



---

# **A.utism I.ntegration**

Material es educativos basados en el potencial de la inteligencia artificial para apoyar la integración social de jóvenes con discapacidades cognitivas

---

# **A.utism I.ntegration**

Materiales educativos basados en el potencial de la inteligencia artificial para apoyar la integración social de jóvenes con discapacidades cognitivas

## **A.utism I.ntegration**

Materiales educativos basados en el potencial de la inteligencia artificial para apoyar la integración social de jóvenes con discapacidades cognitivas

Editorial:

**Fundacja Enabler**

Cegielniana 3L/2

24-230 Rumia

<https://fundacjaenabler.pl/>

en colaboración con:

**Crea360 SL**

Av. del País Valencià 108

03820 Cocentaina, Alicante

<https://crea360.es/>

Autores:

Obra colectiva

Maquetación:

Michał Żadkowski

Copyright © Fundacja Enabler

Rumia 2025

Primera edición

ISBN: 978-83-975573-7-6

Libro publicado bajo la licencia: CC BY-SA



Financiado por  
la Unión Europea

La presente publicación es un resultado intelectual del proyecto **“A.utism I.ntegration - desarrollo de herramientas educativas basadas en el potencial de la inteligencia artificial para apoyar la integración social de jóvenes con discapacidades cognitivas”**, coordinado por la Fundación Enabler y cofinanciado por la Unión Europea en el marco del programa Erasmus+, ACCIÓN CLAVE 2 - Asociaciones para la cooperación, Asociaciones a pequeña escala en el sector de Juventud del programa Erasmus+ (KA210-YOU), con fecha límite del 5 de marzo de 2024, nº de proyecto 2024-1-PL01-KA210-YOU000256352.

El socio del proyecto fue la empresa educativa española Crea360SL.

La publicación ha sido elaborada en tres versiones lingüísticas: polaca, española e inglesa.

*Financiado con fondos de la Unión Europea. Los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Fundación para el Desarrollo del Sistema Educativo. Ni la Unión Europea ni la Fundación para el Desarrollo del Sistema Educativo pueden considerarse responsables de los mismos.*

*Un niño con Asperger puede llegar a ser un excelente ingeniero o científico. Algunos tienen oído absoluto y unas habilidades musicales de otro mundo. A menudo presentan capacidades lingüísticas tan excepcionales que se habla del Síndrome del Pequeño Profesor. Pero no os dejéis engañar: la mayoría de los niños con Asperger no se convierten en profesores. De hecho, crecer puede para ellos un verdadero desafío.*

**John Elder Robison**

# Índice

**Introduction - «Sobre el proyecto y la publicación»**

**Parte I - «Sobre el ChatBot que simula a un adolescente con autismo»**

**Capítulo 1 - Proceso de creación del simulador**

**Capítulo 2 - Reglamento de uso**

**Capítulo 3 - Política de privacidad**

**Parte II «Sobre el uso práctico del simulador en el trabajo con jóvenes»**

**Introducción**

**Escenario 1: Introducción al espectro autista, presentación del simulador**

**Escenario 2: Aplicación práctica del simulador**

**Escenario 3: Identificación de las necesidades de los compañeros con discapacidades cognitivas**

**Materiales adicionales elaborados por los jóvenes**

**Resumen**



---

# Introducción

Sobre el proyecto y la publicación

---

# Sobre el proyecto

---

## Génesis del proyecto

**L**a Fundación Enabler lleva muchos años trabajando en favor de jóvenes en riesgo de exclusión social. En el marco de su labor diaria, la fundación ha tenido la oportunidad de colaborar tanto con jóvenes dentro del espectro autista como con sus compañeros sin necesidades educativas especiales. Fue precisamente a partir de este trabajo de campo, de conversaciones y observaciones cotidianas, que emergió un problema muy concreto, que a su vez se convirtió en el punto de partida de este proyecto. Por un lado, los jóvenes en el espectro autista –a menudo sumamente sensibles, inteligentes y apasionados– manifestaban una fuerte necesidad de pertenencia social. En numerosas consultas individuales y grupales, se repetían frases como: “me gustaría tener amigos, pero no sé cómo encontrarlos”, “todos me evitan, no sé por qué”, “siento que no entiendo a la gente y que ellos no me entienden a mí”. La necesidad de establecer relaciones era auténtica, profunda y estaba ligada a un fuerte sentimiento de soledad, alienación, falta de confianza en uno mismo y en los demás. No se trataba de indiferencia social –todo lo contrario, era una soledad derivada del desconocimiento, la falta de habilidades y el miedo al rechazo.

Por otro lado, los jóvenes neurotípicos con los que la Fundación realizaba actividades en escuelas y centros educativos también expresaban dificultades. Muchos de ellos afirmaban que no tenían nada en contra de los compañeros “diferentes”, “callados” o “raros”, pero

simplemente no sabían cómo hablar con ellos. Algunos estaban convencidos de que el autismo era un trastorno hereditario, otros lo asociaban con una discapacidad intelectual. También había quienes creían que las personas dentro del espectro eran genios con habilidades extraordinarias, pero emocionalmente inaccesibles y “viviendo en su propio mundo”. Este tipo de creencias – difundidas en internet, los medios de comunicación, el cine o los videojuegos– influía en gran medida en el distanciamiento y la reserva que los jóvenes mantenían hacia sus compañeros dentro del espectro.

