

La tecnología como aliada para tratar a las personas con autismo



Tecnología para tratar el autismo

Mucho se ha discutido sobre los efectos negativos del uso de la tecnología a temprana edad, pero también es importante resaltar cuando esta se convierte en un instrumento de gran utilidad. Para los niños, las tabletas (tablets) son uno de sus dispositivos electrónicos favoritos por su manejo fácil y versatilidad. Con estos aparatos además de jugar y aprender, pueden ver películas de cine o series de televisión.

Investigadores de la Universidad de California, realizaron un estudio donde pudieron demostrar cómo el uso de estos dispositivos en la educación, beneficiaba especialmente a los niños con autismo.

Las tabletas utilizadas adecuadamente y bajo supervisión, son consideradas los recursos didácticos electrónicos del futuro. Numerosos estudios científicos han analizado su influencia positiva a la hora de fortalecer las capacidades como la memoria, la comprensión lectora, la creatividad y la motivación de los niños. Su uso ha trascendido el mero entretenimiento.

Este estudio evidenció su importante papel en el aprendizaje de niños con autismo. El trastorno del espectro autista engloba a su vez diversos síndromes, como el de Asperger y el de Rett. Las terapias convencionales en psicología abordan diferentes formas de tratamiento, con terapias personalizadas y juegos, y en algunos casos, emplean algún tipo de medicación.

El 30 por ciento de los niños diagnosticados con el trastorno presentaban problemas de lenguaje. Para entender los efectos del uso de estos dispositivos, los investigadores de la Universidad de California utilizaron un grupo de niños con edades entre los cinco y los

www.psicoadolescencia.com.ar

ocho años que conocían y entendían menos de 20 palabras. Con ellos, emplearon iPads como herramientas complementarias a las usadas en las terapias habituales.

Durante los tres primeros meses, los investigadores dividieron a los niños en dos grupos: los que usarían tabletas y los que no. Los primeros alumnos experimentaron una mejoría clara en el 78 por ciento de los casos. El segundo grupo solo mejoró en un 62 por ciento.

En la segunda fase del estudio, el grupo que no había recibido terapia con tabletas fue sometido a este tratamiento. Se evidenció un incremento en su rendimiento, aunque este fue inferior al de los niños que las utilizaron desde el comienzo.

Connie Kasari, investigadora del proyecto, explicó: “usar el iPad ayudó a atraer la atención de estos niños promoviendo que iniciaran conversaciones y los ayudó a aprender y mejorar la pronunciación de palabras que desconocían”.

Las tabletas se han posicionado como un recurso en educación, pues tienen cualidades que atraen a los estudiantes. Son fáciles de usar y sus atractivos recursos de audio y video enseñan a la vez que entretienen.

Publicado en TODOS SOMOS UNO

<http://todossomosuno.com.mx/portal/index.php/tecnologia-para-tratar-el-autismo/>

Guía de aplicaciones móviles, gratis y de pago, que sirven para mejorar la comunicación y asistir a jóvenes y adultos a superar el trastorno del espectro autista



Las personas con autismo ven el mundo a su manera. Este trastorno implica que a algunos les cuesta socializar, otros tienen problemas de aprendizaje y muchos se comunican con dificultad. Como el trastorno del espectro autista es muy amplio, durante muchos años fue malinterpretado y estigmatizado.

www.psicoadolescencia.com.ar

Cada vez más, la sociedad toma una mayor concientización sobre la problemática autista. Existe más integración para las personas con autismo, se comprenden más sus alcances y se crean más herramientas que las ayuden a entender el mundo que los rodea y poder comunicarse con otras personas de manera más eficaz.

