

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



**VIDEO EDUCATIVO PARA PROMOVER EL USO DE APLICACIONES
EDUCATIVAS, INCLUSIVAS, ENTRETENIDAS Y GRATUITAS EN
BENEFICIO DE NIÑOS, ADOLESCENTES Y JÓVENES CON
DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en
Comunicación

Andrea Alexandra Rojas Menacho

Código 20141186

Asesor

Melanie Susan Hammond Cisneros

Lima – Perú

Junio de 2021

**VIDEO EDUCATIVO PARA PROMOVER EL USO DE APLICACIONES
EDUCATIVAS, INCLUSIVAS, ENTRETENIDAS Y GRATUITAS EN
BENEFICIO DE NIÑOS, ADOLESCENTES Y JÓVENES CON
DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

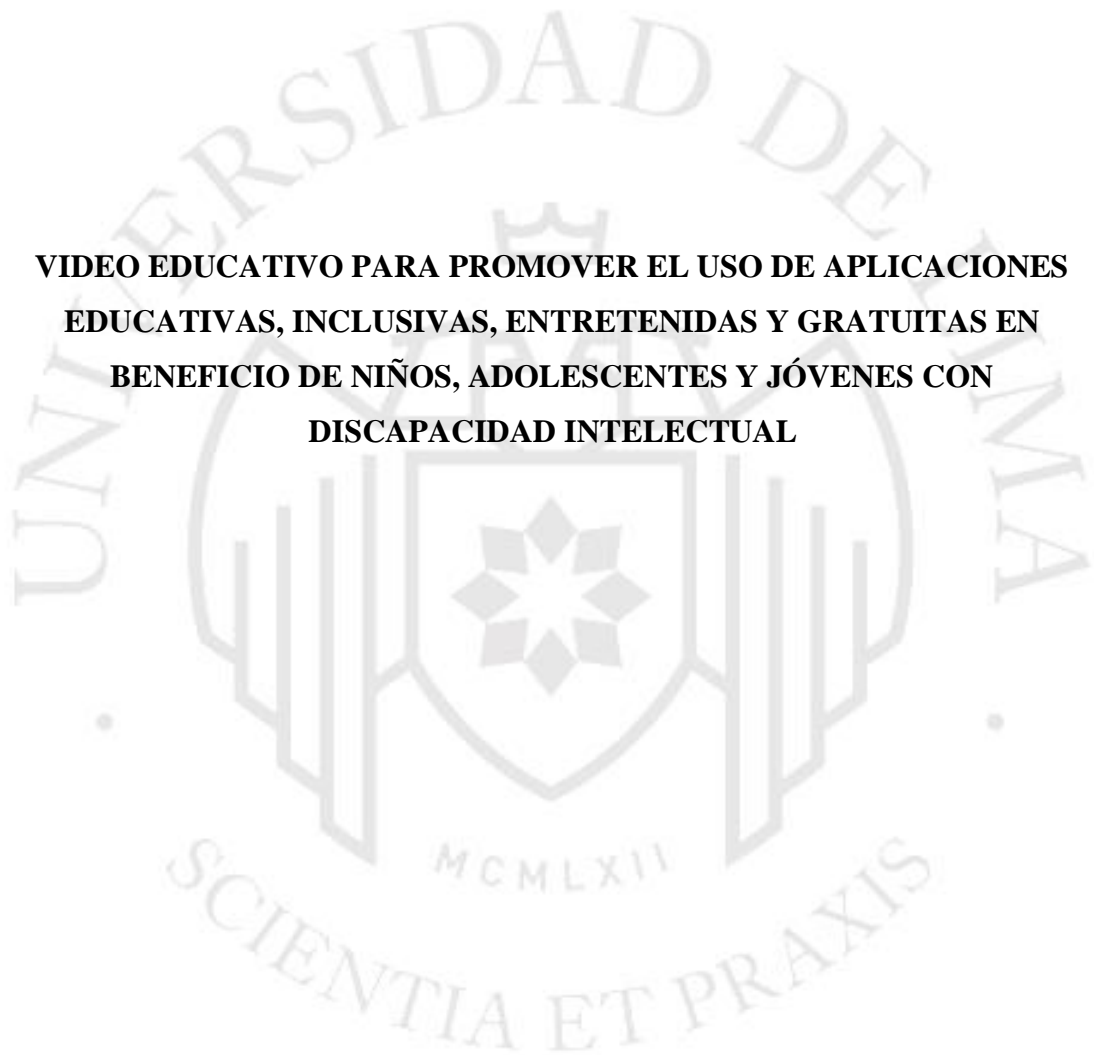


TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	6
ABSTRACT.....	7
1. PRESENTACIÓN.....	8
1.1 Material 1: ficha del proyecto.....	9
1.2 Material 2: video educativo informativo	9
1.3 Material 3: diseños realizados	10
2. ANTECEDENTES.....	11
2.1 Contextualización estadística	11
2.1 Acerca de los padres y madres de familia	13
2.3 Sobre las aplicaciones elegidas.....	14
2.4 Sobre el video	14
2.5 Investigación de campo	15
2.6 Instituciones de apoyo a personas con discapacidad	17
3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL	19
3.1 Historia del proyecto	19
3.2 Características de la propuesta	20
3.3 Validación del video	25
4. LECCIONES APRENDIDAS.....	27
4.1 Investigación y diagnóstico	27
4.2 Proceso de validación	27
4.3 Piezas de comunicación.....	28
REFERENCIAS.....	30
ANEXOS.....	33

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Brief creativo del proyecto.....	34
Anexo 2. Guion literario del video	36
Anexo 3. Guía de entrevistas a las madres de familia	44
Anexo 4. Transcripción de las respuestas de las madres de familia	45
Anexo 5. Consentimientos informados de la madre de familia y de la directora de “Andares”	53
Anexo 6. Opiniones de especialistas consultados durante la elaboración del proyecto .	55



RESUMEN

En el presente proyecto se desarrolla un video educativo a favor de los niños, adolescentes y jóvenes con alguna discapacidad intelectual, que da a conocer e incentiva el uso de aplicaciones digitales educativas inclusivas. Este video y el formato en el que fue realizado permite, de manera efectiva y directa, promover e informar a los padres sobre la existencia y utilidad de estas aplicaciones digitales. Es importante resaltar que el proyecto es pertinente pues hay una falta de conocimiento por parte de los padres, quienes además temen que el uso excesivo de la tecnología podría conllevar, en sus hijos, a casos de adicción y sedentarismo.

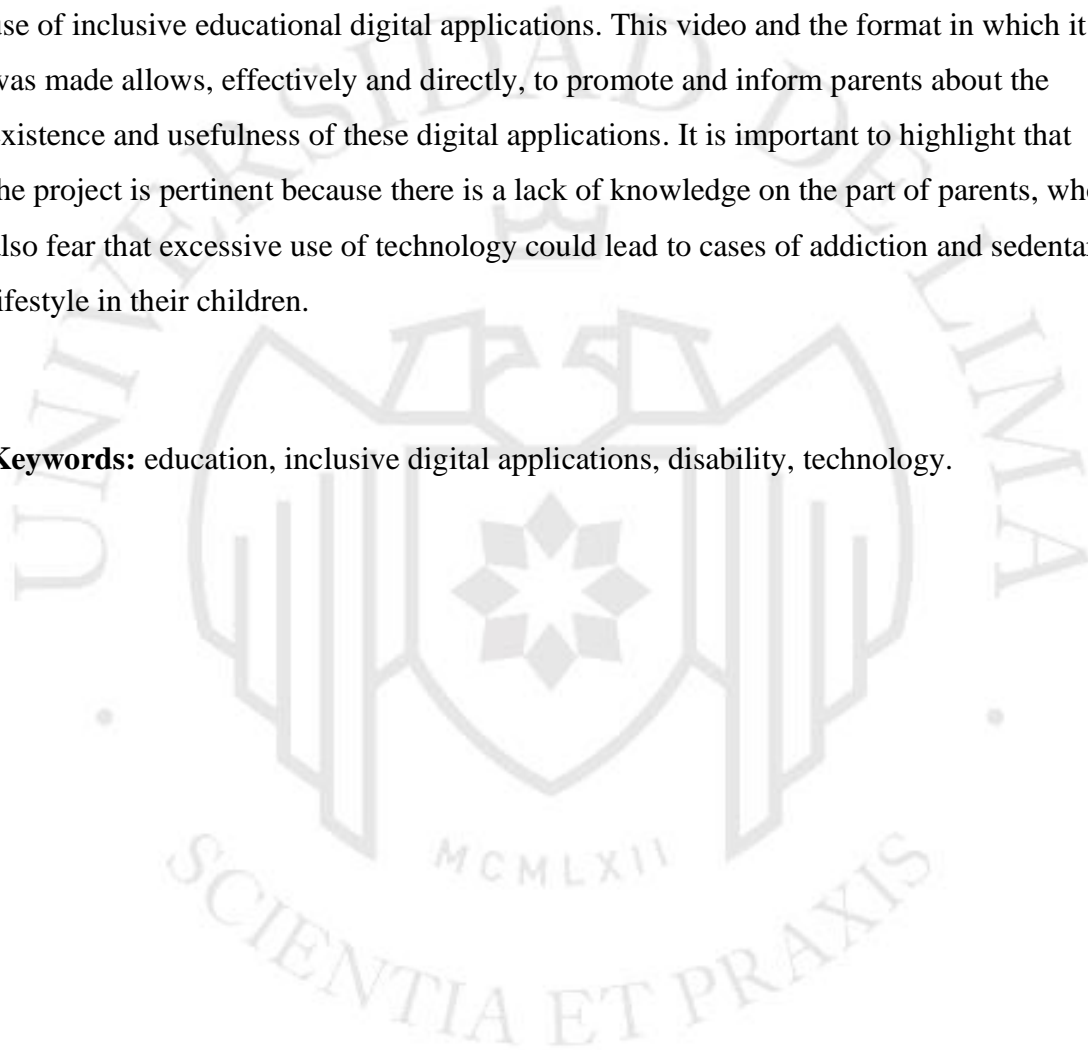
Palabras clave: educación, aplicaciones digitales inclusivas, discapacidad, tecnología.



ABSTRACT

In this project an educational video is developed in favor of children, adolescents, and young people with an intellectual disability, which makes known and encourages the use of inclusive educational digital applications. This video and the format in which it was made allows, effectively and directly, to promote and inform parents about the existence and usefulness of these digital applications. It is important to highlight that the project is pertinent because there is a lack of knowledge on the part of parents, who also fear that excessive use of technology could lead to cases of addiction and sedentary lifestyle in their children.

Keywords: education, inclusive digital applications, disability, technology.