Estas creencias divergentes, y a menudo también dañinas, sobre el espectro autista conducían a una mayor aislamiento. Según los datos citados en la solicitud del proyecto, ya en 2021 el Fondo Nacional de Salud de Polonia registraba más de 65 mil niños y jóvenes con diagnóstico de trastorno del espectro autista, y esa cifra aumenta cada año. La tendencia al alza se observa no solo en Polonia, sino en toda Europa. Los expertos subrayan que uno de los principales desafíos del siglo XXI será garantizar el apoyo social a este grupo de jóvenes.

Al reconocer este problema, decidimos centrarnos en una de las áreas más importantes y a la vez más desatendidas en la vida de las personas dentro del espectro: la integración entre iguales. Proporcionar únicamente apoyo psicológico, educativo o terapéutico no es suficiente si un joven no tiene amigos, no se siente comprendido por su entorno, no es invitado a reuniones de clase, no participa en las conversaciones durante los recreos, ni comparte intereses con los demás.

*El proyecto nació, por tanto, con el objetivo de construir un puente entre estos dos mundos: el de las personas dentro del espectro y el de sus compañeros neurotípicos.*

La pregunta clave se convirtió en la siguiente: ¿cómo se puede apoyar la integración social sin imponerla? ¿Cómo enseñar empatía sin caer en la lástima? ¿Cómo facilitar la comunicación sin estigmatizar?

La respuesta a estas preguntas no fue sencilla. Por un lado, estaba claro que las charlas escolares o los folletos informativos no eran suficientes. La juventud aprende mejor a través de la experiencia: mediante el contacto, la relación, la prueba. Pero por otro lado, ese primer contacto con una persona dentro del espectro suele ser estresante, impredecible y emocionalmente desafiante, tanto para unos como para otros. Docentes y orientadores también admitían que “no saben cómo apoyar este tipo de relaciones” o “tienen miedo de hacer algo mal”.

Fue precisamente esta necesidad la que dio origen a la idea de crear una herramienta educativa que permitiera entrar de forma segura en una situación de contacto con una persona dentro del espectro autista, antes de que se produzca un encuentro real. Una herramienta que funcionara como un “ensayo general”: una conversación con alguien que no juzgará, no se burlará, no reaccionará con enfado, pero que al mismo tiempo simulará las verdaderas dificultades comunicativas que experimentan muchos adolescentes con autismo.

La idea era sencilla en su planteamiento: creemos un ChatBot que simule a un adolescente dentro del espectro

autista –alguien como los que uno puede encontrarse en clase, en actividades escolares o en la parada del autobús. Esta herramienta debía estar al servicio de educadores, docentes, formadores, compañeros y familiares: de todas aquellas personas que quisieran comprender mejor a quienes están en el espectro, pero que hasta ahora no habían tenido el valor o la oportunidad de establecer un contacto directo.

Lo más importante es que el proyecto fue creado con la participación de jóvenes dentro del espectro autista, y no “sobre ellos, sin ellos”. Su voz fue fundamental: ellos son quienes mejor conocen su mundo, sus miedos, sus dificultades, qué mensajes no comprenden y cuáles les resultan hirientes. La Fundación llevó a cabo una serie de actividades diagnósticas y consultas que permitieron construir un modelo de comunicación realista y auténtico –no basado en esquemas simplificados, sino en experiencias reales.

### **Actividades realizadas en el marco del proyecto**

En el marco del proyecto se llevaron a cabo tres actividades clave:

- A.utism I.ntegration - movilidad para profesionales que trabajan con jóvenes con necesidades educativas especiales,
- A.utism I.ntegration - elaboración de un manual con directrices sobre el uso de la inteligencia artificial en el proceso de integración social de jóvenes con discapacidades cognitivas, y

- Autism Integration - talleres para jóvenes neurotípicos en el marco del proceso de ampliación.

La primera actividad –la movilidad de educadores que trabajan con jóvenes con necesidades educativas especiales – se llevó a cabo en España (la organización responsable de coordinar las actividades fue la empresa Crea360 SL). El objetivo principal de este encuentro de seis días entre los equipos de España y Polonia fue mejorar las competencias en métodos de trabajo inclusivos y en el uso de la inteligencia artificial como herramienta de apoyo en la comunicación. Los 12 formadores que participaron en la movilidad iniciaron también la colaboración en torno al resultado intelectual del proyecto, planificando los pasos siguientes para la creación de un simulador (ChatBot) que represente a un adolescente dentro del espectro.

La segunda actividad consistió en la creación de una herramienta educativa completa: el simulador y un manual que incluye tanto la documentación técnica de la herramienta (el simulador de conversación con un adolescente dentro del espectro) como las directrices para su uso práctico en el proceso de integración social de jóvenes con discapacidades cognitivas, a través de tres guiones de talleres.

