

## Ficha de la organización

MODALIDAD: Disciplinar.

PROYECTO: Integración sin límites.

ORGANIZACIÓN: CENTRO DE CAPACITACIÓN ESPECIAL PARA JÓVENES AC (CEPAJ).

NOMBRES: Moisés Abraham Bazán Hernández, Naila Natali Romero Gutiérrez.

CARRERA: Diseño de Interacción y Animación.

Número de Cuentas: 178075-5, 178248-8.

### Planearon e implementaron:

- Análisis de proceso de aprendizaje (observación de actividades de los alumnos dentro de la Asociación).
- Rediseño de personajes del Lenguaje Fonológico.
- Digitalización de personajes del Lenguaje Fonológico.
- Selección de paleta de colores de personajes del Lenguaje Fonológico.
- Rediseño de Material didáctico (lotería, juego de memoria).
- Proceso de planeación de la aplicación.
- Propuesta de actividades dentro de la aplicación.
- Prototipo de la aplicación (diseño y programación).

**Participaron**, dentro del análisis de proceso de aprendizaje, en actividades realizadas dentro y fuera del salón de clase. Algunas de estas son: juegos de lotería, búsqueda de letras y formación de oraciones, actividades deportivas (salida al parque, juego de basquetbol).

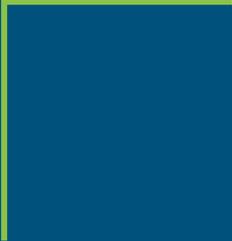
### Sistematizaron la experiencia:

- Creando actividades por medio de una aplicación que sustituyen el uso de diverso material didáctico impreso (buscando fomentar la sustentabilidad ecológica).
- Creando una experiencia agradable con el rediseño del material didáctico impreso antes mencionado, optimizando el uso de recursos.

### Pertinencia Social:

Consideramos que proyectos como éste, deben seguir implementándose pues la inclusión de personas a la sociedad, es muy importante para el crecimiento y desarrollo de ésta. El proyecto permite a personas con capacidades diferentes integrarse al ambiente laboral y valerse por sí mismos. "Dale un pez a un hombre y comerá un día; enséñalo a pescar y comerá siempre" - Anónimo.





# Integración sin Límites

---

Abraham Bazán  
Naila Romero



# CEPAJ

---

- Asociación civil ubicada en la ciudad Puebla
- 24 años de servicio
- Su objetivo es capacitar a personas con discapacidad intelectual para fomentar su desarrollo y crecimiento educativo, personal y social.

# Objetivos del proyecto

---

- Realización de una aplicación que sirva de apoyo al aprendizaje del lenguaje fonológico (videojuego).
- Creación y rediseño de material didáctico.
- Implementación de nuevas tecnologías para el aprendizaje.

# Desarrollo del proyecto

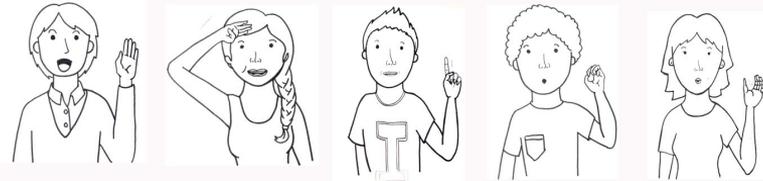
---

El proyecto ya estaba avanzado, pero la forma en que se implementa hasta ahorita es anticuada, por esta razón estamos a cargo de realizar una aplicación para que la técnica de enseñanza sea más óptima y accesible a todo el público.

# Material Recibido

**CEPAJ**  
Centro de capacitación  
especial para jóvenes, A.C.

## Repetimos



a e i o u



Une la letra con la imagen que corresponde.

