

X CcITA 2018

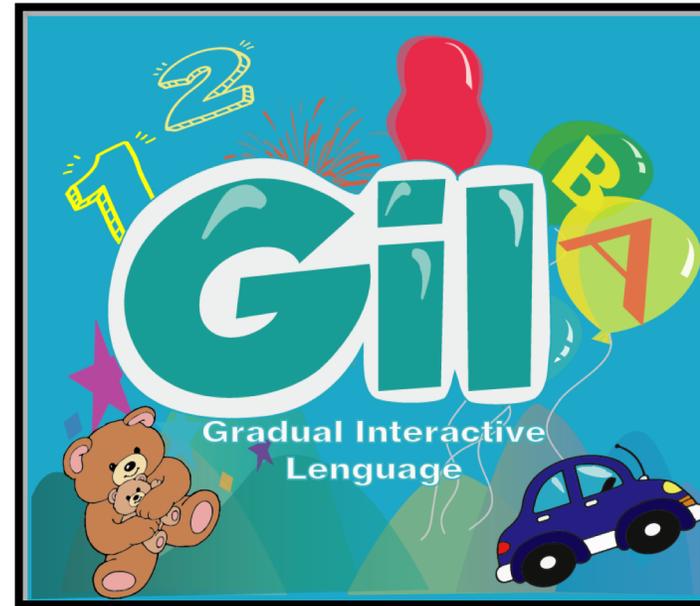


GIL-1 aplicación para la ejercitación inicial del lenguaje

Anabelem Soberanes-Martín
José Luis Castillo Mendoza
Aideé Peña Martín

Contenido

- ① Introducción
- ② Propuesta
- ③ Resultados
- ④ Conclusiones



Introducción

Las tecnologías tienen mucho que ofrecer, hay aspectos que los niños pequeños pueden aprender a través de la tecnología, se está diseñando software para niños de tan sólo nueve meses.



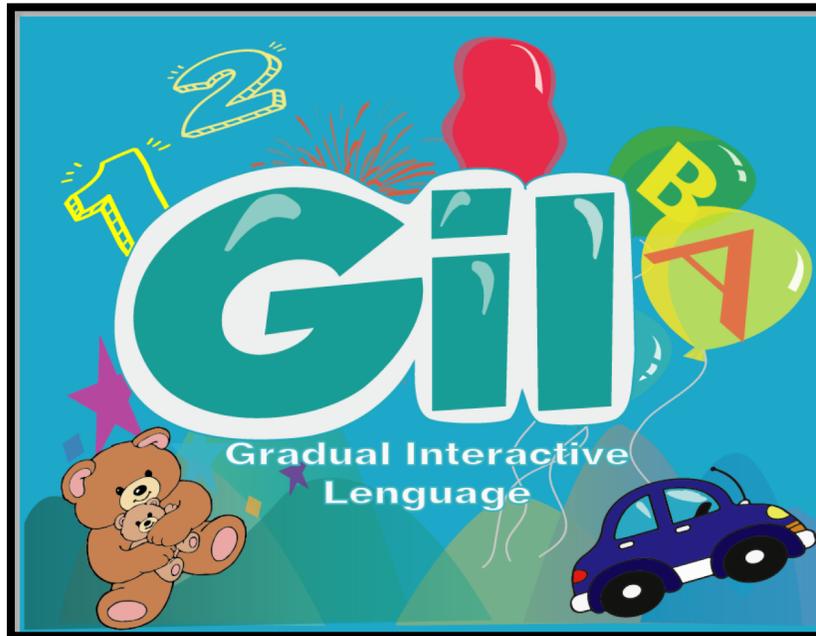
Introducción

El desarrollo de software educativo se presentan en algunas ocasiones como juegos didácticos, los cuales intentan ser una ayuda, se busca que sean entretenidos y llamativos.