El último componente del proyecto fue la ampliación de la oferta desarrollada, que se implementó en forma de talleres dirigidos a jóvenes tanto de Polonia como de España. En estos talleres se puso a prueba el funcionamiento de la herramienta y se llevaron a cabo diversas actividades educativas, de integración y de reflexión.

Las tres actividades fueron diseñadas y ejecutadas en estrecha colaboración entre las dos organizaciones asociadas: la Fundación Enabler de Polonia y la empresa educativa española Crea360 SL. Ambas instituciones aportaron una contribución equitativa tanto a nivel de contenido como de organización, compartiendo su experiencia en el trabajo con jóvenes y sus competencias en el diseño de herramientas educativas basadas en tecnologías digitales. Gracias a ello, fue posible no solo una implicación equitativa de ambos socios, sino, sobre todo, una transferencia eficaz de las soluciones desarrolladas a dos contextos culturales y educativos distintos, manteniendo su carácter inclusivo.

### **A.utism I.ntegration - movilidad para personas que trabajan con jóvenes con necesidades educativas especiales**

Una de las tres actividades principales realizadas en el marco del proyecto fue la movilidad de formadores juveniles, cuyo objetivo fue profundizar los conocimientos, habilidades y competencias relacionados con el trabajo con jóvenes con discapacidades cognitivas, en particular con personas dentro del espectro autista, así como con sus compañeros sin necesidades especiales. Esta actividad tuvo lugar del 23 al 28 de noviembre de 2024 en Cocentaina y contó con la participación de 12 representantes de las dos organizaciones asociadas: la Fundación Enabler y Crea360 SL.

La movilidad adoptó la forma de una formación intensiva que combinó elementos de trabajo en talleres, visitas de

estudio, trabajo en grupo y contacto directo con jóvenes dentro del espectro, con el personal pedagógico de centros especializados y con familias. La temática de las sesiones se centró en la educación digital inclusiva y en el potencial del uso de la inteligencia artificial para apoyar el proceso de integración social de jóvenes con discapacidades cognitivas.

### **Día 1: Introducción al proyecto (23.11.2024)**

El primer día de la movilidad estuvo dedicado a dar la bienvenida a los participantes y a introducir los fundamentos, la estructura y los resultados esperados del proyecto. El socio español, Crea360, presentó su experiencia en el trabajo con jóvenes en situación de exclusión social. Los participantes asistieron a una sesión temática en la que se abordó el diagnóstico de necesidades que dio origen al proyecto y las posibilidades de aplicar la inteligencia artificial en la integración entre iguales de jóvenes dentro del espectro y compañeros neurotípicos. La jornada concluyó con una ponencia especializada sobre las tendencias actuales en inteligencia artificial y su papel en la educación inclusiva.

### **Día 2: Revisión de herramientas y visita a una escuela (24.11.2024)**

El segundo día comenzó con una revisión de las herramientas de inteligencia artificial disponibles y una evaluación de su posible aplicación en la práctica educativa. Durante una sesión de trabajo, los formadores definieron conjuntamente los criterios clave para la selección de funcionalidades de IA en el contexto de jóvenes dentro del espectro. A continuación, realizaron una visita al centro educativo especializado CPEE Santo Ángel de la Guarda, donde tuvieron la oportunidad de observar el

trabajo con jóvenes con discapacidades y conversar con el equipo docente sobre sus expectativas con respecto a la herramienta prevista: el simulador de IA. Por la tarde, elaboraron conjuntamente una encuesta destinada a recopilar datos de jóvenes en el espectro, datos esenciales para la creación de perfiles comunicativos realistas.

### **Día 3: Aspectos legales y técnicos (25.11.2024)**

El tercer día de la movilidad se centró en cuestiones legales, éticas y técnicas. Con la participación de un abogado, los asistentes se familiarizaron con la normativa relativa a la protección de datos personales, los derechos de autor y el tratamiento de datos sensibles en el contexto de proyectos educativos y digitales. A continuación, se realizaron talleres prácticos en los que se probaron herramientas para la transcripción de entrevistas, la anonimización de datos y la conversión de contenido de audio a texto. Los participantes practicaron la conversión de material sonoro en datos utilizables para análisis posteriores, al tiempo que analizaban formas de garantizar la seguridad y la ética del proceso.

### **Día 4: Trabajo sobre el esquema del simulador y consultas con jóvenes (26.11.2024)**

El cuarto día se llevó a cabo la segunda visita de estudio, esta vez en el centro Centro de Educación Especial Alinur. Allí, los formadores tuvieron la oportunidad de dialogar tanto con el personal docente como con los propios jóvenes. Gracias a este intercambio de experiencias, se comenzó a elaborar el primer borrador del “guion” de comportamientos y estilos de comunicación que debían reproducirse en el simulador de IA. Los participantes se centraron en el realismo de los diálogos y en la coherencia

de la caracterización del interlocutor. La jornada concluyó con un debate moderado en forma de grupo focal, en el que participó juventud dentro del espectro y que aportó observaciones sobre el estilo comunicativo, el tono de las respuestas y las funciones de accesibilidad.