Bloque 1



u e a o i

Bloque 2



c k q d f b ch

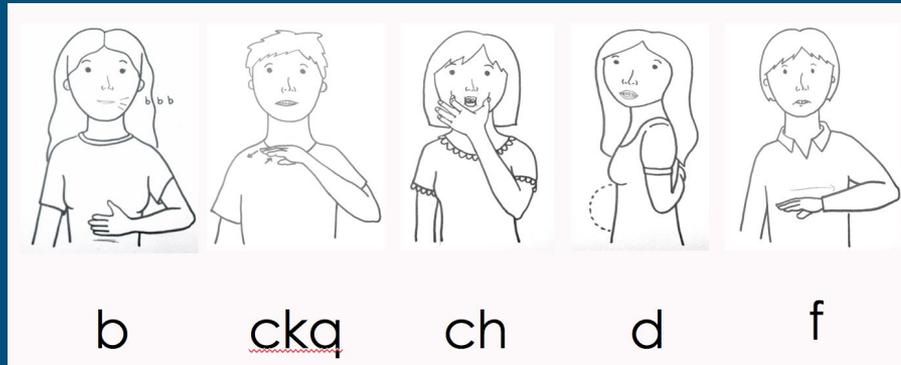
Bloque 3



n g h j l

# Material Recibido

---



# Plan de trabajo

---

- Observar las actividades realizadas por los alumnos (Jueves de 11:00 – 12:00 hrs).
- Leer y comprender la información dada por la institución.
- Adaptar los personajes a un formato digital.
- Probar la paleta de colores para los personajes.
- Lluvia de ideas sobre el producto final.
- Diseño del producto final.
- Prototipo del producto final.
- Programación del producto final.
- Pruebas de usuario.

# Actividades realizadas

---

- Análisis de proceso de aprendizaje (observación de actividades de los alumnos dentro de la Asociación).
- Rediseño de personajes del Lenguaje Fonológico.
- Digitalización de personajes del Lenguaje Fonológico.
- Selección de paleta de colores de personajes del Lenguaje Fonológico.
- Rediseño de Material didáctico (lotería, juego de memoria).
- Proceso de planeación de la aplicación.
- Propuesta de actividades dentro de la aplicación.
- Prototipo de la aplicación (diseño y programación).

