

Uso de tecnología con autistas ^[1]

Enviado el 20 septiembre 2015 - 1:01pm

Este artículo es reproducido por CienciaPR con permiso de la fuente original.

No

Contribución de CienciaPR:

El Nuevo Día ^[2]

Fuente Original:

Pedro A. Menéndez Sanabria

Por:



Rivera desarrolló el proyecto denominado 'Sensearound Bakery Club for Autism Learners'.
(Archivo GFR Media)

Para algunas personas, una aplicación de recetas de cocina podría ser un icono más en la pantalla de su teléfono inteligente, pero para el maestro Bryan Rivera esta es la herramienta con la que ha cambiado las vidas de estudiantes con autismo, al fomentar el mejoramiento de sus destrezas sociales por medio del aprendizaje adaptado a sus necesidades.

El instructor de la Escuela Intermedia Quebrada Arenas, en Toa Alta, quien recientemente culminó su primer año de trabajo con el Departamento de Educación (DE), desarrolló el proyecto 'Sensearound Bakery Club for Autism Learners'. Este le ha permitido lograr ciertas metas con su grupo de educación especial, alumnos de 11 a 13 años, mediante la adaptación de herramientas

que le provee su tableta modelo Surface de Microsoft.

“Necesitaba una estrategia que satisficiera el cumplimiento de tres áreas que quería trabajar. En el proceso, identifiqué unas fortalezas en ciertas herramientas de Microsoft, partiendo de las necesidades de mis estudiantes, ya que estos requieren de estructura, apoyo visual y estímulos para lograr éxito en el proceso de aprendizaje. Curiosamente, ellos tienen una afinidad increíble a la tecnología y aproveché esto para canalizar estas ventajas en el proyecto”, narró el educador naranjiteño.

En poco tiempo, el mentor logró identificar que los integrantes del colectivo tenían otra cosa en común: su amor por la comida. Con este importante hallazgo, Rivera adoptó el uso de una aplicación que le permitía guardar, paso por paso, recetas de cocina que utilizó para desarrollar tareas con sus estudiantes. En su tiempo libre, el maestro dedicó horas a buscar imágenes que acompañaran cada instrucción, de manera que los jóvenes pudieran visualizar lo que iban a realizar.

“La meta fue trabajar áreas como la socialización, comunicación social y destrezas de autoayuda a través del uso de la aplicación, ya que estas permiten estructurar las actividades que iban a trabajar en pasos, junto a imágenes. Cada trabajo comenzó con una foto del producto final, lo que le respondía la pregunta: ¿qué voy a hacer?, minimizando la ansiedad y los episodios de crisis que pudieran tener dentro del salón”, relató.

Socializando con la tableta. Dijo Rivera que algunos de los integrantes del colectivo presentaban problemas sensoriales, al punto de que agarrar un lápiz les causaba dolor. Con esto en mente, algunas de las recetas involucraron la confección de galletas, lo que favoreció que los discípulos trabajaran con las manos, experimentando más estímulo físico. Además, integró a las actividades, estudiantes de la sala regular como padrinos de sus alumnos con autismo.

Por otra parte, las actividades formativas no se limitaron al salón. El educador sincronizó su tableta con varios teléfonos inteligentes para trasladar las listas de ingredientes para cada receta y pudo llevar a su grupo al supermercado para hacer compras.

“Otra meta fue ayudarlos a estar más cerca de lograr una vida independiente y te confieso que me sorprendí con la actividad porque tenía estudiantes que en el salón entraban en crisis, pero durante la visita se mantuvieron tranquilos por la tecnología”, relató.

Herramientas de autogestión. Una vez concluido cada proyecto culinario, los estudiantes vendían sus creaciones en el plantel escolar. Los fondos recaudados en las ventas fueron destinados a comprar equipo para su aula educativa. “El negocio los ayudó a socializar y manejar dinero. Con las ganancias se hizo un centro multisensorial dentro del salón. Ellos fueron parte de eso, crearon un espacio para su propio mejoramiento”.

Tras un año de ardua labor, Rivera evaluó sus resultados basado en el modelo de intervención integral en autismo, adaptado a la edad de los componentes de su proyecto. “Jamás pensé que el éxito del proyecto fuera tan grande. Me sorprendí al ver las gráficas comparativas entre las evaluaciones del principio de año y el final, en áreas como el componente social, la comunicación y autoayuda”, exclamó Rivera, al destacar que cada evaluación fue discutida con los padres,

quienes validaron las conclusiones. “Los papás me decían que les había entregado otros niños y que sus sicólogos y terapistas les comentaron durante estos meses los cambios que observaron en sus hijos”, celebró.

Galardones a granel. Este valioso proyecto educativo le mereció a Rivera tres galardones durante el Cuarto Foro de Docentes Innovadores de Microsoft, donde se dieron cita sobre 200 educadores de escuelas públicas y privadas de todo el país.

“Este año Bryan fue un fenómeno ya que se llevó tres premios en la competencia en categorías distintas, algo que no había ocurrido antes, incluyendo el ‘Teacher’s Award’, lo que muestra que su trabajo fue reconocido por sus pares. Su proyecto se alinea perfectamente con los estándares de educación del siglo 21, entiéndase colaboración, desarrollo del conocimiento y pensamiento crítico, al tiempo que extendió el aprendizaje más allá del aula y estimuló el aprendizaje creativo”, resaltó por su parte Keren Henríquez, directora de la división de educación de Microsoft Puerto Rico.

Actualmente, Rivera elabora una serie de iniciativas colaborativas con el fin de obtener los fondos para poder comprarle una tableta a cada uno de sus estudiantes.

Tags:

- [Microsoft](#) [3]
- [autismo](#) [4]
- [aprendizaje](#) [5]
- [Microsoft Puerto Rico](#) [6]
- [DE](#) [7]

Categorías de Contenido:

- [Ingeniería, matemáticas y ciencias de cómputos](#) [8]
- [K-12](#) [9]
- [Subgraduados](#) [10]
- [Graduates](#) [11]
- [Postdocs](#) [12]
- [Facultad](#) [13]
- [Empresarios e Industria](#) [14]
- [Educadores](#) [15]

Copyright © 2006-Presente CienciaPR y CAPRI, excepto donde sea indicado lo contrario, todos los derechos reservados

[Privacidad](#) | [Términos](#) | [Normas de la Comunidad](#) | [Sobre CienciaPR](#) | [Contáctenos](#)

Source URL: <https://www.cienciapr.org/es/external-news/uso-de-tecnologia-con-autistas?language=en>

Links

[1] <https://www.cienciapr.org/es/external-news/uso-de-tecnologia-con-autistas?language=en> [2]

<http://www.elnuevodia.com/noticias/ende/nota/usodetecnologiaconautistas-2097048/> [3]

<https://www.cienciapr.org/es/tags/microsoft?language=en> [4]

<https://www.cienciapr.org/es/tags/autismo?language=en> [5]

<https://www.cienciapr.org/es/tags/aprendizaje?language=en> [6] <https://www.cienciapr.org/es/tags/microsoft-puerto-rico?language=en> [7] <https://www.cienciapr.org/es/tags/de?language=en> [8] <https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/engineering-math-and-computer-science-0?language=en> [9] <https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/k-12-0?language=en> [10] <https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/undergraduates-0?language=en> [11] <https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/graduates-0?language=en> [12] <https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/postdocs-0?language=en> [13] <https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/faculty-0?language=en> [14] <https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/industry-and-entrepreneurs-0?language=en> [15] <https://www.cienciapr.org/es/categorias-de-contenido/educators-0?language=en>