1. PRESENTACIÓN

A pesar de que los medios y la tecnología son parte de nuestra vida cotidiana, muchos padres y madres de niños, jóvenes y adolescentes con discapacidad intelectual prefieren mantenerlos al margen de estos, pues consideran que pueden afectar su con frecuencia débil manejo de las emociones. Sin embargo, existen formas de aproximarse a la tecnología y generar experiencias positivas que contribuyen a favorecer su autoestima, pues les ayudan a interactuar con los demás y desarrollar sus capacidades de aprendizaje cognitivo y motriz. Además, les motivan a iniciar una adecuada interacción con los medios. Por ello, el presente proyecto profesional tiene como objetivo dar a conocer a padres de familia de hijos con discapacidad intelectual la existencia de aplicaciones educativas, entretenidas, gratuitas e inclusivas. Además, se busca informar a los padres acerca del uso de estas aplicaciones y las ventajas que pueden tener para la educación y formación de sus hijos, con el fin de que estén interesados en compartir la información.

Al respecto, se debe tener en cuenta que gracias a estas tecnologías existen nuevos métodos de aprendizaje por medio de la digitalización, entre los que destacan los juegos educativos y el aprendizaje a través de la lectura. Aunque lo más importante es que estas aplicaciones traen consigo una serie de imágenes y textos especialmente dirigidos a los niños, adolescentes y jóvenes con alguna discapacidad intelectual.

Desde la perspectiva de la usabilidad, una gran ventaja que tienen estas aplicaciones es que se pueden descargar y utilizar en dispositivos portátiles como el celular, iPad (Apple) y Tablet (Android). Esto quiere decir que el padre y madre de familia, al descargarlas, pueden utilizarlas con su hijo o hija en todos lados, teniendo en cuenta que la ejecución de muchas de ellas no depende de una conexión a Internet.

Por otro lado, desde la perspectiva de lo cognitivo, teniendo en cuenta que el uso recomendado de cada actividad es de 10 a 15 minutos, el hecho de se utilicen estas aplicaciones de manera constante contribuye a que niños, jóvenes y adolescentes con alguna discapacidad intelectual sean más independientes y productivos. Inicialmente necesitarán del apoyo de una madre o padre de familia, pero mientras más avancen menos ayuda van a necesitar, ya que aprenderán por ellos mismos. En consecuencia, verán

ampliado su vocabulario, mejorarán su comunicación e incrementarán la confianza en ellos mismos.

Teniendo en cuenta lo expuesto previamente, a continuación, se presentan los materiales desarrollados para la ejecución del proyecto.

1.1 Material 1: ficha del proyecto

Nombre del proyecto

Aplicaciones educativas inclusivas para todos.

Objetivos

- 1) Dar a conocer a padres de familia de hijos con discapacidad intelectual la existencia de aplicaciones educativas, entretenidas, gratuitas e inclusivas
- 2) Informar a los padres acerca del uso de estas aplicaciones y las ventajas que pueden tener para la educación y formación de sus hijos, con el fin de que estén interesados en compartir la información.

Dirigido a

Padres de familia que buscan beneficiar el aprendizaje de sus hijos.

Aliados

Institución Educativa "Andares".

Identidad gráfica

La identidad gráfica del proyecto fue trabajada con el fin de facilitar su comunicación y reconocimiento por parte de los actores involucrados. Los elementos gráficos utilizados hacen alusión al uso de las tecnologías por parte de personas diferentes, sin hacer explícito el tema de la discapacidad. De lo que se trata es de centrar el foco en la inclusión.

Enlace de la identidad gráfica

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1VeGWPyxgQl-8e8D0T3SLwZ6KPh90lhST>

1.2 Material 2: video educativo informativo

El video, dirigido a padres y madres de niños y adolescentes con discapacidad, tiene tres objetivos:

- 1) Informar sobre la existencia de aplicaciones educativas inclusivas

- 2) Promover el uso de estas aplicaciones en favor de niños y adolescentes con discapacidad.
- 3) Establecer un vínculo con los padres y madres, promoviendo una comunidad donde se compartan contenidos y experiencias útiles para todos.

Para ello, en el vídeo se incluye la experiencia de una madre de familia, quien acompaña a su hijo mientras utiliza una de las aplicaciones (Picaa 2, software desarrollado por Álvaro Fernández). Además, también se cuenta con el testimonio de una especialista en educación especial.

Este video se presenta como el piloto de una serie. La idea es que en cada capítulo se revise una nueva aplicación.

Respecto a la narrativa empleada en su realización, dadas las características del público objetivo al que está dirigido (padres de familia de niños con alguna discapacidad intelectual, que desconocen la existencia de estas aplicaciones y temen que el uso excesivo de la tecnología pueda conllevar, en sus hijos, a casos de adicción y sedentarismo), se optó por una inclusión que personalice al emisor, buscando el sinceramiento y la transparencia de los objetivos tras su realización. De otro lado, se trabajó una estética orientada al vídeo casero, pues lo que se busca es que los capítulos de la serie se desarrollen de manera colaborativa.

El vídeo se puede ver a través de este enlace:

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1SI8SowKSIdbdOqVuLBs-IYBkgkAeLQmx>

1.3 Material 3: diseños realizados

Los diseños elaborados tienen como finalidad brindar más información sobre las aplicaciones educativas inclusivas y serán difundidos en la plataforma Facebook. Los diseños constituyen resúmenes de las aplicaciones recomendadas, testimonios de padres y madres que usan las aplicaciones, así como infografías que profundizan en la importancia de promover el uso de las tecnologías por parte de los niños, adolescentes y jóvenes con discapacidad. Cabe señalar que la identidad gráfica del proyecto está presente en ellas, a fin de entender rápidamente de qué se tratan y difundir los canales a través de los cuáles se pueden hacer mayores consultas.

Los diseños se pueden ver a través de este enlace:

https://drive.google.com/drive/u/1/folders/132qoddlITeBYbbNVgTaEybScA9_Crokr

2. ANTECEDENTES

La inclusión social y mediática de las personas con discapacidad se ha convertido en todo un reto, ya que con ellas se incrementan las oportunidades que deben tener para ejercer sus derechos como ciudadanos (de manera libre y segura). Por ello, es muy importante que puedan acceder a las tecnologías y a la información en medios digitales, considerando a las TIC como herramientas favorecedoras y enriquecedoras, ya que colaboran con el aprendizaje y logran un gran aporte hacia la interacción con los medios. Asimismo, se considera necesaria la participación de docentes y familiares como apoyo principal, ya que son quienes pueden conseguir que las personas con discapacidad logren la alfabetización mediática, mejoren y potencien sus capacidades de aprendizaje. Más aún en estos tiempos de pandemia, en los que la modalidad virtual y el uso de dispositivos móviles se han convertido en un medio indispensable para el desempeño de actividades cotidianas. Realmente es tarea de todos poder lograr la igualdad de oportunidades e incluir digital, social y educativamente a las personas con discapacidad intelectual.

El proyecto está dirigido a padres y madres que buscan beneficiar a sus hijos, ya sean niños, adolescentes y jóvenes (de 4 años a 20 años) con alguna discapacidad intelectual, que se encuentran dentro de la etapa escolar. Tiene como objetivo dar a conocer y promover el uso de aplicaciones educativas inclusivas en apoyo al desarrollo de sus hijos, favoreciendo una interacción adecuada con los medios de comunicación. Estas aplicaciones, aparte de estar orientadas para niños desde los 4 años, fortalecen diversas habilidades y competencias, las cuales los hacen sentir más íntegros y capaces dentro de todo el proceso formativo, considerando que todo este proceso de aprendizaje se debe aplicar desde temprana edad.

2.1 Contextualización estadística

Analizando en primer lugar el mercado, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), en el 2017 se registraron 3'051.612 personas en el país que padecen algún tipo de discapacidad, representando el 10,4% de la población nacional. Siguiendo con las cifras del INEI, con relación al grupo que se está indicando, el 4,2% tiene discapacidad para aprender o entender, el 3,2% presenta problemas para relacionarse con

los demás y el 3,1% para hablar o comunicarse. Asimismo, el 18,5% de las personas con habilidades especiales presentan dos o más tipos de discapacidad (INEI, 2017).

Por otro lado, con relación a las personas con discapacidad que se encuentran en la edad escolar, según el Censo Escolar del año 2019 del Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), existen 756.499 entre niños y adolescentes que no tienen la oportunidad de estudiar. Esto se debe a que los colegios públicos y privados no reservan una vacante para aquellos estudiantes con discapacidad, a pesar de que es una obligación dada por dicha entidad. Hay distintos factores por los cuales surge esta problemática, uno de los cuales es que el 96,15% de los centros educativos indican que no reciben materiales específicos para poder enseñar a estudiantes con alguna discapacidad. Otro factor es que no hay docentes capacitados y no se cuenta con la suficiente asesoría por parte del Servicio de Apoyo y Asesoramiento a las Necesidades Educativas Especiales (SAANEE) (La República, 2019). Cabe recalcar que la problemática de la inclusión no termina con la etapa escolar, ya que muchas personas con discapacidades encuentran grandes dificultades al momento de insertarse a la actividad laboral. Debido a la Ley General de Discapacidad (LGD), las empresas están obligadas a contratar a personas con discapacidad a un porcentaje no menor al 2%; sin embargo, las empresas no están lo suficientemente capacitadas para desarrollar políticas de diversidad e inclusión. Esto conlleva a que exista una tasa de desempleo de 12,1%. Existen actualmente entidades como la Fundación Adecco que favorecen la inserción laboral de personas con discapacidad, sin embargo, esto sigue siendo un reto.

Con relación a los medios de comunicación, según RPP noticias, en un estudio realizado por Ipsos en el año 2016, a solicitud de YouTube, el 81% de los internautas adultos entre los 36 y 54 años recurren permanentemente a este portal de videos, y mayormente por medio de un celular. Con respecto al contenido, lo más atractivo para la audiencia peruana en YouTube es el entretenimiento, con el 84% de preferencias. Lo más destacable de este resultado es la alta tasa de interesados en la autcapacitación: tres de cada cuatro usuarios buscan contenido para aprender algo, mientras que el 67% navega buscando recomendaciones o ideas inspiradoras (IPSOS, 2018). Partiendo de estos datos estadísticos, se consideró pertinente la realización de un video educativo dirigido a los padres de familia que consuman medios digitales, con el objetivo de que realicen una búsqueda y se interesen por contenidos ricos en información. En este caso, nos referimos al acercamiento a las aplicaciones educativas e inclusivas.

2.1 Acerca de los padres y madres de familia

Si bien es cierto que las aplicaciones serán manejadas por los niños, adolescentes y jóvenes con alguna discapacidad intelectual, es importante recalcar que este video educativo va dirigido a los padres de familia, ya que son los protagonistas de la educación de sus hijos. Gracias a un estudio realizado por Araceli Fernández Eslava en el año 2017, se puede afirmar que los padres de familia ven a la tecnología como un problema y obstáculo, ya que temen que sus hijos estén sumergidos o caigan en el vicio, en la adicción y en el sedentarismo. Por ello, y al hacer uso de un horario establecido, prefieren que sus hijos ocupen su tiempo en diversas actividades extracurriculares al aire libre, o actividades con las que los sientan ocupados y productivos. Sin embargo, muchos padres desconocen las ventajas que trae consigo la tecnología (sobre todo las aplicaciones tecnológicas inclusivas) y es que muchas de ellas son beneficiosas ya que estimulan el aprendizaje, las habilidades lingüísticas y filológicas, brindan a las familias formas de superar los desafíos frecuentes y simplifican las actividades cotidianas, mejoran la fluidez en la lectura de una manera lúdica, entre otros. Asimismo, el sitio web del Centro de Comunicación y Pedagogía, en su reflexión sobre el papel de las TIC en la educación Inclusiva, explica que las TIC ayudan por lo siguiente: “ponen en acción mejores o nuevos aprendizajes, establecen con ellas innovaciones pedagógicas y facilitan los procesos de comunicación” (Centro de Comunicación y Pedagogía, 2017). A la vez, su relación con la educación inclusiva la explican de la siguiente manera: “Con su utilización, se puede alcanzar una educación de calidad y que con el no facilitar su acceso a determinados colectivos se crea una nueva forma de exclusión social”. Por ello, consideramos que las aplicaciones digitales son nuevas herramientas que favorecen el desarrollo motor, pues los motivan a que día a día descubran y aprendan cosas nuevas, desarrollen su autoestima y mejoren su calidad de vida.