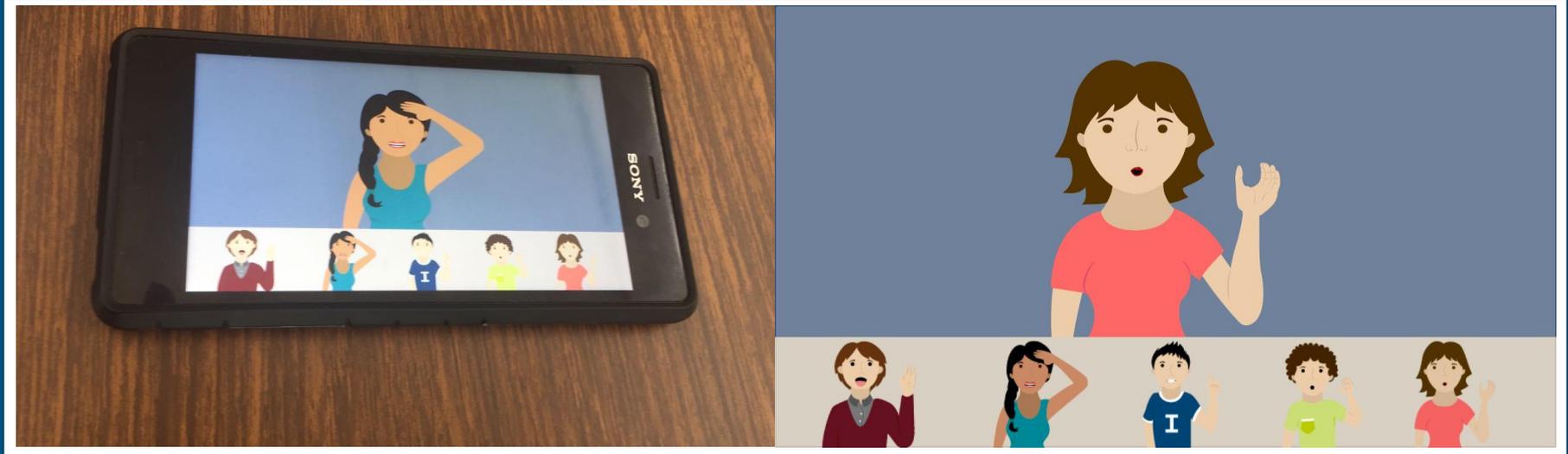
# Resultados

---

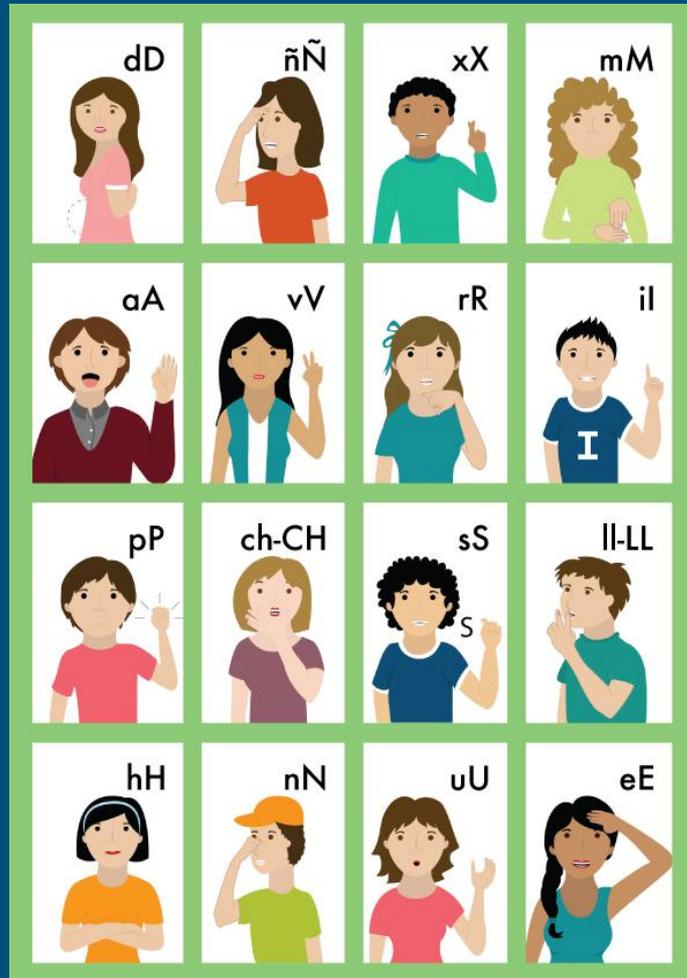
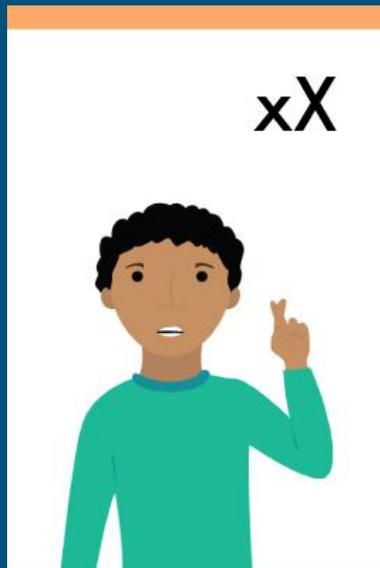
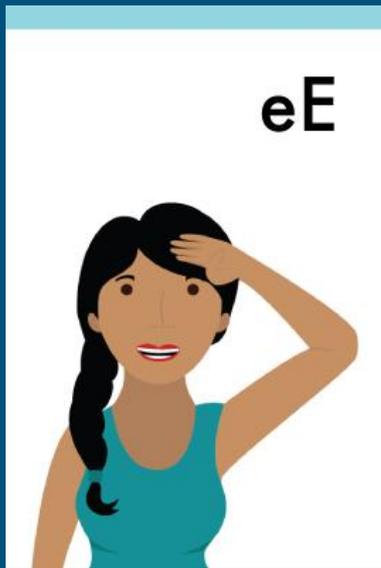


# Resultados

---



# Resultados



# Conclusión

---

Realizar una aplicación para personas con diversas discapacidades intelectuales es un reto muy grande pues debemos enfrentar los problemas de comunicación verbal y visual, sin embargo, trabajar con estas personas requiere de mucha paciencia y amor. Gracias a éste proyecto nos llevamos una grata experiencia pues obtuvimos un aprendizaje y crecimiento personal al poder convivir con éstas personas y darnos cuenta que la forma en la que nos enseñan, no siempre es adecuada para todos.

