



**SOFTWARE:
APRENDE CON ZAPO
(Lozano y Alcázar, 2009)**

Características

- Presentación Multimedia
- Tareas estructuradas por niveles
- Fichero personal para evaluación y seguimiento

Multisensorial

- Medio funcional
- Adaptado a las características del alumnado
- Escenario activo y dinámico
- Favorece la creatividad e imaginación
- Propicia la motivación
- Permite la interacción con el programa
- Aprendizaje cooperativo
- Facilita acceso a contenidos

Destinatarios

Alumnado con autismo

Educación Primaria

Educación Secundaria

Finalidad

Mejorar

Conocimiento de las emociones

Competencia social

INVESTIGACIÓN

Objetivo

Conocer los beneficios del software tras su aplicación

Diseño

Ex Post Facto Retrospectivo

Metodología

- Evaluación inicial
- Intervención: 2 sesiones/semana - 45' - 2 cursos
- Evaluación final: comparativa con evaluación inicial

Participantes

8 alumnos TEA con edad mental 5-7 años

Instrumentos

- Intervención: Software
- Recogida de datos: Software y entrevistas (familia y docentes)

Resultados

Mejora en la comprensión de emociones
Generalización del aprendizaje en competencia social

Conclusiones

Necesidad de inclusión digital

como

Medio didáctico

Elemento curricular integrado

para

- Aumentar:
- el aprendizaje
 - independencia y autonomía
 - movilidad
 - comunicación
 - control del entorno

Mejorar la calidad de vida del alumnado

- Evitar:
- analfabetización digital
 - aislamiento geográfico

Erradicación Brecha Digital

- Principalmente para el alumnado neae
- Permitiendo la accesibilidad y dominio de las TICs
- Eliminando la exclusión educativa y social