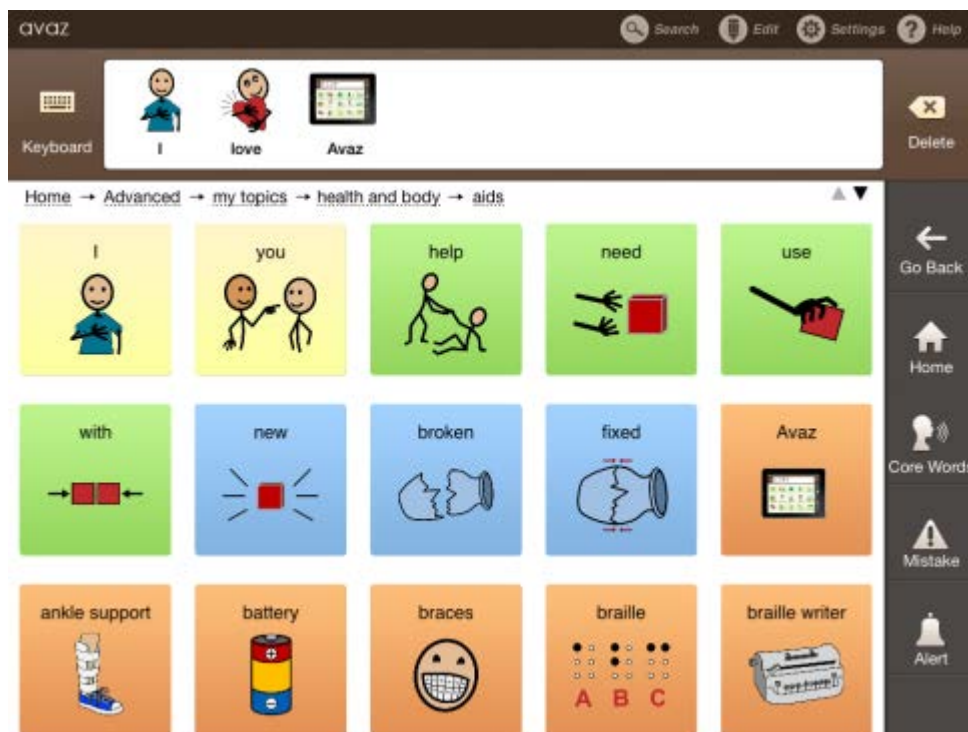
Gran cantidad de páginas web se dedican a difundir distintas formas de abordarlo

Muchas de las aplicaciones fueron pensadas para que las personas con algún grado de autismo sean capaces de comunicarse, pero pueden considerarse también como un apoyo para que los padres e incluso los maestros o profesores tengan herramientas con las cuales interactuar con sus hijos/alumnos.

AVAZ (ANDROID Y IOS)

Avaz for Autism

<https://www.youtube.com/watch?v=qM73QvrwSEU>



Esta aplicación propone crear frases a través de imágenes. Aprovechando la tecnología táctil, la app muestra una serie de dibujos sencillos y fotografías, que representan acciones cotidianas. Es posible unir varias de estas acciones para poder expresar una idea, que luego se reproducen con sonido. De esta manera, las personas van ampliando su vocabulario. Entre otros idiomas, **viene en español.**

DISCURSO ASISTENTE (ANDROID)