Por este motivo se presenta este proyecto profesional, el cual busca vencer estos temores percibidos por los padres de familia sobre la tecnología, además de dar a conocer una variedad de aplicaciones existentes que se caracterizan por ser funcionales, gratuitas, educativas, entretenidas e inclusivas, enfocadas principalmente en niños, adolescentes y jóvenes con alguna discapacidad intelectual.

Un aspecto importante para la presentación de las aplicaciones es el rol que deben cumplir los padres. Por ello se destacan en el video tres momentos claves como parte del acompañamiento:

- 1) Enseñando y aprendiendo
- 2) Buscando autonomía
- 3) Logrando metas

Es importante que los padres y madres que acompañan a sus hijos en el uso de las aplicaciones comprendan las etapas, para que así logren una adecuada aproximación al uso de estas y favorezcan un mejor desarrollo, promoviendo cada vez más la autonomía de sus hijos.

2.3 Sobre las aplicaciones elegidas

Si bien es cierto que existen muchas aplicaciones digitales, para el presente proyecto se presenta la primera temporada de vídeos considerando la promoción de 7 de ellas (Picaa 2, Sésamo y el Autismo, LetMe Talk, Proyecto DANE, Yo también Leo, Galexia y José Aprende). De cada una se especifican las ventajas y se indica de dónde pueden ser descargadas. Para comprobar la funcionalidad de una de ellas, se optó por desarrollar y mostrar las ventajas de Picaa 2, aplicación gratuita creada para atender la diversidad funcional en los niveles cognitivo, visual y auditivo, recomendada como herramienta de apoyo para estudiantes con TEA, TGD y síndrome de down.

Esta aplicación que incluye diversas actividades para potenciar el desarrollo de diversas habilidades y capacidades: percepción y discriminación tanto audiovisual como auditiva; comunicación con el entorno; adquisición de vocabulario y comprensión del significado; desarrollo de la memoria; mejora la fonética, la sintaxis y la pragmática del lenguaje; coordinación óculo-manual, entre otras. La aplicación, además, permite adecuar los ajustes necesarios de acuerdo con el grado de dificultad que deben tener los ejercicios. Sin embargo, así como el grado de dificultad, también es importante planificar el uso que se debe hacer de la aplicación durante la semana, a fin de controlar el tiempo de exposición.

2.4 Sobre el video

El video está dirigido a padres y madres de niños con discapacidad y una forma en la que ellos aprenden es en base a la experiencia de otros padres y madres. En este sentido, más allá de informar sobre una nueva aplicación, se consideró importante incorporar el caso de una familia y aprender de ella.

En el video se presenta el caso de Susana y su hijo, Miguel, de 17 años. Susana cuenta cómo fue su experiencia introduciendo el uso de la Pícaa 2, para lo cual se toman en cuenta los tres momentos previamente expuestos.

1) Enseñando y aprendiendo

Consiste en el primer acercamiento de hacia Pícaa 2, en el que Miguel, junto con su mamá, explora, conoce, analiza y aprende sobre el funcionamiento y características de la aplicación.

2) Buscando autonomía

Se centra un poco más en mostrar cómo Miguel, motivado por su mamá, intenta trabajar de manera más independiente con dedicación y sintiéndose más familiarizado con la aplicación. Con esto se busca lograr la autonomía de Miguel, es decir, que pueda manejar Pícaa 2 por sí mismo.

3) Logrando metas

Por último, se presenta a un Miguel seguro de sí mismo e independiente, mostrándose ya casi un experto, con lo que se puede decir que lo logró.

2.5 Investigación de campo

Para la realización del presente proyecto se contó con el apoyo de tres madres de familia que tienen hijos con discapacidad entre los 4 y 20 años de edad. Ellas son Susana Venegas (madre de Miguel), Salomé Molero (madre de Gonzalo) y Milagros Pinedo (madre de Allison). Además, se contó con el apoyo de la especialista Milagros Castillo, directora del Colegio Inclusivo "Andares".

Desde un inicio se entrevistó a las madres de familia y a la directora para contar con información sobre sus conocimientos, actitudes y prácticas en torno al uso de tecnología y aplicaciones por parte de sus hijos. Se realizaron diversas preguntas relacionadas al consumo habitual de la tecnología (afirmaron tener redes sociales, hacer uso y disponer de alguna Tablet o móvil en casa, tanto ellas como sus hijos), estilos de vida, gustos (con respecto a las plataformas y al tipo de contenido que hacen uso) y, evidentemente, sobre la relación que tenían sus hijos con los aparatos tecnológicos y el consumo habitual de ellos. Luego de realizar las entrevistas, se llegó a la conclusión de que las madres estaban desinformadas (existía una falta de conocimiento) sobre la existencia de las aplicaciones educativas, entretenidas e inclusivas. Si bien sus hijos sí hacían uso de las redes sociales

(YouTube y Facebook), las madres de familia, como responsables de la educación de sus hijos, desconocían de estas aplicaciones. Luego se les explicó a las madres de familia en qué consistían las aplicaciones educativas inclusivas y se les presentó un grupo de aplicaciones priorizadas (LetMe talk, Baluh, Picaa 2 y El Proyecto Dane). Se les indicaron las ventajas de cada una de ellas, cuáles eran las actividades que sus hijos podrían desarrollar y las habilidades que podrían fortalecer. Luego de este proceso de capacitación se continuó con las entrevistas, para recoger sus opiniones en torno a lo revisado, lo que permitió conocer su nivel de disposición para hacer uso de alguna de las aplicaciones presentadas.

Como se puede observar en sus respuestas (anexo 4), las madres de familia desconocían la existencia de las aplicaciones presentadas; sin embargo, no se mostraron ajenas a la tecnología y estuvieron dispuestas a probar Picaa 2, y muy interesadas en poder explorar las demás. Además, fue muy importante saber que se preocuparon por que realmente sus hijos puedan aprender y fortalecer sus habilidades mediante estos medios.

Con respecto a la tecnología, las madres señalaron que sus hijos la manejaban mucho mejor que ellas mismas. Cabe resaltar que sí se encontraban muy interesadas en utilizar las aplicaciones al saber sobre cuáles eran sus ventajas y, lo más importante, descubrieron que realmente podían aportar positivamente a la educación de sus hijos. Esto generó en ellas las mejores expectativas, sobre todo respecto a la descarga y utilización de Picaa 2, aplicación con la que se trabajó.

A partir de las entrevistas realizadas, también se puede afirmar que estas madres de familia son trabajadoras, muy dedicadas y pendientes por la educación y por fomentar cierta independencia por parte de sus hijos. Esto debido a que también se realizaron preguntas sobre sus perfiles, características, estilos de vida y en qué trabajaban.

Las madres de familia explicaron que consumían YouTube, radio y cine. Dos de ellas contaban con una profesión: contadora (Salome Molero), dentista especializada en ortodoncia (Milagros Pinedo), mientras que Susana Venegas se encontraba enfocada en los negocios, ya que junto a su familia tenía un emprendimiento. Durante las entrevistas, además, cada una contó cómo fueron sus experiencias con los terapeutas y médicos y cómo los especialistas han ayudado a mejorar la calidad de vida que sus hijos merecían (desde que eran muy pequeños).

Entonces, a raíz de este contexto es que se plantearon los siguientes objetivos de comunicación:

- 1) Dar a conocer a padres de familia de hijos con discapacidad intelectual la existencia de aplicaciones educativas, entretenidas, gratuitas e inclusivas.
- 2) Informar a los padres acerca del uso de estas aplicaciones y las ventajas que pueden tener para la educación y formación de sus hijos con el fin de que estén interesados en compartir la información.

Dichos objetivos sirvieron de guía para la realización de un brief creativo, que se puede consultar en el anexo 1.

2.6 Instituciones de apoyo a personas con discapacidad

Como se ha mencionado anteriormente, en el Perú, existen entidades que favorecen la inserción laboral de personas con discapacidad. Sin embargo, este continúa siendo un reto debido a que existe una brecha educativa, ya que no cuentan con un nivel educativo superior. Pero este no se trata de un reto que solamente le concierne al Perú. Al respecto, se revisaron algunas iniciativas de inserción al mercado laboral en otros países como España y México (en este caso, su relación con el manejo del diseño gráfico).

La primera institución de la que se recogió información fue la compañía llamada "La Casa de Carlota & friends" ubicada en España. Es una compañía del activismo creativo que ayuda a construir marcas relevantes y competitivas a partir de propósitos humanos, sociales y transformadores. Su propósito es utilizar el poder de la creatividad para mejorar la vida de las personas y el planeta, integrando la diversidad de capacidades creativas a su equipo de trabajo. Para ello cuenta con un equipo de diseñadores profesionales, creativos, artistas, estudiantes de escuelas de diseño y creativos con autismo y Síndrome de Down. Dentro de sus casos de éxito han contribuido de manera socialmente responsable para muchas compañías reconocidas siendo algunas de ellas: Nestlé, Natura, Unilever, entre otras (<https://www.lacasadecarlotaandfriends.com/>)

La siguiente asociación de la que se investigó tiene como nombre "La Pirinola A.C". Es un espacio dirigido al desarrollo formativo de jóvenes y adultos con alguna discapacidad intelectual, en donde se trabajan y mejoran las potenciales habilidades e intereses de cada uno. Su misión es promover la integración y la salud integral de las personas con discapacidad en la sociedad, además de estimular su expresión y creatividad por medio

de actividades culturales, recreativas y de desarrollo para impulsar su presencia y consolidar la tolerancia hacia la diferencia en las sociedades actuales. Cuentan con un centro informativo (dirigido al desarrollo formativo de jóvenes y adultos con alguna discapacidad), talleres de artes (dirigidos a los alumnos del centro educativo y al público en general) y una tienda virtual para adquirir las pinturas realizadas por los alumnos. Asimismo, están presentes en las redes sociales por medio de Facebook e Instagram, además de su sitio web (<https://www.lapirinola.org/>).

Con respecto a los actores o instituciones asociadas, se está contando con el apoyo del colegio “Andares” que, según explican en su página web, es una asociación sin fines de lucro con 18 años de labor ininterrumpida en la atención y en el desarrollo de servicios educativos, terapéuticos, laborales e inclusivos para personas con discapacidad. Asimismo, promueven la investigación y capacitación a las familias, profesionales u otros involucrados en los servicios de atención global y especializada para personas con y sin discapacidad intelectual (<http://www.centroandares.com/>).

