



orange™

**Fundación**

# **Tecnología y autismo: cómo crear tu aula virtual.**

**Guía didáctica**

## Tecnología y autismo: cómo crear tu aula virtual

### Guía didáctica

#### Descripción y ponentes.

«Tecnología y autismo: cómo crear tu aula virtual» es una acción formativa de Fundación Orange enfocada a recopilar, en un mismo lugar, todos los elementos necesarios para emprender docencia virtual de forma exitosa con alumnado con autismo.

La enseñanza a distancia es muy diferente de la docencia presencial y requiere poner en marcha estrategias que pueden ser poco habituales tanto para docentes como para el alumnado, especialmente para aquel que presenta autismo y que, con mucha probabilidad, podrán necesitar del apoyo de otras personas para acceder a las actividades planteadas desde la escuela.

Este escenario genera muchos retos para el profesorado que, además de activar todas sus competencias digitales, deberá aliarse estrechamente con otras personas, tanto profesionales como familiares, para poder ofrecer una intervención educativa global y eficaz para la persona con autismo.

El curso cuenta con cuatro docentes que, desde sus diferentes áreas de especialización, han diseñado y presentan los contenidos a lo largo de cuatro módulos.

Los cuatro dirigen o imparten docencia en «Aplicaciones móviles y otras tecnologías para personas con TEA», un curso de la Fundación Orange en colaboración con la Universidad Autónoma de Madrid.

- **Lupe Montero** es Maestra de Educación Especial, Experta Universitaria en Intervención en Trastorno del Espectro del Autismo y Máster en Tecnologías para la Educación y el Conocimiento. Actualmente, es directora de Necesidades Educativas Especiales en Smile and Learn, autora del blog Aulautista y coautora del Proyecto Leo con Lula. Ha desarrollado numerosas experiencias de uso de las TIC para la intervención mediante proyectos de carácter práctico con alumnado con TEA y en colaboración con diversas entidades, destacando la implicación en dos proyectos de desarrollos tecnológicos de Fundación Orange: Taimun Watch junto a la Universidad Autónoma de Madrid y Blue Thinking con la Universidad Rey Juan Carlos.
- **Alex Escolá** es psicólogo infanto-juvenil especializado en TEA. Licenciado en Psicología por la Universidad Ramon Llull, con Máster oficial en psicología clínica y de la salud. Trabaja en el Centro IDAPP de Barcelona y compagina la práctica clínica con la docencia en el Máster de Atención a la Diversidad y Educación inclusiva (FPCEE Blanquerna) y en el curso sobre Aplicaciones móviles y otras tecnologías para personas con TEA, (UAM). También colabora en otras universidades como la UOC o ISEP.

Co-fundador de IDAPP MIND, entidad que nace para desarrollar soluciones tecnológicas para personas con TEA y autor de la aplicación AutisMIND para estimular el pensamiento social y la Teoría de la Mente en niños con TEA.

- **Pat Sánchez** es maestra de Educación Especial, psicopedagoga y Máster en Enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales. Trabaja en la Escuela de Educación Especial de la Fundación Guru de Barcelona, tutoriza un grupo de adolescentes con TEA y realiza funciones de coordinadora TIC. Colabora como formadora con diferentes universidades (UAM, UB, Blanquerna) impartiendo cursos, seminarios y sesiones formativas sobre el uso de la tecnología en las personas con autismo. Ha participado en la elaboración y desarrollo de diferentes proyectos tecnológicos, financiados por Fundación Orange, Confederación Autismo España y Fundación ONCE, en relación al uso de dispositivos tecnológicos para la intervención educativa en el área de comunicación e interacción social y la autorregulación en personas con autismo.
- **Gerardo Herrera** es investigador de la Universitat de València, responsable del laboratorio Adapta Lab, dedicado a la creación y validación científica de herramientas tecnológicas para personas con autismo. Asimismo, es editor las publicaciones técnicas de Autismo Ávila, del sello La estrella azul y de la editorial Dr Buk. Gerardo Herrera ha dirigido y coordinado numerosos proyectos de investigación sobre tecnologías y autismo y es co-autor de herramientas en cuya creación ha colaborado Fundación Orange, tales como Pictogram Room, Miradas de apoyo, Hablando con el Arte o Azahar. Es hermano de una mujer con autismo y actualmente ocupa cargos de responsabilidad en Autismo Ávila, Autismo Castilla y León, Fundació Mira'm València y Fundación Adapta. Mas información sobre proyectos y publicaciones: <https://www.adaptalab.org/>

«Tecnología y autismo: cómo crear tu aula virtual» es un curso estructurado en cuatro módulos que combinan vídeo, textos y elementos descargables que contienen recursos relacionados con la temática de cada uno de los temas tratados. Dos de lo módulos se dividen en dos partes para facilitar su estudio. Cada módulo, o parte del mismo, se abre de manera semanal, siendo recomendable seguirlos con esta periodicidad.

Para complementar la información, cada módulo dispone tanto de foros tutorizados como de actividades prácticas para profundizar en cada uno de los recursos mostrados. La tutorización de los foros se realiza durante dos semanas desde su apertura.

Finalmente, cada módulo o sección se acompaña de un webinario en directo o e una sesión de consulta personalizada al profesorado en los que se puede ampliar la información relacionada con cada una de las temáticas principales.

