

Proyecto: IPADS y AUTISMO



Hoy presentamos un proyecto que nació con el objetivo de mejorar la inclusión escolar de los alumnos que presentan Trastorno del Espectro Autista así como de diferentes necesidades educativas de soporte específicos utilizando dispositivos táctiles en las aulas. Un proyecto para aprender entre todos gracias a la tecnología, respetando la diferencia y descubriendo el potencial de cada cual.

El proyecto “**Ipads y Autismo**” busca mejorar la inclusión educativa de los alumnos con necesidades educativas especiales en la escuela, acercándoles los contenidos, incidiendo en la mejora de su autonomía y reforzando su autoestima.

No todos los dispositivos tecnológicos resultan adecuados para los alumnos ya que en muchas ocasiones estos cuentan con una gran cantidad de periféricos que hacen muy difícil el acceso de los alumnos con discapacidad motriz. Por otro lado, el entorno y la navegación con el dispositivo es muy complicado de entender para los alumnos que presentan discapacidad cognitiva. Algunos además entorpecen la mejora de la autonomía de los alumnos ya que necesitan un refuerzo constante para poder avanzar. Se necesitan dispositivos que permitan conseguir una mayor personalización, adaptada a las necesidades concretas de cada alumno.

La escuela se encuentra ante el reto de evitar que esta falta de accesibilidad provoque una brecha digital entre la tecnología y los alumnos con necesidades educativas específicas. Rosa Aparicio, creadora de Ipads y Autismo se ha propuesto buscar y diseñar soluciones tecnológicas que permitan a estos alumnos una correcta inclusión escolar, potencien sus competencias digitales y minimicen la brecha digital.

El proyecto trabaja con tablets y alumnos de Educación Primaria con necesidades educativas específicas escolarizados en escuelas ordinarias. Al mismo tiempo, a través del blog y de las redes sociales, se ofrecen recursos para que las familias y los profesores descubran aplicaciones y herramientas para utilizar en casa o en el aula.

El proyecto se inició en 2012 en un solo centro, y actualmente se ha replicado, adaptándolo, a dos centros educativos más.

A nivel de centro:

Se trata de un proyecto que trabaja para conseguir una inclusión real, vivenciada y positiva para el alumno donde se posibilite que éste permanezca el máximo tiempo posible en el aula ordinaria junto a sus compañeros.

Los objetivos generales son:



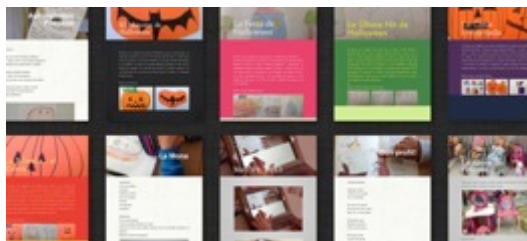
- Mejorar la inclusión escolar de los alumnos con necesidades educativas específicas de todo el centro potenciando su socialización con el resto de alumnos del grupo clase y con el resto de la comunidad educativa.
- . Ofrecer una herramienta inclusiva para poder trabajar con estos alumnos en el aula ordinaria.
- . Potenciar las habilidades y capacidades de los alumnos trabajando contenidos, habilidades específicas y reforzando las sociales.
- . Conseguir un mayor grado de autonomía y reforzar la autoestima de los alumnos.

A nivel de aula:

La metodología es uno de los puntos claves del proyecto destacando dos modalidades: por un lado, sesiones individuales en el aula de Educación Especial para los alumnos con mayor grado de afectación y, por otro lado, sesiones en pequeño grupo en el aula de refuerzo de lengua y matemáticas para los alumnos menos afectados. El objetivo es situar al alumno en el centro de su proceso de aprendizaje, acercándole los contenidos y haciéndolos más accesibles. Los contenidos curriculares de lengua y matemáticas se desarrollan creando proyectos como por ejemplo juegos matemáticos y publicaciones (cuentos, revistas, carteles...). Es una forma de aplicar conocimientos y aprender de forma vivenciada. Por otro lado se refuerzan habilidades sociales y se desarrollamos la competencia lógica, la motricidad fina y el juego simbólico.

Durante el primer curso en que se integraron las tablets en los grupos de refuerzo, el proyecto se centró en que los alumnos aprendieran a utilizar el dispositivo, trabajaran algunos contenidos curriculares y algunas habilidades con aplicaciones concretas y, por último, en que alcanzaran un alto grado de motivación y de autonomía a la hora de trabajar.

El segundo curso se dio un paso más allá y se crearon materiales propios. Este avance se convirtió en un salto cualitativo importante ya que al situar al alumno como protagonista y creador de parte de su propio proceso de aprendizaje se despertó y potenció su creatividad al mismo tiempo que aumentó notablemente su motivación. Crear materiales facilitó la inclusión de los alumnos de refuerzo en el grupo clase y en otros cursos de la escuela, compartiendo con ellos los materiales que se iban creando, mostrando sus capacidades, rompiendo estereotipos y aumentando la autoestima de los alumnos de refuerzo.



