

**APRENDIZAJE INTERACTIVO PARA LA AUTONOMIA
EN EL ALUMNADO CON AUTISMO:
DISEÑO DE RECURSOS EDUCATIVOS CON
EXELEARNING.**



Autora: Lorena Pedrinazzi Cabello

Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Sevilla

Grado en pedagogía

Tutora: Rocío Jiménez Cortes

2022/2023

Diseño de propuestas formativas

INDICE

1. Introducción y justificación.....	5
2. Objetivos.	7
3. Marco teórico.....	8
3.1. TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA (TEA)	8
3.1.1. Desarrollo Histórico del concepto: Trastorno del Espectro Autista.	8
3.1.2. Características en el trastorno del Espectro Autista.	10
3.1.3. Diagnóstico, evaluación e intervención del TEA.	12
3.1.4. Factores y agentes que favorecen la socialización.	14
3.2. LAS TIC Y REDES EN EL AUTISMO.	18
3.2.1. Un horizonte nuevo de aprendizaje. Las TIC	18
3.2.2. Las TIC como herramienta de apoyo y formación en el TEA.....	20
3.2.2.1. La gamificación y apps.	22
3.2.3. El autismo y el mundo de las redes sociales.....	24
4. Descripción general de la intervención.....	25
4.1. Objetivo general y específicos.	26
4.2. Contenidos.	27
4.3. Competencias claves.	29
4.4. Metodología.	30
4.5. Distribución temporal de la intervención.....	31
4.6. Actividades.	33
4.7. Recursos materiales y espaciales.	37
4.8. Evaluación.	38
4.9. Tratamiento a la diversidad.....	40
5. Conclusiones	42
6. Bibliografía.	44
ANEXOS	47

RESUMEN.

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo principal proponer una innovadora propuesta para mejorar la calidad de vida de los alumnos/as con autismo, a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

El proyecto se centra en la creación de una plataforma virtual que permite a estos alumnos/as adquirir habilidades y destrezas, además de ser más resolutivos en su vida personal, social y académica. Dicha propuesta busca lograr un bienestar pleno e individualizado de las personas con Trastorno del Espectro Autista, asegurándose de que tenga una vida sana y completa donde generen confianza y seguridad. La creación de este sitio en línea tiene un doble propósito: en primer lugar, fomentar el uso de los juegos como una forma divertida y efectiva de aprendizaje, y en segundo lugar, fomentar el uso de las redes sociales para hacer visible la capacidad de los niños con autismo y su importante papel en la sociedad.

La propuesta de este proyecto pretende averiguar si la creación y el diseño digital de una plataforma puede mejorar la calidad de vida de las personas con TEA y demostrar que son capaces de hacer grandes cosas si cuentan con el apoyo adecuado.

PALABRAS CLAVES

Autismo, tecnologías de la información, autodeterminación, gamificación, proceso de aprendizaje significativo.

ABSTRACT.

The main objective of this Final Degree Project is to propose an innovative proposal to improve the quality of life of students with autism, through the use of Information and Communication Technologies.

The project focuses on the creation of a virtual platform that allows these students to acquire skills and abilities, as well as being more decisive in their personal, social and academic lives. This proposal seeks to achieve a full and individualized well-being of people with Autism Spectrum Disorder, making sure that they have a healthy and complete life where they generate confidence and security. The creation of this online site has a double purpose: firstly, to encourage the use of games as a fun and effective way of learning, and secondly, to encourage the use of social networks to make visible the ability of children with autism and their important role in society.

The proposal of this project aims to find out if the creation and digital design of a platform can improve the quality of life of people with ASD and show that they are capable of doing great things if they have the right support.

KEYWORDS

Autism, information technologies, self-determination, gamification, meaningful learning process.

1. Introducción y justificación.

En el presente TFG se pretende trabajar en la mejora de todas aquellas dificultades originadas en el niño con TEA, ya sea a modo social, comunicativo o lingüístico. La idea principal del proyecto es poder combinar el uso de las TIC y las redes sociales, con la finalidad de cubrir necesidades y proporcionar recursos accesibles a este colectivo. Es por este motivo que nos situaremos en un promedio de edad de entre 8 a 12 años, puesto que nos encontramos en una etapa de niñez intermedia, es decir, hablamos de una fase donde se producen los fuertes vínculos afectivos, el establecimiento de las relaciones sociales, el desarrollo de emociones, u otras vertientes biológicas. En resumen abarcamos amplios cambios, que incluyen la combinación de la terminación de la niñez y el comienzo de la adolescencia.

El trastorno del espectro autista es una discapacidad que ha supuesto un interés por parte de los profesionales de educación en los últimos años, ya que cada vez nos encontramos con mayor número de casos. Según Martínez, (2021), el crecimiento de los casos de TEA se ha incrementado a modo internacional, es decir, las cifras se balancean entre los 2 y 6.7% por cada 1.000 residentes de una población. Y es por este motivo, que podemos considerar que el autismo puede llegar a ser la alteración más significativa y usual que está afectando con mayor intensidad y rapidez a edades tan tempranas. No obstante, aún se sigue investigando acerca de las posibles causas que puede estar desbordando esta teoría.

Lo mismo ha ocurrido con el uso de las tecnologías, debido a que estas se han vuelto cada vez más habituales y rutinarias en nuestro día a día, generando así un importante impacto en la vida y en la calidad de las personas que tienen acceso a ellas.

El mundo de las TIC ha proporcionado una gama amplia de información y mejoras en nuestra vida, por lo que es importante que esto no solo se quede en un ámbito social, sino que se traslade también a ámbitos educativos que puedan proporcionar apoyo y posibles soluciones a problemáticas. En el caso de los niños con autismo hablamos de una vertiente innovadora que podría cubrir múltiples necesidades. Las TIC pueden producir y mejorar capacidades en el perfil del niño con TEA de una forma en la que otros tipos de

enseñanzas o medios no pueden llegar a lograr, es por ello por lo que es fundamental incorporarlo para desarrollar habilidades íntegras en el niño. En el artículo de Cuartero, (2021), podemos apreciar que las Tecnologías de la información son el mejor medio de maleabilidad, y adaptabilidad para proporcionar una enseñanza más singular y detallada en la persona. En los casos de TEA estos espacios pueden ser la mejor vía para facilitar los distintos ritmos de aprendizaje del niño, además de proporcionarle mejores indicadores de motivación y refuerzo para su desarrollo más óptimo.

Según de Cuartero, (2021), citado en Lozano et al., (2013, p.2) podemos ver que las TIC:

Ofrecen un entorno controlado, pues ayudan a estructurar y organizar el entorno de interacción del alumno con TEA al configurarse como un medio muy predecible que ofrece contingencias comprensibles para el alumno, los medios informáticos ofrecen mayor tiempo para identificar una situación y componer una respuesta adecuada, favorecen una atención educativa individualizada porque permiten el desarrollo de tareas de aprendizaje adaptadas a las necesidades educativas del alumno, favoreciendo el trabajo autónomo...

Además, el uso de dispositivos móviles ayuda a que dicho aprendizaje pueda realizarse en cualquier contexto y entorno tecnológico, ya sean tabletas, ordenadores o teléfonos móviles. Esto es importante destacarlo porque el niño puede realizar su aprendizaje cuando y donde sea, además de garantizarle todo el tiempo necesario para la práctica académica.

Por otro lado, y sobre esta misma idea es importante mencionar el impacto que tienen las TIC con respecto a la mejora de su desarrollo personal y social, pues hablamos de buscar una mejora significativa a la hora de relacionarse con el mundo y conocerse a sí mismo. Las redes sociales engloban la idea específica de compartir experiencias con los demás de forma que no tengan que sentirse expuestos directamente.

El contexto de este proyecto se enfocará en la idea de una propuesta real diseñada con la finalidad de llevarse a cabo en un posible entorno remoto.

2. Objetivos.

Objetivo general.

- Diseñar un recurso digital de formación y redes sociales para niños con autismo, con la finalidad de mejorar la comunicación y expresión en la configuración de las relaciones sociales

Objetivos específicos.

- Desarrollar mediante las Tic una adecuada expresión y control de las emociones en niños con TEA.
- Aprender a tolerar el sentimiento de frustración de los niños con TEA.
- Promover la comunicación con los iguales y familiares a través de herramientas tecnológicas.
- Favorecer la comunicación verbal y no verbal mediante las App y dispositivos táctiles.
- Comprender la estructura de los contextos e interacciones sociales mediante los cuentos digitales.
- Manejar las Tic como medio de atracción y estimulación para el rendimiento académico de los niños TEA.
- Enseñar al niño con TEA a tolerar y resistir los cambios rutinarios de su vida.
- Promover la integración en las relaciones sociales de los niños con Tea, mediante el uso de las redes sociales.
- Enseñar al alumno con TEA el concepto de empatía a través de juegos interactivos, para poder comprender a los demás.
- Potenciar la autonomía mediante actividades lúdicas, dinámicas y prácticas.

3. Marco teórico.

En el presente marco teórico se tratará información acerca del Trastorno del Espectro Autista, así como su relación con las TIC como herramienta de apoyo, y las redes sociales como medio de diversidad de oportunidades. En cada una de estas principales vertientes veremos la historia del concepto, su diagnóstico, las características del TEA y sus relaciones. Y, por otro lado, se atenderá a la idea principal acerca del beneficio de las TIC y su aplicación en redes sociales para solventar algunas dificultades.

3.1. TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA (TEA)

3.1.1. Desarrollo Histórico del concepto: Trastorno del Espectro Autista.

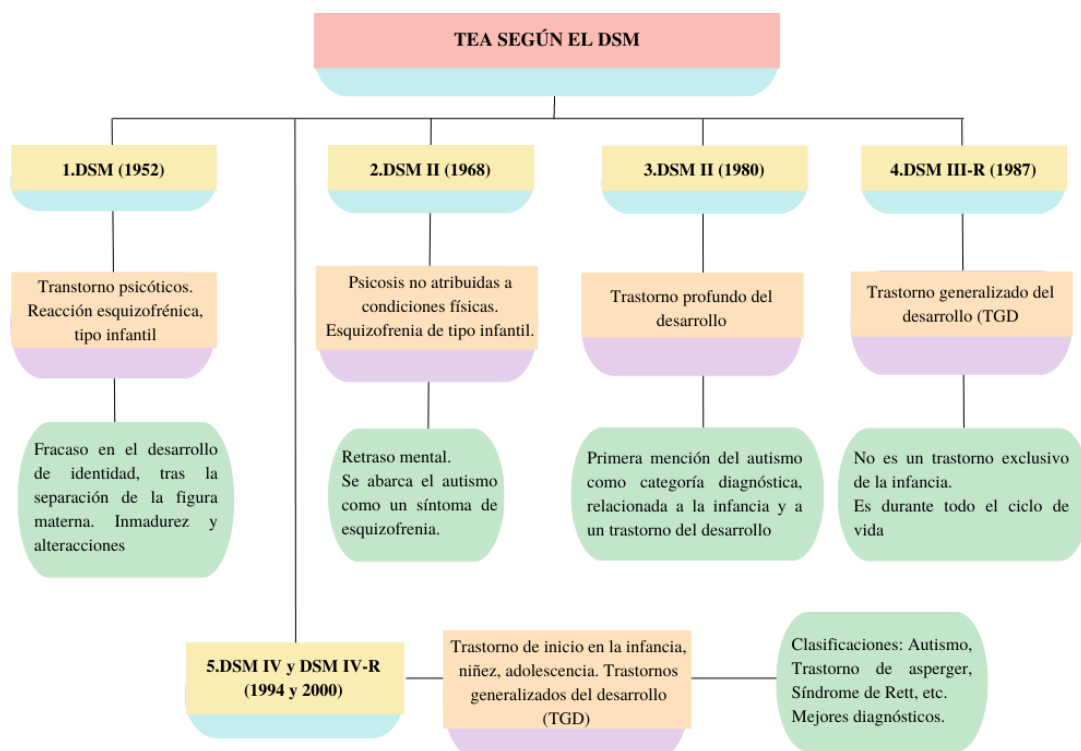
El concepto de autismo viene del término griego denominado “autos”, haciendo referencia a la connotación de “en sí mismo”, y Eugen Bleuler fue el primero en usarlo en su monografía de la Demencia praecox oder Gruppe der Schizophrenien. Al término de autismo, se le designó en aquellos momentos características como la carencia de conexión con la realidad, la existencia de su propio mundo idealizado, y la dificultad para erigir diálogos con su entorno más próximo (familia y pares). (Herrera Del Águila, 2021).

Según Diario de autismo, (2019), toda historia comienza con la publicación de artículo de Leo Kanner “Autistic Disturbances of affective contact”, seguido del de otros autores como Hans Asperger que título al suyo “Die Autistischen Psychopathern im Kindesalter”. Tras estos acontecimientos, se trabajó más acerca de la psiquiatría infantil y posteriormente Kanner traslado sus ideas a la comparación entre la infancia precoz y las esquizofrenias en estas personas, puesto que pensaba que el autismo podría ser una idea temprana de la esquizofrenia.

Este término fue usado también por Bleuler, y el autor Carl Jung asignó más características a este, como la introversión y extroversión arraigada a la personalidad de las personas con TEA. Este autor mencionaba que la introversión contemplaba el grado más grave en el trastorno del espectro autista, y además lo relacionaba con pacientes esquizofrénicos. Por otro lado, Eugéne Minkowski denominó al concepto de autismo como la ausencia de contacto con en el mundo real, y con ello, relacionó las conductas disruptivas en estas personas. En el caso de Kanner, este autor nombro las características

más relevantes de los niños con autismo, destacando algunas en especial como dificultad en el lenguaje. (Herrera Del Águila, 2021).

Según Herrera Del Águila, (2021). En el año 1980 se realizó por primera vez la publicación del DSM, observándose así en el autismo como una entidad específica y no como una clasificación, y en el año 1987 se habló de la modificación del término de “autismo infantil” por “trastorno autista”. Tras estas nuevas modificaciones, aparecieron otros manuales y se destacaron tres características primordiales en estas personas: afectación en relaciones sociales, dificultades comunicativas y de conductas, y atención en ejercicios registrados y estereotipados.



(Jaramillo et al; 2022).

Figura 1. Consideraciones del TEA en base al DSM. Fuente: Elaboración propia en base a: Perspectiva histórica del trastorno del espectro del autismo. (Jaramillo et al; 2022).

Es importante destacar que la evolución del autismo ha traído consigo numerosas ideologías clínicas, que han originado un reconocimiento profundo de la práctica del diagnóstico del TEA. Así como, dirigir la perspectiva actual desde la distinción de síntomas hasta la identificación de necesidades en la causa neurobiológica. Además, el trastorno del espectro autista ha avanzado de manera que podamos ver con exactitud las

áreas de dificultad de estas personas. Un avance que ha cambiado el concepto actual del autismo al futuro, es decir, estableciendo categorías para poder hallar intervenciones necesarias para su reconocimiento pleno y con ello, poder asumir los roles necesarios para la práctica profesional en cuanto a las investigaciones científicas realizadas durante todos estos años. (Jaramillo et al; 2022).

