



Estrategia didáctica para el acompañamiento del tratamiento de jóvenes con problemas cognitivos.

Juan José Paz García
Ingeniería de sistemas y computación
juan.1701712480@ucaldas.edu.co

Introducción

Los problemas cognitivos tienen un efecto directo en personas jóvenes sobre su desarrollo interpersonal e intrapersonal, afectando su desempeño en actividades cotidianas y en su posterior formación profesional.

Cuando se es adolescente, una persona con problemas cognitivos puede desarrollar enfermedades como la ansiedad y depresión. Se desarrolla una estrategia que acompañe a los profesionales de la salud en el tratamiento de personas con problemas cognitivos

¿DE QUÉ MANERA PUEDE AYUDAR UNA ESTRATEGIA LÚDICA A PERSONAS CON PROBLEMAS COGNITIVOS EN SU DESARROLLO INTEGRAR DENTRO DE LA SOCIEDAD?

Objetivo General:

Diseñar una estrategia que permita a personas con problemas cognitivos llevar un desarrollo íntegro dentro de la sociedad de manera académica e interpersonal basado en técnicas didácticas de aprendizaje según la edad del involucrado mediante un aplicativo móvil.

Objetivos específicos:

- Plantear elementos de estudio alrededor de los problemas cognitivos y como estos afectan la formación de una persona en el campo académico e interpersonal.
- Identificar las principales dificultades de una persona con problemas cognitivos dentro de la sociedad independientemente de su edad o nivel socioeconómico.
- Diseñar una alternativa didáctica para ayudar en la formación académica e interpersonal a las personas que tienen problemas cognitivos.

Metodología

SESGAR LA POBLACIÓN

Sesgar la población en la cual se enfocará la estrategia didáctica, partir de una muestra poblacional de personas menores de edad principalmente niños. Teniendo en cuenta a los adolescentes que ya padezcan este tipo de enfermedades.



CAUSAS EFECTOS

Estudiar los efectos que tienen los problemas cognitivos sobre una población mayor, principalmente adolescentes para identificar principales causas de la falta de atención y tratamiento, enfocado en enfermedades como la ansiedad y la depresión.



MATERIALES PROCEDIMIENTO

Tener en cuenta materiales y procedimientos para tomar datos de la muestra poblacional, a partir de estos datos tener un diagnóstico médico y psicológico sobre la condición del paciente y dividir correctamente los diferentes tipos de problemas cognitivos.



CREACION DE HERRAMIENTAS

Se debe llevar a cabo a partir de estos datos y con la necesidad de crear herramientas interactivas que prevengan y fortalezcan las diferentes problemáticas de personas con problemas cognitivos a temprana edad, teniendo en cuenta que para que una aplicación multimedia se considere interactiva, deberá permitir al usuario controlar la navegación y el tipo de contenido que desea consumir, haciendo uso de medios de comunicación asincrónicos y no lineales (Bedoya, 1997).



Resultados esperados

GENERACION DE NUEVO CONOCIMIENTO

- Diseño de una alternativa didáctica para el acompañamiento de personas con problemas cognitivos enfocado principalmente en niños.
- Identificación psicológica y médica de problemas a tratar y sus posibles soluciones a través de elementos de software.

FORTALECIMIENTO DE LA COMUNIDAD CIENTÍFICA

- Formación de investigador
- Establecimiento de redes de conocimiento.

APROPIACIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO

- Presentación de los resultados ante la comunidad científica.
- 1 ponencia en evento local de presentación de tesis de postgrado

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Bedoya, A. (1997). ¿Qué es interactividad? Revista Electrónica sinpapel.com.
- Pardo A., Graciela, & Sandoval D., Adriana, & Umbarila Z., Diana (2004). Adolescencia y depresión. Revista Colombiana de Psicología, (13)
- Ronquillo, N. M., Flores, M. A. G., Machinskaya, R. I., & García, E. M. L. (2013). Intervención neuropsicológica en un adolescente con problemas de aprendizaje. Estudio de caso. Revista Neuropsicología Latinoamericana, 5(1), 37-48.