El tercer gran paso ha sido trabajar en pequeños grupos dentro del grupo clase, creando materiales TIC con las tablets entre todos. De este modo, trabajando de forma colaborativa, los alumnos del grupo de refuerzo aprenden con el resto de sus compañeros de clase aportando sus conocimientos sobre los contenidos, el dispositivo y las aplicaciones. Este es el modelo de inclusión al que se aspiraba donde todos los alumnos del aula aportan sus conocimientos, ideas y creatividad en un proyecto común. No te pierdas los materiales en: <http://davin.ci/pochol/> Cada curso se ha realizado una valoración final de los resultados y se ha comprobado que el uso de tablets con los alumnos de necesidades educativas específicas ha significado un aumento de la concentración, el interés y la motivación a la hora de realizar las tareas y ha mejorado el aprendizaje de algunos contenidos.

El trabajo de la autoestima ha sido también importante, ya que en las aplicaciones que se han trabajado el tratamiento del error está muy bien diseñado. Es por eso que los alumnos no han tenido miedo a probar cosas nuevas o a equivocarse, en definitiva, a aprender. También su grado de autonomía se ha incrementado ya que una vez conocen el funcionamiento de la aplicación, pueden trabajar de una forma más autónoma.

Decálogo Proyecto Innovador FT

Estos son los 3 ámbitos más relevantes de nuestro decálogo que destacamos para el proyecto de desarrollo de esta Guía. ¡Muchas gracias por compartirlo!



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE COLABORATIVO

El proyecto fomenta situaciones para **el aprendizaje colaborativo** y está abierto a la participación de educadores/formadores y usuarios de otros ámbitos distintos a la escuela (personas significativas de la sociedad, profesionales de prestigio, etc.).

Sumar capacidades



Nivel 1: Ausencia

No existen actividades formativas que fomenten el trabajo en equipo y la colaboración entre los usuarios.



Nivel 2: Bajo

Se incorpora alguna actividad de aprendizaje en la que los usuarios deben trabajar en equipo.




Nivel 3: Medio

La actividad principal se centra en el desarrollo de dinámicas relacionadas con el trabajo en equipo y la gestión de tareas de forma colaborativa.



Nivel 4: Alto

Predomina la formación en competencias relacionadas con el trabajo en equipo y la gestión de tareas de forma colaborativa con agentes internos y externos al grupo desde metodologías inclusivas (sumando capacidades).




7

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE EN BASE A RETOS

El proyecto incorpora actividades **creativas, divergentes y abiertas** (retos) tanto los educadores/formadores como los beneficiarios.

Actividades creativas, divergentes y abiertas



Nivel 1: Ausencia

No se contempla el desarrollo de competencias para aprender a partir de la resolución de retos ni de competencias para crear, comunicar y compartir nuevas ideas individual y colectivamente.

Nivel 2: Bajo


Se plantea alguna actividad formativa basada en la metodología del aprendizaje basada en la resolución de problemas.

Nivel 3: Medio

La metodología fundamental es la de resolución de problemas y la realización de actividades creativas y divergentes.

Nivel 4: Alto

Tanto los usuarios como los formadores desarrollan sus actividades desde la creatividad, divergencia y apertura a otros contextos.




9

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE DIGITAL

El proyecto aporta a los usuarios/alumnos capacidad para analizar, utilizar, producir y compartir información propia, con **medios de comunicación digitales**. **Uso crítico de las TIC** como conocimiento transversal para desenvolverse adecuadamente en la cultura y sociedad digitales.

Cultura y competencia digital



Nivel 1: Ausencia

No se contemplan actividades para la creación de productos originales con uso de herramientas digitales.

Nivel 2: Bajo

Se facilitan pautas para la creación de productos originales en las actividades de aprendizaje, con uso de herramientas digitales sugeridas en su itinerario formativo.

Nivel 3: Medio

Entre las actividades principales desarrolladas se potencia la creación de productos originales a partir de herramientas digitales sugeridas en el itinerario formativo para la expresión personal o grupal.

Nivel 4: Alto

Focalización de las actividades en la creación de productos originales, con selección y uso oportuno de cuantas herramientas digitales se requiera para la expresión personal o grupal.

La escuela del siglo XXI se enfrenta a un gran reto: conseguir que todos los alumnos encuentren su lugar. Es un largo camino a recorrer y es nuestra responsabilidad seguir desarrollando propuestas para conseguirlo. Así que si quieres saber más sobre esta increíble experiencia puedes ponerte en contacto con:

Rosa Aparicio enipadsyautismo@gmail.com o en <https://twitter.com/iPadsyAutismo>

Referencias para saber más:

- Web del proyecto:

<http://ipadsautismo.blogspot.com.es/>

- Post: "Decálogo de Proyecto Innovador":

http://innovacioneducativa.fundaciontelefonica.com/blog/2014/09/12/decalogo-de-un-proyecto-innovador-guia-practica-fundacion-telefonica/?_ga=1.68313811.354508004.1403847091