CEPAJ es una asociación civil ubicada en la ciudad Puebla con 24 años de servicio, nació por la inquietud de la maestra Gabriela Vargas por apoyar a personas con discapacidad intelectual. Esta inquietud nace en su casa al darse cuenta que su hermana menor tenía dificultad con su forma de comunicarse y de aprender cosas.

CEPAJ tiene como objetivo capacitar a personas con discapacidad intelectual para fomentar su desarrollo y crecimiento educativo, personal y social. CEP AJ es la mano derecha de los padres de familia debido a que el sistema actual de educación básica no es compatible con el modo en que los estudiantes de esta institución aprenden, pues se encarga de enseñar de manera individualizada para que los alumnos tengan un avance progresivo con base en su desempeño personal.

El capacitar a los alumnos de CEP AJ, promueve una sociedad inclusiva en la que personas con capacidades diferentes se pueden valer por sí mismas, aumentando su valor para la sociedad pues ya no son vistos como “carga” sino como individuos participativos que aportan a la sociedad con su talento y su trabajo.

Como asociación civil están enfocados en lo económico y social debido a que buscan hacer que los estudiantes puedan ser independientes mejorando así su situación económica, pues pueden aportar a sus familias, una vez que son capacitados, y en lo social, pues, estas personas cambian la forma en la que son vistas al demostrar que son capaces de hacer diversas tareas y su discapacidad ya no es impedimento para que la sociedad los admita.

En conclusión, las actividades que realiza la asociación busca el desarrollo interpersonal de sus alumnos, pero atacando el desarrollo de la sociedad con esto. Las personas con discapacidad, comúnmente son vistas en nuestra sociedad como seres débiles pues las catalogan por personas dependientes, al darles “valor”, podrán ejecutar actividades sin ser discriminados por sus capacidades y así servir para el desarrollo de la sociedad empoderando su desarrollo personal.

En el servicio social, la organización CEPAJ, busca por medio de una aplicación para móviles o un videojuego educativo, difundir su método de lenguaje fonológico. El objetivo del proyecto es tanto mejorar la calidad de los métodos utilizados para la enseñanza del método dentro de la institución, como la capacidad de ser repasado por los alumnos afuera de ella; sin sustituir el apoyo de maestros pues es esencial saber cuando el alumno puede avanzar y si en verdad está aprendiendo. Pensando en gran escala, sería la posibilidad de compartir el método a más lugares, pues CEPAJ conoce sus límites, al conocerse pequeños para poder abrir miles de escuelas que serían necesarias para impartir el método, pero inspirado en su éxito busca difundirlo para atacar a más personas que lo necesiten.

FODA del proyecto:

Fortalezas:

- El método ha sido probado y los datos de éxito son elevados.
- El lenguaje es más sencillo que los convencionales y se basa en los sonidos de las letras.
- Hay mucho material disponible para seguir mejorando el proyecto y las actividades que se usan son divertidas, entretenidas y funcionales.

Oportunidades:

- La SEP brinda apoyo para la difusión del proyecto.
- Ayudar a más personas, aunque no sean alumnos de la institución.
- Fomentar el autoaprendizaje en los estudiantes.

Debilidades:

- El programa no es autosuficiente, es necesario que los alumnos tengan un seguimiento de sus aprendizajes.
- Si no hay un seguimiento adecuado puede haber confusión en la relación de las letras y los gráficos (dibujos).
- Pocos recursos y espacio para expandir la escuela.

Amenazas:

- Compatibilidad de dispositivos
- Si se maneja mal el proyecto puede perder derechos de autor y aunque el principal objetivo no es monetizar, se perdería una oportunidad grande de seguir mejorando el método.

