



PROPUESTA DIDÁCTICA

# Educación vial inclusiva

Presentation by Miriam Sánchez



# CONTENIDOS

## PUNTOS DE DESARROLLO

- Nombre del recurso.
- Breve descripción.
- URL
- Tipo de experiencia.
- Formato.
- Plataforma.
- Propuesta didáctica.





## **NOMBRE DEL RECURSO**

Educación vial inclusiva a través de aplicaciones de realidad virtual



# DESCRIPCIÓN

Virtea es una aplicación de Realidad Virtual móvil que recrea distintos escenarios de la vida de una persona con Trastorno del Espectro Austista (TEA) o con otros problemas neurológicos, con el fin de facilitar la manera de afrontar situaciones fuera de su rutina habitual, como, por ejemplo: ir al médico, cortarse el pelo, esperar el autobús, hacer un viaje, etc. La tecnología VR ayuda a las personas con diversidad funcional a preparar y afrontar situaciones fuera de su rutina habitual pero necesarias para su calidad de vida.

Constituye, además, una herramienta de entrenamiento con el que anticipar momentos de espera, ruidos o el aspecto que tendrán los diferentes lugares. En este caso, Fundación ConectEA colabora en el desarrollo de un módulo en la aplicación VirTEA, que se puede descargar en las plataformas Google Play y Apple Store, de una manera gratuita, y acceder al módulo gratuito de Seguridad Vial que han diseñado y desarrollado para facilitar el aprendizaje de personas con autismo cuando cruzan pasos de peatones y así colaborar en su inclusión educativa y social, evitando, por consiguiente, accidentes viales.



# URL

## APP



### APP STORE: APPLE

<https://apps.apple.com/es/app/virtea/id1455961875>

### GOOGLE PLAY STORE: ANDROID

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.answer.virtea&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.answer.virtea&hl=en_US)



# ANÁLISIS DEL RECURSO



## TIPO DE EXPERIENCIA



Se puede visualizar de forma **INMERSIVA**. Necesitaríamos, para ello, un visor tipo *cardboard*

## FORMATO



Gráficos generados por ordenador.

## PLATAFORMA



- Sistema operativo Android.
- Sistema operativo iOS.



# BENEFICIOS



**Anticipación:** Prepara al niño o niña ante situaciones nuevas que se salen de su rutina habitual.

**Turnos de espera:** Contribuye a respetar los tiempos de espera.

**Disminución del estrés:** Contribuye a la tolerancia al fracaso o al miedo en momentos en los que se expone a una situación que le puede provocar temor o malestar.

**Calidad de vida:** Mejora la calidad de vida del niño o niña y de sus familias al entrenar los cambios en su rutina para superar las situaciones que les generan estrés.





### **Materia / área curricular:**

- Autonomía Personal
- Autonomía social
- Comunicación y representación.

**Nivel educativo:** Concreción curricular adaptada Educación Primaria.

**Público objetivo:** El alumnado tienen edades comprendidas entre nueve y doce años. Sus características son diferenciadas, pero marcadas algunas de ellas por perfiles de TEA (Trastorno del Espectro del Autismo), con especificidades y características propias que les hace ser diferente a cada uno.