Introducción

En 2016, surge la idea de crear software para niños con capacidades diferentes



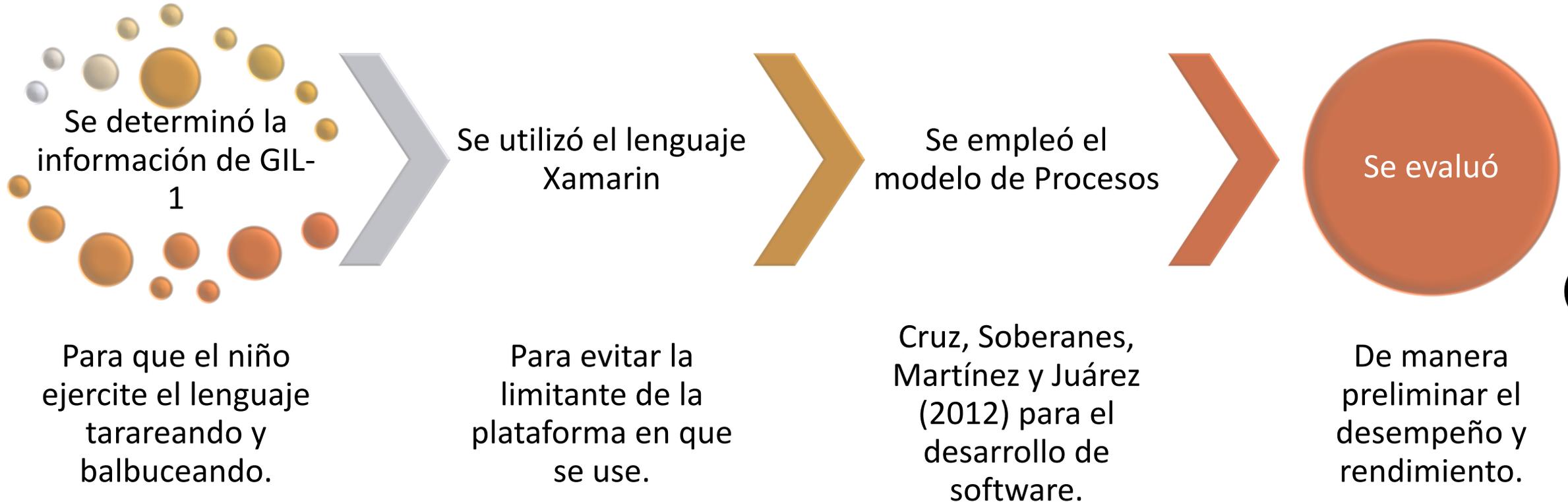
Aplicación móvil denominada **GIL** (por sus siglas en inglés **Gradual Interactive Language**), se divide en tres niveles:

Introducción



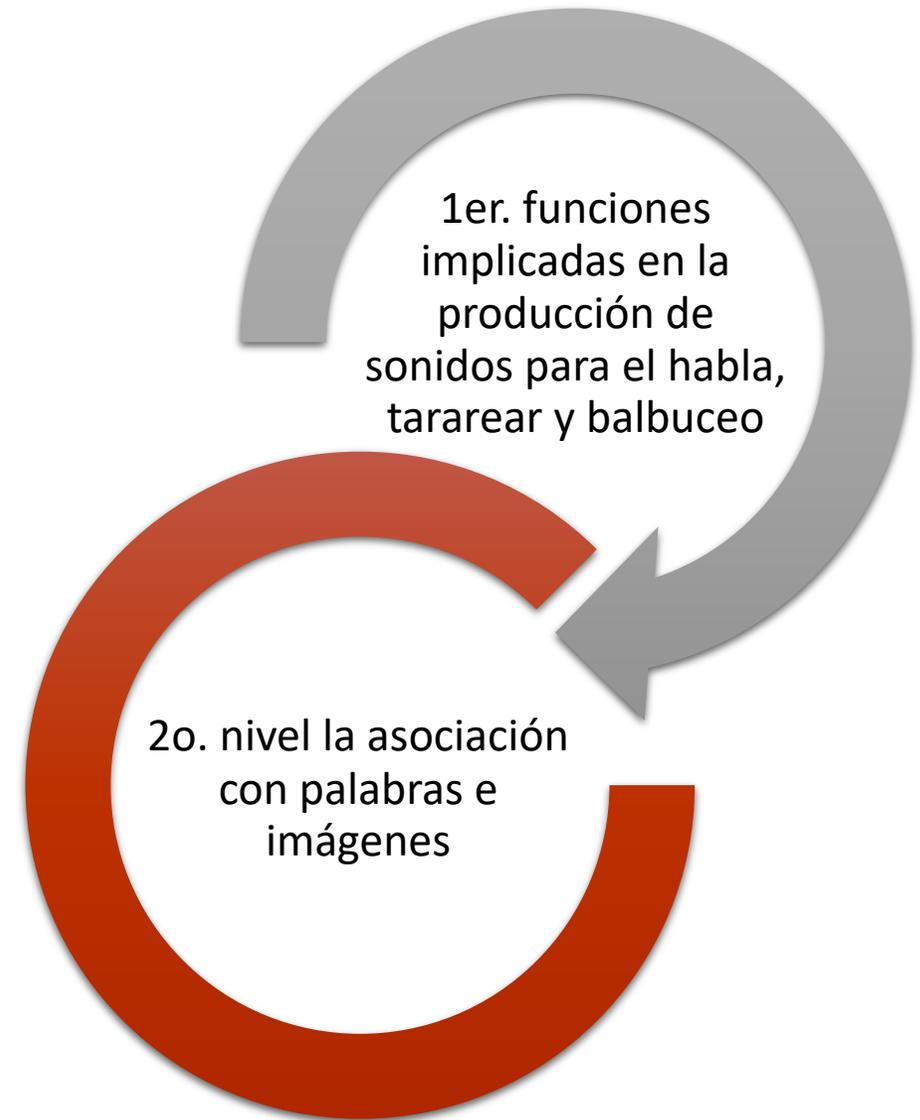
El objetivo principal del proyecto es desarrollar una aplicación tecnológica que apoye la ejercitación inicial del lenguaje.

