


Moviles (#)

 (<http://www.cnp2019.es/index.php?page=inicio>)

**Ponente/Coordinador**

viramontes

**Tipo**

{ Póster

**Horario**

{ Seleccione ↕ } { Seleccione ↕ }

**Título**



**Tópico**

**Itinerario/Actividad**

{ ----- Seleccione -----

{ ----- Seleccione -----

Buscar

Horario	Sala	Título	Tipo
24 de julio 09:00-13:50	Olárizu	<p><b>Desarrollo de una aplicación para teléfonos móviles para ubicar acoso escolar y conexiones sociales en el aula</b> <b>Jonathan Noe Viramontes Ramirez</b></p> <p>Jonathan Noe Viramontes Ramirez*, Liliana Orizel Martinez Martinez, Ana Del Refugio Cervantes Herrera y Juan Eduardo Gonzalez Ramirez</p> <p>Universidad Autonoma de Ciudad Juarez, juarez, Mexico</p> <p>El desarrollo científico y tecnológico en psicología ha sido constante. Dicho desarrollo no se ha dado de manera aislada, sino de la mano de los avances de otras ciencias como la medicina, la estadística y sobre todo en las últimas décadas la informática. Específicamente en el caso de la psicometría y sociometría conductual, se ha recorrido un largo camino desde el primer rudimentario instrumento diseñado por Binet para medir la inteligencia, y los primeros cuestionarios para ubicar preferencia social, hasta los instrumentos altamente estandarizados que se utilizan hoy en día. Continuando con esta tradición, y a partir de la Entrevista para Mapas Sociocognitivos Compuestos, en su versión adaptada para la identificación de roles en bullying (EMSCC-IRB), se desarrolló una aplicación para dispositivos móviles que tiene como objetivo la recolección de información sobre las conexiones sociales en aula, así como la presencia de acoso escolar, incluyendo la información sobre los roles desempeñados por los distintos estudiantes (agresor, víctima, observador y agresor-víctima), la direccionalidad de la agresión y las morfologías más frecuentes de la misma. La entrevista se aplica en el entorno escolar, de manera aleatoria al 70% de los alumnos inscritos en un grupo escolar. Con la finalidad de asegurar la confidencialidad de los datos, al entrevistado se le facilita un listado con los integrantes aula; a partir de la cual reporta únicamente números de lista como respuesta a las 16 preguntas contenidas en la entrevista. La aplicación está construida a partir del framework IONIC, el cual permite compilar la aplicación para los sistemas operativos móviles Android e iOS, dando una mayor flexibilidad para desarrollar un único código y que no se tenga que realizar un doble trabajo de programación. El Framework está basado en HTML, CSS, JS y Angular-Córdova principalmente, utilizando como base de datos Firebase la cual esta elaborada por Google y es de uso gratuito para aplicaciones que tengan poco tráfico de datos. Con fines de asegurar la confidencialidad de los datos, al ejecutar la aplicación es necesario hacer un inicio de sesión (Login), y dependiendo de los permisos que se le otorguen por el investigador principal, se podrá o solamente escribir nueva información, modificar información existente o acceder a las bases de datos resultantes. La app cuenta con un tipo de navegación lineal, impide regresar a preguntas anteriores, y los datos se almacenan al terminar todas las preguntas. Para versiones posteriores se planea implementar captura de audio con la finalidad de ampliar el rango de datos que es posible procesar y salva guardar a través de esta. Su utilización si bien, mantiene el tiempo de aplicación individual (10 min en promedio), reduce a 0 minutos el llenado de bases de datos, y en consecuencia eficientar los procesos de recolección datos y por ende el diagnostico. Esto, aunado al hecho de que la mayor parte de la población posee un dispositivo móvil permite el llenado de base de datos en tiempo real y directamente en campo, sin la necesidad de equipos especializados o costosas horas hombre.</p>	Póster

- (<https://www.youtube.com/channel/UCF1mNZveLxGKb91U0PGQdbA>)
- (<https://twitter.com/copsicologiaesp>)
- (<https://www.facebook.com/ConsejoPsicologiaEspana>)

