

# Una aplicación española busca potenciar la atención visual en autistas

## Actualidad

La Universidad de Granada (UGR) y la Fundación Orange han presentado este miércoles en Granada 'Sígueme', una aplicación diseñada para potenciar la atención visual y entrenar la adquisición del significado en personas con autismo de bajo nivel de funcionamiento.

0

0

0

EP | 07/11/2013 00:00

La Universidad de Granada (UGR) y la Fundación Orange han presentado este miércoles en Granada 'Sígueme', una aplicación diseñada para potenciar la atención visual y entrenar la adquisición del significado en personas con autismo de bajo nivel de funcionamiento. De esta forma se las sitúa en la antesala del uso de otros programas y estrategias que posibiliten el acercamiento a la lectura. La aplicación ya está disponible de manera gratuita tanto en AppStore de Apple como en Google Play (para tabletas Android), así como en la página web 'www.proyectosigueme.com' donde se pueden descargar sus versiones para ordenadores con sistema operativo Windows o Linux. 'Sígueme' cuenta con seis fases que van desde la estimulación basal a la adquisición de significado a partir de vídeos, fotografías, dibujos y pictogramas, informa la UGR. Así, por ejemplo, en la primera fase, 'Atención', se presentan una serie de secuencias animadas (espirales, círculos, o líneas) que tienen como objetivo captar la atención a través de estímulos visuales y auditivos. Gradualmente, en las siguientes fases se trabaja la abstracción y la asociación y generalización de conceptos a través de elementos cotidianos representados en vídeos, imágenes en 3D, fotografías, o pictogramas, hasta llegar a una última fase de actividades de categorización y asociación mediante juegos. En todas ellas la interacción con la herramienta es personalizable, de forma que se pueda adaptar la utilización de 'Sígueme' a las necesidades y habilidades de cada persona, por ejemplo, opciones como "solo mirar" o "tocar" facilitan la adecuación al aprendizaje de cada uno. Además, 'Sígueme' permite crear o sustituir las imágenes, vídeos y sonidos del programa por otros pertenecientes al repertorio de objetos, espacios e intereses del propio usuario, y ofrece la configuración de perfiles de usuario, apartado que sirve para asociar información a los alumnos, así como una serie de propiedades adaptables: tipos de interacción, representación de textos (tipografía y capitalización), sonido y visualización de actividades o juegos. Promovida por la Fundación Orange, la aplicación ha sido desarrollada por la Escuela de Informática y Telecomunicaciones de la Universidad de Granada (UGR), con la colaboración del Colegio de Educación Especial de la Fundación Purísima Concepción de Granada y de Everywhere Technologies. Durante los últimos meses de desarrollo de 'Sígueme' se ha llevado a cabo un estudio piloto con una muestra de 85 alumnos (20 chicas y 65 chicos) de 22 centros de toda España. Los resultados del estudio, recogiendo tanto el uso de la aplicación como la valoración por parte de los profesionales, indican que la utilización de la aplicación 'Sígueme' durante 25 sesiones permite el desarrollo y fomento de la captación y fijación de la atención, del seguimiento visual y de las competencias motrices, así como de la comprensión de la relación

causa-efecto, potenciando la actuación de usuario y la interacción, y el aumento de la motivación en niños y niñas con diagnóstico de TEA. © Tucumán Noticias. Según Art.28 de Ley 11.723 "Las noticias de interés general podrán ser utilizadas, transmitidas o retransmitidas; pero cuando se publiquen en su versión original será necesario expresar la fuente de ellas". En consecuencia, Tucumán Noticias no se hará responsable de la información publicada, cuando se cite la Fuente de la misma.