3.1.2. Características en el trastorno del Espectro Autista.

El autismo tras numerosas investigaciones y pruebas se ha denominado la causa biológica y orgánica que se caracteriza por un trastorno en el desarrollo de la persona en base a su situación interna y realidad externa. Sin embargo, en un pasado el concepto se describía como una deficiencia intelectual que afectaba a todas las personas que lo tenían considerablemente, no obstante, pese a la diversidad no todos los casos son iguales ni presentan los mismos aspectos. (Europe, 2019).

El TEA se ha originado en las personas desde su aparición en el mundo, sin embargo, su impacto se origina por una gran diversidad de factores que interaccionan según lo expuesto que estén estas personas, es decir, hablamos por tanto de factores ambientales, genéticos, psicopatológicos, perinatal, inmunológico o de factores del neurodesarrollo. (Alcalá, y Ochoa Madrigal, 2022).

Algunas características a tratar en el espectro autista son las siguientes:

➤ *Dificultad en el desarrollo de interacciones sociales.*

Las características más relevantes de las personas con trastorno del espectro autista en el ámbito social, se enfoca en la presencia de la percepción de la soledad, puesto que la persona en situaciones sociales tiende a alejarse de la gente. Otras personas en cambio muestran pasividad en esas interacciones y además, tienden a tener muy poco interés en los demás o en la propia conversación. Otras personas que sufren este trastorno tiendan a interactuar de manera activa en esas relaciones sociales, aunque su actitud pueda ser extraña, unidireccional y sumamente intrusiva, puesto que no son conscientes con totalidad de las adecuadas actuaciones y reacciones. (Europe, 2019).

Según Alcalá, y Ochoa Madrigal, (2022), en el espectro autista, las interacciones sociales carecen principalmente de comprensión y habilidades de desarrollo comunicativo, ya que

los síntomas varían con el desarrollo de la persona, su diagnóstico o el deterioro que este tenga de manera significativa. Sin embargo, las características de deficiencia más habituales en las interacciones sociales de las personas con TEA son: la reciprocidad socioemocional, las conductas comunicativas (verbal y no verbal), y la comprensión y mantenimiento (patrones de comportamiento) de esas relaciones.

➤ ***Desorden comunicativo (verbal y no verbal)***

En el proceso de adquisición del lenguaje, las personas con autismo son totalmente inciertas, es decir, podemos encontrarnos desde personas que no gesticulan ninguna palabra a otras que comienzan a hacerlo de manera tardía en un periodo de 18 meses hasta 2 años, donde podemos ver situaciones de retorno en el lenguaje. Por otro lado, también hay personas que al usar el lenguaje comunicativo en el proceso de aprendizaje suelen tener alteraciones en la expresión y la comprensión de este, en concreto en los términos abstractos. (Europe, 2019).

El lenguaje de estas personas se manifiesta principalmente en la adquisición del habla y en las repeticiones de palabras que hacen habitualmente en su contexto. Según Vanacloig, et al; (2020), citado en Tordera (2007), podemos encontrarnos dos agrupaciones:

Aquellos niños que adquieren aspectos sintácticos y fonológicos del lenguaje, pero no pragmáticos y aquellos que directamente no adquieren el lenguaje. Ambos grupos tienen problemas a la hora de comunicarse. Además, tienen alteraciones en otros aspectos de la comunicación como los gestos corporales comunicativos que acompañan al lenguaje oral y facilitan su comprensión.

Por otro lado según Vanacloig, et al; (2020), citado en González (2014), podemos encontrar enfoques que implican intervenciones en la comunicación, tales como el uso de estrategias visuales mediante apoyo de pistas, etiquetas, horarios, imágenes etc.. Y por otro lado, intervenciones que requieren intervenir socialmente, es decir, estrategias de historias sociales, descripciones de conductas, etc.

➤ ***Limitación de comportamientos y atracciones.***

Las habilidades que se relacionan con la idealización tienden a ser afectadas en las personas con TEA. Muchas de estas personas cuando se encuentran en plena infancia tienen dificultades para poder desenvolverse en el juego simbólico habitual, y además sus

capacidades se ven alteradas y limitadas para poder comprender y reproducir las intenciones que tienen o las emociones de los demás. (Europe, 2019).

Según Europa, (2019), con respecto a los comportamientos, las personas con autismo suelen repetirse y originar rituales que introducen el apego a los materiales extraños y poco frecuentes, al igual que es usual los movimientos repetitivos. En el trastorno del espectro autista se produce también firmeza en el cambio, es decir, las personas no soportan con facilidad las modificaciones en su vida, por muy pequeñas que estas sean. Y según investigaciones, muchos niños/as con alta capacidad intelectual puede desarrollar obsesiones insólitas, y otros aspectos importantes como trastornos de ansiedad, depresión y afectivos.

Saber comportarnos ante una determinada situación es lo más complicado para las personas con TEA, por ello, es esencial que se haga uso de reforzadores que permitan favorecer en el niño el cambio y la adaptación necesaria del contexto. Es más, los refuerzos positivos neutrales permiten que el niño pueda aprender a realizar tareas diarias de forma progresiva, y poder hacer a los demás detectar una evaluación más específica de las aptitudes y problemas que este pueda generar en el proceso de adquisición de ciertas conductas. (Vázquez, et al; 2020).

3.1.3. Diagnóstico, evaluación e intervención del TEA.

Para un buen diagnóstico clínico es imprescindible estudiar a la persona, y con ello poder crear posteriormente un plan personalizado de apoyo. En estos diagnósticos se debe realizar una guía que lleve a intervenciones y apoyos específicos, de manera que con ello pueda contribuir a destruir etiquetas negativas y conducir a reconocimientos plenos en competencia y necesidades del niño con Tea. En estos diagnósticos debe haber también una revisión y supervisión continua para valorar su validez, además de ver si éste es adecuado al sujeto y a sus circunstancias. De igual modo, es importante observar el entorno de la persona, ya que esto nos dará información acerca de cómo es su calidad de vida, además de detectar como es el desarrollo pleno con respecto a los demás. (Europe, 2019).

Según Pérez, (2021), debemos situarnos entre los 18 meses y los dos años, pues son las edades en las que podemos encontrar irregularidades, ya que es un procedimiento

sucesivo que se realiza desde el desarrollo infantil. El diagnóstico por tanto, debe abarcar tres principales fases:

- **Vigilancia en el desarrollo de hábitos cotidianos.** En ella se realiza observaciones enfocadas en las áreas de motricidad, lenguaje, social y conocimiento. Para así determinar el desarrollo de niño y detectar deficiencias para intervenir con herramientas en la siguiente fase.
- **Vigilancia detallada en el autismo.** Una vez analizado lo anterior, se incorporan los apoyos profesionales (psicólogo, médicos, pedagogos, logopeda...), además de medir los instrumentos necesarios para su situación. Se realizan los primeros cuestionarios y escalas para detallar en profundidad.
- **Valoraciones del diagnóstico.** Se gestionan las evaluaciones, pruebas y exámenes realizados por los profesionales, se exploran antecedentes del entorno del niño con autismo, y se realizan entrevistas a los familiares. Aquí también hay cuestionarios pero más enfocados a adaptar ya esas conductas y cubrir esas necesidades. De igual modo, se realiza el informe final donde abarca todas las áreas que tienen irregularidades.

Las evaluaciones a diferencia del diagnóstico tratan los propósitos a cumplir en la práctica e intervención, mientras que el diagnóstico lo que nos permite ver es el punto de partida del niño, por eso se estudia a fondo su evolución desde tan temprana edad.

En la evaluación general del TEA, es importante ejecutar buenos instrumentos ya que es lo que no permitirá llevar a cabo una favorable e individualizada intervención. En este proceso se detectan los puntos fuertes y débiles de la persona, y se valora principalmente la neuropsicología desde una perspectiva cualitativa, es por este motivo que se tratan dos principales evaluaciones, la de antes y las de después de un programa de intervención. Estas valoraciones se basan en el caso clínico, la metodología y los instrumentos. (Ferrer y Rojas, 2020)

Finalmente, como podemos observar la intervención va de la mano de la evaluación, ya que a medida que la ponemos en práctica en determinado programa, vamos detectando la valoración necesaria a dicho caso y situación del niño con autismo.

Según un programa de neuropsicología realizado por Ferrer y Rojas, (2020), podemos observar lo siguiente: el programa se realizó a un niño de 2 años, con cuatro sesiones semanales de una hora, siendo estas dos individuales y dos grupales. En esta intervención se realizaban actividades enfocadas con la familia y su entorno, y otro nivel más individual. Algunas de estas actividades eran:

“Prácticas de saludo inicial. Se realizó con una canción o melodía en forma de baile o de secuencia manual. Esquema con pictogramas. Se mostró con imágenes de las actividades de la sesión, se va marcando lo realizado. Baile con música que implicó una secuencia de pasos e identificación de partes del cuerpo. Y cuentos para identificar a personajes u objetos trabajados en la sesión.” (Ferrer y Rojas, 2020).

Estos aspectos son la base para cubrir con exactitud estas necesidades básicas y habituales en la vida del niño con TEA, por eso es importante tratar estos aspectos ya que lo que estamos haciendo es prevenir y poder actuar rápidamente en buscar el mejor bienestar saludable para el niño y su entorno.

3.1.4. Factores y agentes que favorecen la socialización.

La socialización es una parte importante de la persona, pues con esta se adquieren actitudes intelectuales y sociales. Es un proceso por el que la persona debe pasar para desarrollar su propia identidad, y es por este motivo que podemos observar distintos factores y agentes. De igual modo, en la socialización y en el TEA debemos tener en cuenta tres aspectos primordiales: que la socialización es un proceso donde la persona debe desarrollarse de manera psicológica; en la socialización se pretende ocasionar en la persona un efecto, es decir, cuestionar lo que ocurre en uno mismo; y finalmente, la socialización forma parte de contextos sociales en donde deben construirse situaciones naturales, sociales y personales. (Quintero, y Sarguera, 2020).

En cuanto agentes se refiere podemos encontrar los siguientes:

➤ **Familia**

La familia es el primer grupo al que pertenecemos al nacer, por ello, es vital que su influencia sea positiva y enriquecedora. En las familias de hijos con autismo, el apoyo es primordial, de modo que su labor debe ser continua y seguida de una ayuda profesional.

Según Reyes Sarmiento, et al; (2021), las funciones familiares deben enfocarse a beneficiar al hijo en todas sus virtudes, es decir, deben guiar al niño para que este alcance autonomía e interdependencia suficiente que le lleve posteriormente a conseguir una supervivencia; integración física, psicológica, emocional y saludable; originar climas favorables de afecto y confianza, etc. Por lo general, la familia debe ser el sustento del niño con TEA, por eso, es fundamental prepararlos para la vida en sociedad, enseñándoles conductas adecuadas que le permitan relacionarse con los demás y su entorno demandante.

➤ **Escuela**

Según Mairena et al; (2021), la escuela es otro espacio vital en el niño y en su desarrollo, por eso, debemos tener en cuenta que para las personas con TEA su reto se dirige a crear entornos seguros enfocados en tres ideas principales: destrezas académicas, intereses personales y su situación de salud mental dentro del este contexto. En cuanto al ámbito escolar debemos atender partiendo desde estas características:

- Elementos asociados en el plan de estudio, así como detectar el nivel del niño y buscar su comodidad dentro del proceso de aprendizaje académico.
- Recursos y materiales de apoyo.
- Aspectos relacionados con el carácter personal y formativo, es decir, combinar estrategias que mejoren a nivel personal y profesional la configuración de relaciones sociales dentro de la escuela.
- Búsqueda de adaptaciones a nivel social, enfocándose así en ofrecer herramientas que permitan a la persona con autismo poder tener amistades positivas y gratificantes.
- Características asociadas al ambiente, es decir, atender aquellos obstáculos que puedan ocasionar un retraso en el niño con TEA, como por ejemplo los ruidos, la luz, etc.

- Atender, actuar y prevenir ante actitudes y comportamientos anormales como el acoso escolar.

En el contexto escolar debe tener en cuenta también a las familias de estos niños, por eso, es importante buscar herramientas de apoyo que guíen y preparen en ese proceso de adaptación y cambio. El seno familiar y la escuela son los agentes que deben preparar al niño para ciertos desafíos de la vida, por ello, su relación debe ser recíproca y sistemática. Además en la escuela la labor principal se establece mediante la compartición de funciones que permitan originar la triada: familia-escuela-comunidad, por tanto, es fundamental originar espacios de oportunidad, es decir, crear un modelo educativo que garantice calidad, equidad, e igualdad entre los miembros. (Quintero, 2019)

➤ **Iguales.**

Según García Junco, (2022), la dificultad para comprender ciertos contextos, y respetar las normas sociales son características típicas de los niños con autismo, por ello, muchos alumnos/as pueden llegar a fracasar durante el periodo de adaptación e integración en la escuela con los iguales. Partiendo desde esta misma idea, podemos ver que los rechazos son habituales para estas personas y las situaciones de acoso escolar son más frecuentes de lo normal si estas no se previenen a tiempo. Estas situaciones mayoritariamente ocurren por falta de habilidades sociales y donde más podemos verlas es en las actividades del recreo o juegos compartidos en la escuela.

Algunas de las dificultades que ocasionan estos motivos son:

- La persona con autismo tiene alteraciones en las habilidades comunicativas, por eso, es difícil para ellos integrarse en grupos sociales, además hay ciertas actitudes que al no controlarlas pueden ocasionar en los demás desprecio y evitación.
- La práctica del lenguaje con los demás en ocasiones origina en la persona con autismo escasas de palabras y vocabulario, y es por ello, que las conversaciones no llegan a ningún fin, comprensión e interés para configurar esa relación con el otro.
- Otras situaciones como la ansiedad. La persona con autismo al tener tanta tensión genera situaciones crisis que le lleva a alejarse de los demás y del proceso de socialización. Esto puede producir fracaso en las interacciones y una ansiedad de fobia social sino se tratan. (Mairena et al; 2021).

