

Sígueme



Sígueme es una aplicación gratuita diseñada para potenciar la atención visual y entrenar la adquisición del significado en personas con autismo. El proyecto funciona sobre diferentes dispositivos táctiles y no táctiles: ordenadores de sobremesa, pizarras digitales, netbooks, portátiles (*Windows* y *Linux*) y tabletas (*iPad* y *Android*).

Desarrollada por la *Fundación Orange* y la *Universidad de Granada*, el objetivo global de la aplicación educativa SÍGUEME es favorecer y potenciar el desarrollo de los procesos perceptivo-visual y cognitivo-visual en personas con autismo de bajo nivel de funcionamiento, para conseguir la adquisición del significado (asociación de imágenes a etiquetas verbales y a su significado).

Características

- Gratuita para iPad y Android
- Categoría: Educación
- Actualizado: 28/03/2014
- Clasificación 4+

Descripción (Fuente: Proyecto Sígueme)

Sígueme es una herramienta educativa que permite favorecer y potenciar el desarrollo de los procesos perceptivo-visual y cognitivo-visual y la construcción del acceso al significado de las palabras, en personas con trastorno de espectro autista y discapacidad intelectual asociada. Este proyecto da sentido y orienta la intervención a realizar con las personas que aún no tienen acceso a la lectura y la escritura, porque sus capacidades perceptivo - cognitivo visuales no se lo permiten.

Se presentan seis fases que van desde la estimulación basal a la adquisición de significado a partir de vídeos, fotografías, dibujos y pictogramas, incluyendo en las últimas fases actividades de categorización y asociación mediante juegos.

El proyecto ha sido desarrollado por la *Fundación Orange* y la *Universidad de Granada*, contando con el asesoramiento pedagógico de Juan Martos. Han colaborado en la implementación el colegio de educación especial de las *Hermanas Hospitalarias de Granada* y la empresa *Everyware*.

Algunos de los objetivos que persigue el programa son:

Favorecer la fijación y el seguimiento visual. Mejora de la atención visual a estímulos basales. Adecuar la secuencia de presentación de imágenes de cada fase al desarrollo normal. El niño mira la pantalla, dirige la mirada a un punto concreto de ésta, permanece mirando un tiempo dado, parpadea, centra su atención a una imagen concreta sin distraerse con fondos. Se complementa con estímulos sonoros. Posteriormente la atención visual se centra en representaciones de objetos y rostros reales en vídeos.

Desarrollar la capacidad de observación, usando imágenes sencillas, claras, conocidas, de fácil observación y dificultad progresiva. Contar con sus experiencias previas adaptándolas a su estado perceptivo y relacionándolas con su experiencia cotidiana: aula, patio, etc.

Potenciar la representación mental y la comprensión lingüística en el niño a través de las imágenes visuales y auditivas. Se incorporan imágenes en vídeo de objetos del mundo real y rostros de personas para que los reconozca. Se trabaja la discriminación de imágenes y la asociación de objetos reales y etiquetas verbales para representación en dos dimensiones.

Mejora conductual relacionada con el control de estereotipias, problemas de descentración, motivación e interés por el juego, estimulación general, disminución de la hiperactividad.

La aplicación ha sido diseñada siguiendo estrategias educativas que pueden ayudar al usuario con TEA a desarrollar aquellas estructuras cognitivas que son necesarias para compensar las dificultades que tienen en el aprendizaje; algunas de estas estrategias, ya descritas por Rita Jordan, son las siguientes:

- Elementos visuales estables
- Trayectorias visuales predecibles
- Secuencias repetidas, con objeto de crear constancia y facilitar la anticipación
- Entornos físicos predecibles. Se parte de escenarios correspondientes a la vida cotidiana
- Ayudas para convertir las experiencias secuenciales en todo un significado
- Partiendo del aprendizaje significativo. La aplicación permite la posibilidad de adaptar las imágenes, música y vídeos a las preferencias del usuario. Personalizando escenarios, entornos y objetos.

Desarrollador: *Fundación Orange*

Para obtener más información o descargar la aplicación, pulse el logo y accederá a la web de *Sígueme*:



Palabras clave:

[autismo](#)