El contacto con esta institución se logró gracias a un familiar, quien facilitó el acceso a la directora Milagros Castillo. Fue muy importante conversar con ella sobre el proyecto pues se necesitaba contar con la opinión de un especialista y además la posibilidad de ofrecer el proyecto al centro “Andares” como aliado estratégico. A la directora se le plantearon algunas preguntas similares a las que se hicieron a las madres de familia y, además, se realizó una invitación para aquellos padres de familia de “Andares” interesados en participar en el proyecto, para así poder iniciar con el desarrollo de los tres momentos explicados líneas arriba.

3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL

3.1 Historia del proyecto

La idea del proyecto se inició a partir de una lectura trabajada en el curso Educación y Comunicación en el 6to ciclo de la carrera de Comunicación. El texto se llamó: “La educación para los medios en la era de la tecnología digital” de David Buckingham (2006). En dicho texto se señala lo siguiente: “Anteriormente, hemos estudiado el uso de Internet por niños muy pequeños y la elaboración de juegos creativos y nuestro próximo proyecto será un estudio sobre los usos creativos de la tecnología digital por jóvenes con discapacidades de aprendizaje”. A raíz de ello, se organizaron las ideas en torno a las nociones de tecnología, digitalización, inclusión, personas con discapacidad y educación.

El tema de la educación inclusiva me resulta cercano pues tengo familiares con Síndrome de Down que enfrentan el reto de lograr autonomía y un desarrollo adecuado. Al ser un caso familiar cercano, tengo conocimiento de todo lo que implica para las familias adaptarse y estar en constante aprendizaje para poder lograr sus objetivos. Muchas veces no se cuenta con información adecuada y mucho se aprende de la experiencia de uno mismo y de otros padres en situación similar.

Al iniciarse el proyecto (hace 3 años), se investigó una serie de aplicaciones existentes que están a favor del desarrollo del aprendizaje, las cuales benefician a niños, adolescentes y jóvenes con discapacidad intelectual. Se tenía como opciones a trabajar 3 o 4 aplicaciones (ya mencionadas anteriormente), pero a raíz de una entrevista que se tuvo con el profesor Carlos Rivadeneyra el día 26 de junio del 2018, se decidió por trabajar la aplicación más potente, mejor desarrollada, la más completa y la que abarca diversas discapacidades. Así fue como se eligió trabajar con Picaa 2. El desarrollo consistió primero en las entrevistas a las madres de familia mencionadas líneas más arriba cuyos hijos tienen RM (retardo mental), Autismo y Síndrome de Down. Luego, gracias a las recomendaciones brindadas por los profesores Carlos Rivadeneyra y Jorge Montalvo, se desarrolló el caso de éxito de un campeón (caso de Miguel) en el que muestra y comprueba la funcionalidad de la aplicación Picaa 2, explicada en los tres momentos previamente detallados.

Para las entrevistas, se grabó solo audio y para evidenciar estos acercamientos e interacciones con la aplicación, se tomaron fotos y se hicieron varias grabaciones con cámara en mano. Con respecto a la aplicación se ha mantenido el mismo material (las imágenes y videos).

Inicialmente solo se desarrolló lo concerniente a Picaa 2; sin embargo, teniendo en cuenta la existencia de las demás aplicaciones y tomando en consideración la explicación del profesor Miguel Bernal, al indicar que la idea fundamental no sólo debería ser desarrollar Picaa 2 sino también incluir más aplicaciones, en una primera instancia se optó por explicar y desarrollar 2 aplicaciones más, las cuales son LetMe Talk y el Proyecto Dane (siempre teniendo en cuenta y nombrar al final del video que existen muchas más siendo estas educativas, inclusivas y entretenidas). Posteriormente la idea tuvo algunas modificaciones y se ha optado por mencionar las 7 aplicaciones inclusivas (informando las ventajas de cada una e indicando dónde las podían descargar) y solamente desarrollando a Picaa 2 en las tres etapas mencionadas.

3.2 Características de la propuesta

Como parte de la propuesta comunicacional, y de acuerdo con el análisis realizado sobre el público objetivo, el video adoptó un carácter personal, es decir, se contó con los testimonios de Susana Venegas (mamá de Miguel). Las participaciones de Susana Venegas tuvieron un gran aporte, ya que durante el desarrollo de los tres momentos contó sobre su experiencia de cómo se sintió al ver a su hijo acercarse a la tecnología y cómo así logró manejar la aplicación. Sus intervenciones se realizaron de la siguiente manera: mientras observamos las imágenes y videos, Susana narra el avance de Miguel y, en otras escenas, cuenta detalladamente cómo se sintió como madre de familia (escenas en donde la podremos conocer).

Además, se incluye en el video la opinión de un especialista, en este caso de la directora de “Andares” que, a través de dos testimonios, refuerza la importancia del proceso de acompañamiento que tuvo Miguel y las ventajas que podemos obtener utilizando adecuadamente las aplicaciones generando mayor confianza. Asimismo, se enfatiza la importancia de poder incursionar en estas tecnologías inclusivas, las cuales tienen un gran aporte a la educación de la persona con discapacidad. Finalmente, la directora culmina su intervención invitando a que los padres de familia se aventuren al mundo tecnológico.

De igual manera, para poder presentarme al público objetivo, consideré pertinente elaborar intervenciones grabadas por mí, explicando la finalidad del video e invitando al público a que no se pierdan del siguiente video. Con respecto a lo último y gracias a la alianza generada con “Andares”, la idea es que los padres de familia se interesen por indagar, conocer, informarse y no dejen de explorar las demás aplicaciones. Es por ello por lo que, a futuro, se propone continuar informando sobre el funcionamiento de las demás aplicaciones mediante estos videos interactivos e informativos.

Es muy importante mencionar que, para favorecer la comunicación del proyecto se decidió por optar por una identidad gráfica y se diseñó un logotipo, el cual incluye a niños y niñas (los actores involucrados) sonriendo y sujetando un celular (haciendo alusión al uso de la tecnología) que lleva como título: Aplicaciones Educativas Inclusivas (dentro de la pantalla). La palabra "para todos" se colocó debajo de la línea divisoria del celular, con el fin de poder obtener un orden en el diseño y dividir bien los espacios. Para que se puedan leer claramente las palabras, estas tienen un color negro y el resto del diseño va acompañado de diversos colores como el verde, anaranjado, celeste y marrón. Para que se puedan leer claramente las palabras, estas tienen un color negro y el resto del diseño va acompañado de diversos colores como el verde, anaranjado, celeste y marrón. Con respecto al video, el logotipo se ubica en la parte inicial (en el título - presentación del proyecto) y en la parte final (agradecimiento).

Respecto a las redes sociales, se realizaron 4 diseños a ser publicados en Facebook (Fan Page de “Andares”). La finalidad de los diseños es que refuerzan y comunican mayores detalles sobre las ventajas de cada aplicación. Por ejemplo, se muestran, en el caso del proyecto Dane, la variedad de juegos con la que cuenta la aplicación para potenciar el aprendizaje, a través de mensajes motivadores e infografías informativas. En el caso de Picaa 2, se incluye un perfil en el que muestra cómo sería un cronograma semanal (de lunes a viernes) de diversas actividades con las que el estudiante podrá avanzar y potenciar sus habilidades día a día. Además, se ha proyectado promover una red de padres de familia, en la que puedan compartir información respecto de las aplicaciones que prueben o que usen, y a la vez puedan hacer comentarios y recomendaciones con otros padres de familia. Los diseños realizados también serán publicados en esta red de padres, con el fin de que puedan recordar los nombres de las aplicaciones y conocer las demás con mayor profundidad.

Con respecto a la gestión de los contenidos en Facebook, se publicarán los diseños realizados tres veces al día (mañana, mediodía y en la tarde) cada 2 o 3 veces por semana. Los horarios y las frecuencias se han definido investigando el Fan Page de “Andares”. Se tomaron en cuenta los horarios de las publicaciones que han obtenido el mejor engagement: 9 am, 12 pm y 4 pm. En Facebook, se medirán las publicaciones analizando los comentarios, likes y compartidos. Para el blog, el engagement de las publicaciones (diseños) se medirán dependiendo de cómo sea la interacción con la comunidad. Para ello, se analizarán los tipos de comentarios (ya sean positivos o negativos) y se utilizará también el Google Analytics. Se publicarán 2 veces a la semana y se irá monitoreando la interacción que tengan estas publicaciones con el público objetivo.

Por último, al final del video se está incluyendo mi correo electrónico, indicando que pueden escribir para obtener más información y para que los padres de familia puedan tener una asesoría y atención personalizada sobre las aplicaciones educativas inclusivas.

Por lo que el proyecto consiste en la elaboración de un video educativo, se ha investigado sobre las duraciones de estos, ya sea en las plataformas de YouTube o en Facebook. Según Santiagorios (2017), YouTube le da más importancia en resultados de búsqueda a contenidos largos que a contenidos cortos. Asimismo, los algoritmos de estas plataformas (YouTube y Facebook) ubican más fácilmente los contenidos largos siempre y cuando sean relevantes y valiosos. Esta información es importante para la investigación del proyecto, ya que parte de la propuesta comunicacional es que el video (con duración aproximada de 5 minutos y medio) se difunda en la cuenta de Facebook de “Andares”. Cabe recalcar que esta decisión se tomó en concordancia con lo expresado por la directora Milagros Castillo durante una entrevista que se tuvo el día miércoles 11 de septiembre del 2018. A ella le parece más accesible y mejor que el video elaborado esté publicado en sus redes sociales, es decir, en el Fan Page de Facebook de “Andares”. Asimismo, al reconocer que las madres de familia entrevistadas hacen uso del YouTube, ya sea para adquirir nueva información, aprender o entretenerse, se tiene pensado publicar también el video en esta red social.

Por otro lado, según lo que informó ese mismo blog, el sitio TubeFilter hizo un estudio sobre el uso de esta plataforma en el 2017, del cual se deduce lo siguiente:

- Los videos entre 7 y 16 minutos se desempeñan hasta un 50% mejor que los videos que son más cortos o más largos.

- Los vídeos con un promedio de visualización de entre 5 y 8 minutos tienen más reproducciones.

En el caso del Facebook, los videos cortos (de 1 a 2 minutos) “enganchan” más rápido al usuario y tienen más posibilidades de ser vistos. Es importante añadir que el propio autor cita a Paul Colligan indicando lo siguiente: “Un contenido debe ser tan largo como necesite serlo... ni un minuto más, ni un minuto menos” (Santiagorios, 2017).

Explicando cómo fue el desarrollo del video educativo, se utilizó la voz en off con la finalidad de informar y de tener un enganche con el público objetivo. La voz en off se caracteriza por ser amigable, rítmica (no es una voz plana) y con una intensidad más calmada. Esto se condice con lo que explica El Blog Community Manager Asturias (2016): “Si queremos trabajar con vídeo marketing, la voz juega un papel fundamental en todo el anuncio, aunque comparta importancia con la imagen”. Justamente la voz en off planteada para el presente video educativo va acompañada de imágenes reales y videos, cumpliendo roles explicativos e informativos. Asimismo, la voz en off es importante para el video pues le da ritmo y más fuerza, evitando que todo sea texto escrito. Al respecto, se considera que su principal valor agregado es que capta la atención del quien lo observa y escucha.