### **Día 5: Consolidación de resultados y planificación de los pasos siguientes (27.11.2024)**

El quinto día se dedicó al trabajo de organización y mejora del contenido desarrollado hasta el momento. Los socios perfeccionaron la estructura de la encuesta y los fundamentos del prompt sistémico definitivo del simulador. Cada equipo presentó su propia visión del ChatBot con IA y propuso modificaciones a la herramienta común. Estas actividades facilitaron el aprendizaje intercultural y la

definición de las siguientes fases del proyecto. La jornada concluyó con el establecimiento del calendario de pruebas y la asignación de tareas entre los socios.

### **Día 6: Evaluación y clausura (28.11.2024)**

El último día comenzó con un resumen general de toda la movilidad: se presentaron los resultados, se realizó una evaluación tanto de los talleres como de las actividades del proyecto, y los participantes completaron formularios de autoevaluación. También se llevó a cabo un debate sobre el futuro de la herramienta y su posible desarrollo. Se entregaron a los participantes certificados de participación en la movilidad dentro del programa Erasmus+ y se abrió un espacio para compartir reflexiones sobre toda la experiencia vivida.

Los resultados de la movilidad incluyeron, entre otros:

- Profundización en el conocimiento sobre el espectro autista y las barreras comunicativas de los jóvenes dentro del espectro;
- Adquisición de experiencia en el diseño de herramientas digitales inclusivas y en el trabajo con inteligencia artificial;
- Desarrollo de competencias en la creación de instrumentos de investigación y contenidos educativos;
- Capacidad para trabajar con jóvenes en la co-creación de soluciones educativas (enfoque participativo);
- Refuerzo de competencias interpersonales e interculturales gracias a la cooperación internacional.

La movilidad constituyó el fundamento para las siguientes fases del proyecto y permitió consolidar una visión compartida de la herramienta destinada a fomentar la integración social de jóvenes con discapacidades cognitivas.

Cabe destacar que también se llevaron a cabo diversas actividades adicionales de difusión, como un encuentro con representantes de las autoridades locales de Cocentaina.



## **Autism Integration - elaboración de un manual con directrices sobre el uso de la inteligencia artificial en el proceso de integración social de jóvenes con discapacidades cognitivas**

Tras la finalización de la movilidad transnacional, los equipos asociados pasaron a la siguiente fase del proyecto: el desarrollo de un ChatBot que simula la forma de comunicarse de un adolescente dentro del espectro autista. Las actividades en este ámbito se llevaron a cabo paralelamente en ambos países, desde diciembre de 2024 hasta marzo de 2025. Los formadores se comunicaban entre sí a través de la plataforma Zoom.

El objetivo no era únicamente crear una aplicación digital avanzada, sino sobre todo diseñar una herramienta que promoviera una transformación social mediante el aumento de la conciencia, la empatía y la comprensión hacia las personas neuroatípicas.

El ChatBot permite practicar la comunicación de forma segura, realista y profunda –especialmente para docentes, compañeros, formadores y familiares– lo que facilita una mejor comprensión de las experiencias de los jóvenes dentro del espectro en situaciones sociales cotidianas.

Fases de desarrollo de la herramienta:

### **1. Construcción de la infraestructura digital**

Para los fines del proyecto se creó un entorno en línea específico en la dirección: [autism-integration.fundacjaenabler.pl](http://autism-integration.fundacjaenabler.pl). Este sitio funciona simultáneamente como espacio de trabajo, entorno de pruebas y plataforma pública, permitiendo un uso seguro y controlado del ChatBot.

2.

## **2. Elaboración de la herramienta de investigación**

Un equipo formado por psicólogos y educadores juveniles elaboró una encuesta de 30 preguntas destinada a diagnosticar los patrones comunicativos, emocionales y cognitivos de adolescentes dentro del espectro. Su objetivo era captar la verdadera complejidad de estos perfiles, sin simplificaciones ni estereotipos.

## **3. Recopilación de datos - entrevistas con jóvenes**

En el estudio participaron 54 adolescentes dentro del espectro (37 del lado polaco y 17 del lado español), quienes –con su consentimiento y el de sus tutores– tomaron parte en entrevistas individuales. Las conversaciones proporcionaron un valioso material sobre la forma en que expresan sus emociones, construyen relaciones, los temas que les interesan y las dificultades que enfrentan en la comunicación social. La diversidad de perfiles de los participantes permitió crear un amplio espectro de comportamientos posibles de reproducir en el simulador.

## **4. Transcripción de las grabaciones**

Mediante el sistema de reconocimiento de voz Whisper de OpenAI se realizó una transcripción precisa de las conversaciones, preservando la autenticidad de las expresiones y las sutilezas del lenguaje.

## **5. Anonimización y depuración de los datos**

Cada transcripción fue anonimizada y sometida a un análisis cualitativo. Se eliminaron los datos sensibles y las intervenciones de las personas que conducían las entrevistas, conservando únicamente aquellos fragmentos relevantes para la modelación de los perfiles comunicativos.