Con todo lo visto anteriormente, es importante también observar los factores que inciden en el TEA y la socialización, algunos son:

➤ **Desarrollo emocional en el TEA.**

Según España, (2020), gran parte de los jóvenes con este trastorno presentan complicaciones de salud mental que afectan principalmente a su bienestar emocional en: trastornos de ansiedad, depresión u otros trastornos afectivos, alteraciones en el sueño y en conductas alimentarias, bajo autocontrol de impulsos, etc. Incluso en la mayoría de los casos, muchos de ellos pueden llegar a tener pensamientos suicidas por no poder afrontar situaciones conflictivas de la vida. Debemos tener en cuenta que las personas con autismo son vulnerables y si no sienten el apoyo cerca pueden estar en riesgo de sufrir considerablemente. Por ello, es importante estar alerta a las dificultades que el niño presente, además de educar en emociones y enseñarles afrontar situaciones de estrés que le lleven a encajar en sociedad, y comprender esas conductas de los demás. (España, 2020)

Según Mairena et; al (2021), las características internas e importantes que debemos trabajar para superar estas dificultades son los siguientes:

- **Conciencia emocional.** Las personas con autismo presentan dificultad para identificar y expresar emociones. Poder favorecer esto para sus relaciones sociales, les llevaría a mejorar la comunicación con los demás, tener mayor contacto y calma con la gente, e incluso identificar la relación física y emocional (por ejemplo, miedo y dolor de barriga).
- **Autoestima.** Una persona con TEA Suele presentar una baja autoestima, autoconcepto e identidad. Es por eso por lo que su entendimiento suele ser más firme y sólido que el de otras personas. Si se apoya en la mejora y cambio de estas características, su relación mejoraría considerablemente, por ejemplo, exponiendo límites, siendo claro, realizando refuerzo en aquellos logros, etc.
- **Regulación emocional.** La ansiedad es un factor que influye en estas alteraciones de regulaciones emocionales, por eso algún beneficio para aportar mejora en la socialización de estas personas sería adaptar las rutinas, anticipar, ofrecer indicaciones, ayudar a mantener la calma, etc..

- Empatía. Como hemos podido observar las personas con autismo tienen dificultad para comprender ciertas situaciones de los demás, por ello, una buena forma de mejorar esto sería hacer de buen modelo, es decir, enseñar a la persona a comprender los diálogos que se tienen en las conversaciones con los demás.

3.2. LAS TIC Y REDES EN EL AUTISMO.

3.2.1. Un horizonte nuevo de aprendizaje. Las TIC

Al igual que las personas necesitan cambiar para cubrir sus necesidades, la sociedad también debe hacerse cargo de esa transformación a medida que los años pasan. Pues, la sociedad cambiante en la que nos encontramos actualmente debe desarrollarse en múltiples contextos que hagan evolucionar en información, conocimiento y aprendizaje.

Las nuevas peculiaridades que trae esta sociedad proporcionan la posibilidad de producir variedad de conocimiento para administrarlo de manera eficaz en las personas, por tanto, es esencial mencionar con ello la incorporación de las Tecnologías de la información y la comunicación. Las TIC, han accedido a la educación y el aprendizaje como héroes para la mejora y el desarrollo de este proceso. Han proporcionado instrumentos de trabajo que han permitido mejores interacciones, rendimiento colectivo, y un mayor uso individualizado de aprendizaje en el alumnado y la propia sociedad educativa, sin embargo al ser herramientas tan poderosas es fundamental hacer un correcto uso de ellas, ya que podrían ocasionar peligros contraproducentes. (Hernández et al; 2020)

Según Hernández et al; (2020), la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación también ha originado accesos óptimos a la calidad de la enseñanza educativa, ya que permite poder conectarte desde cualquier lugar y aprender de forma fácil y sencilla. De igual modo, las TIC han generado evoluciones significativas en este proceso de enseñanza, por ejemplo, el avance de la inclusión en las distintas situaciones de la vida de las personas, de forma que han permitido crear espacios más cómodos y seguros para el desarrollo personal y académico de la persona. En el contexto educativo además ha producido reformas que han permitido cambiar los contextos y las estructuras sociales de las personas. Según el Consejo de Europa (1987), citado en Hernández et al;

(2020), se han observado importantes aspectos a destacar en la incorporación de las TIC, tales como:

- Una extinción de la educación de elites por una educación igualitaria para todos, es decir, una transformación de ideologías en cuanto a la formación de sistemas educativos y las personas.
- Una expansión de la educación obligatoria sumada de la multiplicidad de culturas. Nuevas estructuras familiares e inclusión para aquellos alumnos de NEAE.
- Un elevado crecimiento en la enseñanza y sus procesos, tras la incorporación de las TIC. Mejores metodologías y destrezas en los profesionales.
- Una inclusión en los distintos grupos sociales, en donde las TIC han proporcionado la facilidad de poder distinguir y comprender el concepto de escuela abierta.
- Renovación de políticas educativas. Búsqueda de innovaciones educativas, autonomía en el alumnado y mejores tomas de decisiones en cuanto al avance en el diseño curricular.

Las redes de aprendizaje según múltiples autores han permitido crear redes sociales virtuales en donde las personas pueden interactuar para compartir datos, y además cooperar para aportar nuevos conocimientos. La cadena de aprendizajes virtuales ha originado comunidades de prácticas en línea, donde las personas pueden compartir intereses, proporcionar a los demás recursos, y además ha servido como un instrumento de apoyo para el alcance de los objetivos individuales de cada uno. Es decir, las TIC han brindado a las personas ser protagonistas de su propio aprendizaje, ya que son ellos mismos quienes seleccionan la información, el conocimiento y la practica para llevarla a cabo. (Rojas et al; 2021)

Según Solórzano y García (2016), citado en Rojas et al; (2021), este enfoque innovador de las tecnologías de la información y comunicación, han originado redes de conectividad, teorías nuevas de ejercicios y propuestas de enseñanza, en donde podemos destacar algunas como:

- Las TIC como aspecto importante en la cohesión e integración de grupos. Gracias a ellas, se han estimulado en las personas la confianza mutua y la búsqueda y colaboración de los objetivos comunes. Mejores relaciones sociales.

- Cualidad activa del alumnado en la red y su formación. Las Tic han mejorado la iniciativa de los alumnos en su aprendizaje, y además ha mejorado la autoestima y motivación de este por alcanzar sus metas y participar en ello de forma continua.

En definitiva, las TIC han favorecido el aprendizaje personal y académico de las personas en la sociedad, y han contribuido en una adecuada incorporación de conocimientos pedagógicos y las tecnológicos en la educación. (Rojas et al; 2021)

3.2.2. Las TIC como herramienta de apoyo y formación en el TEA.

El autismo se consideró en el pasado como un trastorno dirigido únicamente al enfoque psicoanalista, conductista y terapéutico, es decir, enfoques que se separaban de la ideología pedagógica y cognitivista para las necesidades específicas de la persona. Sin embargo, la función de la institución educativa es buscar la comprensión y las innovaciones más eficaces que requieran de una teoría pedagógica para enfocarnos en la enseñanza y aprendizaje de los alumnos con TEA, y además una adecuada y segura inclusión en estos contextos. Es por este motivo, que las tecnologías podría ser esa herramienta de apoyo en las numerosas dificultades que tienen estas personas en su etapa escolar y su vida en general. (Badillo y Iguarán, 2020).

En la escuela, estas tecnologías de la información han proporcionado al profesorado herramientas que han permitido ver un nuevo horizonte en la enseñanza y el aprendizaje, creando así nuevos espacios seguros en donde el alumno que tenga ciertas dificultades pueda progresar favorablemente. (Badillo y Iguarán, 2020).

Según Hernández, Peñafiel y Fernández (2015), citado en Badillo y Iguarán, (2020), las TIC se han transformado en un instrumento de gran utilidad para los alumnos con TEA, ya que les ha proporcionado poder hacer uso de sistemas táctiles, ordenadores, visualización de imágenes, etc. De forma que mediante esto puedan cubrir necesidades esenciales y aumentar sus competencias en la comunicación, en sus relaciones sociales y en la parte cognitiva.

Según Lozano y Merino (2015), citado en Badillo y Iguarán, (2020), la aplicación de diferentes programas permite el avance y progreso de aquellas cualidades de la persona con autismo, por el ejemplo, incrementar su autonomía en sus día a día. Así mismo la

incorporación de estas tecnologías en los colegios ha proporcionado una mayor cohesión, toleración y creación de ideologías en las personas y su sociedad educativa. Las TIC también ha colaborado en la mejora de conductas y procesos cognitivos en las aulas, de forma que ha permitido que se originen entornos favorables en donde se trabaje más la atención, comprensión, memoria, etc.

Según Renilla, Pedrero y Sánchez (2010), citado en Badillo y Iguarán, (2020). Estas son algunas de las aplicaciones más relevantes diseñadas para las personas con autismo:

- Jabuguín: programa dedicado para el apoyo del vocabulario de la persona con autismo. Su utilidad se enfoca en la repetición de sonidos mediante el visionado de imágenes atractivas.
- PEAPO: programa enfocado en las estructuras del contexto del niño con autismo, su objetivo se relaciona con la mejora del lenguaje y la adaptación en su currículo escolar.
- INMER: se trata de un programa relacionado con el juego simbólico. La idea se basa en la imaginación de un supermercado en donde el niño debe actuar y mejorar su autonomía.

Otro instrumento útil para estas personas es el SAAC, un sistema alternativo para aumentar y mejorar la comunicación. Estos sistemas son un apoyo para cubrir esas necesidades y dificultades que tiene el niño en concreto a la hora de hablar con los demás o expresarse. Los SAAC permiten responder a cuestiones o demandar información acerca de un tema, de forma que actúa directamente en proporcionar facilidad en la incorporación de esa información y su desarrollo en la comunicación. En estos sistemas se pueden dar de distinta forma, por un lado con ayuda recurriendo a folios, tableros y ordenadores, y por otra parte sin ayuda, es decir, haciendo uso del cuerpo como los gestos. (Benítez y Belda, 2022).

Según Santos (2011), citado en Benítez y Belda, (2022). Estas son algunos sistemas de ayuda con el SAAC:

- SPC: imágenes de símbolos cotidianos que representan la rutina de la persona.
- PIC: pictogramas.
- Sistema Bliss: procedimiento gráfico apoyado en formas y símbolos.

Tras todo esto, lo que observar es que las tecnologías de la información y la comunicación han traído consigo una optimización favorable del proceso de aprendizaje de las personas con autismo y de otras con necesidades especiales. Además en las personas con TEA les ha facilitado la vida de forma que les ha permitido ubicarse en su entorno inmediato y conseguir mayor independencia y autonomía. (Badillo y Iguarán, 2020).

3.2.2.1. La gamificación y apps.

La gamificación es un método de aprendizaje basado en el juego, sus características se basan en la naturaleza y el pensamiento de la recreación de un entorno virtual. Según autores esta técnica de aprendizaje fomenta mejoras en el niño con autismo, por ello, tras las investigaciones se ha observado grandes avances significativos en las capacidades del niño y en su integración con el medio. (Ramos y Álvarez, 2021)

Los juegos se sitúan en un papel fundamental para la vida de los niños, por ello, es importante mencionar sus beneficios según la adecuada utilidad que a este se le dé. Las características del juego han originado la mejora de experiencias y motivaciones en la persona, por eso, se ha observado que en personas con necesidades especiales esto podría generar mayor logro a tales dificultades. En el caso de los niños con autismo, una de esas necesidades se enfoca en la complejidad y dificultad que tienen para poder expresar emociones y reconocerlas, y es por este motivo que según investigaciones y estudios se han creado métodos innovadores enfocados a las tecnologías y el juego. Algunos de estos estudios trataban el reconocimiento de esos estados emocionales mediante un programa ilustrativo de software donde la finalidad era que el niño con autismo supiera identificar las diferentes emociones. (Navan y Khaleghi, 2020).

El diseño de Bölte et al. (2002), citado en Navan y Khaleghi, (2020), consistía en adquirir información sobre el desarrollo y evaluación de este programa mencionado anteriormente, por ello, se recopiló datos y se analizó la exposición de las emociones y el TEA. El programa empleaba una recopilación de 1000 fotografías de caras de hombres y mujeres con distintos estados emocionales, con esto, el programa analizaba y reconocía las caras para que cuando se introdujeran en el sistema este tomara como referencia siete emociones básicas. Para el niño esto se recreaba en un juego de avatares, en donde tenía que tomar como referencia tres principales indicaciones:

1. Observar los rostros.
2. Producir un rostro. El niño debía atender a la acción del avatar que está creando, y originar un estado emocional que desee.
3. Personalizar el avatar. Una vez seleccionado lo anterior, el niño debía crear su estado emocional en su rostro.

Muchos de estas ideas se han recreado en otros juegos informáticos como el de “Emotion trainer” en donde la finalidad era reconocer las emociones pero analizando el efecto en pacientes de Asperger. (Navan y Khaleghi, 2020).

En otra misma línea podemos encontrar las apps. El uso de aplicaciones móviles también ha dejado un legado importante de investigaciones acerca de cómo es su influencia en las personas con autismo. Según estudios, ayuda a las carencias en las capacidades comunicativas y el lenguaje, además de las cognitivas. Su aportación también se dirige en la mejora de esas relaciones sociales y el ocio. (Díaz et al; 2020).

Las aplicaciones móviles, aportar una guía de gran variedad de soportes audiovisuales, como los videos, y las imágenes que incrementan mejoras en la rutina de la persona con TEA, además su instalación es sencilla y no requiere de mucha complejidad, por tanto, es un instrumento accesible para fomentar en la práctica. En el caso de la educación, los docentes pueden usarla como método informativo a los familiares y asimismo, mediante el uso de ellas se pueden crear interfaces para interactuar los unos con los otros en el caso de los niños y sus contextos alejados de la realidad. Otros beneficios que tienen no es solo su fácil acceso desde cualquier lugar también ha generado oportunidades con respecto a la economía, es decir, muchas de las aplicaciones son totalmente descargables desde cualquier dispositivo y no trae consigo ningún coste adicional. (Toledo y Cuenca, 2020).

Estos entornos en general han permitido que muchas personas con autismo tengan una mayor perceptiva acerca de su entorno social, además de que gracias a ella se han obtenido resultados saludables con respecto al apoyo de esos tratamientos terapéuticos de estos niños. También han aportado evaluaciones ventajosas en la psicología mediante el juego y un mejor ambiente de confortabilidad en la construcción de esos comportamientos. Finalmente, se ha observado que es un buen refuerzo para la escuela y la familia en relación con la comunicación de los progresos de sus hijos/as. (Toledo y Cuenca, 2020).

3.2.3. El autismo y el mundo de las redes sociales.

El mundo de las redes sociales ha originado espacios virtuales donde poder interactuar con los demás, discutir, buscar información, e incluso aprender a entender como es nuestro mundo actual. Las redes sociales se encuentran en todos lados y son cada vez más cotidianas, por tanto, su uso es cada vez más habitual entre la población y los jóvenes. En el caso de esta última parte, los jóvenes son “expertos” en estas herramientas y su ejecución. Las redes sociales permiten también compartir experiencias y observar los diferentes estilos de vida que tienen las personas, es decir, el uso que le dan a su tiempo libre. (Henríquez Gómez, 2020).