Sobre este punto, Ana Fernández Pinilla (2016), locutora profesional de Madrid, explica: “El objetivo fundamental de la voz es crear un estado de opinión favorable hacia ellas y atraer a potenciales usuarios o consumidores”. Precisamente, el público objetivo tuvo una opinión favorable hacia la voz en off planteada. Esta no fue criticada y más bien las entrevistadas coincidieron con que cumple con el rol de enganchar y de querer informarse más como padre de familia

Asimismo, son muchas las características que la autora menciona. Una de ellas es la de mantener una velocidad adecuada. Para las grabaciones de la voz en off, evidentemente se necesitó de un guion bien pauteado con lo que se iba a decir exactamente. De igual manera, se respetaron los espacios en los que iban a estar los audios en el video, que tenían como máximo 18 segundos de duración. Cabe resaltar que la velocidad era muy importante en estos casos, ya que se debía de hablar de manera pausada y al mismo tiempo no tan rápida. Por último, como el video es informativo, la importancia de la voz en off fue fundamental para poder desterrar los temores que tienen los padres de familia hacia la tecnología, pero también explicar lo beneficiosos que pueden, introducir las 7

aplicaciones, explicar cada una de ellas y, lo más importante, detallar las tres etapas mencionadas previamente.

Continuando con la explicación del desarrollo del video, junto con la voz en off, fue crucial la implementación de una música de fondo que sea amigable, rítmica y no monótona, especialmente dirigida a niños, adolescentes, jóvenes y a los padres de familia. Asimismo, fue muy importante contar con imágenes (extraídas de Internet y material propio utilizado para el curso Investigación Aplicada) y un video explicativo (un tutorial sobre la aplicación Picaa 2) extraído del canal de YouTube del fundador de la aplicación. Con respecto a los textos escritos, se utilizaron principalmente para enfatizar palabras claves como: citar del autor (sobre el video extraído del Internet), detallar ciertas frases positivas relacionadas al texto leído "Alfabetización mediática y discapacidad: una apuesta necesaria para la inclusión social y digital" de Rosa García Ruiz y Mónica del Río, además de explicar las ventajas de cada aplicación y ciertas palabras claves que apoyaban a las imágenes y videos. Todo lo anteriormente reseñado fue muy importante para darle más dinamismo al video, lo cual era necesario para que el público objetivo, al observar el video, pueda recordar e informarse gracias a todo lo señalado.

Es necesario aclarar la importancia del uso de un video educativo y la autora Marit Acuña (2019) en su artículo "El Vídeo Educativo como recurso dinamizador del Aprendizaje" lo relaciona con 4 características fundamentales: leer, escuchar, visualizar y hacer. Refiriéndonos al video educativo presentado, estas 4 características sí se presentan ya que tanto el texto (leer), la voz en off (escuchar) y las imágenes (visualizar) están involucradas, cada una cumpliendo un rol muy importante. Con respecto al hacer, básicamente lo que la autora propone es que un video como el que se está presentando tiene la oportunidad de ser corregido, de reutilizarse, de ser conservado y puede ser producido las veces que sea necesario. Otro dato importante a resaltar son los indicadores que la misma autora considera para evaluar un video educativo: debe despertar el interés, cumplir con los objetivos planteados y debe ser claro. A la vez, un indicador que potencia la expresividad es que el video debe ser ordenado y comprensible, presentando una relación entre el texto y la imagen que transmita emociones y que invite a verlo.

Todo lo mencionado anteriormente se considera que describe el video educativo presentado, ya que se trata de un material moderno dirigido a padres de familia que buscan beneficiar sus hijos, ya sean niños, adolescentes y jóvenes con alguna discapacidad intelectual, quienes hoy en día están muy involucrados con la era de la

tecnología. Asimismo, y, por todo lo que ya se explicó, es un video educativo que se preocupa por informar los grandes beneficios que traen consigo las aplicaciones presentadas con el fin de que, posteriormente, los padres de familias las puedan descargar, utilizar e informar a sus familiares y amigos sobre su existencia y sus beneficios.

3.3 Validación del video

El video realizado se validó con la directora del colegio “Andares”, Milagros Castillo, quien consideró favorable la propuesta. Al respecto, el testimonio de una especialista en educación especial resulta clave para afianzar la confianza sobre las ventajas que el uso de las aplicaciones puede generar.

Se validó también con Susana Venegas, Salomé Molero y Néstor Cortéz (padre de familia). A todos ellos se les realizaron las siguientes preguntas:

- ¿Qué opinión tiene del video presentado?
- ¿Entiende la información presentada?
- ¿Le interesa utilizar las aplicaciones mencionadas?
- ¿Considera que apoyaría a otros padres y madres con hijos que requieran este tipo de información para las personas con discapacidad intelectual?

Como resultado de la validación se concluye que el video cumple los objetivos. Esto se puede corroborar mediante los testimonios recogidos:

Al observar el video, inmediatamente me proyecté en los amigos de Gonzalo ya que, por lo que he visto, muchos tienen bastante potencialidad, son muy funcionales, pero no hablan mucho. Entonces estas aplicaciones lo pueden incentivar como un modelo a seguir. Sí considero que el video es amigable, atractivo y te informa, yo entendí todo, está claro. Me gustó que haya un modelo de las cosas que hace. Yo creo que está claro, la música me pareció muy atractiva, te conecta (Néstor Cortéz).

El video comparte la información necesaria y logra que los padres y madres de familia relacionen lo explicado con los potenciales beneficios que su uso tendría en sus hijos o en otros niños con discapacidad.

Del mismo modo, se puede señalar que los padres se reconocen en las imágenes presentadas sobre la experiencia de Miguel y Susana. Esta identificación contribuye a proyectarse usando las aplicaciones con sus propios hijos:

El mensaje del video está bien claro, interactivo, bastante lúdico y me parece que sí se explica bien. Al escuchar tu voz, llama mucho la atención. Me encantó (Salomé Molero).



4. LECCIONES APRENDIDAS

4.1 Investigación y diagnóstico

Con respecto a la investigación y diagnóstico, las principales lecciones aprendidas giran en torno a la importancia de contar con instrumentos para el recojo y procesamiento de la información. De lo contrario, la cantidad de información que se recoge durante las reuniones y entrevistas es tan grande que dificulta mucho el procesamiento y análisis.

Contar con la disponibilidad y el apoyo tanto de las madres de los niños con discapacidad como de la especialista en educación especial ha sido muy importante. Para ellos es fundamental generar una relación de confianza y transparencia respecto de los objetivos y beneficios del proyecto.

Ha sido importante también ser flexible pues algunos aspectos del proyecto han ido variando de acuerdo con las necesidades de información que tenían los padres de familia, así como también de acuerdo con las características propias de la gestión de información en las plataformas elegidas.

Con respecto a las aplicaciones investigadas, una limitación tecnológica fue que la aplicación Picaa 2 está diseñada solamente para iPad (Apple), es decir, no está disponible para el sistema de Android. Sin embargo, al investigarse un poco más se conocieron detalles de otras aplicaciones inclusivas disponibles para Android o para ambos sistemas (Android y Apple).

4.2 Proceso de validación

El proceso de validación de las piezas comunicacionales resulta clave y es importante destinar el tiempo y recursos necesarios para llevarlo a cabo. En el presente proyecto se han realizado muchos ajustes al video, relacionados a la consolidación de una estrategia narrativa que permita el logro de los objetivos y a aspectos técnicos audiovisuales.

Aprender de la experiencia de los demás es clave en la crianza de niños con discapacidad. Es importante promover el intercambio de información para que los padres y madres puedan compartir experiencias y aprender de los demás. Por ello, propuestas como la presentada en este proyecto son valoradas por ellos.

El formato testimonial es muy poderoso y resulta muy eficiente para el proyecto. Sin embargo, cabe señalar que para que sea eficiente debe ser también sincero y sentido. En el caso de Susana Venegas, ella misma señala que se emocionó mucho al reconocer su propia experiencia en el producto final. Ella ha mostrado mucha sensibilidad, expectativa y emoción en relación con cómo Miguel ha podido integrarse más a la familia, mostrando mayor interés en la tecnología y manejando los aparatos electrónicos de sus hermanos por sí mismo.

Conocer el testimonio de Susana y comprobar que realmente el resultado de Miguel al interactuar con los medios y los aparatos digitales fue muy positivo para su desarrollo ha sido muy importante y motivador para pensar en nuevos retos y seguir ayudando a otros padres y madres, informando sobre el uso de estas aplicaciones.

Otro aspecto importante que resaltar es la importancia de contar con un especialista en educación e inclusión para el desarrollo del proyecto. En este caso se trata de la participación de la Institución Educativa “Andares”, a través de su directora Milagros Castillo.

El proceso de trabajo conjunto ha exigido también mucho profesionalismo en el cumplimiento de agendas y acuerdos, respetando los horarios y manteniendo una coordinación y compromiso constante, lo cual contribuyó a fortalecer la alianza con la institución. Esta alianza resultó clave para todo el proceso, desde el diseño, ejecución y difusión de las piezas comunicacionales.

4.3 Piezas de comunicación

La idea inicial del proyecto, de acuerdo con la información recogida durante la investigación, era elaborar un video para informar sobre las aplicaciones educativas e inclusivas, y dar a conocer cómo funcionan y cómo pueden contribuir al desarrollo de los niños con discapacidad. Sin embargo, la difusión a través de los medios sociales como Facebook (plataforma que se usará para la difusión) requiere además de otro tipo de formatos que aseguren una adecuada gestión de contenidos.

En este sentido se decidió desarrollar una identidad gráfica para favorecer la comunicación del proyecto y complementar la información con piezas gráficas informativas. Esto va a permitir que se comparta información testimonial sensible sobre las experiencias de los padres con el uso de las aplicaciones.

Para la elaboración del video se utilizaron imágenes de apoyo disponibles, entre ellas, video tutoriales sobre las aplicaciones. Estos sirvieron de mucho para profundizar en las actividades que brinda la aplicación.

En cuanto el nivel técnico, es muy importante contar con una estética del proyecto claramente definida que ayude a estructurar la narrativa del video. Asimismo, es indispensable contar con un buen registro de audio para asegurar que la locución y los testimonios se escuchen y entiendan con claridad. Como parte de este proceso, se ha necesitado grabar locución nuevamente con un micrófono inalámbrico, así como los testimonios para que puedan ser utilizados en la versión final. Del mismo modo, la iluminación resulta importante y existen alternativas, como el uso de un aro de luz, para contar con una imagen de mejor calidad.

Cabe señalar que parte de la grabación se ha realizado en pandemia, sin contar con equipos profesionales. Sin embargo, durante este periodo, esta ha sido en muchos casos la pauta para la realización de audiovisuales. El video ha sido grabado con celular, micrófonos y audífonos regulares, aro de luz y, en el caso de la especialista, se ha grabado directamente de la computadora.