## **6. Elaboración de la “personalidad” del ChatBot**

A partir de los datos recopilados, la literatura científica y la experiencia profesional de los formadores implicados en el

proyecto, se elaboró el llamado prompt sistémico: un guion avanzado que define el modo de funcionamiento de la IA. El simulador no reproduce una única personalidad: cada sesión representa una interacción con un tipo distinto de persona dentro del espectro –más literal, menos expresiva emocionalmente, con intereses muy específicos o con dificultades en el contacto visual.

## **7. Protecciones y moderación**

Dado lo delicado del tema, se utilizaron los sistemas integrados en el modelo para filtrar contenidos inapropiados: discursos de odio, violencia, lenguaje vulgar, contenidos sexuales o relacionados con autolesiones, con el fin de garantizar que la herramienta sea segura para todos los usuarios.

## **8. Desarrollo de la aplicación**

Utilizando el framework Next.js y plantillas de código abierto, se desarrolló una base técnica estable y funcional. Esto permitió al equipo centrarse en el contenido y en perfeccionar los aspectos conceptuales, en lugar de dedicar recursos a programar desde cero.

## **9. Integración del sistema de IA**

Aunque inicialmente se había previsto utilizar el modelo GPT, finalmente se optó por Claude, de la empresa Anthropic, debido a su mayor coherencia, tono empático en las respuestas y una mayor estabilidad a la hora de generar diálogos realistas.

## **10. Diseño de la interfaz de usuario**

Se cuidó la simplicidad e intuición de la interfaz, tanto en ordenadores como en dispositivos móviles. El diseño fue concebido pensando en personas sin gran experiencia en el uso de herramientas digitales.

### **11. Manual de uso y directrices para educadores**

Se elaboró un manual de usuario que incluye instrucciones de uso, ejemplos de aplicación en contextos educativos y recomendaciones para el trabajo con jóvenes dentro del espectro.

### **12. Normativa y política de privacidad**

El equipo elaboró documentos integrales sobre las condiciones de uso de la aplicación, las normas de tratamiento de datos y los procedimientos de actuación ante comportamientos no deseados.

### **13. Especificación técnica**

Se elaboró una documentación completa de la herramienta, que permite su desarrollo, adaptación a otros idiomas y contextos culturales, así como su posible publicación como código abierto.

La herramienta creada no tuvo como objetivo simular una “discapacidad”, sino construir puentes entre los mundos de la juventud neuroatípica y neurotípica. El usuario –ya sea docente, compañero o formador– puede entablar un diálogo seguro, experimentar las diferencias en la comunicación, y aprender paciencia y apertura. Gracias a las expresiones reales de adolescentes dentro del espectro, se preservó la autenticidad y el respeto hacia la comunidad a la que la herramienta hace referencia.

El ChatBot representa una fusión de empatía, tecnología y educación. El presente manual que lo acompaña – disponible en tres versiones lingüísticas (polaca, inglesa y española)– es un conjunto de materiales para educadores, destinado a apoyar la realización de talleres con el uso de esta herramienta. Ya en la fase de pruebas, los usuarios – tanto neurotípicos como neuroatípicos– confirmaron su valor educativo y comunicativo. En los próximos meses, se

prevé su difusión en eventos educativos, conferencias juveniles y formaciones docentes.

*El simulador no sustituye las relaciones, pero sí facilita su comprensión.*

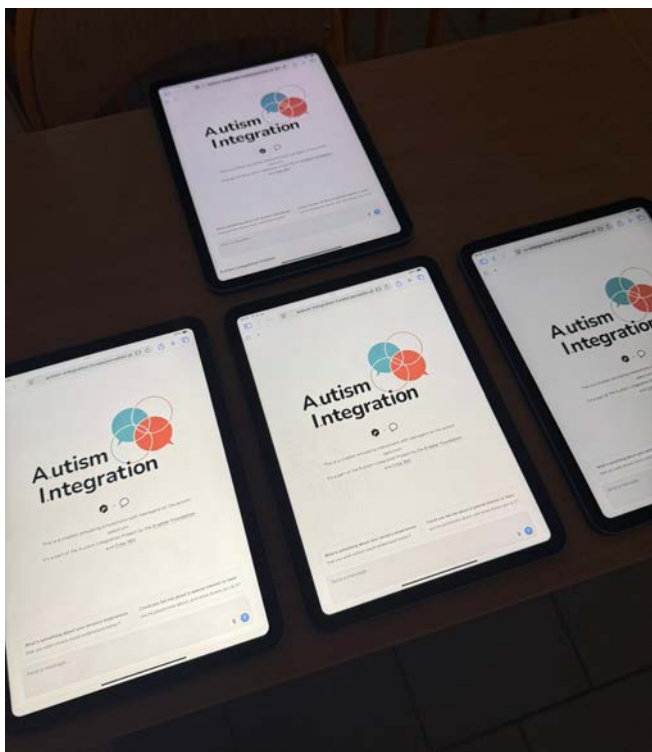
### **A.utism I.ntegration - talleres para jóvenes neurotípicos en el marco del proceso de ampliación.**

La última y, al mismo tiempo, una de las fases más significativas del proyecto fue la organización de un ciclo de talleres participativos dirigidos a jóvenes neurotípicos, con un total de 60 participantes –30 adolescentes de Polonia (Gdynia) y 30 de España (Cocentaina y alrededores). Esta actividad tuvo un papel clave en el proceso de ampliación de los resultados del proyecto, ya que implicó directamente a los compañeros de personas dentro del espectro autista en una reflexión sobre la integración, en la prueba del ChatBot desarrollado y en la co-creación de buenas prácticas para favorecer la inclusión de personas neuroatípicas en la vida social escolar y en la comunidad local.