En el caso de la juventud estos medios contribuyen a la formación de su identidad, ya que en la mayoría de los casos las redes sociales influyen en los comportamientos e ideologías de las personas. Sin embargo, hay que tener en cuenta que estas herramientas son beneficiosas siempre que se hagan un buen uso de ellas. La identidad que se configura en estos espacios es la combinación de la observación y el análisis que hacemos en el comportamiento de los demás, pues mediante esto se origina practicas conjuntas que permiten crear necesidades concretas. De igual modo ocurre con los factores de inclusión, si las personas se sienten seguros y confortables en estos ciberespacios, es posible que los lleve a perseguir propósitos colectivos que defiendan sus ideologías, como es el caso de la inclusión de las personas con discapacidad. (Henríquez Gómez, 2020).

Según Henríquez Gómez, (2020), el TEA se consideraba en las redes sociales como el humor atípico que no se ajustaba a las conductas sociales de los demás. Dicho de otra forma, internet perjudicaba a la persona que padecía este trastorno, mediante los memes y el humor negro. Sin embargo, tras las investigaciones y el paso de los años, autores han definido que las personas con autismo pueden generar en estos espacios comunidades donde poder compartir experiencias y poder interpretar su propio lenguaje comunicativo.

Las personas con TEA se le caracterizan por ser antisociales, no obstante, estos espacios puede ser una oportunidad para poder convivir con otras personas con TEA, y crear memes que normalicen esta situación y con ello su inclusión. Un ejemplo es el SDLG, estas siglas se definen como “seguidores de la grasa”, y se trata de un grupo pionero que creo una comunidad en Facebook. Una de sus grandes polémicas en la plataforma fue los grupos de autismo, sin embargo los acontecimientos hicieron que este lugar se cerrara aunque dejo numerosos legados en internet donde poder cambiar las formas de pensar de

la gente, poder defenderse e incluso tomar conciencia tras las opiniones y reflexiones que los demás dejan en esta red mundial. (Henríquez Gómez, 2020).

Según Coccoz, (2021), tras las últimas décadas toda teoría acerca del concepto de autismo ha ido cambiando, por lo que su trascurso también en el mundo. Es por ello, que es importante apreciar los contextos virtuales para poder valorar el reconocimiento que estas personas merecen tener ante los demás. En resumen, mediante redes sociales como Instagram, o YouTube las personas con autismo pueden ser promotores de referentes para otros y además gracias a ello, pueden crear sentimientos de identidad acerca de su conquista ante el mundo que les rodea y su autismo. Un ejemplo de esto, podemos verlo en el artículo, cuando el autor comenta lo siguiente:

El canal YouTube “Insurgencia autista” podemos escuchar las deliberaciones de adultos autistas -Ana Lía, Ezequiel y Constanza- quienes, con un remarcable sentido del humor, reflexionan sobre su día a día, sobre los malentendidos que ocasionan sus comportamientos en la convivencia con neurotípicos tanto a nivel de pareja, en lo relativo a la maternidad y a la sexualidad. (Coccoz, 2021, p.54).

Gracias a las redes sociales, las personas con TEA pueden tener la posibilidad de cambiar la perspectiva de la gente hacia el trastorno, y además mediante su experiencia pueden ser capaces de generar su propia autonomía y llevar las riendas de su vida.

4. Descripción general de la intervención.

La propuesta de intervención se encuadra en un entorno remoto, donde lo que se pretende es cubrir necesidades y fortalecer otras destrezas en el sujeto. Esta propuesta está focalizada exclusivamente para niños con autismo que se encuentren en un periodo de edad de entre 6 a 12 años.

Durante la realización del proceso de intervención se pretende abarcar tres principales Bloques:

- Bloque 1. El conocimiento de sí mismo y la autonomía.
- Bloque 2. Conocimiento del entorno y factores sociales.
- Bloque 3. Apoyo familiar y entorno virtual. (Taller)

En cada uno de los bloques designados, se abordarán diversas temáticas y conocimientos destinados a ser utilizados por el alumnado y sus familias. El objetivo principal de esta intervención consiste en fomentar el desarrollo de habilidades de autonomía personal y social en el niño/a, y promover la colaboración entre los miembros de la familia y el profesional de la pedagogía, con el fin de brindar apoyo y acompañamiento al menor. Con tal fin, se propone la implementación de sesiones y talleres que permitirán enriquecer los aprendizajes previos, y culminar la experiencia de manera efectiva.

La presente propuesta de intervención se llevará a cabo en un entorno propicio para la atención psicopedagógica, como lo es un gabinete especializado. La utilización de este espacio permitirá al niño/a y a su familia trabajar conjuntamente con un profesional de la pedagogía, en busca de satisfacer las necesidades específicas del menor. La elección de un contexto social como este, propicia un ambiente tranquilo y cercano al niño, lo que contribuye a un proceso más individualizado y adaptado a las necesidades específicas de cada caso. Asimismo, la flexibilidad en cuanto a horarios y días, se considera una ventaja adicional para el éxito de la intervención.

4.1. Objetivo general y específicos.

Objetivo general.

- Diseñar un recurso digital de formación y redes sociales para niños con autismo, con la finalidad de mejorar la comunicación y expresión en la configuración de las relaciones sociales y su autonomía personal.

Objetivos específicos.

- Desarrollar mediante las Tic una adecuada expresión y control de las emociones en niños con TEA.
- Aprender a tolerar y expresar el sentimiento de frustración y adaptabilidad al cambio en niños con TEA.
- Promover la comunicación con los iguales y familiares a través de herramientas tecnológicas.
- Comprender la estructura de los contextos e interacciones sociales mediante los cuentos digitales.

- Promover la integración en las relaciones sociales de los niños con Tea y sus familias, mediante el uso de las redes sociales.
- Enseñar al alumno con TEA el concepto de empatía a través de juegos interactivos, para poder comprender a los demás.
- Fomentar la comunicación mediante imágenes, pictogramas y pantallas virtuales.
- Potenciar la autonomía mediante la organización y gestión de rutinas en niños con autismo.
- Enseñar técnicas de relajación que le permitan controlar e identificar los niveles de ansiedad y sus síntomas.
- Potenciar en habilidades sociales y toma de decisiones que le permitan interactuar posteriormente en la vida real.

4.2. Contenidos.

En lo que sigue, se expondrán los contenidos a emplear en la propuesta de intervención, y su clasificación en términos de si son conceptuales, procedimentales o actitudinales. Se establecerán tres bloques temáticos principales, y dentro de cada uno de ellos, se desglosarán los distintos temas a abordar.

BLOQUE 1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA.

1. Comunicación en línea.

- 1.1. Conoce la comunicación en línea, y la importancia de la conexión a Internet y las herramientas digitales. (C)
- 1.2. Maneja una comunicación en línea efectiva y segura, incluyendo el uso de lenguaje claro y directo. (P)
- 1.3. Se esfuerza por hacer un buen uso de la comunicación en línea en su vida cotidiana. (A)

2. Expresión y control de las emociones.

- 2.1. Conoce las emociones básicas. (C)
- 2.2. Representa las diferentes emociones y cómo se pueden expresar. (P)
- 2.3. Toma conciencia del control de sus emociones. (A)

3. Sentimiento de frustración y adaptabilidad.

- 3.1. Reconoce la frustración y su relación con él. (C)
- 3.2. Observe los desencadenantes comunes de la frustración. (P)
- 3.3. Se esfuerza por adaptarse al cambio, y atiende a las diferentes alternativas y su uso con las herramientas de apoyo. (A)
- 3.4. Atiende a las estrategias que se ofrecen para el manejo de la frustración, y la resolución de problemas. (A)
- 3.5. Relacione y aplica las diferentes técnicas que se ofrecen para organizarse en sus rutinas. (C) y (P)

4. La ansiedad y patrones de conducta.

- 4.1. Reconoce la ansiedad mediante las imágenes de apoyo. (C)
- 4.2. Experimenten técnicas para el manejo de la ansiedad, como el mindfulness y la musicoterapia. (P)

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES.

5. Habilidades sociales.

- 5.1. Reconoce los conceptos básicos de las habilidades sociales, como el respeto. (C)
- 5.2. Utiliza técnicas para mejorar las habilidades sociales en su vida cotidiana. (P)
- 5.3. Atiende al concepto de empatía mediante las imágenes interactivas. (A)

6. Conocimiento de intereses y gustos propios.

- 6.1. Conoce los intereses y gustos propios, por medio de los juegos de las apps. (C)
- 6.2. Representa los intereses y gustos propios en los diferentes contextos sociales, como en el hogar, en la escuela y en la comunidad. (P)

7. Situar los diferentes contextos.

- 7.1. Clasifica los diferentes contextos sociales mediante las escenas del cuento. (C)
- 7.2. Crea nuevos entornos mediante los juegos. (P)

BLOQUE 3. Apoyo familiar y entorno virtual.

8. Integración y redes sociales.

- 8.1. Conocen los desafíos específicos que enfrentan sus hijos con autismo en la integración social. (C)
- 8.2. Atienden a las diferentes técnicas para la identificación y desarrollo de redes sociales efectivas de sus hijos. (P)
- 8.3. Experimenta junto con la familia el uso de algunas herramientas tecnológicas. (P)

4.3. Competencias claves.

Según la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de Diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación, podemos abarcar las siguientes competencias claves: competencia personal, social y de aprender a aprender; competencia en comunicación lingüística y competencia digital.

Por medio de estas competencias se alcanzarán las distintas destrezas y habilidades del niño/a. En cuanto a la **competencia Personal, social y de aprender a aprender**, se pretende que el niño/a sea capaz de lograr los objetivos siendo consciente del proceso que está llevando a cabo. De este modo no solo trabajará la motivación, sino que también favorecerá la confianza en sí mismo. Esto es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos, además supone alcanzar la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. A modo social, conlleva la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales, es decir, adquirir comportamientos y actitudes adecuados a su entorno vital. Además, gracias a esta competencia, se podrá trabajar otras vertientes como la tolerancia, la comprensión y la empatía. Con respecto a la **competencia de lingüística** se pretende buscar la identificación, y comprensión de esas ideas o expresiones del niño/a. Además mediante esta competencia, le permitirá obtener vocabulario y construir frases que los lleve a poder interactuar con los demás y su entorno. Es decir, se trata del resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas. (Europea, 2007)

Finalmente, al tratarse de un proyecto enfocado a las TIC es fundamental que se trate la **competencia digital**, es decir, a través de ella se fomentará el uso adecuado de las herramientas tecnológicas, se desarrollará la capacidad de manipulación y adquisición de las distintas informaciones, y además se pretende buscar un intercambio más virtualizado e interactivo. Por medio de esta competencia se promoverá multitud de capacidades, por ejemplo: que el niño sea capaz de ser más crítico reflexionando sobre dichas ideas, que desarrolle mayor interés en la ejecución de las actividades, y que participe en medios que le proporcionen una oportunidad más flexible de socialización. (Europea, 2007)

4.4. Metodología.

En este apartado emplearemos el uso de una metodología basada en técnicas de instrucción directa, pues en todo momento se estará proporcionando apoyo en cuanto a la transmisión de la información y la ejecución de las actividades a realizar en la propuesta de intervención. De este modo, la metodología irá enfocada a un estilo tradicional por asignación de tareas y por otros estilos de enseñanza, como:

1. Un estilo *individualizador*. La propuesta de intervención partirá de las necesidades del alumnado, y es por este motivo que tiene una parte individualizadora. Además con ello, se pretende buscar la máxima flexibilidad y la evolución de las tareas a ejecutar durante el proceso.
2. Un estilo *participativo*. Pues se trata de que mediante la colaboración (familia, profesional, alumno e iguales) se puedan conseguir objetivos conjuntos que permitan integrar los feedback y el seguimiento correcto de las actividades.
3. Un estilo *socializador*. Mediante este estilo se pretende que el niño sea protagonista de su propio proceso de socialización, por ello, es fundamental que se trabaje dentro de esta metodología ya que no solo le permitirá comunicarse e implicarse en su entorno social, sino que también le proporcionará esa independencia de organización dentro de los grupos sociales.
4. Un estilo *cognitivo*. Finalmente mediante este estilo de aprendizaje se pretende conseguir respuestas que lleven al niño a pensar, es decir, que se estimule durante su aprendizaje y que le lleve a tomar decisiones.

Todos estos estilos de enseñanza estarán integrados en una herramienta de código abierto, es decir, haremos uso de una herramienta llamada “eXeLearning”. Mediante esta aplicación multiplataforma los niños/as podrán acceder las veces que quieran para realizar las actividades de la intervención. Esta herramienta no solo proporciona flexibilidad, sino que también es de libre y fácil acceso para todo el mundo, además se puede personalizar las veces que quieras, y por tanto la hace más personal y específica en cuanto a las características del niño.

Por otro lado, el aprendizaje dentro de este entorno remoto se enfocará principalmente en los juegos, es decir, se hará uso de la gamificación. Mediante esta técnica de aprendizaje los niños podrán trabajar de forma más lúdica, dinámica y atractiva. Además esto les permitirá poder divertirse y generar mayor autoestima y motivación en la realización de las tareas.

4.5. Distribución temporal de la intervención.

La temporalización en la que se va a realizar este proyecto abarcará el curso académico 2023/2024, dando comienzo en el mes de septiembre y finalizando en el mes de julio. A continuación se presenta el cronograma de tareas a desarrollar durante este tiempo.

Como se puede observar, el primer bloque de contenidos abarcará el período comprendido entre los meses de septiembre y febrero, siendo el más extenso y relevante de la intervención. Durante este lapso, se trabajarán diversas actividades en torno a temáticas como la comunicación en línea, las emociones, la frustración y la ansiedad. Posteriormente, en los meses de marzo a junio, se llevará a cabo el segundo bloque de contenidos, orientado a la vertiente social, y se abordarán tareas como el desarrollo de habilidades sociales, la identificación de los intereses personales del niño/a en el contexto social y la clasificación y comprensión de los diferentes contextos sociales en los que se desenvuelve. Por último, en los meses de junio a julio se llevará a cabo un pequeño taller para la familia, en el cual se proporcionarán pautas concretas para que el hijo/a pueda integrarse adecuadamente, así como también se abordarán otros temas relevantes, como el uso responsable de las redes sociales. Con la culminación de este último bloque, se dará por finalizada la intervención.

