



INTRODUCCIÓN

Este proyecto tiene como destinatarios no sólo a niñas/niños con necesidades educativas especiales (n.e.e), es decir, alumnos con dificultades de aprendizaje cualquiera sea su causa u origen y con déficits psíquicos, motores y sensoriales. Nuestro objetivo es ir un paso más allá. Nos gustaría que estos objetos digitales fueran utilizados además, por cualquier niño, independientemente de cuáles sean sus características.

Los intereses de los niños con n.e.e obedecen, igual que en los demás niños, al momento de desarrollo que marca su edad cronológica.

Lo fundamental es responder a las necesidades educativas de todos los niños/as que transitan una escolarización correspondiente al 1er. Ciclo de Educación Primaria. para favorecer la adquisición de estrategias de aprendizaje y contemplarlos desde una visión integradora, teniendo en cuenta que antes o después pueden precisar unas determinadas ayudas pedagógicas para el logro de los fines educativos.

Así pues, lo que va a determinar al niño o niña que presenta n.e.e no son sus limitaciones, sino las potencialidades que pueden desarrollar al máximo, según sus posibilidades con la provisión de determinadas ayudas o servicios educativos poco comunes, entre los cuales se enmarcará a estos objetos digitales.

Cada secuencia propone una verdadera integración didáctica de los contenidos de las distintas áreas y está pensada de acuerdo con los procesos de enseñanza y de aprendizaje que se da en la clase.

La educación en valores atraviesa las diferentes situaciones que viven los personajes que se presentan favoreciendo la reflexión ética y la participación solidaria de niños y niñas.

Las actividades que se proponen son útiles para aprender contenidos/conocimientos nuevos de tipo conceptual, procedimental y actitudinal, para integrar lo aprendido y para repasar, disfrutar y divertirse.

METODOLOGÍA

En este documento se pretende aportar unos criterios de la metodología interactiva que se propone utilizar y para qué sirve.

Lo interesante será seguir el propio ritmo de aprendizaje de cada alumno; su estilo, motivaciones, intereses y experiencias previas son aspectos a tener en cuenta para todos los alumnos pero muy especialmente para los que tienen n.e.e.

En concreto, cada objeto digital intenta trabajar procesos, estrategias y habilidades con los que se pueden resolver situaciones problemáticas que se le plantean al niño/a.

- Sabemos que aprendiendo procedimientos podrán aplicarse posteriormente a diferentes situaciones con los que se dispondrá de mejores expectativas en el logro de mejores resultados.
- Por ello se han de potenciar todos o algunos de los canales sensoriales funcionales. La información ha de llegar a los alumnos por distintas vías, resaltando los aspectos más relevantes de la misma, combinando formas diversas que resulten atractivas y agradables a los intereses de los alumnos.
- Se procura a través de secuencias didácticas el dominio, la consolidación y/o afianzamiento de diferentes objetos de aprendizaje.
- Se reduce la complejidad para no eliminar información de la tarea, sino presentarla ya organizada en sucesivos pasos que la componen.
- De igual manera, se introducen actividades alternativas y/o complementarias de las que puede realizar en la escuela.
- La metodología propuesta permite respetar los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, potenciar la autonomía del alumno, facilitando que aprenda a aprender, según las capacidades, motivaciones e intereses de cada niño/a.
- A su vez las propuestas activan las experiencias previas que cada alumno puede tener para relacionarlas con nuevos aprendizajes que les proponemos a través de este objeto digital.