REFERENCIAS

- Acuña, M. (2019). El video educativo como recurso dinamizador del Aprendizaje. Obtenido del sitio web evirtualplus: [https://www.evvirtualplus.com/video-educativo-como-recurso-aprendizaje/#Importancia del uso del video educativo](https://www.evvirtualplus.com/video-educativo-como-recurso-aprendizaje/#Importancia%20del%20uso%20del%20video%20educativo)
- Asturias. (2016). La importancia de la voz en off, la que nos cuenta las cosas. Obtenido del sitio web Community Manager - Asturias: <https://www.communitymanagerasturias.com/blog/?p=232>
- Benites Alvarado, G; Bocanegra Nevado, J. (2017). Habilidades sociales e inserción laboral en personas con Síndrome de Down de una asociación civil limeña (Universidad San Ignacio de Loyola, Lima - Perú). Obtenido de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/3337/4/2017_Benites-Alvarado.pdf
- Bonilla-Del Río, M; Valor Rodríguez, L; García-Ruiz, R. (2018). La competencia mediática de la ciudadanía en medios digitales emergentes. Prisma Social: Revista de Ciencias Sociales, N° 20, 20.
- Buckingham, David (2006). La educación para los medios en la era de la tecnología digital. Ponencia para el Congreso del décimo aniversario de MED La sapienza di comunicare, Roma, 3-4 de marzo.
- Cabero Almenara, J; Fernández Batanero, J. Una mirada sobre las TIC y la Educación Inclusiva. Obtenido del sitio web Centro de Comunicación y Pedagogía: <http://www.centrocp.com/una-mirada-sobre-las-tic-y-la-educacion-inclusiva/>
- Ccoillo, M. (2019). El 88% de niños y adolescentes con discapacidad no accede a la educación. Obtenido del sitio web de La República: <https://larepublica.pe/sociedad/2019/10/01/minedu-el-88-de-ninos-y-adolescentes-con-discapacidad-no-accede-a-la-educacion-educacion-especial-defensoria/?ref=lre>
- Corresponsables. (2018). Organizaciones comprometidas con la discapacidad. Obtenido del sitio web Corresponsables ObservaRSE Fundación: <https://www.corresponsables.com/actualidad/organizaciones-comprometidas-con-la-discapacidad>

Creativa, F. (2019). Ventajas y desventajas de las aplicaciones móviles. Obtenido del sitio web Factoria Creativa - Brand Design:

<https://www.factoriacreativabarcelona.es/blog/ventajas-y-desventajas-de-las-aplicaciones-moviles/>

Díaz, J. (2019). Discapacidad en el Perú: Un análisis de la realidad a partir de datos estadísticos. Revista Venezolana de Gerencia, 24, 85. Obtenido de:

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/290/29058864014/html/index.html>

Educación 3.0 (2015). Pícaa 2, una app para alumnos con necesidades especiales.

Obtenido de Educación 3.0 - Líder informativo en innovación educativa:

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/picaa-2-app-alumnos-con-necesidades-especiales/>

Eslava, A. F. (2017). Máster en intervención psicológica en contextos de riesgo (Universidad de Cádiz, Cádiz - España). Obtenido de:

<https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/19823/FTM%20Araceli%20Fem%25%C2%A0%20C3%A1ndez%20Eslava.pdf?sequence=1>

García-Ruíz, R. y Bonilla-del-Río, M.(2020). Alfabetización mediática y discapacidad: una apuesta necesaria para la inclusión social y digital. En: Muñoz-Borja, P. (Ed. científica). Discapacidad y TIC: estrategias de equidad, participación e inclusión (pp. 60-95). Cali, Colombia: Editorial Universidad Santiago de Cali.

INEI. (2015). Perú Características de la Población con Discapacidad. Obtenido de:

https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1209/Libro.pdf

MIMP (2012). Los niños y niñas con discapacidad: Alcances y limitaciones en la implementación de la política de educación inclusiva en instituciones educativas del nivel primaria. Serie de informes sensoriales, N°155. Obtenido de:

<https://www.mimp.gob.pe/webs/mimp/sispod/pdf/135.pdf>

MINEDU (2012). Educación Básica Especial y Educación Inclusiva, Balance y

Perspectivas. Obtenido de: <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/05->

[bibliografia-para-ebe/9-educacion-basica-especial-y-educacion-inclusiva-balance-y-perspectivas.pdf](http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/05-bibliografia-para-ebe/9-educacion-basica-especial-y-educacion-inclusiva-balance-y-perspectivas.pdf)

Mollá, M. La voz en off para videos y la importancia de un guion bien preparado.

Obtenido de: <https://www.marinamolla.com/voz-off-videos/>

OIT. (2019). Empresas peruanas avanzan en inclusión de personas con discapacidad.

Obtenido del sitio web de la Organización Internacional del Trabajo:

https://www.ilo.org/lima/sala-de-prensa/WCMS_711733/lang--es/index.htm

Pinilla, A. F. La importancia de la voz y la locución. Obtenido del sitio web de Ana

Fernández Pinilla: <https://www.anafernandezpinilla.com/importancia-voz-locucion/>

Perú, G. (2015). El reto de la inserción laboral de las personas con discapacidad en el servicio civil peruano. Obtenido del sitio web gop.pe - Plataforma digital única del

Estado Peruano: <https://www.gob.pe/institucion/servir/informes-publicaciones/878241-el-reto-de-la-insercion-laboral-de-las-personas-con-discapacidad-en-el-servicio-civil-peruano>

Redacción, E. C. (2018). Censos 2017: el 10% de los peruanos tiene algún tipo de discapacidad. Obtenido del sitio web de El Comercio:

<https://elcomercio.pe/peru/censos-2017-10-peruanos-tipo-discapacidad-noticia-555610-noticia/>

Santiagorios. (2017). ¿Cuánto tiempo debe durar un video efectivo? Obtenido del sitio

web de El Tiempo: <https://blogs.eltiempo.com/mil-palabras/2017/09/22/cuanto-tiempo-debe-durar-un-video-efectivo/>

UNICEF (2017). Estado Mundial de la Infancia, niños en un mundo digital. Obtenido

de: [https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-](https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/Estado_Mundial_de_la_Infancia_2017_Ninos_y_ninas_en_un_mundo_digital_Resumen_Ejecutivo_-_UNICEF.PDF)

[01/Estado Mundial de la Infancia 2017. Ninos y ninas en un mundo digital. Resumen Ejecutivo - UNICEF.PDF](https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/Estado_Mundial_de_la_Infancia_2017_Ninos_y_ninas_en_un_mundo_digital_Resumen_Ejecutivo_-_UNICEF.PDF)

Veliz, J. (2018). YouTube en Perú: Cuatro de cada 5 peruanos conectados a Internet mira vídeos todos los días. Obtenido del sitio web RPP Noticias:

<https://rpp.pe/tecnologia/redes-sociales/youtube-peru-cuatro-de-cada-5-peruanos-conectados-a-internet-mira-videos-todos-los-dias-noticia-1165822?ref=rpp>



ANEXOS

Anexo 1. Brief creativo del proyecto

<p style="text-align: center;">Objetivos</p> <ol style="list-style-type: none">1) Dar a conocer a padres de familia de hijos con discapacidad intelectual la existencia de aplicaciones educativas, entretenidas, gratuitas e inclusivas.2) Informar a los padres acerca del uso de estas aplicaciones y las ventajas que pueden tener para la educación y formación de sus hijos con el fin de que estén interesados en compartir la información.
<p style="text-align: center;">Público Objetivo</p> <p>Padres de familia que se preocupan por la educación de sus hijos. Se caracterizan por ser responsables, trabajadores y se preocupan porque sus hijos se sientan incluidos.</p>
<p style="text-align: center;">Beneficios</p> <ol style="list-style-type: none">1) Quienes saldrán beneficiados son los niños, adolescentes y jóvenes con discapacidad intelectual al igual que los padres de familia. La institución Andares también podría ser beneficiaria al mantenerse actualizada con la información de aplicaciones.2) Estas aplicaciones son funcionales y beneficiosas para sus hijos y para el aprendizaje de ellos.3) Un tercer beneficio es que las empresas e instituciones difundan la información y a la vez contaría también como un aporte en su responsabilidad social e imagen.4) Un cuarto beneficio especialmente para los padres y directora de “Andares”, es que este video educativo nos permite conocer las aplicaciones inclusivas - educativas.
<p style="text-align: center;">Soporte</p> <p>Se contará con la ayuda de la Institución “Andares”, que permitirá que el video se publique en su Fan Page (Facebook). Así estará a disposición de los padres de familia y también de los mismos alumnos.</p>

Personalidad

El video se caracterizará por generar cierta sensibilidad, por ser atractivo, creativo y que incentive a que descarguen y utilicen las aplicaciones. Asimismo, será un video informativo y alegre.

Racional

(Alegre - comunicativo - creativo - informativo - emotivo)



Anexo 2. Guion literario del video

Imagen	Descripción de la toma	Locución
Escena 1		
Se empezará con el título y el logo del proyecto: Aplicaciones Educativas Inclusivas Para Todos	Fondo desenfocado y el logo en primer plano.	Aplicaciones Educativas Inclusivas Para Todos (voz en off)
Escena 2		
Presentación: grabación	Se mantiene la imagen real y se refuerza con un entorno gráfico.	Hola a todos, soy Andrea Rojas, comunicadora de la Universidad de Lima. Estoy aquí para presentarles un proyecto profesional el cual estuve trabajando con mucha dedicación y esfuerzo. Está dirigido a padres de familia que buscan beneficiar a sus hijos ya sean niños, adolescentes y jóvenes desde los 4 años a más y tiene como finalidad apoyarlos en su aprendizaje.
Escena 3		
Se utilizarán imágenes de niños reales, signos de interrogación y textos.	Se explican los temores relacionados al uso de la tecnología por parte de los padres.	Existen temores relacionados al uso de la tecnología por parte de los padres, como el vicio, perjuicio, obstáculo, sedentarismo y la adicción. (en voz en off)
Escena 4		

<p>Collage</p>	<p>Se ve un collage de imágenes de niñas y niños con discapacidad en actividades positivas. Se utilizan imágenes de Alisson, Miguel y Gonzalo felices usando la aplicación.</p> <p>Junto con el collage, se utilizan tres frases de las lecturas leídas, las cuales refuerzan lo beneficiosas que son las aplicaciones. Se trata de lecturas de la UNESCO respecto a la AMI e infancia y discapacidad.</p>	<p>Sin embargo, la tecnología ofrece también muchas alternativas que pueden ser favorables si hacemos un uso adecuado de ellas.</p> <p>Para que esto sea posible, lo que resulta clave es el acompañamiento. En este sentido, la familia cumple un rol muy importante en la promoción del uso seguro de los recursos digitales. (en voz en off)</p>
<p>Escena 5</p>		
<p>Presentación de íconos de las aplicaciones</p>	<p>Se presentan las 8 aplicaciones en una pantalla de iMac.</p> <p>Además, las palabras gratuitas e inclusivas se pondrán en la parte gris del iMac.</p>	<p>Existen muchos juegos digitales, aplicaciones funcionales y educativas orientadas a contribuir con la formación de los niños con discapacidad.</p> <p>En esta oportunidad, te voy a presentar unas aplicaciones que aparte de ser funcionales, educativas y entretenidas, también son gratuitas e inclusivas.</p> <p>Vamos a conocerlas.</p>
<p>Escena 6</p>		
<p>Presentación de las aplicaciones una por una: - Nombre.</p>	<p>Se presentan todas las aplicaciones detallando los nombres, puntuación e icono de dónde descargar.</p>	

- Dónde descargarlas
- puntuación con estrella.
- Ventaja (una por cada aplicación).