MESES	CONTENIDOS	TEMAS/TAREAS A DESARROLLAR
Septiembre- Octubre	BLOQUE 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA	Comunicación en línea. (4 sesiones de actividades)
Octubre- Noviembre		Expresión y control de las emociones. (4 sesiones de actividades)
Noviembre- Diciembre		Sentimiento de frustración y adaptabilidad. (4 sesiones de actividades)
Enero- Febrero		La ansiedad y patrones de conducta. (4 sesiones de actividades)
Marzo- Abril	BLOQUE 2: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES	Habilidades sociales (3 sesiones de actividades)
Mayo- Junio		Conocimiento de intereses y gustos propios. (2 sesiones de actividades)
Junio- Julio	BLOQUE 3: TALLER DE APOYO FAMILIAR Y ENTORNO VIRTUAL	Situar los diferentes contextos. (3 sesiones de actividades)
		Integración del alumnado y las redes sociales. (2 sesiones)

4.6. Actividades.

Las actividades correspondientes a esta propuesta de intervención tendrán lugar principalmente en la plataforma de eXeLearning. En ella se abordarán los dos primeros bloques de contenidos, enfocados en el conocimiento de sí mismo y la autonomía, así como en el conocimiento del entorno y los factores sociales que lo rodean. Estos bloques se trabajarán de manera continua y colaborativa entre el profesional de la pedagogía y los niños/as con autismo. Es importante señalar que cada actividad tendrá una duración aproximada de 1 hora. Las actividades de las sesiones se encuentran en el **Anexo 1**.

En el **Bloque 1**, se realizan tareas de todo tipo que tengan que ver principalmente con que el niño sea consciente de sus capacidades y con ello consiga cierta autonomía. Aquí se trabajan 4 temas principales que se desglosan en distintas sesiones de actividades:

- **Comunicación en línea:** se realiza un calentamiento previo de vocabulario y comprensión lectora con ayuda de juegos y herramientas virtuales, y posteriormente se trabaja las sesiones como:
 - **Crear una agenda** para adquirir vocabulario cotidiano y con ello poder relacionarse luego.
 - **Buscar en internet** para familiarizarse más con el uso de esta red de información. En donde se trabaja la búsqueda de palabras y su información.
 - Uso de una herramienta **de traductor TEA**. Es una herramienta que le permite construir frases y traducir palabras mediante imágenes. Con ello se trabaja la expresión y composición de esas oraciones mediante imágenes, que le ayuden a comunicarse.
 - **Juegos para practicar la comunicación**. Esta dinámica de juegos le permitirá analizar el lenguaje a la vez que se divierte.

- **Expresión y control de emociones:** se realiza un calentamiento previo sobre el reconocimiento de las emociones básicas que se observan en la imagen. Y posteriormente se trabaja las sesiones como:
 - **La ruleta de emociones**. Es un juego con una rueda que te enseña las diferentes emociones escritas en ella. La idea es representar esas emociones y hablar de ellas.

- **Emparejar emociones.** Otro juego que permite al niño aprender sobre las emociones y la empatía. Tiene que ser capaz de diferenciar entre esas caras y sus expresiones.
 - **Analizamos las emociones.** Mediante el visionado de un video observamos las expresiones corporales y lo que estas dan de significado. El niño deberá contestar a unas preguntas sobre el video y hablar de ellas.
 - **Identificar emociones en la vida cotidiana.** Por medio de un material descargable vamos a realizar plantillas de emociones y situaciones, es decir, vamos a asociar las distintas emociones a distintas situaciones de la vida cotidiana y distinguir las causas que producen cada una de ellas.
- **Sentimiento de frustración y adaptabilidad:** se introduce una breve informacion acerca del significado de frustración, y se expone algún ejemplo. Posteriormente se trabaja las sesiones como:
 - **Dibujar ayuda a expresarme.** Mediante el dibujo ayudamos a que el niño saque a la luz esos sentimientos de tristeza e insatisfacción. Hablamos sobre el dibujo y los colores puestos en él.
 - **Practicamos frustración y cambios.** Por medio de un material descargable identificamos emociones que nos frustran, y analizamos el motivo de donde viene y porque nos produce esa sensación negativa. Comentamos algunos cambios y su consecuencia tras ellos. Además de otra plantilla que permite organizarnos, por ejemplo en las vacaciones de verano.
 - **¿Qué pasa si algo cambia?.** Se trata de una dinámica visual. Primero le explicamos como debemos adaptarnos y después vemos un tramo de video en donde se observa una hormiga y su rutina. Trabajamos una serie de preguntas.
- **Ansiedad y patrones de conducta:** se introduce una breve informacion acerca del significado de la ansiedad, y se expone algún ejemplo. Posteriormente se trabaja las sesiones como:
 - **¿Qué es la ansiedad?.** Hablamos e informamos sobre los diferentes síntomas/signos que tienen en cada persona. E identificamos los nuestros por medio de una tabla.

- **Ansiedad buena o mala.** Exponemos información acerca de porque es un beneficio y como debemos controlarla si esta se vuelve negativa. Hablamos de ello y el niño debe exponernos ejemplos y situaciones.
- **Mindfulness:** Mediante un video trabajamos la relajación y posteriormente hacemos preguntas para ver si ha funcionado. Por ejemplo: ¿Qué sentimos?.
- **La historia de Luis.** Exponemos una historia y este debe ordenarla. Comentamos la situación del caso. Vemos si ha entendido el orden del problema y la solución.

En el **Bloque 2**, se realizan tareas de todo tipo, que tengan que ver principalmente con que el niño sea consciente de entorno. Aquí se trabajan 3 temas principales que se desglosan en distintas sesiones de actividades:

- **Habilidades sociales:** se introduce una breve información acerca del significado de este, y se expone algún ejemplo. Posteriormente se trabaja las sesiones como:
 - **¿Eso que haces está bien o mal?.** Se trata de un juego de tarjetas con diferentes situaciones sociales. El niño debe elegir la mejor respuesta para cada situación. Hablamos y analizamos las respuestas.
 - **¿Empatía o ser justo?.** Se trata de otro juego de tarjetas pero con situaciones más problemáticas. Después se reflexiona sobre las soluciones. Se pretende poner a prueba y ver cómo es de resolutivo.
 - **¡Buscando a Nemo!.** Vemos una película y observamos las diferentes problemáticas, su contexto y como debemos actuar. Debe responder a unas preguntas después. Se sacará imágenes de algunas escenas.
- **Gustos e interés:** se introduce una breve información acerca del significado de este, y se expone algún ejemplo y el beneficio. Posteriormente se trabaja las sesiones como:
 - **Diferentes aficiones.** Se muestra y se habla sobre las diferentes aficiones y gustos que la gente tiene, después el niño debe averiguar los suyos por medio de los que ha visto.
 - **Gusto por imágenes.** Jugamos para descubrir lo que nos gusta y a entender que todos tenemos intereses diferentes.

- **Situar contextos sociales:** se introduce una breve información acerca del significado de este, y se expone algún ejemplo y el beneficio. Posteriormente se trabaja las sesiones como:
 - **Cuentos.** Leemos sobre los diferentes contextos sociales y cómo comportarse en diferentes situaciones por medio de los personajes.
 - **Inventamos un cuento.** Por medio de un Por medio de un material descargable creamos una historia. Contiene una serie de tarjetas divididas en personajes, cualidades, objetos y lugares.

Para complementar los dos bloques anteriores y las sesiones correspondientes, se llevará a cabo un **mini taller en familia**.

Este taller, se dividirá en dos sesiones. La primera sesión será informativa y se centrará en proporcionar información detallada y la segunda sesión, se llevarán a cabo ejercicios para poner en práctica lo aprendido en la sesión anterior.

SESIÓN 1: CONECTADOS EN FAMILIA. APRENDIENDO SOBRE LAS REDES SOCIALES.

Introducción a las redes sociales: Se comenzará explicando qué son las redes sociales y cómo se pueden utilizar para conectarse con otras personas, compartir información y hacer amigos por medio de la visión de su hijo/a. Además se mostrará diferentes plataformas y cómo funcionan.

Ejemplo → YouTube Kids

Buenas prácticas en redes sociales: A continuación se explicará sobre la importancia de utilizar las redes sociales de manera responsable y segura, incluyendo el uso de contraseñas seguras, ajustes de privacidad y evitar compartir información personal.

Comunicación en línea: Finalmente se le enseñará a la familia pautas de cómo comunicarse en línea de manera efectiva y respetuosa con su hijo/a. Por ejemplo:

- Hacer uso de lenguaje claro y directo, para proporcionar la información.
 - Uso adecuado de metáforas, ironías o sarcasmo.
- Estimular escucha activa y empatía.
- Poner reglas y límites en el uso de estos dispositivos.

SESIÓN 2: COMPARTIENDO EN LÍNEA. COMBINACIÓN DE REDES SOCIALES Y TEA EN FAMILIA.

Juegos y actividades en línea: Primero y tras la sesión anterior, se le presentarán algunas opciones de juegos y actividades en línea que pueden ayudar a su hijo con TEA a conectarse con otros niños/as y a desarrollar habilidades sociales. Le mostraremos algunos de los usados en el bloque 1 de la plataforma.

Creación de contenido: Se propondrá y se animará a la familia a crear contenido junto a su hijo/a, como fotos y videos, para compartir en las redes sociales. Podemos crear un blog, un canal de YouTube o una cuenta de Instagram para documentar sus actividades y su experiencia juntos. De esta forma le daremos a entender que es una forma de visibilizar su situación.

Expondremos ejemplos de gente que lo hace, por ejemplo el caso de “Paula Cisneros” <https://www.tiktok.com/@yolopuedotodo>

Monitoreo y seguimiento: Finalmente, discutiremos sobre la importancia de vigilar el uso de las redes sociales y cómo pueden seguir trabajando juntos para asegurar que el uso de las redes sociales sea beneficioso para la integración de su hijo/a con TEA.

4.7. Recursos materiales y espaciales.

Con respecto a los recursos materiales de la intervención, haremos uso de los siguientes:

- **Ordenador.** Será la herramienta principal de la intervención, ya que la mayoría de los contenidos son trabajados en una plataforma virtual.
- **Lápices, bolígrafos y gomas.** Como nos encontramos con situaciones que tienen que imprimir fichas, será necesario apoyarnos en utensilios como estos.
- **Impresora.** Para sacar el material complementario de las sesiones.
- **Proyector.** Para poder mostrar la información acerca del taller de los padres.

En cuanto al espacio haremos uso de distintas clases dentro del gabinete.

4.8. Evaluación.

Con el objetivo de evaluar el progreso de los niños/as, se empleará una escala de estimación especialmente diseñada para medir el impacto de las sesiones realizadas en relación a los contenidos establecidos previamente. Esta herramienta permitirá realizar una evaluación objetiva del progreso del niño/a, identificando cambios positivos en su comportamiento, habilidades y capacidad para enfrentar los desafíos diarios.

Esta escala será administrada por el profesional especializado en el tratamiento del autismo. A continuación se mostrará la tabla:

0 = Nunca 1 = A veces 2 = Bastante 3 = La mayoría de las veces 4= Siempre

DESCRPTORES	0	1	2	3	4
PREVIOS EFECTOS DEL TRANSTORNO AUTISTA.					
1. Busca aislamiento.					
2. Ignora a los demás.					
3. Mirada inadecuada.					
4. Evita la interacción social.					
PROBLEMAS EN LA COMUNICACIÓN VERBAL/NO VERBAL.					
5. Pone interés en comunicarse por medio de las TIC.					
6. Ofrece dificultades en la comunicación no verbal, es decir, en gestos y mímicas.					
7. Hace uso de las Tic para practicar vocabulario y comprensión.					
8. Hace uso de herramientas visuales para explicar situaciones rutinarias					
9. Busca información en internet y conoce los diferentes dispositivos digitales como el ordenador y tablet.					
10. Practica por medio del juego el lenguaje comunicativo.					

CONTROL EMOCIONAL, FRUSTRACIÓN Y ANSIEDAD.

- | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| 11. Identifica las emociones mediante la gamificación. | | | | | |
| 12. Analiza las emociones propias e identifica la de otros. | | | | | |
| 13. Asocia y recuerda las emociones para las distintas situaciones de la vida cotidiana | | | | | |
| 14. Expresa la frustración por medio del dibujo y plataformas online. | | | | | |
| 15. Comprende las causas que le llevan a frustrarse con ayuda de pictogramas. | | | | | |
| 16. Organiza y planifica con ayuda de las plantillas descargables de la web. | | | | | |
| 17. Reconoce y clasifica sus síntomas por medio de pictogramas. | | | | | |
| 18. Comprende entre la ansiedad buena y mala. | | | | | |
| 19. Practica Mindfulness por medio de videos y música. | | | | | |

HABILIDADES SOCIALES, INTERESES Y CONTEXTOS SOCIALES.

- | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| 20. Usa los juegos para practicar las habilidades sociales. | | | | | |
| 21. Atiende al concepto de empatía y toma de decisiones por medio de los juegos. | | | | | |
| 22. Interpresa las habilidades sociales con el apoyo de las TIC y visualización de videos. | | | | | |
| 23. Reconoce sus aficiones y gustos por medio de fichas con pictogramas y la gamificación. | | | | | |
| 24. Sitúa los diferentes contextos por medio del cuento. | | | | | |
| 25. Hace uso de materiales online para comprender los contextos de los personajes, y escenas del cuento. | | | | | |

Finalmente se llevará a cabo una autoevaluación por parte del profesional de pedagogía con el objetivo de evaluar la utilidad y eficacia del programa implementado. Esta autoevaluación permitirá recopilar información valiosa sobre el desempeño del programa, identificando las fortalezas y debilidades del mismo, y proporcionando información clave para la mejora continua.

La autoevaluación se llevará a cabo después de que se hayan realizado las evaluaciones del niño. A continuación se muestra la tabla:

AUTOEVALUACIÓN	
Nombre:	Fecha:
INDICADORES DE EVALUACIÓN	
1. ¿Se han cumplido los objetivos propuestos?	
2. ¿Los instrumentos utilizados en las sesiones son adecuados para conocer el progreso del participante?	
3. ¿El espacio seleccionado facilita el trabajo con el sujeto?	
4. ¿Se ajusta el cronograma propuesto para llevar a cabo el programa?	
5. ¿El nivel exigido ha sido el adecuado para el participante?	
6. ¿Los recursos materiales utilizados en las sesiones han sido útiles?	
7. ¿La disposición y organización por parte del profesional ha sido adecuado?	
8. ¿El taller y las sesiones se han adecuado al tiempo y objetivo planteado?	

4.9. Tratamiento a la diversidad.

Según la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de Diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación: La evaluación en el ámbito educativo debe considerar la diversidad de los estudiantes y adaptarse a sus necesidades individuales. Por lo tanto, se recomienda el uso de diferentes formas de evaluación que permitan una evaluación más justa y equitativa, tomando en cuenta las habilidades y características de cada estudiante, como por ejemplo:

- **Evaluación por competencias:** se trata de enfocarse en el desarrollo de las habilidades y destrezas, y no memorizar los conocimientos como tal. De esta forma el niño generará mejores capacidades para su desarrollo curricular.

