5. Clasificación tecnologías de apoyo

Las tecnologías de apoyo, de una manera general, se pueden clasificar por:

- Su ***nivel tecnológico***:
  - no tecnología (usos especiales de métodos y objetos comunes), de baja tecnología (adaptación de herramientas ya existentes)
  - Media tecnología (productos y equipos de cierta complejidad tecnológica).
  - alta tecnología (productos y equipos de gran complejidad tecnológica).
- Las ***características de su fabricación***:
  - desarrollo pacifico.
  - adaptación de un producto ya existente.
- Las ***características de los usuarios***: dependiendo de su dificultad
  - física o motora.
  - psicocognitiva.
  - sensorial.
  - declives propios de la edad.
- La *operación* ***lógica***:
  - alternativas, que sustituyen una metodología o herramienta por métodos alternativos que sí puede utilizar el individuo.
  - aumentativas, que complementan la falta de recursos de un individuo para realizar determinadas tareas.
  - sustitutivas, que permiten sustituir el uso de una funcionalidad ausente o dañada.
-

Copyright 2026

> El área ***de la vida*** diaria ***a asistir***:

- Sistemas de habilitación, aprendizaje y entrenamiento.
- Sistemas alternativos y aumentativos de acceso a la información del entorno.
- Tecnologías de acceso al ordenador, contempla los sistemas (hardware y software).
- Sistemas alternativos y aumentativos de comunicación.
- Tecnologías para la movilidad.
- Tecnologías para la manipulación y el control del entorno.
- Tecnologías de rehabilitación y fisioterapia.
- Tecnologías asistenciales.
- Tecnologías para el deporte, ocio y tiempo libre.
- Tiflotecnologías, o tecnologías para la lectura de personas con disminución visual.

Cuando se utilizan **medios digitales** se habla de software y/o hardware asistivo o adaptativo. Ejemplos de software adaptativo son aquellas aplicaciones que permiten cambiar la fuente y su tamaño, texto a voz y viceversa o configurar el sistema operativo para que múltiples pulsaciones de teclas sean ingresadas con una secuencia sencilla de pulsaciones. Entre el hardware adaptativo podemos nombrar los teclados ergonómicos, los lectores de tiflotecnología, las lupas digitales, las sillas de ruedas electrónicas, las prótesis inteligentes, los exoesqueletos robóticos o las gafas inteligentes para personas con ceguera entre muchos más que van surgiendo. Como se deducirá, la mayoría de estos últimos ejemplos son mixtos, es decir, unen el software y el hardware.

Algunas de estas tecnologías constituyen elementos en sí mismos, como por ejemplo un exoesqueleto o una lupa digital, pero otras son aplicaciones que se instalan en dispositivos de uso general siendo las más frecuentes las aplicaciones móviles o apps para teléfonos móviles y tablets que poco a poco , por su versatilidad y comodidad, van desplazando al uso de los ordenadores.

Revision #4
Created 2023-05-30 11:32:44 CEST by Marta
Updated 2023-09-22 09:58:40 CEST by Marta

Copyright 2026