

DESAFÍO UNIVERSIDAD - EMPRESA

Esta necesidad tecnológica forma parte del Concurso de Proyectos de I+D+i y/o consultoría en colaboración Universidad – Empresa “Desafío Universidad Empresa” 2017 organizado por la Fundación Universidades y Enseñanzas Superiores de Castilla y León.

TÍTULO DE LA DEMANDA TECNOLÓGICA A RESOLVER

Referencia:

NT54

Título de la demanda tecnológica propuesta

Biblioteca on-line y física, para personas con TEA en Autismo León

Acrónimo:

BIBLIOTECA

Áreas de interés de la demanda tecnológica

(Principal) Tecnologías de la Información y Comunicación, Energía y Sostenibilidad

Salud, Atención Social, Cambio demográfico y Bienestar

Resumen:

Aplicación que organice nuestra biblioteca de cuentos y sirva de recurso que se pueda consultar de forma online. Ver la disponibilidad de cuentos para posibles préstamos y conocer los temas de interés demandados para diseñar cuentos en función de los mismos.

PALABRAS CLAVE: Aplicación, Biblioteca, cuentos, autismo, préstamos

DESCRIPCIÓN DE LA NECESIDAD DEMANDADA

1.- Descripción de la demanda tecnológica.

Aplicación en la que se puedan cargar todos los cuentos adaptados que tenemos en nuestra biblioteca, los estructure por categorías y de pautas de un uso adecuado, incluso videos de demostración.

Queremos ofrecer este recurso al resto de la comunidad por lo que tendrá que proporcionar un acceso libre/acotado a cuentos de demostración y un acceso total a las personas que se registren.

Queremos dar visibilidad a los cuentos que tenemos por lo que se podría consultar su disponibilidad en la sede y previo registro, realizar préstamos de los mismos.

2.- Antecedentes.

Los Trastornos del Espectro del Autismo (TEA) constituyen un conjunto de alternaciones de naturaleza neurobiológica, que afectan a la persona particularmente en la comunicación, la percepción de estímulos sociales, y la conducta y procesamiento cognitivo. En cuanto a la comunicación, las personas con TEA tienen problemas en la comunicación verbal y no verbal, tanto expresiva como receptiva, y con frecuencia carecen de intención comunicativa. Aproximadamente la mitad de estas personas no desarrollará lenguaje oral y, si lo hacen, se verá acompañado de otras dificultades: ecolalias, rituales verbales, escasa funcionalidad, dificultades en la comprensión del uso social del lenguaje, etc. Respecto al aspecto social, las personas con TEA tienen dificultad para comprender el contexto social en el que se desenvuelven, incluyendo intenciones, emociones propias y ajenas, normas sociales, etc. En cuanto a la conducta y procesamiento cognitivo, se presenta una gran dificultad para anticipar lo que va a ocurrir, lo que da lugar a la preferencia por lo rutinario y repetitivo; son grandes pensadores visuales, por lo que resulta de gran utilidad para ellos que la información les sea presentada a través de esta modalidad; frecuentemente presentan un perfil sensorial atípico, caracterizado por hipo o hipersensibilidades en distintas modalidades sensoriales, etc. Según las últimas estadísticas, 1 de cada 88 nacidos podría presentar un TEA, siendo más frecuente en varones (4:1). Se trata de una discapacidad gravemente incapacitante, cualitativamente distinta al resto, y que acompañará a esa persona a lo largo de todo su ciclo vital.

El juego es fundamental para el desarrollo, a través de este nos relacionamos, aprendemos, socializamos y potenciamos la creatividad, imaginación y la flexibilidad, áreas afectadas en el TEA sobre las que es necesario intervenir y para ello es fundamental partir de los puntos fuertes, es decir, el pensamiento visual que poseen las personas con TEA. Y una de las principales estrategias de aprendizaje que cumple estas características son los cuentos.

Los cuentos permiten la personalización, proporcionan información clara y visual sobre lo que tienen que hacer y refuerzan habilidades partiendo del nivel de desarrollo del lenguaje de cada persona. Los cuentos se organizan por series de colores en función de su nivel de complejidad. De este modo, dependiendo de la necesidad de apoyo, y para garantizar la comprensión, las adaptaciones fluctúan desde los cuentos para principiantes, en los que aparece solo una palabra, cuentos que tienen un texto sencillo y cuentan una pequeña historia a cuentos más complejos, comics, etc. ajustándose así también a la edad y nivel cognitivo de los lectores.

Por lo tanto, esta herramienta nos ayudaría a dar accesibilidad a materiales adaptados a más personas, sensibilizar a la sociedad y aumentar el número de cuentos en función de las demandas existentes.

3.- Posibles enfoques del proyecto de investigación.

Uso de la app como recurso educativo y de sensibilización a la sociedad, accesible a multitud de centros educativos, lúdicos, familias, etc.

Herramienta de aprendizaje de habilidades para personas con TEA.

Material de juego y disfrute.

Mejora en la Calidad de Vida de las personas con TEA.

4.- Enfoques sin interés.

Todos aquellos que no partan de los puntos fuertes de las personas con TEA, potenciación de sus habilidades, autonomía e inclusión social y, en general, los criterios del Modelo de Calidad de Vida.

Si desea remitir una propuesta de solución tecnológica (proyecto de investigación y/o consultoría) deberá enviar el formulario de participación (ANEXO II), descargable en www.redtcue.es/desafio a una de las direcciones de correo electrónico que se indican en las bases del concurso antes del 31/10/2017.

[Acceso a información general del concurso](#)