- **Evaluación por portafolio:** Consiste en compilar aprendizajes a largo tiempo, es decir, el niño en una carpeta ira almacenando todas las actividades realizadas en el curso/sesiones. De esta forma nos permitirá observar de manera más específica la evolución de este.
- **Evaluación auténtica:** Se trata de que el alumno practique tareas reales, es decir, que implemente diferentes actividades que tengan que ver con su contexto cotidiano. De esta forma nos permite ser más cautelosos con las habilidades y destrezas que aprende.

Otras adaptaciones en cuanto al diseño y contenidos específicos en el niño con autismo, y dirigido a la atención de la diversidad puede ser los siguientes:

- Introducir **instrucciones** claras y detalladas por cada actividad. De manera que el niño pueda comprender y anticiparse a lo que posteriormente debe de hacer.
- Hacer uso de **materiales visuales**. Esto permitirá atraer la atención de los niños de forma que puedan desarrollar con éxito las actividades del aprendizaje. Por ejemplo, en el caso de niños con TEA esto le proporciona distinguir y clasificar mejor la información.
- Uso de **diferentes formatos** en las tareas de aprendizaje. De esta forma será consciente de la variedad de formas que hay para realizar las actividades. Lo que le permitirá poder elegir el formato más cómodo y adecuado a su situación.
- **Lenguaje sencillo y retroalimentación**. Buscar en la medida de las posibles palabras sencillas que le permitan comprender las tareas, y posteriormente una retroalimentación para que sea consciente de su progreso. Por ejemplo, haciendo uso de reforzadores positivos como elogio o premios.
- **Prolongar el tiempo** de las actividades y dar **flexibilidad**. Por ejemplo dando más tiempo en la realización de las tareas, de forma que pueda procesar adecuadamente la información. Y ser flexibles en cuanto a la construcción de estas tareas, por ejemplo, si es muy difícil proponer otra forma de hacerlo.
- Uso de **materiales relevantes para el niño**. Se trata de incluir videos, imágenes o libros que atender a los gustos del niño y adaptar las actividades a ello, por ejemplo si a un niño le gusta los pingüinos hacer actividades sobre esa temática. De esta forma captara más la atención para la relación de la tarea de comprensión lectora u otras materias.

5. Conclusiones.

Esta propuesta formativa enfocada en el Trastorno del Espectro Autista ha sido significativa para mí, por diversas razones.

Primero que nada, el proyecto que he llevado a cabo pretende concienciar y sensibilizar a la sociedad sobre las necesidades que tienen estas personas en su día a día, y con ello poder mostrar el desafío tan grande que afrontan en su vida tras los estigmas que hay en el mundo de la discapacidad. Tratar este tema, me ha llevado a comprender la importancia que tiene saber tener en nuestras manos una adecuada y actualizada información. Al igual que me ha permitido poder tener una visión más pedagógica e innovadora en el proceso de aprendizaje del alumnado con necesidades educativas especiales.

Por otro lado, durante la creación del proyecto me di cuenta de que la mejor forma de realizar un apoyo novedoso era basándome en las TIC, para que a posteriori tuviera un propósito único en donde poder producir un espacio personalizado y adaptado a las necesidades del alumnado. Por este motivo, hacer uso de esta herramienta me llevó a contemplar dos ideas centrales: autonomía y motivación, y con ello llegue a la conclusión de que la combinación de estos dos conceptos esenciales podría resultar un éxito exquisito para el proceso de aprendizaje del estudiante y la creación de este contenido educativo.

En cuanto a las redes sociales, dichas plataformas se han usado mayoritariamente para conectar con otras personas, o bien compartir información acerca de un tema. En este caso, mi idea pretende poder construir y fortalecer en las comunidades online la idea principal de transmitir vivencias y aprendizajes que permitieran desmoronar la marginación y aislamiento de este colectivo. Además, las redes sociales pueden servir como herramienta para difundir la inclusión social y diversidad de otros colectivos.

Desde mi perspectiva personal, la ejecución de un proyecto de esta magnitud ha resultado una gran experiencia para mí. Sin embargo, ha habido desafíos y complicaciones durante el proceso que me han obligado a profundizar aun más en mis investigaciones. Algunas de estas complicaciones han sido la búsqueda de una adecuada metodología y la implementación de las actividades en el proceso de aprendizaje, del mismo modo que se me han presentado otras como el desconocimiento de acerca del propio trastorno y sus características más pertinentes. Aun así este reto, me ha posibilitado para saber más a fondo sobre las dificultades del alumnado con NEAE, y poder formarme acerca del beneficio que tiene poder brindar un recurso educativo basado en la gamificación.

En relación con la perspectiva futura, la implementación y evaluación de este proyecto representaría una oportunidad única para poder medir y analizar su verdadero impacto en la educación y el alumnado con autismo, puesto que si este tiene un efecto positivo originaría un enfoque independiente, estimulante y facilitaría su desarrollo en el mundo real. Asimismo, podría sentar las bases para futuras investigaciones y proyectos similares que se enfocaran en la inclusión y accesibilidad en la educación.

Tener una visión futura sobre este proyecto considero que sería de gran utilidad, ya que no solo podría aplicarse con niños con autismo sino con trastornos mas severos que llevara a poder contribuir en un aprendizaje más individual y a la misma vez más novedoso y creativo. Reflexionando acerca de esto, la creación de contenido en línea se vuelve entonces fundamental para alcanzar los objetivos del alumnado, ya que permite potenciar habilidades y destrezas en los estudiantes que resultan primordiales para su desarrollo personal y profesional.

Al crear contenido educativo en estas herramientas, se plantean desafíos y conflictos que requieren soluciones creativas, lo cual estimula el desarrollo de esas habilidades del niño. Además, al guionizar los discursos, se mejora la capacidad de comunicación y se fomenta la organización y planificación de las actividades académicas. Lo que es igual a su vez, a la mejora del pensamiento crítico y la selección de la información en dichas conversaciones de la vida cotidiana y profesional. En definitiva, crear contenidos de esta forma proporciona la visión actualizada de una educación integradora y autodidacta de las bases de aprendizaje del alumnado NEAE.

6. Bibliografía.

- Herrera-Del Águila, D. D. (2021). Trastorno del Espectro Autista. *Diagnóstico*, 60(3), 131-133. <https://doi.org/10.33734/diagnostico.v60i3.300>
- Diario, A. (2019). Del origen del autismo: Una aproximación histórica. <https://autismodiario.com/2019/02/10/del-origen-del-autismo-una-aproximacion-historica/>
- Jaramillo-Arias, P., Sampedro-Tobón, M. E., & Sánchez-Acosta, D. (2022). Perspectiva histórica del trastorno del espectro del autismo. *Acta neurológica colombiana*, 38(2), 91-97. <https://doi.org/10.22379/24224022405>
- Europe, A. (2019). Personas con Trastorno del Espectro del Autismo. *Autism Europe: Bruxelles, Belgium*. <https://www.gautena.org/wp-content/uploads/2019/06/Personas-con-Trastorno-del-Espectro-Autista.pdf>
- Quintero, A. P., & Sarguera, R. B. (2020). La socialización en el niño con autismo: retos para la educación familiar, en tiempos de aislamiento social. *Revista Mapa*, 4(21). <http://orcid.org/0000-0002-6981-9757>
- Mairena, M. Á., Mezzatesta, M., & Elias, M. (2021). Cuando la socialización es un reto (adolescencia y autismo). *Una mirada a la salud mental de los adolescentes*, 199. https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/7455_d_Mirada-SaludMental-Adolescentes.pdf
- Hernández-Carrera, R. M., Bautista-Vallejo, J. M., & Vieira-Fernández, I. (2020). Hacia la sociedad del aprendizaje: análisis de las TIC y competencias educativas. *Linhas Críticas*, 26. <https://doi.org/10.26512/lc.v26.2020.31179>
- Rojas, Y. L., González, A., Fernández, A., Rodríguez, J. I., & Álvarez, S. (2021). El aprendizaje y las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones. *Educación Médica Superior*, 35(3). <http://orcid.org/0000-0002-5284-1616>
- Badillo-Jiménez, V. T., & Iguarán-Jiménez, A. M. (2020). Uso de las TIC en la enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en niños autistas. *Praxis*, 16(1), 55–63. <https://doi.org/10.21676/23897856.3406>

- Benítez Piña, N., & Belda-Torrijos, M. (2022). El Trastorno del espectro autista y los sistemas aumentativos y alternativos de comunicación. *EA, Escuela Abierta*, 25, 15–27. <https://doi.org/10.29257/%20EA25.2022.02>
- Navan, A., Khaleghi, A. (2020). Using Gamification to Improve the Education Quality of Children with Autism. *Revista Científica*, 37(1), 90-106. <https://doi.org/10.14483/23448350.15431>
- Ramos-Aguiar, L. R., & Álvarez-Rodríguez, F. J. (2021). Teaching Emotions in Children With Autism Spectrum Disorder Through a Computer Program With Tangible Interfaces. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje*, 16(4), 365-371. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/9605588>
- Díaz, I. A., Reche, M. P. C., & Rodríguez, J. M. R. (2020). Investigación e Innovación Educativa. *Editorial DYKINSON, S.L*, 731-740. <https://acortar.link/9AaquS>
- Toledo-Regalado, E. T., & Cuenca-Tapia, J. P. (2020). Aplicación de agentes virtuales, como mecanismo de estimulación, para la interacción social de niños con trastorno de espectro autista. *Polo del Conocimiento*, 5(7), 947-965. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1559/2926>
- Henríquez Gómez, J. (2020). *Construcción de identidad a través de memes de internet en la comunidad Seguidores de la Grasa* [Tesis de Maestría en comunicación y medios, Universidad Nacional de Colombia].UNAL. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/77875>
- Coccoz, V. (2021). El saber sobre el autismo. *Revista de Psicología-Tercera época*, 20. <https://doi.org/10.24215/2422572Xe115>
- Martínez, A. R. (2021). Proyecto de investigación en menores con autismo mediante la relación terapéutica. *Revista Terapia Ocupacional Galicia*, 18(2), 196-204. <https://www.revistatog.es/ojs/index.php/tog/article/view/135>
- Cuartero, S. D. (2021). Tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje del alumnado con Trastorno del Espectro Autista: una revisión sistemática. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 7(1), 107-121. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2021.v7i1.9771>

- Alcalá, G. C., & Ochoa Madrigal, M. G. (2022). Trastorno del espectro autista (TEA). *Revista de la Facultad de Medicina (México)*, 65(1), 7-20. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0026-17422022000100007&script=sci_arttext
- Vanaclouig, A., Marín, D. y Martínez, A. (2020). Efectividad de las intervenciones en la comunicación de niños con TEA. *REIDOCREA*, 9, 121-137. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7785867>
- Vázquez, T. C. V., Herrera, D. G. G., Encalada, S. C. O., & Álvarez, J. C. E. (2020). Estrategias didácticas para trabajar con niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA). *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 589-612. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610724>
- Pérez-Estrada, K. A. (2021). Evaluación e intervención en niños preescolares con trastorno del espectro autista (TEA). *Revista Eduscientia. Divulgación de la ciencia educativa*, 4(8), 125-133. <http://eduscientia.com/index.php/journal/article/view/139>
- Ferrer, C. R. G. E., Soloviova, Y. V., & Rojas, L. Q. (2020). Evaluación e intervención Neuropsicológica en un caso de trastorno del espectro autista (TEA) severo. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 13(2), 99-112. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7723705>
- Quintero, A. P. (2019). La comunidad de los niños con autismo: camino hacia la concienciación social. *Revista Mapa*, 3(16). <https://revistamapa.org/index.php/es/article/view/144>
- Reyes Sarmiento, L. J., Balea Fernández, F. J., Santana Fierrez, A., & González Martel, T. D. C. (2021). El papel de la mediación escolar en el TEA. <http://hdl.handle.net/10553/113539>
- García Junco, C. (2022). Inclusión del alumnado con TEA en los tiempos de recreo. *Enclaves del pensamiento*, 16(31). <https://doi.org/10.46530/ecdp.v0i31.504>
- España, C. A. (2020). Bienestar emocional en el trastorno del espectro del autismo: infancia y adolescencia. <http://riberdis.cedid.es/handle/11181/6060>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020).

<https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>

Comunidades Europeas. (2007). Competencias claves para el aprendizaje permanente.

Un Marco de Referencia Europeo.

<https://www.educacionyfp.gob.es/dctm/ministerio/educacion/mecu/movilidaddeuropa/competenciasclave.pdf?documentId=0901e72b80685fb1>

ANEXOS

Anexo 1. Exelearning



TEAScreen

Menú

BLOQUE 1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES



TEAScreen es una herramienta tecnológica diseñada para niños con autismo. Esta herramienta te permitirá desarrollar y mejorar en aquellas habilidades que tengan que ver con el conocimiento de sí mismo y el entorno social. Y además gracias a ella podrás aprender mientras juegas y te diviertes.

¿Estás preparado para empezar a conocerla?

TEAScreen

BLOQUE 1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA Menú

BLOQUE 1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA

- Comunicación en línea
- Expresión y control de las emociones
- Sentimiento de frustración y adaptabilidad
- Ansiedad y patrones de conducta

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES

 ¿Qué aprenderemos aquí?

En este bloque se enfoca en el conocimiento de sí mismo y la autonomía, abordando temas como la comunicación en línea, la expresión y control de las emociones, el sentimiento de frustración y adaptabilidad, la organización de rutinas y el manejo de la ansiedad.

El objetivo de este bloque es poder hacer uso de herramientas que hagan mejorar el bienestar personal y la capacidad para enfrentar desafíos de la vida cotidiana.




MISMO Y AUTONOMÍA

Comunicación en línea

- Uso ordenadores y internet para comunicarme
- Expresión y control de las emociones
- Sentimiento de frustración y adaptabilidad
- Ansiedad y patrones de conducta

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES


 ¿Sabes que es comunicarse en línea?

La comunicación en línea es cuando usas el ordenador o la tablet para hablar con alguien en lugar de hablar en persona. Es como si enviaras una carta por el correo, pero en lugar de eso, lo haces por Internet.

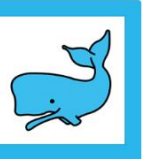
Antes vamos a practicar un poco de **vocabulario** y **comprensión** con ayuda de estas herramientas. Selecciona la categoría que quieras y escucha lo que dice.

