



Noviembre 3-5 | 2022 | Universidad Tecnológica Nacional. Buenos Aires

Congreso Iberoamericano de Inclusión Educativa con Tecnologías
Emergentes

P107

LUDOMINGA: una plataforma psicoeducativa para mejorar las habilidades cognitivas y adaptativas para personas con discapacidad intelectual.

Marco Oswaldo Santórum Gaibor marco.santorum@epn.edu.ec Escuela Politécnica Nacional Quito- Ecuador. <https://orcid.org/0000-0001-7251-923X> msantorum@gmail.com

Verónica Gabriela Maldonado Garcés. vmaldonado796@puce.edu.ec. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Quito- Ecuador. <https://orcid.org/0000-0002-4853-2239> veronicamaldonadogarcés@gmail.com

Mayra del Cisne Carrión Toro. mayra.carrion@epn.edu.ec Escuela Politécnica Nacional. Quito- <https://orcid.org/0000-0001-5720-1960>

Las personas con discapacidad intelectual constituyen uno de los grupos que requiere atención prioritaria que viabilice su inclusión educativa, social y laboral, que mejore su calidad de vida mediante una equiparación de oportunidades tendentes a la igualdad, equidad y no discriminación.

Las fuertes desventajas para alcanzar satisfactorias condiciones de vida devienen de un medio que no responde a las significativas necesidades para desarrollar habilidades conceptuales, sociales y prácticas. Por otro lado, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son un elemento clave en el desarrollo de las personas con discapacidad intelectual. En este sentido, los juegos digitales constituyen excelentes dispositivos educativos, brindan a los jugadores motivación y un entorno envolvente donde aprenden de sus propios errores, gracias a los desafíos adecuados a su actual nivel de competencia y retroalimentación continua.

Nuestro trabajo investigativo llevado a cabo de forma colaborativa e interdisciplinaria se planteó como objetivo general: *El mejoramiento de las condiciones de vida de las personas con discapacidad intelectual, a través de una plataforma educativa basada en juegos serios como herramienta de apoyo al desarrollo de habilidades cognitivas y adaptativas.*

A la luz de este objetivo, el principal producto constituye el desarrollo de una plataforma educativa disponible en la web <https://juegos.ludominga.com/> con principios de accesibilidad y usabilidad lo que planteó desafíos que implicaron adaptaciones de los métodos iterativos, así como de las pruebas de usabilidad. La plataforma educativa consiste en una colección de 22 mini juegos alojados en la plataforma LudoMinga que complementa un plan integral. En el marco del Diseño Universal para el Aprendizaje –DUA, los juegos serios se presentan con opciones de lectura, audio y ampliación de imagen para multiplicar posibilidades de acceso a usuarios tomando en consideración la diversidad funcional, entre ellas, algún tipo de discapacidad.

Palabras clave: educación, discapacidad, juegos serios, DUA

BIBLIOGRAFÍA: CONADIS. (2021, agosto). Estadísticas de Discapacidad – Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades. <https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/estadisticas-de-discapacidad/>

XIV Congresos Iberoamericano de Inclusión Educativa con Tecnologías Emergentes - CIIEE
3-5 noviembre 2022 | Universidad Tecnológica Nacional. Buenos Aires

www.congresosciiee.org | secretaria@congresosciiee.org