Metodología



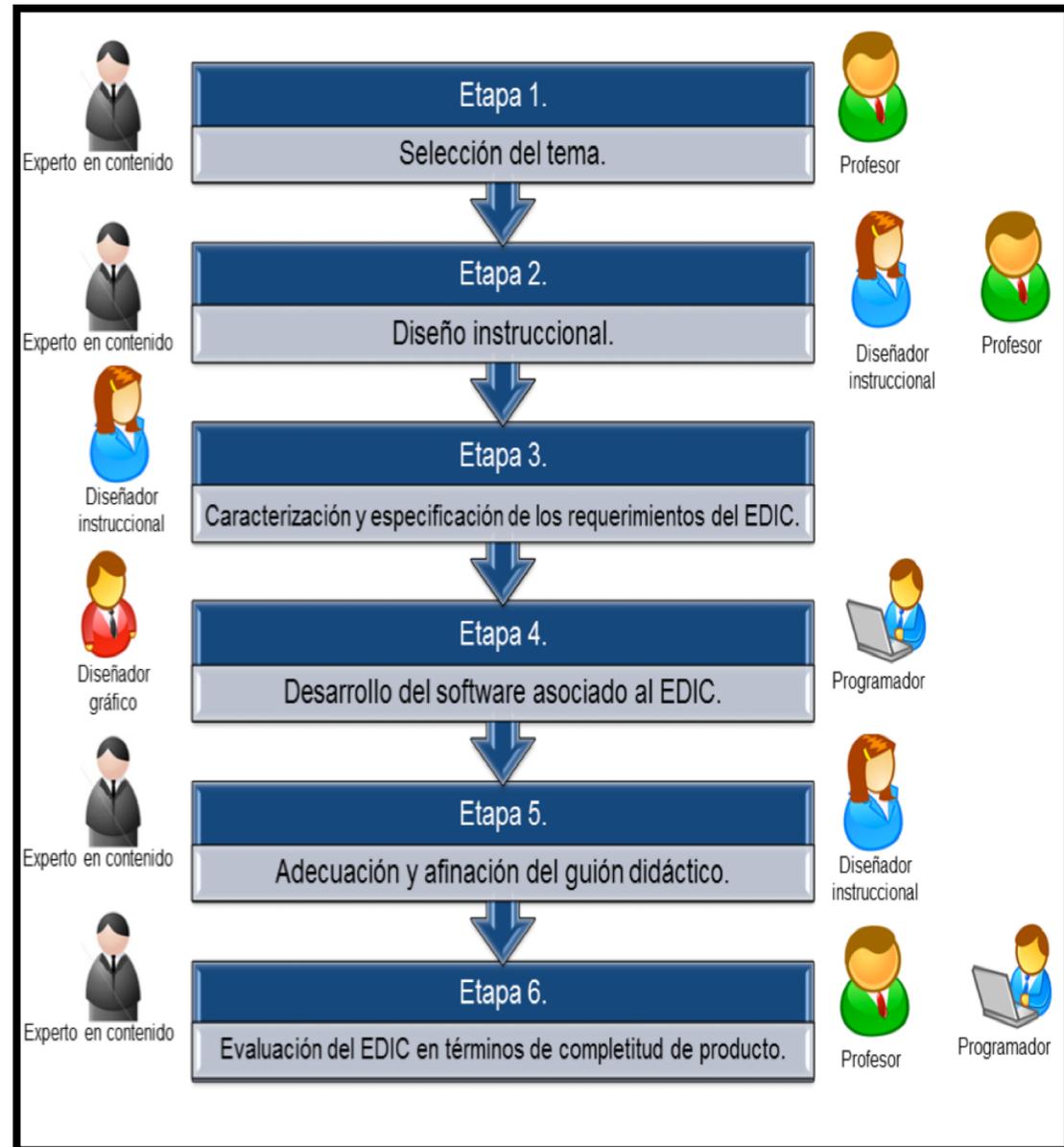
Propuesta

🔄 Para el desarrollo de la aplicación de la etapa 1 se visitaron tres instituciones de la zona Oriente del Estado de México, con apoyo de expertos en el área, se identificó qué se requería la ejercitación del lenguaje:



Propuesta

Para el desarrollo de GIL-1 se utilizó el modelo de procesos.



Propuesta

Descripción inicial de las categorías de GIL-1

Categoría	Contenido
Animales	cerdo (oing), vaca (mmm), borrego (meee), perro (guagua), gato (miau), caballo (ijiji), pollo (piopio), mono (aiaa), león (grr), pato (cuacuac), lobo (uuu)