Pitacuitidos [INICIO](#) [PORQUÉ](#) [QUIÉNES SOMOS](#) [CRÉDITOS](#) [CONTACTAR](#)

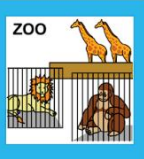
Categorías ☰ ☰



LA GRANJA

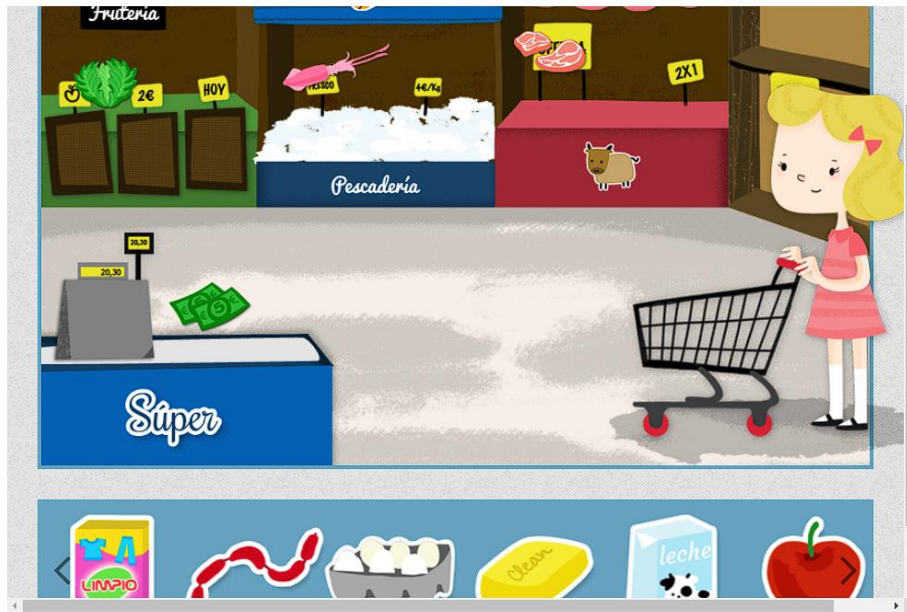


ANIMALES ACUÁTICOS



EL ZOO

Aquí tendrás que pinchar los objetos de abajo y clasificarlos según su lugar adecuado. ¿Vamos de compras?



Ahora si... ¿Estas dispuesto a saber más y aprender? Adelante, sigamos avanzado.

MISMO T AUTONOMIA

Comunicación en línea

[Uso ordenadores e internet para comunicarme](#)

Expresión y control de las emociones

Sentimiento de frustración y adaptabilidad

Ansiedad y patrones de conducta

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES

Creamos una agenda

Comunicarse es fundamental para poder relacionarse con los demás y expresar lo que queremos, sentimientos y pensamientos. Nos permite aprender, compartir lo que sabemos y lo que hemos vivido o hacemos.

La comunicación también nos ayuda a resolver peleas que tengamos con nuestros compañeros o familia, y a trabajar juntos para alcanzar nuestras metas. Gracias a las imágenes es más fácil poder comunicarnos, por eso te dejo aquí una herramienta para poder crear tus imágenes y poder comunicarte con los demás mediante las TIC.

Ahora llevemos un ejemplo a la práctica:

¿Sabrías ayudarte de estos pictogramas para contarme que te gusta hacer?. Después de esto... sigamos practicando más:

- Cuéntame tu rutina en casa.
- ¿Cómo estás hoy?
- Cuéntame que tiempo hace y en que mes estás.

Ahora vamos a crear juntos una agenda para poder tener todas las imágenes guardadas.

¡Pincha y arrastra las imágenes!



Busca en internet

Internet es como una biblioteca gigante. Puedes usar Internet para buscar información sobre cosas que te gusten, como animales o dinosaurios, y también puedes usarlo para hablar con personas de otros lugares del mundo.

Mira te lo voy a enseñar con este video. Mirar hasta el minuto 46.38.



[Busco por internet](#)

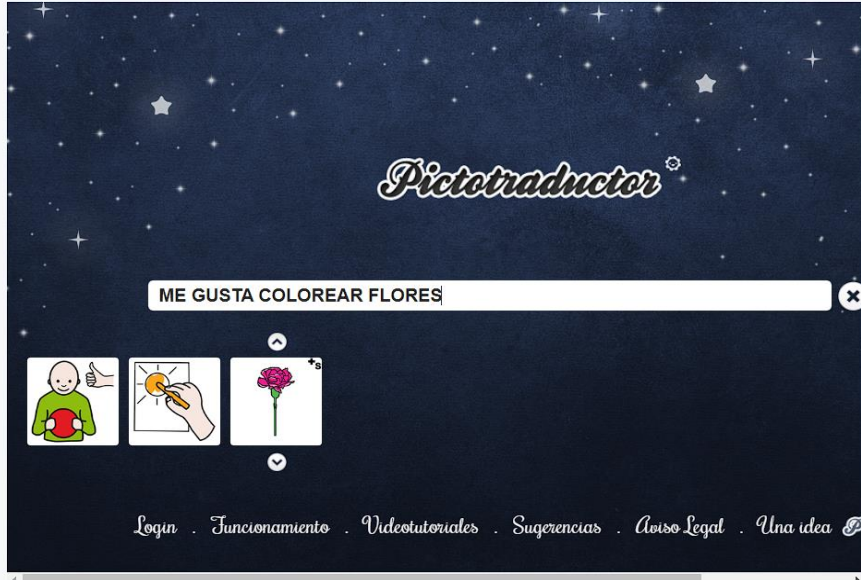
Ahora cuéntame:

- ¿Sabes usar un ordenador?
- ¿Qué has visto en el video?
- ¿Tu has buscado alguna vez algo? Ponme un ejemplo.



Te presento **PictoTraductor**. Esta herramienta te ayuda a traducir palabras y frases al español utilizando imágenes como pictogramas. Como ya sabrás, los pictogramas son dibujos que representan cosas, como personas, animales o objetos.

¿Probamos?



Ahora que ya has probado, usa esta herramienta para poner tres palabras que uses habitualmente y explícale a un amigo o un familiar como ha ido tu día en clase y que has hecho de actividades allí.

TEAScreen

[BLOQUE 1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA](#)

Comunicación en línea

[Expresión y control de las emociones](#)

Emociones

Sentimiento de frustración y adaptabilidad

Ansiedad y patrones de conducta

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES

Expresión y control de las emociones

Menú

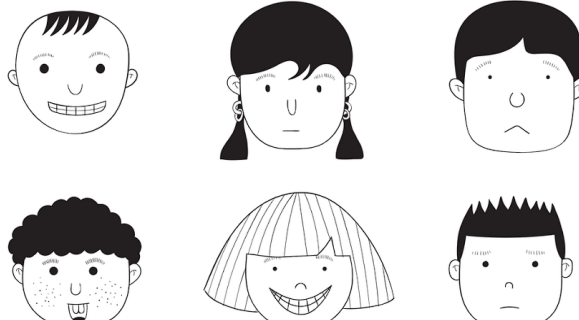


¿Sabes que son las emociones?

Las **emociones** son sentimientos que tenemos en nuestro cuerpo, como alegría, tristeza o miedo. Mediante las emociones podemos decir como estamos hoy o como nos sentimos ante un cumpleaños de un amigo por ejemplo.

Las emociones se pueden expresar a través de gestos, expresiones de la cara y el tono de voz.

Primero vamos a observar estas imágenes, ¿Qué te dicen?



La ruleta de emociones

Una ruleta de emociones es un juego con una rueda que tiene diferentes emociones escritas en ella. Cuando giras la rueda, te detienes en una emoción y hablas sobre cómo te hace sentir y cómo se ven las expresiones faciales y los cuerpos de las personas cuando sienten esa emoción. Es una herramienta útil para aprender a reconocer y expresar tus emociones de manera divertida.

¡Así que gira la ruleta y diviértete aprendiendo sobre emociones!

¿Qué son las emociones?

Las emociones son la manera en que las personas sentimos y reaccionamos cuando algo nos sucede. Si ocurre algo bueno para nosotros sentimos alegría y felicidad... si ocurre algo malo sentimos tristeza o pena, si es una injusticia sentimos rabia y si es algo no esperado sentimos sorpresa...

Vamos a ver varias situaciones y tendremos que acertar la pregunta que nos hagan.

Si necesitas ayuda toca en la interrogación.

Emparejamos emociones

Este juego se llama "**Cada oveja con su pareja**". Es un juego en línea muy divertido que te ayuda a aprender sobre las emociones y la empatía. En el juego, hay muchas ovejas con diferentes caras y expresiones. Tienes que mirar bien las caras de las ovejas y encontrar otras ovejas que tengan la misma expresión. Cuando encuentras las dos ovejas que sienten la misma emoción, las emparejas juntas.

Es importante saber cómo se ven las diferentes emociones en las caras de las personas, y este juego te ayuda a practicar eso. Además, es una forma muy divertida de aprender sobre las emociones y cómo relacionarnos con los demás.

¡Juega y diviértete aprendiendo!

Mira bien la cara del centro y coloca debajo la que tenga la misma emoción.

Analizamos las emociones

Las emociones son cosas que todos sentimos en nuestro interior, como la alegría, la tristeza, la ira o el miedo. Para expresar nuestras emociones, usamos diferentes partes de nuestro cuerpo, como la cara, el cuerpo y la voz.

Por ejemplo, si te sientes feliz, puedes sonreír y reír. Si estás triste, es posible que llores y tu voz suene triste. Si estás enojado, puedes fruncir el ceño y apretar los puños.

También podemos expresar nuestras emociones a través de nuestro lenguaje corporal. Si te sientes incómodo o inquieto, es posible que te muevas mucho o te retuerzas las manos. Si estás seguro y relajado, es posible que te sientes derecho y te muevas con calma.

Es importante recordar que todas las emociones son válidas y que está bien expresarlas. Cuando sabemos cómo expresar nuestras emociones, podemos ayudar a las personas que nos rodean a entender cómo nos sentimos y cómo pueden ayudarnos.

Veamos este video y analicemos juntos las emociones y los gestos.



Emociones

Ahora analicemos:

- ¿Qué has visto?
- ¿Qué emociones se ven en el hombre y la niña?
- ¿Cómo muestran sus emociones en la cara? ¿Y con el cuerpo?

Emociones y vida cotidiana

Vamos a identificar, asociar y recordar las emociones para las distintas situaciones de la vida cotidiana y distinguir las causas que producen cada una de ellas.

Descarga e imprime el siguiente archivo.

DESCARGAR TODOS LOS ARCHIVOS

Contento Triste

Cuando te sientes bien, te gusta lo que haces

Ejemplo: Un hombre está contento de ver a su amigo

1/4

Idiomas

Español

Puedes traducir este material a otro idioma y compartirlo:


TEAScreen

BLOQUE 1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA

- Comunicación en línea
- Expresión y control de las emociones
- Sentimiento de frustración y adaptabilidad**
- Frustración y cambios
- Ansiedad y patrones de conducta

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES

Sentimiento de frustración y adaptabilidad Menú



¿Sabes que es la frustración?

La **frustración** es cuando algo no sale como esperábamos o deseábamos que saliera. Puede hacer que nos sintamos tristes, molestos, enojados o confundidos. Cuando nos frustramos, podemos sentir una sensación incómoda en nuestro cuerpo, como un nudo en el estómago o tensión en los músculos. A veces, también podemos tener pensamientos negativos, como "no soy lo suficientemente bueno" o "esto es demasiado difícil".

Es importante recordar que todos nos frustramos de vez en cuando, y está bien sentirse así. Lo importante es aprender a lidiar con la frustración y encontrar maneras de superarla.

¿Estas dispuesto a saber más y aprender? Adelante, sigamos avanzado.

 Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir Igual 4.0

Anterior
Siguiente

MISMO Y AUTONOMÍA

- Comunicación en línea
- Expresión y control de las emociones
- Sentimiento de frustración y adaptabilidad
- Frustración y cambios**
- Ansiedad y patrones de conducta

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES

Dibujar me ayuda a expresarme -

Dibujar es una forma muy buena de expresar cómo te sientes cuando **estás frustrado**. Es como si hablaras con dibujos en lugar de palabras. Puedes hacer dibujos que muestren cómo te sientes, lo que puede ayudarte a entender mejor tus emociones. También puede hacerte sentir más tranquilo y relajado. Por eso, dibujar es una actividad muy buena para que puedas expresar tus sentimientos y sentirte mejor cuando estás frustrado.



¡Dibújate algo y suelta esas emociones!



Vamos a identificar lo que nos hace que nos frustramos en las situaciones de nuestra vida cotidiana y distinguir las causas que producen cada una de ellas.

Descarga e imprime el siguiente archivo.

DESCARGAR TODOS LOS ARCHIVOS

¿QUÉ PUEDO HACER POR TI?

En estos días de confinamiento

Estos 	Días 	En casa
-----------	----------	-------------

Hay momentos en los que me siento frustrado

- NERVIOSO
- ENFADADO
- ABURRIDO
- FRUSTRADO

Recuerda que es muy importante poner nombre a lo que sentimos (ese sentimiento es raro?), calmarse y dejar a un lado la negatividad.

¿Cómo me organizo tras esto?.

MIS VACACIONES

Historia social para organizar y planificar las vacaciones con apoyos visuales.

DESCARGAR TODOS LOS ARCHIVOS

Descarga e imprime el siguiente archivo.



¿Cómo puedo adaptarme a los cambios?

Si algo cambia y te sientes confundido o abrumado, puedes hacer lo siguiente:

- Prepárate lo mejor posible. Si algo grande va a cambiar, trata de **conocerlo mejor** antes.
- Si algo cambia, trata de **mantener las cosas normales** en tu vida.
- **Habla con alguien** en quien confíes si te sientes confundido.
- **Usa dibujos o imágenes** para entender mejor lo que está pasando.
- **Pide ayuda** si la necesitas.

Veamos un ejemplo y comentemos juntos.



La hormiga que inventa

Ahora contesta:

1. ¿Qué ha pasado?
2. ¿Cómo lo ha solucionado?
3. ¿Crees que ha sido una buena idea? ¿Por qué?
4. ¿Como podemos hacerlo nosotros si un día nos cambian la rutina?

TEAScreen

TEAScreen

BLOQUE 1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA

Comunicación en línea

Expresión y control de las emociones

Sentimiento de frustración y adaptabilidad

Ansiedad y patrones de conducta

¿Qué es la ansiedad? ¿Cómo la afronto?

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES

Ansiedad y patrones de conducta

Menú



¿Sabes que es la ansiedad?

La **ansiedad** es un sentimiento que puede sentir tu cuerpo y tu mente cuando estás preocupado o asustado por algo. Es como si tuvieras un "nerviosismo" que no te deja estar tranquilo.

A veces, cuando tenemos ansiedad, nuestro corazón late más rápido, nuestra respiración se acelera y puede que sintamos que nos cuesta trabajo concentrarnos en otras cosas.