**Duración:** 10 minutos (se incrementará según el alumno/a y la tolerancia a la actividad).



# PROPUESTA EDUCATIVA INMERSIÓN FUERA DE CASA

# OBJETIVOS



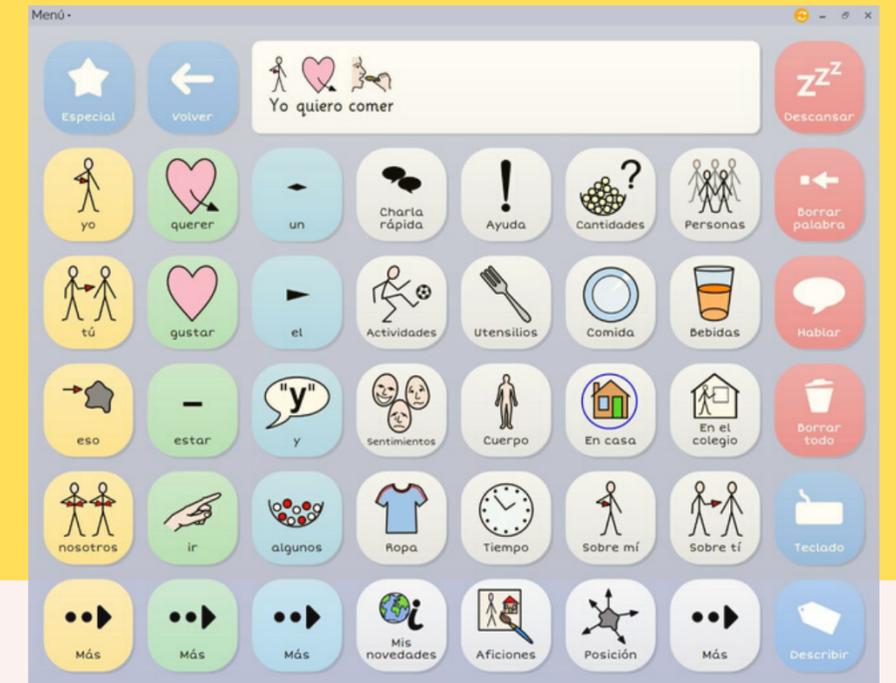
## AUTONOMÍA PERSONAL

- Mostrar autonomía para utilizar el recurso ofrecido.
- Anticipar las secuencias.
- Mostrar actitud positiva ante el cambio de contexto.
- Secuenciar en pasos sencillos las actividades y rutinas de aprendizaje.
- Utilizar la ropa adecuada a la estación y allugar especificado.



## AUTONOMÍA SOCIAL

- Respetar los turnos de espera.
- Alternar el empleo de la *cardboard*.
- Transferir el aprendizaje en diferentes contextos.
- Interpretar las señales de tráfico en contextos significativos.
- Interpretar el lenguaje del semáforo.



## COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

- Interpretar los símbolos del tablero.
- Demandar a través del tablero la actividad preferida.



## DESCARGAR APP Y EJECUTAR

Podremos realizar ajustes, como: elegir la representación entre masculina o femenina, duración del tiempo de espera, tanto si es en una sala de espera o en la propia calle; período en el que se está sentado en la silla del dentista o el peluquero; iluminación.

## SELECCIONAR ESCENA

Selecciona entre el listado de escenas la que desees ejecutar. Verás la ventana de descripción, donde se explicarán cada una de las fases que tiene o cuáles son las capacidades que practica el usuario.

## AJUSTAR EL VISOR

A continuación ajustamos el visor y calibramos.

# ACTIVIDADES

Incorporamos Virtea en nuestro Proyecto de Educación Vial

## DISCRIMINAMOS COLOR

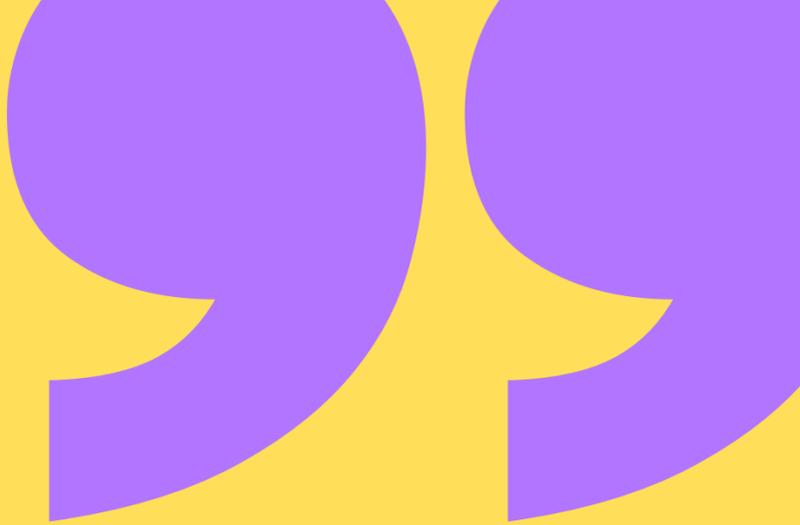
Comienza la inmersión en la consulta virtual del dentista o en la peluquería, de momento.  
Luz roja: indica que debemos esperar, medio minuto configurado, para aumentar progresivamente los tiempos de espera.  
Luz verde: aparece el profesional que nos invita a pasar al siguiente espacio, bien hacia la consulta del dentista, bien hacia el lavacabezas.

## NOS MOVEMOS POR ESCENAS

Interactuamos con el alumno o alumna durante la escena (dentista: abrirle la boca e incluso introducirle algún bastoncillo con algodón en la cavidad bucal; peluquería: simular el lavado capilar con un masaje en la cabeza). Cuando aparezca el pictograma de fin y suene la melodía, la escena habrá acabado.

## LA CALLE

Realizamos un recorrido virtual en la calle, con variedad de obstáculos, ruidos y respetando las normas de tráfico como peatones.



## FINAL WORDS

Always walk through life  
as if you have something  
new to learn and you will.

VERNON HOWARD