Además, se menciona cuál es la ventaja de cada una.

Estas son:

Picaa 2

Enfocada en estimular el aprendizaje del alumno principalmente en los niveles cognitivo, visual y auditivo.

*Diseñada para iPad y disponible en: el logo de App Store.

Picaa 2

Estimula el aprendizaje.

Sésamo y el Autismo

Brinda a las familias formas de superar los desafíos frecuentes y simplificar las actividades cotidianas.

*Disponible en: logo de App Store.

Sésamo y el Autismo

Supera tus desafíos.

Galexia

Contribuye a los procedimientos de aprendizaje y mejora la lectura fluida en una manera divertida y amigable.

*Disponible en: logo de Google Play.

Galexia

Mejora la fluidez en la lectura.

La Mesita

Es un escritorio virtual que estimula el desarrollo lector.

*Disponible en: logo de Google Play.

La Mesita

Estimula el desarrollo lector.

<p><i>LetMe Talk</i></p> <p>Permite tener una lectura fluida de imágenes compuestas, además de crear oraciones con ayuda de imágenes.</p> <p>*Disponible en: logo de App Store y Google Play.</p>	<p>LetMe Talk</p> <p>Permite crear oraciones compuestas con imágenes.</p>
<p><i>Proyecto Dane</i></p> <p>Tecnología que busca simplicidad, resaltando aciertos y fomentando el aprendizaje a través de diversos juegos.</p> <p>*Disponible en: logo de Google Play.</p>	<p>Proyecto Dane</p> <p>Fomenta el aprendizaje a través de juegos.</p>
<p><i>Yo También Leo</i></p> <p>Potencia las capacidades cognitivas y facilita el aprendizaje intuitivo a través de juegos.</p> <p>*Disponible en: logo de App Store y Google Play.</p>	<p>Yo También Leo</p> <p>Potencia tus capacidades cognitivas.</p>
<p><i>José Aprende</i></p> <p>Es un cuento que desarrolla la capacidad visual, adaptado a pictogramas para aprender mientras te diviertes.</p> <p>*Disponible en: logo de App Store y Google Play.</p>	<p>José Aprende</p> <p>Desarrolla la capacidad visual adaptado a pictogramas.</p>
<p>Escena 7</p>	

<p>Tutorial descriptivo</p>	<p>Se habla de sus funciones mediante un video descargado de YouTube.</p>	<p>Hoy conoceremos Picaa 2 ¿Cómo funciona? Al abrir la aplicación, encontrarás una serie de actividades en el que tu hijo podrá asociar palabras como en este caso asociamos al astronauta con la luna, explorar su creatividad mediante las pinturas, resolver rompecabezas como la de un robot, y hasta podrá potenciar su memoria.</p>
<p>Escena 8</p>		
<p>Grabación de Andrea</p>	<p>Dentro de la escena, se incluyen como textos los tres momentos claves: enseñando y aprendiendo, buscando autonomía y logrando metas.</p>	<p>Ahora, para comprobar su funcionalidad, vamos a conocer la experiencia de un campeón mediante 3 momentos claves.</p>
<p>Escena 9</p>		
<p>Presentación de los 3 momentos</p>	<p>Se presentan los tres momentos, alternados por los testimonios de Susana quien explica la experiencia inicial de Miguel, luego cómo avanza Miguel con Picaa 2 y finalmente cómo se sintió al ver el avance de su hijo. Para esta escena se dio paso a la locución de</p>	<p>Primer momento (Enseñando y aprendiendo): Susana y Miguel aprenden juntos cómo utilizar la aplicación. Ambos eligen qué actividad van a realizar y Miguel se encuentra muy analítico y concentrado. Logra cierto avance y su mamá lo felicita con una</p>

	<p>Susana, ya que es ella quien explica cómo fue todo el proceso de Miguel respecto al acercamiento con la aplicación.</p> <p>Con respecto al texto se lee lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enseñando y aprendiendo - Buscando autonomía - Logrando metas - Susana Venegas mamá de Miguel (17 años). 	<p>gran sonrisa. Este primer momento significa el primer encuentro entre Miguel y picaa 2, en el que conoce cuáles son las funciones y características de esta.</p>
<p>Escena 10</p>		
<p>Testimonio de un especialista: Milagros Castillo - directora de “Andares”.</p>	<p>Realiza un comentario sobre el avance de Miguel y sus logros con la aplicación.</p> <p>Asimismo, refuerza el comentario con las siguientes ideas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecto a cómo ayuda a manejar la frustración propia del intercambio con dispositivos electrónicos. - Fortalece la autoestima pues presenta actividades que pueden lograr desarrollarse de manera independiente. - Los niños ven que las personas usan dispositivos y al hacerlo ello se siente integrados. - Las actividades lúdicas los exponen con más frecuencia a labores que 	<p>(...)</p>

	<p>requieren de una concentración, atención y escucha.</p> <p>- Como son aplicaciones educativas están diseñadas para que el usuario reciba un incentivo y se sienta gratificado.</p>	
Escena 11		
Cierre con la intervención de la directora.	<p>Enfatiza los beneficios de la tecnología en la comunidad educativa y sobre todo explica que son herramientas de aprendizaje para las personas con discapacidad. Asimismo, enfatiza la importancia de aprender a interactuar con los medios, sobre todo en estos tiempos de pandemia, ya que se han convertido en parte de nuestra vida cotidiana.</p>	(...)
Escena 12		
Grabación de Andrea	<p>Una invitación a seguir explorando las aplicaciones y a que compartan sus experiencias y escriban al correo.</p> <p>Además, indica que no se pierdan del siguiente video, ya que se explorará <i>Sésamo y el Autismo</i>.</p>	<p>Sigamos explorando juntos las aplicaciones. Puedes compartirme tu experiencia y escribirme al correo: andrearojasmenacho@outlook.com en caso necesites mayor información.</p> <p>Además, no te pierdas del siguiente video en el conoceremos más de</p>

		Sésamo y el Autismo. ¡Nos vemos!
Escena 13		
Agradecimiento a “Andares”	<p>Texto y logo de la Institución.</p> <p>Un agradecimiento especial por el apoyo a la Institución 'Andares'.</p>	
Escena 14		
Se cierra con un agradecimiento al público.	<p>¡Muchas gracias! (logo del proyecto)</p> <p>Correo de información: andrearojasmenacho@outlook.com</p>	



Anexo 3. Guía de entrevistas a las madres de familia

- 1) ¿Usa su hijo/ hija dispositivos tecnológicos?
- 2) ¿Cuáles?
- 3) ¿Para qué los usan?
- 4) ¿Cuáles considera que son los pros y los contras de que su hijo/hija utilice tecnología?
- 5) ¿Conoce usted algunas aplicaciones educativas? ¿Cuáles?
- 6) ¿Conoce usted aplicaciones educativas inclusivas? (Mencionar)
- 7) ¿Utilizaría tecnología como apoyo para la educación de su hijo? Sí/ No (explicar)

Luego se les presentan las aplicaciones LetMe Talk, Picaa y El Proyecto Dane.

- 8) ¿Conocía alguna de estas aplicaciones?
- 9) ¿Cree que serían útiles para su hijo /hija?
- 10) ¿Le interesa conocer más sobre aplicaciones educativas inclusivas?
- 11) ¿A través de qué medio le gustaría tener esta información?
- 12) ¿Qué opina de Picaa 2?
- 13) ¿Considera a las aplicaciones presentadas beneficiosas para los niños?

Anexo 4. Transcripción de las respuestas de las madres de familia

	Susana Venegas	Salome Molero	Milagros Pinedo
1. ¿Usa su hijo/hija dispositivos tecnológicos?	Sí	Sí	Sí
2. ¿Cuáles?	Solo tiene un celular.	Tiene una Tablet.	Tiene su celular y su Tablet.
3. ¿Para qué los usan?	Básicamente para comunicarse con nosotros, sus padres.	Aprende mucho viendo los videos de Disney y de YouTube.	Los utiliza para comunicarse. Además, los empezó a utilizar para ver videos y concentrarse en ello.
4. ¿Cuáles considera que son los pros y los contras de que su hijo/hija utilice tecnología?	Más encuentro pros ya que al utilizar las aplicaciones lo ayudará a reforzar todas sus habilidades con respecto a la coordinación (mano - ojo), los ayudan a identificar mejor los sonidos, a pronunciar mejor las palabras, mejoran su escucha (oído), refuerzan la	Reconozco que los aparatos tecnológicos han llegado a contribuir con el desarrollo y avance del mundo. Me encantaría saber una de ellas o saber de todas para que Gonzalo pueda iniciar,	Con respecto a la tecnología, la tenemos muy controlada. Por ejemplo, a ella le gusta el Messenger y por ello solamente la hemos puesto en contacto con ciertas personas, o sea es un grupo limitado que le hemos puesto que

