

Nota: Esta ficha debes subirla en el formulario de la web del Encuentro en el apartado: Ficheros adjuntos/evidencias,

<https://buenaspracticas.plenainclusion.org/add-practice>

[Emplea la extensión de los apartados que consideres, pero ten en cuenta que el documento no puede superar las 6 páginas]

Objetivos de la práctica

Podemos dividir los objetivos en dos tipos concretos de objetivos:

➤ **Objetivo general:**

1. Aplicar la realidad virtual en una joven con trastorno del espectro autista.

➤ **Objetivo concreto:**

1. Desarrollar habilidades sociales en contextos determinados creados por la realidad virtual.
2. Practicar normas sociales cotidianas usando la realidad virtual como los saludos, dar las gracias o despedirse.
3. Implementar estrategias emocionales para poder enfrentarse a situaciones sociales nuevas usando la realidad virtual.

Desarrollo de la práctica

[fases de la puesta en marcha y desarrollo, señalando los recursos utilizados, las actuaciones realizadas, los contratiempos y dificultades surgidas durante el proceso de implantación, las lecciones aprendidas y el sistema de evaluación. Evidencia visual (fotografías/videos)]

Nota: Poner aquí los enlaces para acceder a su visualización.

La práctica se desarrolla en una usuaria de 24 años diagnosticada de TEA. Dicha usuaria principalmente posee estereotipias tales como movimientos repetitivos cuando está sentada, búsquedas compulsivas en Google principalmente de personajes y escenarios irreales.

Se pretende fomentar la atención en tareas determinadas y bajar los niveles de cortisol para provocar un estado más relajado.

La presente intervención se ha centrado en la aplicación de tecnologías de realidad virtual (VR) mediante el dispositivo Meta Quest 2, con el objetivo de favorecer el desarrollo de habilidades

sociales en una usuaria con diagnóstico de Trastorno del Espectro Autista (TEA). La práctica se ha articulado en varias fases, cada una de ellas definida con unos objetivos específicos, recursos y procedimientos determinados.

Fases de implementación y desarrollo

1. Fase de planificación y selección de herramientas

Se realizó un análisis comparativo de aplicaciones de VR orientadas al entrenamiento en habilidades sociales para población TEA. Se optó por la app Social Skills VR (basada en propuestas como FloreoVR) por su estructura modular, interfaz accesible y contenidos pedagógicamente validados. Asimismo, se contempló el uso del tutorial integrado en el sistema operativo de Meta Quest 2, con el fin de facilitar la familiarización progresiva con el entorno virtual.

2. Fase de adaptación al entorno virtual

Se procedió a una exposición gradual de la usuaria al dispositivo, respetando tiempos de tolerancia sensorial y evitando la sobrecarga cognitiva. Durante esta fase, se consolidaron las habilidades básicas de interacción con los mandos y de navegación dentro de la realidad virtual, priorizando la seguridad emocional y la motivación intrínseca.

3. Fase de intervención específica

Se introdujeron de forma sistemática los módulos de entrenamiento de Social Skills VR, abordando situaciones sociales funcionales (saludo, espera de turno, conversación estructurada, identificación de emociones). La intervención se realizó en un entorno controlado, con apoyo directo del profesional y uso de reforzadores positivos, asegurando la comprensión y la participación activa de la usuaria.

4. Fase de evaluación y ajustes

A partir de los registros observacionales, se identificaron avances y necesidades de adaptación. Se introdujeron modificaciones individualizadas en función de las reacciones conductuales y emocionales de la participante, garantizando una progresión ajustada a su perfil neurocognitivo.

Recursos empleados

- Dispositivo Meta Quest 2.
- Aplicación Social Skills VR (tipo FloreoVR).
- Tutorial de introducción propio del sistema.
- Espacio físico libre de estímulos distractores.
- Supervisión directa por parte del profesional educativo.

Actuaciones llevadas a cabo

- Diseño y ejecución de sesiones individuales adaptadas al perfil sensorial y cognitivo de la usuaria.
- Aplicación de principios de intervención estructurada (anticipación, refuerzo, modelado).
- Registro sistemático del desempeño durante las sesiones.
- Coordinación con el entorno familiar para reforzar la generalización de aprendizajes.

Dificultades encontradas

- Resistencia inicial al uso del dispositivo, atribuible a hipersensibilidad sensorial.
- Fatiga cognitiva y visual.
- Distractores externos

Lecciones aprendidas

- La eficacia de la realidad virtual en contextos educativos especializados depende en gran medida de su implementación gradual y personalizada.
- El acompañamiento profesional continuo es imprescindible para garantizar la seguridad emocional del alumno/a y evitar interferencias negativas.