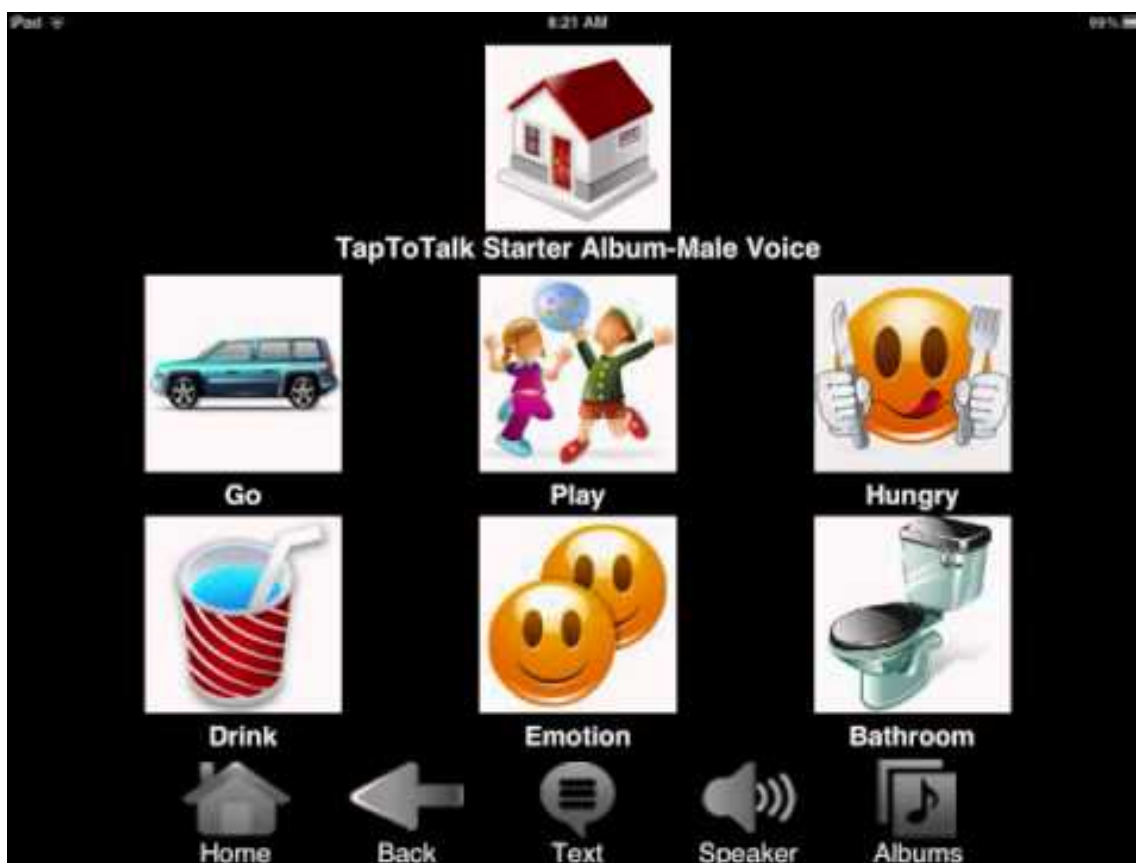
http://es.appszoom.com/android_applications/communication/speech-assistant-aac_cmeor.html

Desde Holanda llega esta [app gratuita](#) que *ofrece pasar texto a voz, agregando vocabulario para aquellas personas con dificultades para expresarse*. Trae cientos de frases habituales en varios idiomas, con botones y colores llamativos. Las frases creadas, además, se pueden enviar como mensaje por correo electrónico o a través de las redes sociales.

TAP TO TALK (ANDROID Y IOS)

Tap to Talk Very Brief Demo

<https://youtu.be/YF3uX2TMyb0>



*Destinada a aquellas personas con problemas para expresarse. Basada en álbumes, incluye imágenes que describen lugares a los que ir, comidas, actividades y otras opciones para que puedan indicar lo que desean hacer. [La app](#) permite agregar imágenes propias. Viene en 20 idiomas. **Gratuita.***

AZAHAR (WINDOWS, ANDROID Y IOS)

Azahar para autismo

<https://youtu.be/0il7Gpa5IOk>



Se trata de un **conjunto de aplicaciones gratuitas** y de fácil manejo, ***orientadas para que las personas con autismo puedan incrementar sus capacidades de comunicación, planificar tareas y hasta organizar sus tiempos de diversión.*** Por ejemplo, una de ellas (Tic-Tac) permite graficar la noción del tiempo a través de pictogramas o imágenes que muestran los momentos de actividad y los de ocio. **Hola**, por su parte, les permite expresarse a través de pictogramas y **Guía Personal** les sirve para indicar acciones de la vida diaria. También trae reproductores de música y video simples, y acceso a radios de Internet.

PICAA 2 (IOS)

Picaa 2 Infinitas posibilidades

<https://youtu.be/tafaWRhHjwA>



Aplicación creada por un ingeniero en informática español, que trae **actividades didácticas, enfocadas en relacionar imágenes con palabras, ampliar la forma de comunicarse y el desarrollo de la memoria, entre otros objetivos, para los usuarios con necesidades especiales.** Además de ofrecer actividades, permite crearlas, para que los padres o educadores puedan ampliar así las palabras e interacciones que puede hacer la persona con autismo. Así, se pueden crear historias con imágenes y sonido, que sirven **tanto para acrecentar el vocabulario como para armar frases y expresarse.** Por otro lado, trae ejercicios para asociar elementos, rompecabezas y juegos de memoria. **Gratuita.**

PROYECTO HABILIDADES Y PROYECTO EMOCIONES (ANDROID)

NIVEL 4-1

¿CÓMO SE SIENTE LA NIÑA?