Los talleres se llevaron a cabo en tres fases, cada una de las cuales se centró en un aspecto distinto de la diversidad cognitiva, la empatía, el apoyo entre iguales y el potencial de la inteligencia artificial en la educación inclusiva.

#### **Taller 1: Comprender el espectro autista e introducción al simulador**

El primer encuentro comenzó con un debate de apertura titulado: “¿Qué sabes sobre el espectro autista?”. Los



jóvenes compartieron sus creencias, conocimientos y preguntas, lo que permitió a los formadores identificar áreas de malentendidos y evaluar la disposición del grupo para profundizar en el tema. A continuación, se presentó a los participantes los fundamentos y objetivos del proyecto, proporcionando una definición accesible (pero rigurosa) del espectro autista. Se hizo especial hincapié en la diversidad del funcionamiento de las personas dentro del espectro y en desmontar el mito de una única forma de “ser autista”.

En la siguiente parte del taller, los participantes participaron en un juego grupal interactivo que, de forma divertida y dinámica, desmontaba los mitos más frecuentes sobre el autismo. Los adolescentes también se

familiarizaron con datos estadísticos, tanto globales como nacionales, sobre la prevalencia del espectro autista, y conocieron a personajes públicos que se identifican como neuroatípicos.

Los conocimientos adquiridos se consolidaron mediante un cuestionario Kahoot, que evaluaba la comprensión del tema en contextos científicos, culturales y de la cultura popular. Posteriormente, se inició un trabajo de construcción de empatía: en pequeños grupos, los participantes elaboraron listas de necesidades que pueden tener sus compañeros dentro del espectro y reflexionaron sobre cómo ser un amigo o amiga que brinde apoyo.

El momento más importante del día fue el primer contacto con el ChatBot desarrollado en el proyecto: un simulador de conversación con una persona dentro del espectro.

Trabajando con tabletas en parejas o pequeños grupos (de hasta 4 personas), los jóvenes entablaron interacciones con el simulador, observando el estilo de expresión, el tono, las reacciones emocionales y la dinámica comunicativa.

Después de la sesión se llevó a cabo una discusión moderada: “¿Qué te sorprendió?”, “¿Qué fue difícil?”, “¿Cómo podemos ser más inclusivos como grupo?”. La jornada concluyó con la elaboración conjunta de un mapa de acciones titulado “¿Qué podemos hacer en nuestro centro escolar?”.

## **Taller 2: Ejercitando la comunicación inclusiva con el ChatBot**

El segundo taller comenzó con un breve repaso de los conceptos clave y valores trabajados en el encuentro anterior. A continuación, los participantes volvieron a interactuar con el ChatBot, esta vez explorando distintas rutas conversacionales, observando cómo varían las

respuestas del bot según el perfil de personalidad asignado, el estado emocional o el contexto social.

El trabajo se enriqueció con el uso de fichas de observación: los jóvenes anotaban las reacciones del bot, señalaban diferencias en el estilo de comunicación y reflexionaban sobre cómo podrían interpretarse esas respuestas en relaciones escolares reales. A partir de ello, cada grupo colaboró en la creación de un “Decálogo de la Comunicación Inclusiva”: un conjunto de principios destinados a facilitar la comunicación y la cooperación con personas que presentan dificultades cognitivas.

La siguiente parte del taller consistió en trabajar con breves guiones de situaciones problemáticas: malentendidos en el trabajo en grupo, sobrecarga emocional durante una clase, normas poco claras en la comunicación en línea. Los participantes representaban escenas, usaban el ChatBot, analizaban sus propias reacciones y evaluaban la mejor forma de apoyar a un compañero dentro del espectro. Para cerrar, se llevó a cabo un debate móvil en torno a la afirmación: “¿Debo comprender para poder apoyar?”. Los participantes se posicionaban físicamente en el espacio como “de acuerdo” / “en desacuerdo”, argumentaban sus posturas y escuchaban las opiniones de los demás. Este ejercicio profundizó la comprensión de la inclusión y puso de relieve su carácter multidimensional.

Como cierre, se realizó un trabajo grupal en el que las clases elaboraron carteles y mapas mentales con compromisos concretos para fomentar una atmósfera de comprensión y aceptación dentro del grupo de iguales.

