



DiverseMind



Co-funded by
the European Union

GUÍA DE MEJORES PRÁCTICAS

INTRODUCCIÓN

El trastorno del espectro autista (TEA) significa que el cerebro de una persona percibe, siente y piensa de una manera diferente; no es mejor ni peor, ¡simplemente diferente! Se denomina espectro porque cada persona autista es única: cada una experimenta el mundo a su manera. El autismo puede influir en cómo una persona experimenta las emociones, las situaciones sociales y la vida cotidiana. El autismo no es algo que deba cambiarse; es simplemente un sistema operativo diferente, uno que experimenta el mundo de una manera asombrosa e individual.

DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS IMPLEMENTADAS

Se realizaron talleres educativos sobre el espectro autista para ampliar el conocimiento de los estudiantes y fomentar la empatía y la aceptación hacia las personas neurodiversas. La sesión comenzó con un breve ejercicio de trabajo en equipo que resaltaba las diferencias individuales. A continuación, se presentó información básica sobre el espectro autista, centrándose en las distintas formas en que las personas se comunican, perciben estímulos y se relacionan socialmente. Durante el taller, los estudiantes participaron en ejercicios de empatía para comprender mejor los desafíos sensoriales y de comunicación que pueden enfrentar las personas con autismo. Finalmente, los estudiantes elaboraron conjuntamente principios de comportamiento de apoyo hacia sus compañeros con autismo y resumieron brevemente los conocimientos adquiridos.

MÓDULO 1 ESPECTRO AUTISTA



Estrategias utilizadas durante los talleres sobre trastornos del espectro autista:

- psicoeducación: proporcionar conocimientos básicos sobre el espectro autista,
- métodos de activación,
- ejercicios de empatía para comprender las dificultades sociales,
- modelar actitudes sociales y comunicativas apropiadas,
- aprender a través de la experiencia y la reflexión,
- Promover una educación inclusiva y la aceptación de la diversidad.



DiverseMind

JUEGOS Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DESARROLLADOS

JUEGO 1 "CAMBIO"

Los niños recibieron una tarea sencilla (como copiar un patrón o dibujar siguiendo instrucciones). Participaron en la actividad mientras la maestra decía "¡CAMBIO!" y modificaba las reglas (por ejemplo: no hablar, intercambiar roles, usar solo gestos). Continuaron con la actividad y se esforzaron al máximo con las nuevas reglas. Después, los participantes conversaron sobre cómo se sintieron, cómo manejaron los cambios y qué les ayudó a trabajar en equipo.

Objetivos: *El juego muestra cómo el cambio de reglas afecta los sentimientos y las acciones. Enseña empatía, paciencia y comunicación clara, y ayuda a todos a practicar la adaptación al cambio de forma segura.*

JUEGO 2 "INSIDE OUT"

En esta actividad, los participantes se encontraban en un espacio tranquilo y seguro donde todas las formas en que expresaban sus sentimientos eran aceptables. Aprendieron que cada persona experimenta las emociones de manera diferente, y que eso es completamente normal. No hay una forma correcta o incorrecta de expresar las emociones, y nadie juzgó cómo las manifestaron.

Objetivos: *Los estudiantes aprendieron a reconocer, nombrar y regular las emociones, tanto en sí mismos como en los demás. Aprendieron a comprender que las emociones pueden ser visibles u ocultas y que cada persona las experimenta de manera diferente.*

Durante los talleres, los estudiantes participaron activamente en juegos educativos y de integración que les permitieron comprender mejor el funcionamiento de sus compañeros con autismo. Colaboraron en grupos, interpretaron roles, resolvieron tareas propuestas en los juegos y participaron en simulaciones de comunicación. Los juegos fomentaron la participación, desarrollaron la empatía, propiciaron la reflexión sobre la diversidad y les ayudaron a encontrar maneras de apoyar a sus compañeros.



AUTISM



DiverseMind



RESULTADOS E IMPACTO

Los talleres aumentaron la conciencia y la comprensión de los estudiantes sobre los trastornos del espectro autista y las necesidades de las personas neurodiversas. Los estudiantes mostraron una participación activa y abierta durante las actividades. Las sesiones fomentaron el desarrollo de la empatía, la aceptación y las actitudes inclusivas, a la vez que contribuyeron a reducir los estereotipos. Los participantes aprendieron formas adecuadas de apoyar e interactuar respetuosamente con sus compañeros con autismo en el entorno escolar.

CONCLUSIONES

- Los juegos educativos y de simulación aumentan eficazmente el conocimiento de los estudiantes sobre el espectro autista y les ayudan a comprender las diferencias individuales.
- Los alumnos participan activamente en actividades prácticas, lo que favorece el desarrollo de la empatía y la aceptación.
- Seguir utilizando juegos y ejercicios interactivos en la educación inclusiva ayuda a reforzar los conocimientos y las habilidades para apoyar a los compañeros con autismo.
- Los juegos de integración regulares pueden fomentar la colaboración, la comunicación y la creación de un entorno escolar seguro e inclusivo.

RECOMENDACIONES

- continuar las actividades educativas sobre neurodiversidad,
- fortalecer las actitudes de aceptación y respeto por las diferencias individuales,
- promover prácticas de educación inclusiva en la vida escolar cotidiana,
- desarrollar las habilidades de comunicación y colaboración de los estudiantes,
- responder adecuadamente a los casos de exclusión o malentendidos entre compañeros,
- organizar actividades regulares de integración y fomento de la empatía,
- apoyar la creación de un entorno escolar seguro, respetuoso e inclusivo.