<p>memoria, atención. También pierden el miedo hacia la tecnología. Es importante que se sientan igual que el resto. A mí me gusta que Miguel incurriera en el mundo de la tecnología ya que lo hace sentir más igual que los demás. Se vuelve más autónomo y está más satisfecho consigo mismo.</p> <p>En cuanto a los límites, yo digo que uno los encuentra cuando no hay un límite hay a los usos de la tecnología.</p> <p>Poner límites al uso de la tecnología, no hay por qué encontrar algún perjuicio.</p> <p>Todo sería un aporte al desarrollo de ellos.</p>	<p>aunque sea a utilizar la aplicación, empezando por la fácil y que aprenda cosas nuevas. Estoy muy interesada en usar las aplicaciones y que Gonzalito pueda interactuar con ellas y que le sea útil. Me gustaría que le sirvan para leer, contar y escribir, eso estaría perfecto para mi hijito. Sin embargo, la tecnología puede resultar en cierto punto perjudicial y peligroso al saber que nuestros hijos siendo menores de edad, tienen tanta información a su alcance.</p> <p>Definitivamente, siempre deben</p>	<p>es íntegramente la familia.</p> <p>El Facebook le encanta ver (familia) y le pongo noticias, esas cosas porque le gusta estar viendo Facebook, las imágenes, ese tipo de cosas. Yo todo le enseñé en el celular. También utiliza su Tablet (Messenger).</p>
---	---	--

		estar supervisados.	
5. ¿Conoce usted algunas aplicaciones educativas? ¿Cuáles?	Solo conocía a LetMe talk, de ahí no conozco ninguna aplicación que me estás diciendo. Me encantaría que Miguel pueda utilizar estas aplicaciones y que pueda interactuar con ellas.	Nosotros utilizábamos una aplicación que se llamaba: “El Conejo Lector”, que justamente es un programa, una app educativa que sirve para poder aprender a leer y a escribir.	No conozco.
6. ¿Conoce usted aplicaciones educativas inclusivas? (Mencionar)	Sí tenía conocimiento de LetMe Talk ya que la terapeuta del lenguaje lo utilizaba mucho y lo que hacía era utilizar las figuras y él formaba sus oraciones, formaba la sintaxis.	No, solo la del conejo lector.	No, no conozco ninguna aplicación que me dices, recién me estoy enterando contigo, no los conocía.
7. ¿Utilizaría tecnología como apoyo para la educación de su hijo? Sí/ No (explicar)	A mí me encantaría que empiece a utilizar estas aplicaciones en un espacio de su vida para poder tratar de conocer sobre eso,	Sí. Como he mencionado, estoy muy interesada en usar las aplicaciones y que Gonza pueda interactuar con	Me es importante saber tus objetivos ya que, por ejemplo, el objetivo que buscan en su colegio “Andares” es que ella haga sus cosas

	que aprenda y emplee su tiempo en algo productivo, saber que le va a servir, pero él solo.	ellas y que le sea útil. Me gustaría que le sirvan para leer, contar y escribir, eso estaría perfecto para mi hijito.	sola, es lo que estoy haciendo de a pocos. Ella está aprendiendo a leer funcionalmente y quizás esto le puede ayudar.
Luego de presentarles las aplicaciones LetMe Talk, Picaa y El Proyecto Dane			
8. ¿Conocía alguna de estas aplicaciones?	Sí tenía conocimiento sobre LetMe Talk, los demás no las conocía.	No conocía ninguna.	No las conocía.
9. ¿Cree que serían útiles para su hijo /hija?	Sí serían muy útiles. Definitivamente, sí me animo a usar la aplicación, me pondría un horario con Miguel, no sé, unos 15 minutos. La aplicación claro que me gusta, es directa, educativa, tiene los colores que motivan para lograr la atención, es bien enfocado, muy colorido y accesible. Tú también me estás motivando a utilizar	Yo espero que sean útiles y si resulta positivo claro que sí las utilizaría para después. Ahora la tecnología ha avanzado y considero que estas aplicaciones sí son muy útiles ya que pueden ayudarlos a facilitar sus actividades diarias. Estas aplicaciones son	Sí ya que lo que más me interesa es la concentración ya que estamos trabajando bastante con ella y lo que es el lenguaje que son las frustraciones cuando ella no puede comunicarse. Sí trabajaría con Picaa. Si le vas a poner a jugar algo que le gusta a ella y que va a aprender y lo puede hacer sola, o

	<p>esto con Miguel porque la verdad, a veces uno posterga las cosas y no las hace. Definitivamente a mi esposo le va a gustar”.</p>	<p>herramientas muy importantes porque como te digo, hay niños que son muy verbales y hay chicos que son no verbales y todo lo aprenden observando. Entonces hay muchos niños que, si bien es cierto que no tienen lenguaje, pero qué bien manejan la tecnología. Esa generación, estos chicos ya vienen con la Tablet bajo el brazo o el celular y ya nacen con la tecnología. A Gonzalo le gusta navegar mucho, en YouTube, en Google y él entra y sabe que debe y no debe hacer.</p>	<p>sea, a mí me facilita y ella aprende. Por eso sí me gusto la aplicación. En los ejercicios que está escrito es difícil porque ella no sabe leer. Pero quizás con lo que le están aprendiendo a leer funcionalmente, le ayude quizás esto.</p>
--	---	---	--

<p>10. ¿Le interesa conocer más sobre aplicaciones educativas inclusivas?</p>	<p>Sí, ya que las descargaría las demás para que Miguel explore, que sea más curioso y autónomo. Eso es lo que hay que ganar de ellos, que sean curiosos, para ver qué pasa.</p>	<p>Sí, me encuentro muy interesada. Las descargaría para poder utilizarlas.</p>	<p>Como mencionó no se rehúsa a la tecnología e indicó que lo más importante para ella era trabajar en la concentración de su hija.</p>
<p>11. ¿A través de qué medio le gustaría tener esta información?</p>	<p>Indicó que le gusta ver videos en YouTube (desde una computadora y celular) y que también escucha la radio.</p> <p>También me gusta ver historias reales sobre otros casos de síndrome, por ejemplo.</p>	<p>Indicó que le gusta ver videos de YouTube, pero por temas de tiempo a veces no puede.</p>	<p>Indicó que consumía regularmente YouTube.</p> <p>Me gusta ver otros casos de cómo se puede ayudar a la persona con discapacidad, sí, pero no me gusta ver los videos, en sí de la enfermedad, pero para ver mejoras sí. Mis medios de consumo son regulares. A mi esposo y a mí también nos gusta ver videos.</p>
<p>12. ¿Qué opina de Picaa 2?</p>	<p>Realmente no conocía la aplicación Picaa pero me</p>	<p>En el caso de LetMe Talk, me parece que está</p>	<p>Por el video que me has mostrado explicando de lo que</p>

	<p>parece perfecta para Miguel, motiva los colores, los sonidos que eso es lo que a ellos les gusta.</p>	<p>perfecto ya que ayuda a comunicarse.</p> <p>Picaa me parece interesante, está bien interactivo y le va a atraer a él, le va a atraer su atención, me parece. La veo bien variada, tiene muchas actividades y son cosas que él más o menos conoces como no: las vocales, animales, transporte, y las rompecabezas que le gusta.</p>	<p>se trata Picaa y lo que acabo de escuchar sí la utilizaría, sí la probaría. Sí me ha gustado la aplicación Picaa, la va a hacer pensar, la cosa es que la haga pensar.</p> <p>Ella se relaciona mejor con lo audiovisual, eso le ayuda bastante. Me parece interesante, viendo específicamente en mi hija, la parte de concentración.</p> <p>Colorida, corta las ideas y ella lo puede aplicar porque no le puedes poner mucha definición para que te dé una respuesta.</p> <p>Ella es visual. Con una imagen ella le puede dar una respuesta. Y también me gusta que sea práctico.</p> <p>Aplica bien en lo</p>
--	--	---	---

			que ella puede hacer.
13. ¿Considera a las aplicaciones presentadas beneficiosas para los niños?	<p>Yo creo que, dándole un buen uso, con horario y siempre estando alguien ahí presente yo creo que sí es útil, muy útil.</p> <p>Es importante que tanto los profesores, los papás y las instituciones sepan de las aplicaciones, pero la idea es que lo utilicen.</p>	<p>Considero que son beneficiosas para el aprendizaje de nuestros hijos, beneficia que también el niño interactúe, se involucre con diferentes actividades que nos presenta el app.</p>	<p>Sí ya que, por lo que he escuchado y me has explicado, sí trabajaría con Picaa.</p> <p>Si le vas a poner a jugar algo que le gusta a ella y que va a aprender y lo puede hacer sola, o sea, a mí me facilita y ella aprende. Por eso sí me gustó la aplicación. En los ejercicios que está escrito es difícil porque ella no sabe leer. Pero quizás con lo que le están aprendiendo a leer funcionalmente, le ayude quizás esto.</p>

Anexo 5. Consentimientos informados de la madre de familia y de la directora de “Andares”

Consentimiento Informado y Autorización del Uso de Datos Imagen y Voz

A través de este medio, yo *Milagros Emperatriz Castillo Loja* con DNI *09720046* autorizo y acepto que, *Andrea Alexandra Rojas Menacho* con DNI *76528846*, pueda utilizar mi imagen y voz a fin que pueda producirlas, realizarlas, reproducirlas, sincronizarlas y comunicarlas en el video para el proyecto de Aplicaciones Educativas Inclusivas para Todos para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación.



PARA TODOS



Firma

10 de junio de 2021

Consentimiento Informado y Autorización del Uso de Datos Imagen y Voz

A través de este medio, yo *Susana Luz Venegas López* con DNI 06696662 autorizo y acepto que, *Andrea Alexandra Rojas Menacho* con DNI 76528846, pueda utilizar mi imagen y voz, al igual que la imagen y voz de mi hijo Miguel Andrés Bravo Venegas con DNI 75831614, a fin que pueda producirlas, realizarlas, reproducirlas, sincronizarlas y comunicarlas en el video para el proyecto de Aplicaciones Educativas Inclusivas para Todos para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación.



PARA TODOS

Susana Venegas
Firma

10 de junio de 2021

Anexo 6. Opiniones de especialistas consultados durante la elaboración del proyecto

Jorge Montalvo, docente del curso Investigación Aplicada

Consideró que el video sí funcionaba muy bien como un material educativo que informa, pero a la vez explicó que sería recomendable realizar un segundo video que sea documental, que se acerque más a la realidad. Dio como ejemplo basar un segundo video solamente en la aplicación Picaa 2, ya que en toda la primera parte del curso se trabajó con esa aplicación. Añadiendo a las sugerencias, explicó lo siguiente:

Poner datos estadísticos ayudaría a tener evidencias y saber cuántas personas ya han utilizado tal aplicación y en qué colegios. Sí tienes bastante información. También se puede hacer como una especie de test para verificar que los padres de familia recuerdan los nombres de las aplicaciones. Una opción puede ser empezar el video con una pregunta introductoria, que enganche. Definitivamente, el video puede seguir siendo modificado. Pueden complementarse el video informativo con el otro video que sería documental y real ya que se estaría explicando un caso que realmente sucedió gracias a las tomas fotos y videos. Luego de que se publiquen los videos en las redes, debes apuntar a tener evidencia y saber qué tanto impacto generó en el público objetivo, utilizando testimonios, por ejemplo. Como contenido está bien, pero la estructura se puede seguir mejorando.

Miguel Bernal, docente del curso Trabajo Profesional II

Mencionó que, en el video realizado, sí existe una narrativa interesante, pero en la que todavía había problemas técnicos por resolver.

Carlos Rivadeneyra, docente del curso Trabajo Profesional II

Detalló lo siguiente:

Toda la información la tienes, parte estética se puede mejorar bastante. Considera importante mostrar material donde ya el niño sabe dominar, manejar muy bien la aplicación siendo ya el/la campeón/na por lo que los padres siempre anhelamos que nuestros hijos sean campeones. Sí se podría realizar un segundo video en el que muestres los momentos que se trabajó

con Picaa y diciendo que es muy útil para la educación del niño. No olvides decir que son gratuitas. El video que estás presentando puede tener una mejor narrativa audiovisual, es decir, indicar dónde se pueden descargar (eso puede ir al final). Es importante mostrar que los chicos usen de manera positiva las plataformas. Este puede ser un video introductorio y luego realizar otro video trabajando una app que sería Picaa o sino sintetizar mejor este video y al final poner los logros de un caso real. Definitivamente convence más el hecho de que pongas que los niños saben usar las aplicaciones y que les sean útiles. Para que refuerce mucho más tu video, será necesario poner un testimonio de una profesora o de un padre de familia de un niño especial que haya usado la aplicación y que le haya sido útil convence mucho más.

