



Title: Análisis de los efectos de la implementación de un software interactivo para la inclusión social de personas con discapacidad y su beneficio en niños del centro de atención múltiple (CAM)

Authors: VÁSQUEZ-GAMBOA, Saira Antonieta, GARCÍA-ORTEGA, Irene y RODRÍGUEZ-RAMÍREZ, Felipe

Editorial label ECORFAN: 607-8695
BCIERMMI Control Number: 2020-04
BCIERMMI Classification (2020): 211020-0004

Pages: 12
RNA: 03-2010-032610115700-14

ECORFAN-México, S.C.
143 – 50 Itzopan Street
La Florida, Ecatepec Municipality
Mexico State, 55120 Zipcode
Phone: +52 1 55 6159 2296
Skype: ecorfan-mexico.s.c.
E-mail: contacto@ecorfan.org
Facebook: ECORFAN-México S. C.
Twitter: @EcorfanC

www.ecorfan.org

Holdings		
Mexico	Colombia	Guatemala
Bolivia	Cameroon	Democratic
Spain	El Salvador	Republic
Ecuador	Taiwan	of Congo
Peru	Paraguay	Nicaragua

Introducción



FUNDAMENTACIÓN
TEÓRICA

En el ITTehuacán se desarrolló un software interactivo, para favorecer la inclusión social y la equidad educativa, basado en el modelo de habilidades adaptativas para personas con parálisis cerebral y otras discapacidades mediante el modelo APAC, para mejorar el rendimiento académico por medio de actividades tecno-lúdicas. Como resultado se propone la implementación y análisis de los efectos que causa en el alumno. Los resultados aportan de manera detallada la evaluación de los avances del alumno.

Objetivo



OBJETIVO
GENERAL

Analizar los efectos de implementar un software interactivo, para la inclusión social de personas con discapacidad, basado en el modelo de habilidades adaptativas para personas con parálisis cerebral y otras discapacidades mediante el modelo APAC y su beneficio en niños del Centro de Atención Múltiple Gabriela Brimmer de la ciudad de Tehuacán, Puebla.

Metodología



METODOLOGÍA
CUALITATIVA

Se encarga de recoger información basada en la observación y comportamientos naturales

Se interesa por captar la realidad social a través de los ojos de la gente que está siendo estudiada

Tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno

Los investigadores cualitativos participan en la investigación a través de la interacción con los sujetos que se estudian

Desarrollo (Cont.)



DESARROLLO

Aplicar entrevistas como instrumento para la recolección de información que permita realizar el análisis, así como encuestas.

Se participó como observador en diferentes clases, para conocer el desarrollo de habilidades.

Se diseñaron los módulos a desarrollar y se implementaron.

Desarrollo



DESARROLLO

Se realizaron revisiones con la docente participante en el proyecto,

Se realizaron pruebas con la docente y la participación de un grupo de alumnos.

Se realizaron las modificaciones, como resultado de las pruebas.

Resultados (Cont.)



RESULTADOS

El software interactivo contempla doce módulos que permiten que el alumno desarrolle habilidades adaptativas, se contemplan habilidades académicas funcionales, de comunicación, autocuidado, de vida en el hogar, autodirección, de uso de recursos de la comunidad, de ocio y tiempo libre, de trabajo, de salud y seguridad así como el módulo de evaluación, siendo este último un concentrado donde se evalúan las habilidades indicando tres tiempos de la evaluación a través de un semáforo.

Resultados (Cont.)



RESULTADOS



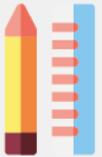
Ventana de inicio al software

Resultados (Cont.)



MÓDULOS DEL SOFTWARE

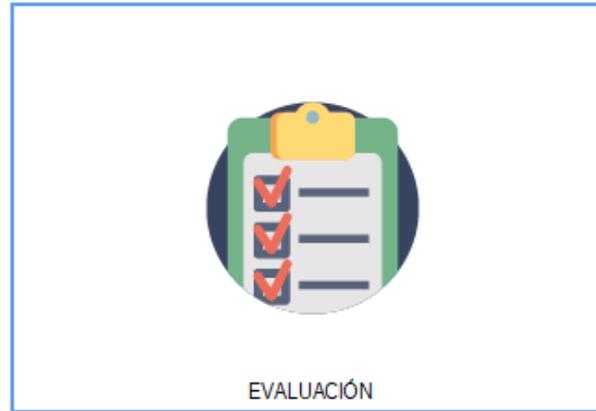
← CATEGORIAS ×

 SENSORPERCEPCIÓN	 NOCIONES TEMPOROESPACIALES	 DISCRIMINACIÓN DE FORMAS	 LATERALIDAD
 MEMORIA AUDITIVA	 PRENUMERICOS	 ESQUEMA CORPORAL	 ESCRITURA
 LECTURA	 CALCULO	 MEMORIA VISUAL	 EVALUACIÓN