- Las tecnologías inmersivas constituyen una herramienta altamente motivadora, siempre que se utilicen con criterios pedagógicos rigurosos.
- La colaboración con el entorno familiar potencia la transferencia de aprendizajes a contextos naturales.

Sistema de evaluación

- Se aplicó un enfoque mixto, combinando técnicas cuantitativas y cualitativas:
- Observación directa estructurada, mediante rúbricas de evaluación centradas en competencias sociales específicas.
- Registros de comportamiento durante la intervención, focalizados en la atención sostenida, la interacción verbal y la autorregulación emocional.
- Entrevistas cualitativas con familiares, orientadas a detectar cambios funcionales en entornos no controlados.
- Valoración comparativa pre/post intervención, con especial atención al nivel de participación social en el ámbito educativo.

Método empleado para la puesta en marcha

La puesta en marcha del proyecto se llevó a cabo mediante un enfoque metodológico basado en la intervención estructurada, la exposición gradual a estímulos y el acompañamiento personalizado, adaptado a las necesidades específicas de la usuaria con diagnóstico de TEA.

El procedimiento se articuló en los siguientes ejes metodológicos:

- **Evaluación inicial y personalización del entorno**

Se realizó una recogida de información previa sobre las características sensoriales, comunicativas y cognitivas de la usuaria. Esta evaluación permitió seleccionar herramientas compatibles y establecer objetivos individualizados, garantizando una intervención ajustada a su perfil.

- **Aplicación de una metodología progresiva**

La introducción de la realidad virtual se realizó de forma gradual y sistemática, siguiendo el principio de desensibilización progresiva. Las sesiones comenzaron con el uso del tutorial integrado

en Meta Quest 2, que permitió a la usuaria familiarizarse con el entorno sin carga social ni exigencias conductuales.

- **Diseño de sesiones estructuradas**

Cada sesión se planificó en torno a una secuencia clara: bienvenida, anticipación de tareas, uso de la app Social Skills VR, y cierre con reflexión guiada. Se incorporaron elementos visuales de apoyo, control de tiempos y refuerzos positivos para mantener la motivación y minimizar la ansiedad.

- **Supervisión directa y registro continuo**

Todas las sesiones fueron guiadas por el profesional, que actuó como mediador, facilitador y observador. Se emplearon fichas de observación sistemática para registrar la evolución de la usuaria en variables clave como la atención, la interacción, la respuesta emocional y la tolerancia a la frustración.

- **Coordinación con el entorno familiar y educativo**

Se mantuvo una comunicación constante con la familia y otros agentes educativos, con el fin de garantizar la coherencia entre contextos y favorecer la generalización de los aprendizajes.

Principales resultados obtenidos.

[Incluir evidencia documental/vídeo]

Nota: Para presentar las evidencias y los vídeos si se estima necesario, debes incluir aquí los enlaces de acceso.

En ningún caso debes subir documentos en word o pdf sobre las evidencias, sino colocar en este apartado los enlaces donde poder acceder a las mismas.

<https://drive.google.com/drive/folders/1M-nd6gxtmshm1ni5vNelw6hnDAnk94Sh?usp=sharing>

Aspectos del trabajo que pueden ser relevantes para el tercer sector

- **Innovación terapéutica:** La realidad virtual ofrece nuevas vías de intervención adaptadas a personas con TEA, con un alto grado de inmersión, motivación y control del entorno.

- **Atractivo para los usuarios:** El uso de tecnologías como las gafas Meta Quest 2 incrementa notablemente la implicación y el interés de los participantes, especialmente en población infantojuvenil.
- **Aplicabilidad en contextos sociales:** Este tipo de intervención es fácilmente replicable en asociaciones, fundaciones o entidades que trabajan en inclusión, ofreciendo experiencias personalizadas y de bajo riesgo.
- **Modelo escalable y accesible:** La tecnología utilizada es cada vez más asequible, lo que permite su incorporación en programas del tercer sector sin grandes inversiones.

Conclusiones

¿En qué medida la práctica ha tenido impacto en la vida de las personas y ha contribuido al cumplimiento de la misión de la organización y la del Movimiento Asociativo?

- **Mejora directa en la alumna:** Mayor autonomía, mejor interacción social y reducción de la ansiedad en situaciones simuladas.
- **Cumplimiento de objetivos del Movimiento Asociativo:** Se promueve la inclusión, el uso de apoyos tecnológicos personalizados y la participación activa.
- **Modelo replicable:** La práctica demuestra cómo la realidad virtual puede integrarse con éxito en intervenciones educativas y sociales.
- **Avance hacia una sociedad más inclusiva:** Se refuerza la misión del tercer sector: innovación al servicio de la igualdad de oportunidades.