Gracias a éste análisis, se busca que el proyecto en realización, logre obtener un éxito y una gran difusión, pues CEPAJ desea que llegue a la mayor cantidad de personas posibles. Aunque existan amenazas y debilidades hacia el proyecto, al ser el primer videojuego de éste tipo, se espera que tenga un impacto positivo en el ámbito educativo y que los padres de familia se apoyen en éste para fomentar el autoaprendizaje de sus hijos.

Fecha	Objetivo	Actividad	Logro alcanzado/ Observaciones	Observaciones
1/18/2017	Firma de la ficha de organización y planeación de actividades.	Visita a CEPAJ	Firma del documento y aprobación del plan de trabajo.	No logramos conseguir la firma de la directora debido a que no se encontraba en la institución, pero conseguimos la firma del encargado secundario que es su esposo, con la aprobación previa de la directora.
1/20/2017	Permiso para asistir a clases de lenguaje fonológico y planeación de horarios.	Visita a CEPAJ	Permiso concedido por la directora y maestros. Aparte del otorgamiento de los horarios de las clases.	Nos concedieron asistir a las clases donde se utiliza el método y me dio alegría poder asistir a observar cómo aprenden y se desarrollan los jóvenes.
1/24/2017	Observación de actividades para el aprendizaje del lenguaje fonológico y cómo los alumnos interactúan con ellas.	Clase de lenguaje fonológico	Observamos el avance de los alumnos y el progreso que la organización ha logrado en ellos con el método que utilizan. Conseguimos la entrega de documentos referentes al abecedario del lenguaje fonológico y método de enseñanza.	La primer clase a la que asistimos, fue muy emocionante ver cómo muchos de los jóvenes han logrado escribir y leer gracias a CEPAJ, convivimos con todos ellos y entablamos conversaciones sobre sus gustos.
1/26/2017	Observación de actividades para el aprendizaje del lenguaje fonológico y como los alumnos interactúan con ellas.	Clase de lenguaje fonológico	Observación del método puesto en práctica por los alumnos del primer nivel (aprendiendo a leer y escribir con apoyo corporal).	Aunque todos los alumnos estén aprendiendo dentro de un solo salón, tienen diferentes avances en cuanto al aprendizaje, hay un alumno destacado que ya lee a la perfección, al igual que otros que apenas lo están aprendiendo, conversamos con la profesora encargada del grupo y nos comentó que muchos de los que apenas acababan de entrar éste semestre, llevaban un gran avance en las dos semanas que llevaban ahí.
1/31/2017	Observación de actividades para el aprendizaje del lenguaje fonológico y como los alumnos interactúan con ellas.	Clase de lenguaje fonológico	Convivencia con alumnos para entender cómo se relacionan con el método y qué actividad les parecen más prácticas para aprenderlo. Juegos de lotería para comprensión e identificación de vocales.	En ésta clase jugaron a la lotería, observé como hay muchos alumnos a los que les cuesta trabajo realizar ciertas actividades, como tomar fichas y colocarlas en ciertos lugares, ver cómo dejan a un lado estos problemas de movimiento y dan lo mejor de sí fue lo que más me agradó pues el esfuerzo que realizan vale totalmente la pena. Tuve la oportunidad de quedarme una hora más con ellos e ir a su clase de deportes, donde observé como los profesores les ayudan con la movilidad de sus articulaciones y con la convivencia de unos con otros. Logré platicar con ellos y me contaron sobre experiencias que han tenido en la institución, la mayoría de éstas experiencias eran grandes avances en cuanto a la lectura y desarrollo corporal.
2/2/2017	Observación de actividades para el aprendizaje del lenguaje fonológico y como los alumnos interactúan con ellas.	Clase de lenguaje fonológico	Observación del método puesto en práctica mediante juegos con letras, palabras y señas (búsqueda de letras).	El desenvolvimiento de los alumnos desde el primer día en el que fuimos hasta el de ésta fecha, ha sido enorme, pues se muestran más activos en cuanto a las actividades que les asigna la profesora, compiten entre ellos por ser mejores y su tiempo de búsqueda es corto, pues como ya están familiarizados con las letras y palabras, se les facilita el aprendizaje.
2/7/2017	Comenzar la vectorización de personajes a utilizar en la aplicación.	Diseño de personajes	Personajes vectorizados de media calidad (falta de color).	Las dimensiones de los personajes costaron un poco de trabajo pues como son humanos, tuvimos que medir bien las dimensiones.
2/8/2017	Vectorizar personajes de vocales.	Diseño de personajes	Personajes vectorizados con una paleta de colores tentativa, vocales terminadas y avance de otra parte del abecedario.	La paleta de colores elegida es tentativa, deseamos que se cambie para que en conjunto se logre armonía de color.
2/10/2017	Entrega, revisión y aprobación de avances.	Entrega de una parte del diseño de personajes	Aprobación otorgada por la directora sobre el diseño de personajes.	A la directora le encantaron los diseños de personajes, se sentía emocionada al ver que en lo que ella ha trabajado por años está dando un resultado excelente, espera ver en la siguiente sesión los personajes terminados para que se pueda definir una paleta de colores.
17/02/17	Entrega de todos los personajes (paleta de colores no establecida).	Revisión de personajes finales.	Logro no alcanzado / prórroga solicitada por nosotros debido a las entregas del primer parcial.	
24/02/17	Aprobación de personajes para seguir trabajando y empezar a programar la app.	Revisión de personajes finales.	Logro no alcanzado / Gaby no se encontraba en la institución debido a un curso.	
27/02/17	Definir los colores que se usarán en la app y los personajes finales.	Buscar una paleta de color adecuada y definir las tonalidades de piel.	Paleta de colores lista para mostrar a la maestra Gaby.	Buscamos elegir una paleta de color que combinara colores cálidos con fríos para que hubiera una variación, colores que combinaran y no resaltaran tanto a la vista pues buscamos que no sean distracción, en cuanto a la piel, decidimos hacer inclusión de culturas representando diferentes tonalidades.