Resultados



MÓDULOS DE
EVALUACIÓN



La integración del módulo EVALUACIÓN en el software interactivo es una ventaja, ya que emite los resultados de manera automática sin que el docente tenga que estar requisitando de manera manual el formato de respuestas, permitiendo llevar un seguimiento mas puntual del avance de los estudiantes.

Conclusiones (Cont.)



CONCLUSIONES

El software interactivo es una herramienta útil porque apoya al proceso de enseñanza-aprendizaje, en los alumnos y docentes produjo un efecto positivo, en los alumnos siendo este una novedad en la presentación de las actividades mostrando una mejor facilidad de conocer colores, formas, números y sonidos promoviendo su participación, permitiéndoles de manera significativa enriquecer sus conocimientos.

Conclusiones



CONSLUSIONES

La aplicación del software interactivo permite tener control, seguimiento, evaluación y control del proceso de aprendizaje del alumno, donde el docente del Centro de Atención Múltiple Gabriela Brimmer simplifica la aplicación de actividades, de evaluación y seguimiento.

Referencias

Alarcón, F. F., Alarcón, P. J., Mario, V. -g., & Rosas, C. P. (junio de 2017). Uso de software interactivo en el aprendizaje de la matemática básica. Obtenido de Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo: <http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/software-interactivo-matematica.html>

Alarcón, F. F., Baldeón, S. G., & Alarcón, F. G. (junio de 2017). Uso de software interactivo en el aprendizaje de la asignatura de estudios sociales. Obtenido de Revista Atlante: cuadernos de Educación y Desarrollo: <http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/software-interactivo-educacion.html>

Brogna, M. P., & Lic. en Psic. Guadalupe Serrano Delgado, D. E. (2006). Modelo de valoración de habilidades adaptativas para personas con parálisis cerebral y otras discapacidades. México, México.

ENVERA. (s.f.). Habilidades adaptativas en personas con discapacidad intelectual. Obtenido de Asociación de empleados de Iberia padres de personas con discapacidad intelectual: <https://grupoenvera.org/sin-categoria/habilidades-adaptativas-en-personas-con-discapacidad-intelectual/>

González-Albo, J. G. (s.f.). Software de comunicación para personal con parálisis cerebral. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/39887/1/Software%20de%20comunicaci%C3%B3n%20para%20personas%20con%20par%C3%A1lisis%20cerebral%20-%20Memoria.pdf>

Gubernamental, A. N. (s.f). SOLCA. Obtenido de <http://solca.aig.gob.pa>

Organización Mundial de la Salud. (s.f.). Obtenido de <https://www.who.int>

Pública, S. d. (2017). Modelo educativo: Equidad e inclusión. Obtenido de <http://www.sems.gob.mx>

teletón, F. a. (03 de 2011). Boletín mensual programa autismo teletón. Obtenido de <https://www.educacionespecial.sep.gob.mx>



ECORFAN®

© ECORFAN-Mexico, S.C.

No part of this document covered by the Federal Copyright Law may be reproduced, transmitted or used in any form or medium, whether graphic, electronic or mechanical, including but not limited to the following: Citations in articles and comments Bibliographical, compilation of radio or electronic journalistic data. For the effects of articles 13, 162,163 fraction I, 164 fraction I, 168, 169,209 fraction III and other relative of the Federal Law of Copyright. Violations: Be forced to prosecute under Mexican copyright law. The use of general descriptive names, registered names, trademarks, in this publication do not imply, uniformly in the absence of a specific statement, that such names are exempt from the relevant protector in laws and regulations of Mexico and therefore free for General use of the international scientific community. BCIERMMI is part of the media of ECORFAN-Mexico, S.C., E: 94-443.F: 008- (www.ecorfan.org/ booklets)