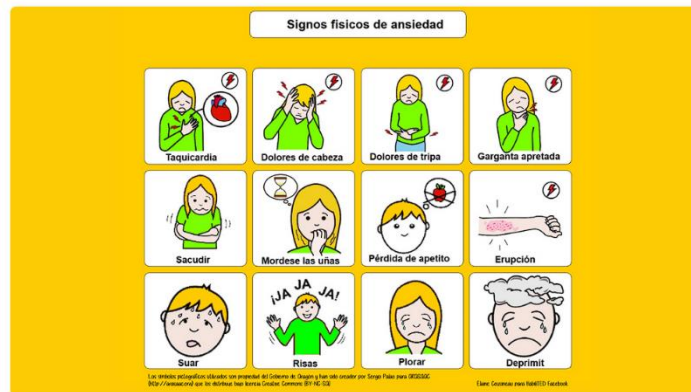
Es normal sentir ansiedad de vez en cuando, pero cuando la ansiedad es muy fuerte y nos impide hacer cosas que necesitamos hacer, como ir a la escuela o ver a amigos, entonces puede ser un problema. Pero no te preocupes, hay muchas cosas que podemos hacer para manejar la ansiedad, como respirar profundamente, hacer ejercicio o hablar con alguien de confianza. Y si necesitas ayuda para manejar la ansiedad, siempre hay personas dispuestas a ayudarte, como tus padres, profesores o un médico.

Ahora si... ¿Estas dispuesto a saber más y aprender? Adelante, sigamos avanzando.

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0

Anterior

Siguiente



Presentación Propuesta Proyecto Niños Infantil Acuarela Pastel de lorena pedri

Ansiedad buena o mala



Mindfulness

Meditar es como un entrenamiento para la mente que te ayuda a sentirte más tranquilo, concentrado y a controlar tus emociones. Es como ir al gimnasio, pero para la mente en lugar del cuerpo.

Por ejemplo, si te sientes estresado antes de un examen, meditar puede ayudarte a calmarte y concentrarte en las preguntas. Si te sientes triste por algo que ha sucedido, meditar puede ayudarte a controlar tus emociones y a encontrar una forma de sentirte mejor.

Mira probemos a cerrar los ojos, sentarnos y escuchar lo que nos dice en el video.



<https://youtu.be/ohJOaOn3-vg?t=16>

- ¿Cómo te sentías antes?
- ¿Cómo te sientes ahora?

Lee esta historia y ordena lo que le pasa.

Había una vez un niño llamado Luis. Luis se sentía un poco diferente a otros niños en su clase. A menudo se sentía ansioso cuando tenía que hacer cosas nuevas o hablar con personas que no conocía bien. Un día, su mamá le enseñó una técnica de respiración que lo ayudaba a calmarse cuando se sentía ansioso. Luis cerraba los ojos, tomaba una respiración profunda por la nariz y la sostenía por unos segundos antes de exhalar lentamente por la boca. Repetía este proceso varias veces y se daba cuenta de que se sentía más tranquilo y relajado.

Un día, Luis tuvo que presentar un trabajo en su clase. Él estaba muy nervioso y ansioso, pero se acordó de la técnica de respiración que le había enseñado su mamá. Cerró los ojos, respiró profundamente y exhaló lentamente. Repitió este proceso varias veces y se sintió mucho más tranquilo y relajado.

Luis presentó su trabajo con confianza y se sintió muy relajado. Después de la presentación, sus compañeros de clase lo felicitaron y le dijeron lo bien que lo había hecho.

A partir de ese día, Luis continuó practicando la técnica de respiración y se sintió más seguro y menos ansioso en situaciones nuevas. Aprendió que hay formas de manejar su ansiedad y que puede enfrentar cualquier desafío con confianza.

Ya Luis esta más calmado y sigue practicando las relajaciones.	▼
Se sentía muy ansioso y nervioso siempre.	▲ ▼
Respiro lentamente cerrando los ojos.	▲ ▼
Se acordó de la técnica de respiración que le había enseñado su mamá.	▲ ▼

TEAScreen

BLOQUE 1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES

Habilidades sociales

Conocimiento de intereses y gustos propios

Situar los diferentes contextos.

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES Menú

¿Qué aprenderemos aquí?

El bloque 2 se enfoca en habilidades sociales, conocimiento de intereses propios y situar diferentes contextos sociales. Estos temas son importantes para que las personas con autismo comprendan y se relacionen con el mundo que las rodea.

Al mejorar las habilidades sociales, comprender los propios intereses y situar los diferentes contextos sociales, las personas con autismo pueden mejorar su bienestar general y su capacidad para interactuar con los demás en situaciones sociales.



TEAScreen

BLOQUE 1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES

[Habilidades sociales](#)

Destrezas sociales y la empatía.

Conocimiento de intereses y gustos propios

Situar los diferentes contextos.

Habilidades sociales

Menú



¿Sabes que son las habilidades sociales?

Las **habilidades sociales** son cosas que hacemos para comunicarnos con otras personas y relacionarnos con ellas de manera buena y respetuosa. Algunas de estas habilidades incluyen:

- Escuchar a los demás cuando hablan
- Decir "por favor" y "gracias" cuando se pide algo
- Saludar a las personas cuando las conocemos
- Ser amables y respetuosos con los demás
- Compartir con los demás
- Pedir perdón si hacemos algo mal
- Tratar a los demás como nos gustaría ser tratados
- Saber cómo resolver conflictos de manera tranquila y justa

Estas son solo algunas de las habilidades sociales que nos ayudan a ser buenos amigos, compañeros de clase y miembros de la comunidad.

Ahora si... ¿Estás dispuesto a saber más y aprender? Adelante, sigamos avanzado.

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES

[Habilidades sociales](#)

[Destrezas sociales y la empatía.](#)

Conocimiento de intereses y gustos propios

Situar los diferentes contextos.



¿Eso que haces esta bien o mal?



Este juego se trata de aprender y practicar habilidades sociales, que son las cosas que hacemos para interactuar bien con otras personas.

En el juego, hay muchas tarjetas con diferentes situaciones sociales, como diálogos o problemas con otros niños, y hay preguntas para responder. Tienes que elegir la mejor respuesta para cada situación y, si lo haces bien, el juego te dará una respuesta correcta para que puedas aprender más.

¡Adelante!



¿Empatía o ser justo?


En este juego, tienes que leer diferentes situaciones sociales y elegir la mejor respuesta para cada una. Las situaciones pueden ser sobre cómo hacer amigos, cómo ayudar a alguien que está triste o cómo responder cuando alguien te habla.

Hay muchas tarjetas de juego diferentes para elegir, y todas tienen imágenes divertidas y coloridas que te ayudarán a entender mejor la situación. Una vez que hayas elegido la respuesta correcta, el juego te dirá si lo hiciste bien!

¿Te atreves? Adelante

0:18 ✓ 0

LOS NIÑOS ESTAN JUGANDO UN JUEGO DE MESA, LAURA OBSERVA COMO SU AMIGO ESTÁ HACIENDO TRAMPA, ¿QUÉ PUEDE HACER LAURA?



A SE DEBE QUEDAR EN SILENCIO YA QUE EL NIÑO QUE HACE TRAMPA ES SU AMIGO

B ACERCARSE A SU AMIGO Y DECIRLE QUE NO HAGA TRAMPA YA QUE ESO NO ESTA BIEN

C LE DIGO A UN ADULTO (PROFESOR O PAPÁ) QUE ESTE CERCA DE NOSOTROS PARA AVISAR QUE MI AMIGO HACE TRAMPA

D LO ACUSO FRENTE A TODOS LOS QUE ESTÁN JUGANDO Y ME BURLO DE ÉL

1 de 16

Con tecnología de Wordwall

Después comenta las situaciones en voz alta y reflexiona sobre las diferentes soluciones dadas.

¡Buscando a Nemo!

Esta **película** animada de Disney y Pixar sigue la historia de un pequeño pez payaso llamado Nemo, quien se separa de su padre y termina en un acuario en Sydney. Su padre, Marlin, emprende un viaje para encontrarlo y, en el camino, encuentra una variedad de personajes interesantes.

A través de la historia, se pueden ilustrar **temas importantes de las habilidades sociales**, como la importancia de la buena comunicación, la resolución de conflictos y la aceptación de las diferencias de los demás. La película también presenta la idea de que podemos enfrentar desafíos y superarlos con la ayuda de nuestros amigos y seres queridos.

¡Veamos la película primero!



<https://youtu.be/Psk87cpqn4o>

Ahora practiquemos lo que hemos visto:

- Crear una máscara de uno de los personajes o dibujar escenas de la película y hablar sobre cómo se relacionan con las habilidades sociales.
- Imagina que eres como uno de los personajes principales de la película. Haz un pequeño teatro haciendo uso de la máscara e imagina situaciones donde se hayas visto un conflicto. ¿Cómo deberíamos actuar?

- TEAScreen
- BLOQUE 1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA
- BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES
- Habilidades sociales
- [Conocimiento de intereses y gustos propios](#)
- Averiguo lo que me gusta
- Situar los diferentes contextos.

Conocimiento de intereses y gustos propios

Menú



¿Sabes lo que te gusta?

Saber cuáles son tus **gustos e intereses** es muy importante, especialmente para ti. Cuando conoces tus gustos e intereses, puedes encontrar cosas que te gusten y te hagan feliz, lo cual es muy importante para tu bienestar emocional.

Además conocer tus gustos e intereses es importante porque también te ayuda a poder relacionarte con otras personas que tienen intereses similares.

Ahora sí... ¿Estas dispuesto a saber más y aprender? Adelante, sigamos avanzado.

Obra publicada con Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0

Anterior

Siguiente

- Habilidades sociales
- Conocimiento de intereses y gustos propios
- [Averiguo lo que me gusta](#)
- Situar los diferentes contextos.

AFICIONES

¿Qué te gusta hacer?



Jugar al fútbol



Leer libros



Cocinar



Patinar



Bailar



Cantar



Ver la tele



Jugar al ordenador



Hacer fotos



Montar en bici



Pintar



Tocar la guitarra



A mi me gusta...



✓ A mi me gusta...

✗ A mi NO me gusta...

Autor pictogramas Sergio Palao Procedencia ARASAAC (<http://arasaac.org>) Licencia CC (BY-NC-SA) Autora @crisolidenyl

Ahora hagamos una lista de aquellas cosas que nos gusta hacer y otra con la que no nos gusta. Ayúdate de una tabla.

Por ejemplo:

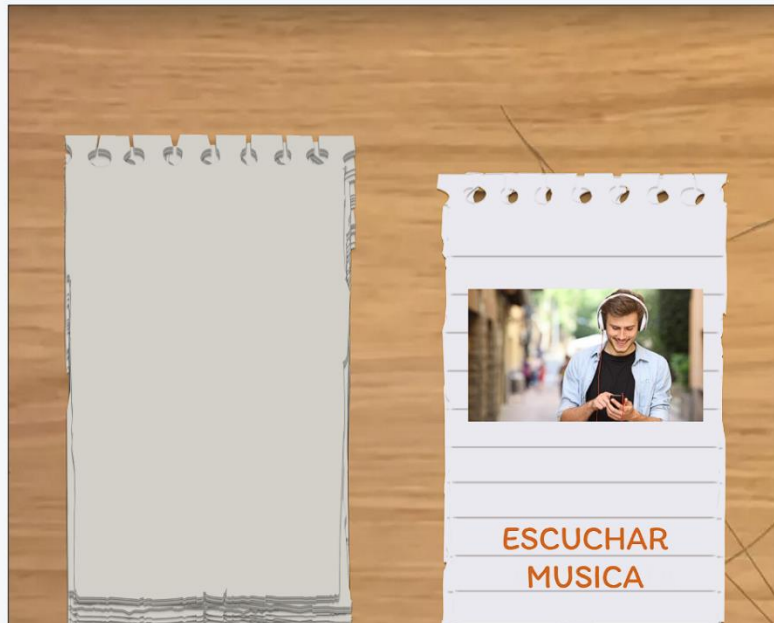
- ¿Te gusta bailar? --> No, no me gusta bailar

💡 Gustos por imágenes

Como ya hemos practicado anteriormente, ahora veamos como lo hacemos desde este juego.

Este juego te ayudara a descubrir lo que te gusta y a entender que todos tenemos intereses diferentes. También puede ser una buena herramienta para ayudarte a encontrar cosas que te hagan feliz y te mantengan entretenido.

¡Pruébalo y descubre qué intereses te gustan más!



TEAScreen

BLOQUE 1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES

Habilidades sociales

Conocimiento de intereses y gustos propios

Situar los diferentes contextos.

Los cuentos

Situar los diferentes contextos.

Menú



¿Por qué es importante situar los contextos sociales?

Es importante **aprender acerca de diferentes contextos sociales** porque te ayudará a entender cómo comportarte en situaciones diferentes. Piensa eque cada lugar y cada situación tienen sus propias reglas y normas que debes seguir para comportarte de manera adecuada. Por ejemplo, en la escuela, las reglas son diferentes a las que hay en casa, o en una fiesta de cumpleaños.

Aprender sobre diferentes contextos sociales te ayudará a sentirte más cómodo y seguro en situaciones sociales nuevas. También te ayudará a entender por qué la gente se comporta de manera diferente en diferentes situaciones. Por ejemplo, cuando estás en la iglesia, la gente habla bajo y con un tono más tranquilo, además se comportan de manera respetuosa porque es un lugar sagrado.

Ahora si... ¿Estas dispuesto a saber más y aprender? Adelante, sigamos avanzado.

Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

TEAScreen

BLOQUE 1. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y FACTORES SOCIALES

Habilidades sociales

Conocimiento de intereses y gustos propios

Situar los diferentes contextos.

Los cuentos

Los cuentos

Menú

Los **cuentos** son una forma divertida de aprender sobre diferentes contextos sociales y cómo comportarse en diferentes situaciones. A través de los personajes y sus problemas, puedes aprender acerca de las reglas y normas en diferentes situaciones sociales y cómo seguirlos.

¡Leamos algunos y veamos!

AVENTURA EN CAIÓN

Historias de aventuras

Acu y Tera paseaban en su barco, cuando vieron el precioso puerto de Caión en A Laracha. ¡Bajemos!



¡Leamos más cuentos y descubramos más!

En abril de 2013 presentamos nuestro primer Pictocuento adaptado con pictogramas 'Ricitos de Oro'

NUESTROS CUENTOS

NUEVO

Hola! ¿quieres colaborar con nosotros? Abre chat

Ahora practiquemos sobre esto. Responde a las preguntas

- ¿Dónde sucede la historia del cuento?
- ¿Quiénes son los personajes del cuento?
- ¿Es de día o de noche en la historia del cuento?
- ¿Sucede la historia del cuento en una casa o en un lugar exterior?
- ¿Hay algún objeto en la historia del cuento que te haga pensar en dónde ocurre la historia?



DESCARGAR TODOS LOS ARCHIVOS

CUÉNTAME UN CUENTO

¿QUIÉN ES?

Los personajes

Una bruja	Un caballero	Un dragón
Una bailarina	Un astronauta	Un abuelo

Un extraterrestre	Un elefante	Un duende
Cenicienta Roja	Un gato	Una india

3/7

Idiomas

Español