### **Taller 3: Mapeo de necesidades y barreras de compañeros con diversidad cognitiva**

El tercer taller tuvo un carácter más analítico y reflexivo. Comenzó con la actividad “¿hecho o mito?”, centrada en jóvenes con discapacidades cognitivas. Luego, los participantes volvieron a utilizar el ChatBot, esta vez tratándolo como una fuente para analizar situaciones sociales desde la perspectiva de una persona neuroatípica. El objetivo era interpretar no solo el contenido de las respuestas del bot, sino también las emociones que podrían estar asociadas a ellas. Los jóvenes complementaban las intervenciones del bot con anotaciones emocionales y elaboraban listas de necesidades y dificultades que sus compañeros podrían enfrentar.

A continuación, se llevó a cabo la actividad “Mapeo de Barreras”, en la que los participantes observaron la vida escolar (clases, recreos, trabajos en grupo, excursiones) e identificaron situaciones que resultan difíciles para personas con diversidad cognitiva. Por parejas, resolvieron el juego NEO: Necesidad - Enfrentamiento - Oportunidad, generando soluciones concretas y viables.

El elemento más creativo fue la elaboración de la “Nube de Necesidades”: un mapa visual en el que, alrededor de la figura de un alumno dentro del espectro, se colocaban sus necesidades, barreras, ideas, aliados e instituciones que pueden apoyar su inclusión social. Este ejercicio fomentó el pensamiento sistémico y el enfoque basado en el diseño. El ciclo de talleres concluyó con una conversación titulada: “¿Cómo puede la inteligencia artificial apoyar a estudiantes con discapacidades cognitivas?”. Fue una oportunidad para

integrar las experiencias adquiridas con una reflexión sobre el papel de la tecnología en la educación.

En total, participaron 60 adolescentes (30 en cada país), quienes no solo probaron el simulador de IA, sino que también contribuyeron activamente a su desarrollo mediante sus observaciones y opiniones.

***Los talleres promovieron la empatía, la conciencia digital, el compromiso social y la corresponsabilidad en la construcción de un entorno escolar inclusivo. Y lo más importante: los jóvenes no solo fueron receptores, sino también co-creadores y embajadores del cambio.***



Lo que resulta especialmente gratificante es el compromiso auténtico de los jóvenes participantes en los talleres. No fueron meros receptores de las actividades diseñadas, sino co-creadores activos del mensaje que el proyecto buscaba difundir: un mensaje de empatía, apertura y comprensión hacia las personas dentro del espectro autista.

Como parte del trabajo realizado durante los talleres, los adolescentes elaboraron un conjunto de tres folletos

originales –disponibles en tres versiones lingüísticas: polaca, española e inglesa– que combinan valor educativo con la voz de una generación joven comprometida con la inclusión.

**El primero de los folletos –“Mitos sobre el espectro autista”**– está dedicada a desmontar los estereotipos más comunes y dañinos, como “las personas con autismo no tienen sentimientos” o “todas las personas dentro del espectro se comportan igual”. Con un lenguaje sencillo y cercano a la juventud, y a través de referencias a situaciones cotidianas, el folleto invita al lector a abandonar las simplificaciones y a ver el autismo como un fenómeno diverso, único y profundamente individual.

**El segundo folleto –“Necesidades de los jóvenes dentro del espectro autista”**– se centra en las dificultades cotidianas que enfrentan los adolescentes neuroatípicos en el entorno escolar, así como en sus relaciones con compañeros y familiares. Destaca la importancia de la previsibilidad, la adaptación de los estímulos sensoriales, el modo de comunicación y la garantía de seguridad emocional. Este folleto es una fuente de conocimiento para docentes, educadores, orientadores y todos aquellos que desean ser mejores aliados de los jóvenes dentro del espectro.

**El tercer folleto –“Cómo ser un compañero que brinda apoyo”**– contiene consejos prácticos y ejemplos de situaciones escolares en las que la juventud neurotípica puede actuar de manera inclusiva y atenta. Desde iniciar una conversación, pasando por responder a señales no verbales, hasta comprender la necesidad de silencio o

espacio –el folleto traduce las experiencias de los talleres en acciones concretas y factibles de implementar.

Los tres folletos se encuentran al final de este manual (en la sección «Materiales adicionales elaborados por jóvenes») y están disponibles para su uso libre. Pueden incorporarse en las clases de educación cívica, actividades de prevención o campañas sociales en los centros escolares. Constituyen una herramienta excelente para apoyar la organización de eventos como el Día Mundial de Concienciación sobre el Autismo (2 de abril) o la Semana Europea del Autismo. Su carácter juvenil, atractivo visual y lenguaje accesible hacen que conecten perfectamente con sus pares, y es precisamente la juventud, educándose entre sí, quien hoy tiene un enorme poder para construir una sociedad más tolerante.