Onomatopeyas del cuerpo	Llorar (bua, bua), reír (jajaja), toser (cof, cof), estornudar (achu, achu), beber (glu, glu), silencio (sss), besar (muak, muak), hipo (hip, hip)
Objetos	puerta (toc, toc), timbre (ding dong), reloj (tic tac), teléfono (ring, ring), tambor (pum, pum), campana (tolón, tolón)
Transportes	coche (prrrr), tren (chu chu), ambulancia (nino, nino), moto (brum brum)
Vocales	A (aaa), E (eee), I (iii), O (ooo), U (uuu)

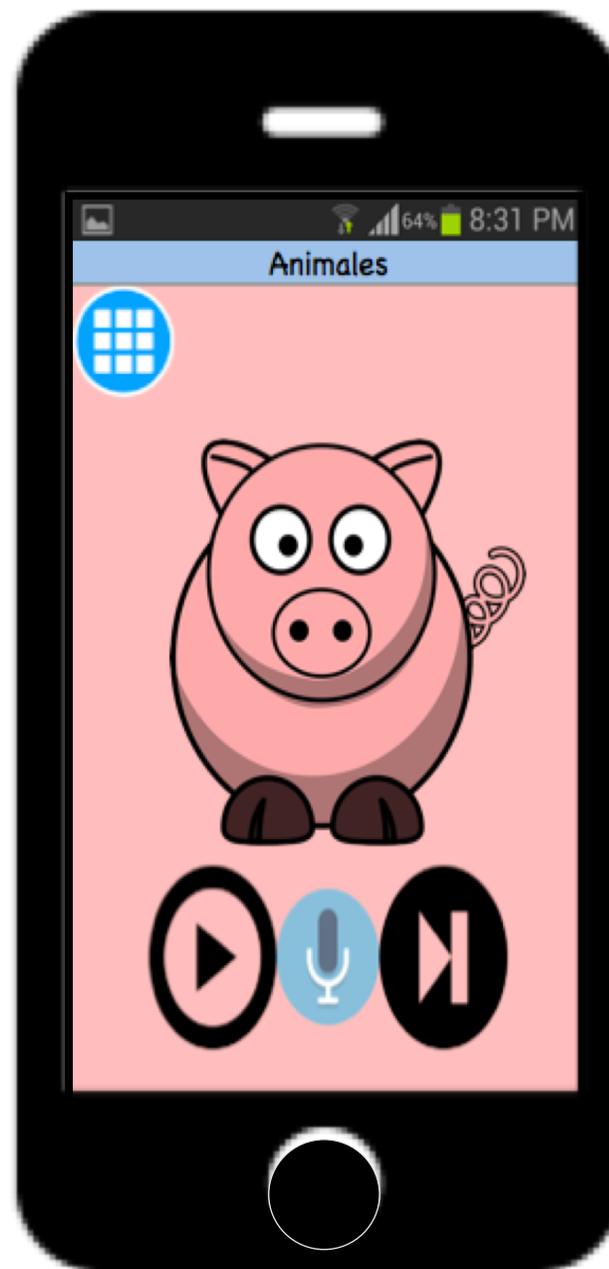
Resultados

La aplicación GIL-1, se encuentra integrada en un paquete que contiene todos los elementos necesarios para su funcionamiento, se requiere que el usuario lo ejecute para instalarse, en ese momento se genera un icono a través del cual se ingresa.