NIVEL 4-3

JUANITA QUIERE UN DULCE, LA MADRE LE COMPRO UN DULCE. ¿CÓMO SE SIENTE JUANITA?



Desarrollan software para niños con autismo

<https://youtu.be/qj6D0siD3e8>

<https://www.youtube.com/watch?v=qj6D0siD3e8>

<https://youtu.be/qj6D0siD3e8>

Esta **aplicación chilena**, diseñada por la Escuela de Ingeniería Civil Informática de la Universidad de Valparaíso, ofrece **distintos tipos de juegos, que recrean situaciones cotidianas que ocurren tanto en el hogar como en la escuela. La idea es ayudar a reforzar la fase de la organización del tiempo y la planificación de las actividades.**

Básicamente, sirve para que los niños puedan identificarse en situaciones diarias y mostrar cómo reaccionar ante situaciones del día a día.

El **Proyecto Emociones**, por su parte, se enfoca más concretamente en el **desarrollo de la empatía, ayudando a los niños con autismo a poder expresarse ante distintas situaciones. Gratuita.**

ALEX APRENDE A ORDENAR (ANDROID Y IOS)



ALEX APRENDE A VESTIRSE SOLO

A través de simples juegos, **con esta aplicación** se intenta que **los niños más pequeños puedan desarrollar la lógica, la concentración, la atención y hasta la psicomotricidad fina. La idea es que puedan identificar los distintos elementos cotidianos que hay en la casa y el colegio, así como categorizar la comida y la ropa.** También incluye una introducción a los oficios. A 1,99 dólares.

CHOICEWORKS (IOS)

<https://itunes.apple.com/us/app/choiceworks-calendar/id791053105?mt=8>

Mediante imágenes, **esta aplicación** permite establecer **una agenda con las rutinas diarias. Muy fácil de manejar, ofrece opciones para indicar horarios de comida, higienizarse, jugar y estudiar, entre otros. También indica los momentos de pausa entre las tareas y brinda la opción para expresar sentimientos en relación a cada actividad.**

Permite sacar fotos para agregarlas a la agenda. La contra es que solo está en inglés. Disponible por 7,99 dólares.



E-MINTZA (ANDROID, WINDOWS, IPAD)



Tutorial E- MINTZA

<https://youtu.be/xK8TpMoL3TE>

E-Mintza significa "*habla electrónica*" en idioma euskera. ***Sistema personalizable basado en pictogramas o imágenes y sonidos asociados, sencillos de interpretar para las personas con problemas de comunicación oral o escrita.*** Se lo puede personalizar con ***fotos propias, añadir videos, sonidos e incluso textos,*** para facilitar la comunicación con otras personas. Cada imagen se asocia con un sonido y el mensaje se envía a una pizarra donde se escribe la frase. **Gratuito.**

PROYECTO DANE (ANDROID, IOS, BLACKBERRY, WINDOWS)



Serie de aplicaciones gratuitas que forman parte del **Proyecto Dane**, diseñado para **apoyar el aprendizaje de las personas con necesidades especiales, particularmente niños con discapacidad intelectual, escolarizados desde el nivel inicial hasta el secundario**. Las mismas **buscan desarrollar habilidades cognitivas como la memoria, funciones ejecutivas, atención, el lenguaje y la lectura y escritura, entre otros**. Algunas son: Dibugrama, Grupolandia, Tuli Emociones, Sonigrama, Opuestolandia, Burbujo, Juguemos Todos, Sonidos de la Granja y el Juego de los Opuestos. Del proyecto participaron la **CESSI y ASDRA** (Asociación de Síndrome de Down Argentina), entre otros

La Nación 29 de julio de 2015

<http://www.lanacion.com.ar/1814434-la-tecnologia-como-aliada-para-ayudar-a-las-personas-con-autismo>

Los artículos mencionados han sido complementados y enriquecidos por
www.psicoadolescencia.com.ar