## Objetivos didácticos

Los objetivos del curso «Tecnología y autismo: cómo crear tu aula virtual» son los siguientes:

1. Identificar las necesidades más habituales de profesorado, alumnado y familia respecto al aula virtual.
2. Comprender los aspectos metodológicos implicados en la docencia online.
3. Conocer recursos y plataformas específicas para la enseñanza virtual y la utilización de actividades interactivas.
4. Adquirir las habilidades necesarias para construir y emplear un aula virtual adecuada para el alumnado con Trastorno del Espectro del Autismo (TEA).
5. Establecer criterios de selección de recursos tecnológicos en base a las características generales de las personas con TEA.
6. Fomentar el pensamiento crítico respecto a los usos de la tecnología para la intervención en autismo.
7. Incrementar las competencias profesionales para diseñar programas de intervención que incluyan tecnologías.

## Público objetivo

El curso «Tecnología y autismo: cómo crear tu aula virtual» se dirige a docentes que trabajan con alumnado con autismo de distintas edades, niveles y modalidades educativas.

Los temas que se abordan en esta acción formativa están muy enfocados al uso de las tecnologías en el contexto escolar, habiéndose seleccionado los recursos más apropiados para este entorno.

## Duración del curso y dedicación del alumnado

El curso se estructura a lo largo de 6 semanas en torno a cuatro módulos que disponen de un contenido teórico y de unas propuestas prácticas con las que profundizar en las diferentes temáticas.

Al finalizar cada módulo o sección se realizará un webinar o espacio de consulta personalizado de hora y media de duración con el que ampliar la información proporcionada y mostrar otros recursos útiles.

La dedicación del alumnado se estima en 8 horas semanales, incluyendo la visualización de los contenidos, la exploración de los recursos mostrados, la participación en las actividades prácticas y foros y la asistencia al webinar o espacio de consulta personalizado.

## Estructura del curso

El curso consta de los siguientes módulos, cada uno de ellos dedicado a una temática concreta, con los siguientes contenidos:

1. Aspectos generales. Conceptualización del empleo de un aula virtual dentro del contexto educativo. Consideraciones sobre la atención educativa virtual al alumnado con TEA. Aspectos metodológicos implicados.
2. Creación de aulas virtuales y coordinación docente. Análisis y propuestas de uso de las plataformas más habituales tanto para el alumnado y/ o su familia como para la coordinación entre docentes y el trabajo en equipo.
  - a. Parte 1: Plataformas para el alumnado y su familia.
  - b. Parte 2: Plataformas y recursos para la coordinación docente.
3. Contenidos para las aulas virtuales. Análisis y propuestas de uso de herramientas online para la generación de actividades interactivas y de sitios web con repositorios de contenidos didácticos.
  - a. Parte 1: Herramientas online.
  - b. Parte 2: Contenidos digitales.
4. Otros recursos tecnológicos. Análisis y propuestas de uso de otras herramientas que pueden facilitar la docencia online como el uso de videollamadas, la creación de vídeos domésticos o el uso de otras tecnologías interesantes para el acceso a contenidos.

## Evaluación y certificación

Una vez se hayan completado los cuatro módulos, se abrirá acceso a un cuestionario de evaluación global del curso que será necesario superar para obtener un certificado de Fundación Orange acreditando el mismo.

## Bibliografía y recursos complementarios.

Una vez finalizado el curso, las personas participantes podrán continuar accediendo al mismo para poder consultar los vídeos y recursos proporcionados.

A continuación, se detallan los enlaces de acceso a las diferentes herramientas estudiadas en cada semana del curso «Tecnología y autismo: cómo crear tu aula virtual»:

Herramientas	Descripción	Enlace
<b>ARASAAC</b>	Amplia base de datos de pictogramas y conjunto de herramientas para utilizarlos en una variedad de aplicaciones.	
<b>Genially</b>	Herramienta de creación de presentaciones, infografías y otros contenidos visuales que se pueden utilizar con finalidad educativa.	
<b>Google Blogger</b>	Herramienta para crear y publicar blogs o bitácoras en línea sin necesidad de tener conocimientos de programación.	
<b>Google Classroom</b>	Herramienta dirigida a la comunidad educativa que permite la gestión del aula y la creación y asignación de tareas educativas.	
<b>Google Sites</b>	Herramienta de creación de sitios web completamente personalizados.	
<b>Google Workspace</b>	Herramienta principal de administración de servicios google, que a su vez permite configurar funciones avanzadas en otros servicios.	
<b>IXL</b>	Ejercicios de matemáticas online.	
<b>Liveworksheets</b>	Herramienta para convertir fichas educativas convencionales en fichas interactivas auto-correctibles.	
<b>Microsoft Teams</b>	Conjunto de herramientas de Microsoft destinadas al trabajo colaborativo, de amplio uso en la comunidad educativa.	
<b>Moodle</b>	Herramienta de gestión de aprendizaje o de contenidos educativos (LMS) de distribución libre.	
<b>Padlet</b>	Herramienta para crear tableros con enlaces a diferentes contenidos digitales.	

<b>Quire</b>	Herramienta de asignación de tareas y seguimiento de las mismas en el marco de proyectos y grupos de trabajo colaborativos.	
<b>Quizizz</b>	Herramienta para crear, compartir y llevar a cabo actividades de juegos de preguntas de manera divertida y en equipo.	
<b>Soy visual</b>	Conjunto de láminas ilustradas y fotografías para estimular el lenguaje y ayudar a personas con necesidades de comunicación.	
<b>Trello</b>	Tableros de notas colaborativos destinados a la organización de las ideas en torno a una temática en el seno de equipos de trabajo.	
<b>Twinkl</b>	Materiales didácticos y educativos vinculados a diferentes áreas y cursos del currículo académico.	
<b>Wordwall</b>	Herramienta para crear paquetes personalizados de actividades educativas interactivas.	