Resultados

- Cuando se ingresa, se abre la pantalla de la aplicación que se muestran mediante un icono cada una de las cinco categorías, la cual a su vez tienen inicialmente entre 5 y 10 elementos.



Resultados

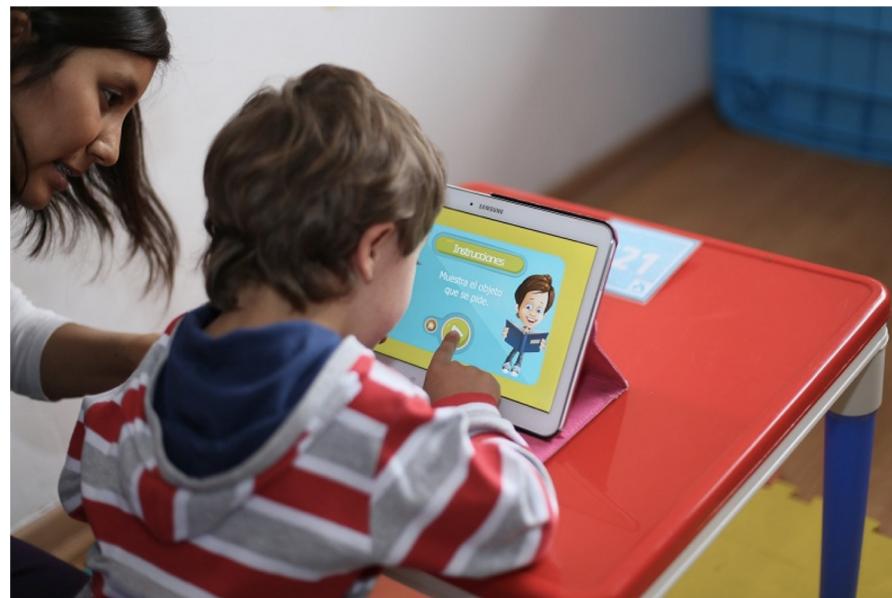
Se permite que el usuario pueda individualizar la aplicación al agregar otros elementos, se requiere el apoyo del profesor o familiar.

- Se necesita colocar el nombre del objeto, se despliegan las categorías y se debe seleccionar a cuál asociar.
- Finalmente, se elige la imagen con que se relaciona el sonido.



Resultados

La valoración se hizo con los padres de 20 niños en una estancia infantil durante tres sesiones dos categorías por cada día (la encuesta la contestaron el último día el padre o tutor), los aspectos considerados fueron tecnológicos y estéticos.



