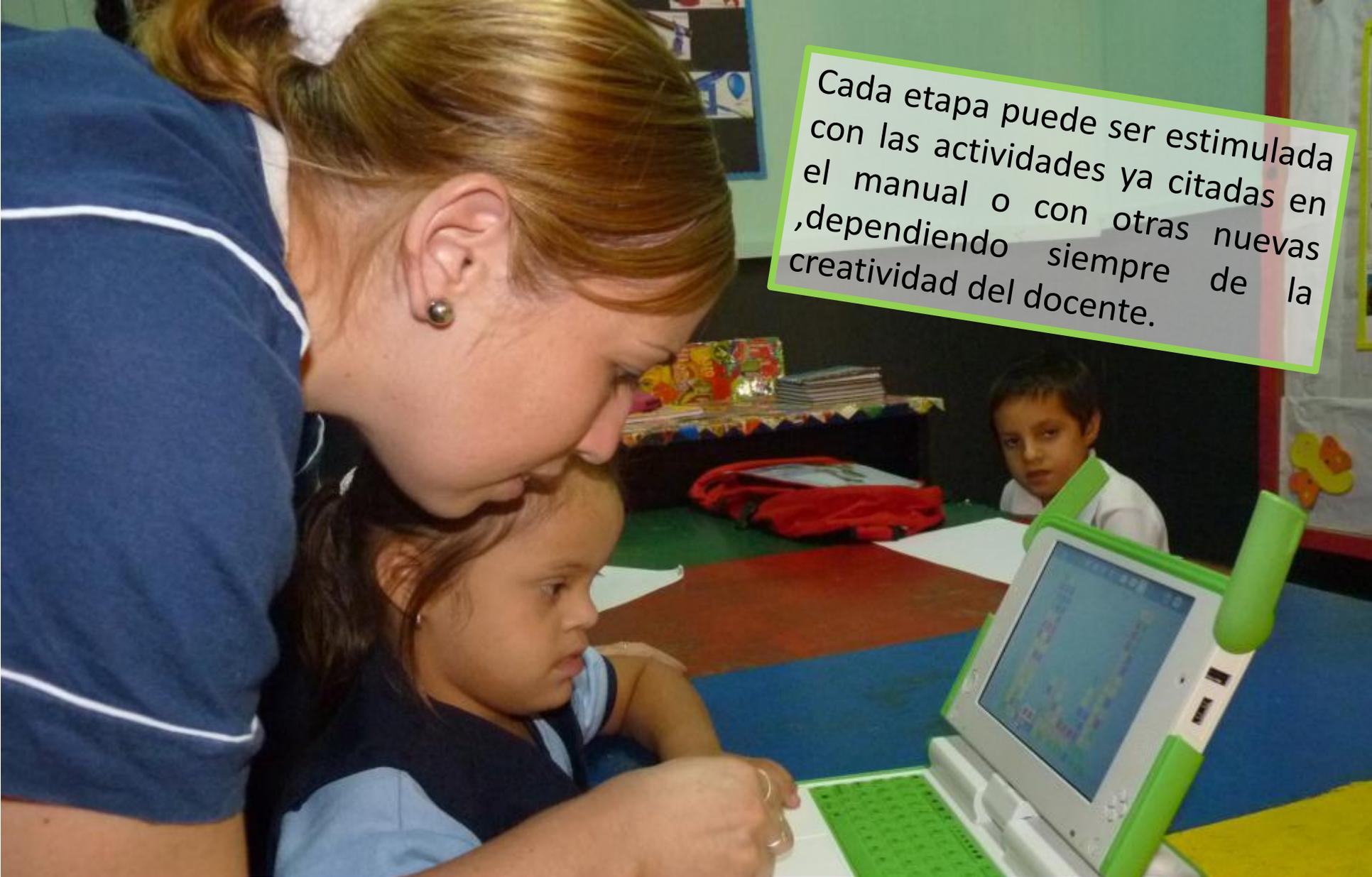
3  
Evaluaciones  
psicológicas





## **2. Estimular el aprendizaje a través de las actividades del Entorno Sugar.**

Las actividades del E.S clasificadas por periodos en el manual, son ejemplos y cumplen el rol de mostrar al docente como utilizar las actividades para el desarrollo de niños con discapacidad.

A photograph showing a teacher with blonde hair tied back, wearing a blue shirt, leaning over a young child with dark hair, also in a blue shirt. They are both looking at a green educational tablet computer on a desk. The tablet has a screen displaying colorful icons and a green keyboard. In the background, another child is visible at a desk, and the classroom environment includes colorful decorations and educational materials.

Cada etapa puede ser estimulada con las actividades ya citadas en el manual o con otras nuevas, dependiendo siempre de la creatividad del docente.

**El manual no es una RECETA,**



### 3. Evaluar periódicamente el progreso del niño.

Cerciorase de que las  
actividades  
verdaderamente estén  
estimulando el aprendizaje  
y que fueron escogidas  
adecuadamente





**Si no aprenden de la manera en que les enseñamos, enseñémosles de la manera en que ellos aprenden.**



**GRACIAS**