03/03/17	Aprobación de personajes para seguir trabajando y empezar a programar la app.	Revisión de personajes finales.	Logro no alcanzado / Gaby no se encontraba en la institución / incompatibilidad de horario.	El proyecto se encontraba retrasado por dos semanas. Agendamos fecha para lo antes posible.
06/03/17	Aprobación de personajes y colores para seguir trabajando y empezar a programar la app.	Revisión de personajes finales y colores de la aplicación / Revisión del contenido que deberá contener la aplicación.	Aprobación de los personajes y colores, se acordó empezar a trabajar en la app en un periodo de 3 semanas regresaremos para entregar avances.	Se aprobaron los personajes, paleta de color tanto de ropa como de piel. Gaby: "Me encantó la idea de que pensarán en la inclusión y la reflejarán en el color de piel, yo no lo había considerado". Se estableció que el juego contendrá 4 niveles, cada nivel con juegos diferentes y ejercicios adecuados para el avance de los alumnos. Se acordó que la entrega de avances a partir de ésta fecha en adelante será cada 2 o 3 semanas dependiendo del contenido de ésta.
31/03/17	Entrega del diseño visual de las pantallas de la app, con adelanto de programación del primer nivel.	Revisión adelanto 1 de la programación del primer nivel.	Diseño de la aplicación autorizada, revisión del prototipo exitosa.	Se aprobó el diseño del prototipo del primer nivel, se hicieron unos cambios en cuanto al diseño de personajes pues algunos detalles se habían perdido por el tamaño dentro de la pantalla del prototipo, los cambios fueron: calidad de línea, colores de piel, detalles de algunas letras.
02/05/17	Revisión de material didáctico (lotería, memorama).	Buscar y lograr la aprobación del diseño del material didáctico.	Aprobación de material, con algunos cambios pequeños.	Se aprobó el diseño de material impreso, pero tuvimos algunas modificaciones, en cuanto a que no tomamos en cuenta que los alumnos relacionan el apoyo corporal con el uso de minúsculas antes que mayúsculas. Gaby nos enseñó algunos ejercicios extras que podemos rediseñar e implementar en la aplicación y otros que podemos usar para el apoyo con material didáctico.