Resultados



94% de acuerdo con los colores



92% la fuente correcta

ESTÉTICO



88% imágenes adecuadas



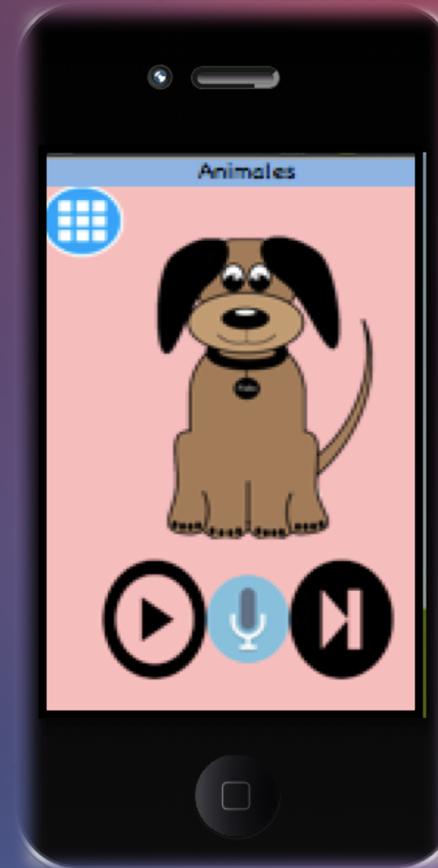
90% aceptable el diseño

Resultados



Conclusiones

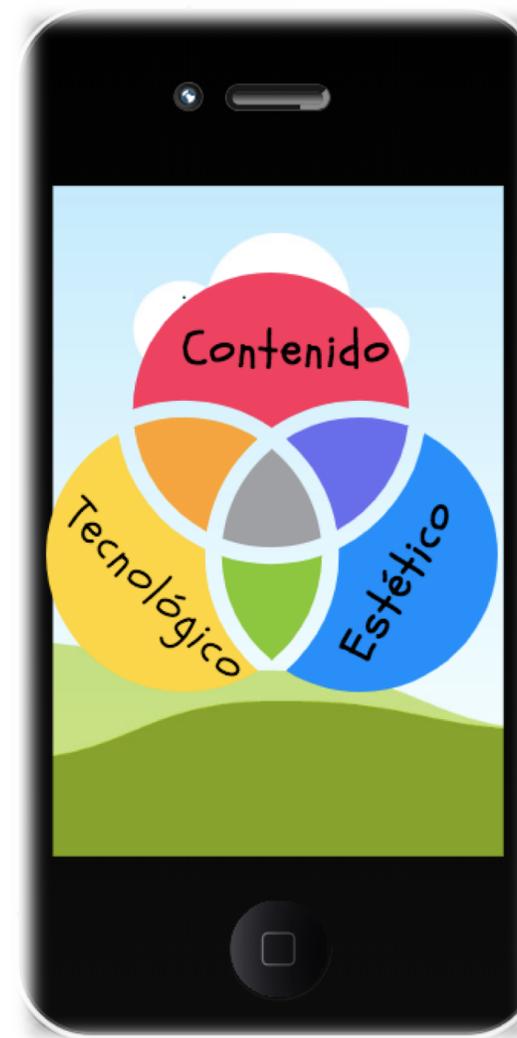
Se desarrolló una aplicación para ejercitar el lenguaje de niños, con un porcentaje en promedio de 94.8% en la evaluación realizada por expertos, profesor (y terapeuta de lenguaje) y programador, los usuarios en promedio lo evaluaron con 98%.



Conclusiones

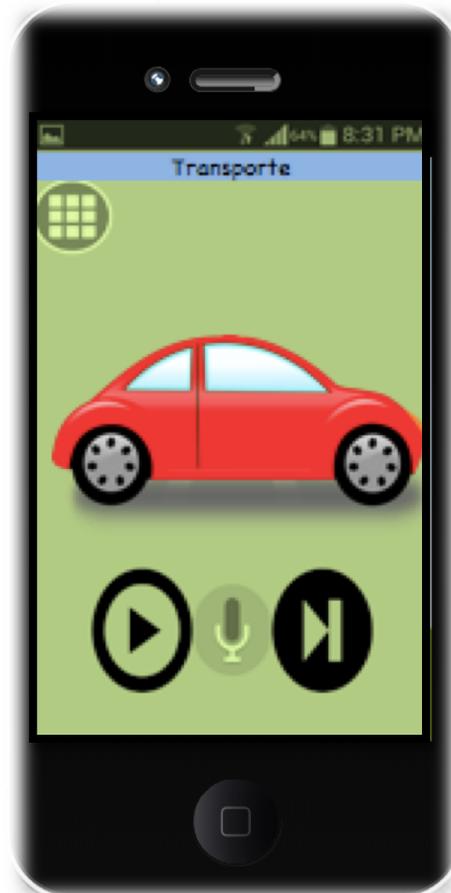
Se analizaron cuatro aspectos que permiten validar que la aplicación cumple los requisitos: 1) De contenido, 2) pedagógicos, 3) estéticos y 4) tecnológicos.

- La evaluación del contenido refleja que se alcanza el objetivo de ejercitar el lenguaje oral de los niños.
- Los aspectos técnicos y estéticos permiten ingresar e interactuar con la aplicación de manera amigable.



Conclusiones

- Se complementa la percepción e interacción con el mundo real y permite al niño ejercitar su lenguaje, admite personalizar los elementos en la aplicación.
- Las observaciones de la evaluación de GIL-1 y GIL-2 se están adecuando, para que después puedan ser alojadas en un repositorio abierto.



X CcITA 2018

¡Gracias por su atención!

Dra. Anabelem Soberanes Martín
asoberanesm@uaemex.mx

