



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL COMUNICADO DE PRENSA

COORDINACIÓN DE COMUNICACIÓN SOCIAL

México, D. F., 03 de julio de 2013

FACILITAN ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE NIÑOS AUTISTAS CON HERRAMIENTA INFORMÁTICA

- **El sistema desarrollado por alumnos de bachillerato del IPN permite a los pequeños aprender de manera interactiva**
- **Contribuye a generar avances en corto tiempo mediante el trabajo con pictogramas que incluyen atractivos sonidos**

C-169

Ante la ausencia de herramientas interactivas que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños con autismo, estudiantes del Instituto Politécnico Nacional (IPN) diseñaron una herramienta informática interactiva denominada “Otras palabras”, que permite a los pequeños aprender de manera atractiva y contribuye a generar avances en corto tiempo.

Se trata de un programa desarrollado por los alumnos del Centro de Estudios Científicos y Tecnológicos (CECyT-12) “José María Morelos y Pavón”, Ulises Romero Falcón y Oscar Emilio Pérez Martínez, quienes señalaron que el objetivo de la herramienta es ayudar a las pedagogas en la enseñanza de niños con autismo, porque actualmente utilizan materiales didácticos como un tablero especial de comunicación compuesto por diversos pictogramas, pero aún con ese material muchas veces se les dificulta la enseñanza porque cuesta trabajo captar la atención de los infantes.

Romero Falcón señaló que para conocer el estado actual de las herramientas y material didáctico que se emplean para la enseñanza de niños autistas, así como las deficiencias en torno a los mismos, contaron con la orientación de la psicóloga y terapeuta particular Leticia Romero Palacios.

El programa “Otras palabras” tiene colores vivos y sonidos atractivos, por lo que la paciente con la que se probó de inmediato mostró interés, en tanto que la respuesta con el material convencional fue menos efusiva.

También está estructurado por tableros de comunicación en los que se abordan los temas de medios de transporte, clima, frutas, comidas y bebidas, y agresiones. Comentó que ese tema es muy importante porque se les enseña a los pequeños que no deben permitir ni cometer abusos de ningún tipo, incluido el bullying.

“En el tablero de agresiones se incluye sonido que refuerza la conducta positiva y la negativa, ya que se le dice al niño que patear hace sentir mal y no patear genera sensación de bienestar”, agregó el alumno politécnico.

Mencionó que la herramienta informática incluye el cuento de El Patito Feo, mediante el cual refuerza con pictogramas el vocabulario que se utiliza en la narración y motiva a los niños para relacionar las imágenes con el sonido.

El sistema se desarrolló pensando en niños hasta de doce años de edad, y además de ser una herramienta didáctica en el ámbito escolar, también tiene importante aplicación en el entorno familiar para retroalimentar el aprendizaje en el hogar.

Romero Falcón señaló que con el desarrollo del programa se cumplieron las expectativas que se propusieron, pero puede ser mejorado y adaptado a un dispositivo móvil para hacerlo más accesible a los niños.

===000===