Más información sobre el proyecto puede consultarse en la página:

<https://autismintegrationproject.fundacjaenabler.pl/>



El ChatBot está disponible en la página:

<https://autism-integration.fundacjaenabler.pl/>

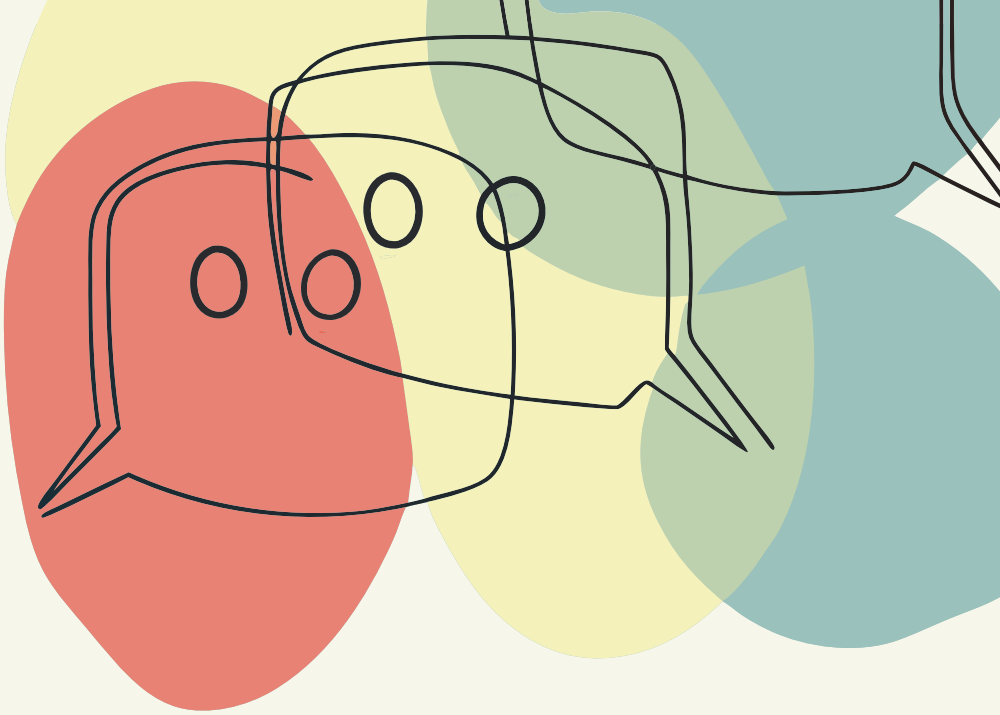


¡Les invitamos a utilizar activamente las herramientas!

# Sobre la publicación

---

**L**a publicación que ponemos en sus manos surge en respuesta a la creciente necesidad de crear espacios educativos que favorezcan la comprensión e inclusión de jóvenes con discapacidades cognitivas, especialmente de personas jóvenes dentro del espectro autista. No solo es un resumen de los resultados de un proyecto realizado durante ocho meses en colaboración entre socios españoles y polacos, sino, sobre todo, una herramienta práctica que puede ser utilizada por docentes, formadores juveniles, psicólogos, educadores y los propios adolescentes –tanto neurotípicos como neuroatípicos. La estructura de la publicación se divide en dos partes principales. La primera, titulada “Sobre el ChatBot que simula a un adolescente dentro del espectro autista”, tiene un carácter técnico y analítico y describe el proceso de creación de esta herramienta educativa basada en tecnología de inteligencia artificial. Esta sección introduce al lector en el mundo de las soluciones digitales que pueden apoyar de manera efectiva el proceso de integración social de jóvenes con dificultades cognitivas. Los contenidos incluidos no solo acercan los aspectos tecnológicos del simulador, sino que también proporcionan a los usuarios un marco claro y seguro para el uso de la herramienta. Por ello, además de la descripción del proceso de desarrollo del bot, el lector encontrará aquí el reglamento de uso y la política de privacidad elaborados por expertos legales.



---

# Parte I

Sobre el ChatBot que simula a un  
adolescente con autismo

---

La segunda parte de la publicación –“Sobre el uso práctico del simulador en el trabajo con jóvenes”– tiene un carácter aplicable. Fue creada pensando en quienes desean utilizar el ChatBot de manera efectiva en actividades educativas y de formación. Consta de tres guiones de talleres ya probados con jóvenes neurotípicos de Polonia y España. Cada uno está basado en métodos de educación no formal y su estructura contempla un progreso gradual en el conocimiento, la construcción de empatía, la práctica comunicativa y la reflexión sobre las posibilidades de la inteligencia artificial en procesos inclusivos. Todos los guiones incluyen objetivos específicos, propuestas de actividades, preguntas para fomentar la reflexión y espacios para adaptarlos a grupos concretos de jóvenes. En la publicación también se incluyen materiales adicionales elaborados por los participantes de los talleres –jóvenes de Gdynia y Cocentaina. Sus trabajos –folletos educativos y carteles– son fruto del compromiso con la integración de compañeros con necesidades especiales. Estos materiales pueden utilizarse con éxito durante la celebración del Día Mundial de Concienciación sobre el Autismo (2 de abril), así como en actividades educativas en escuelas, centros juveniles, bibliotecas u organizaciones juveniles.

*Esta publicación es tanto un resultado como una herramienta: el cierre de una etapa del proyecto, pero también un punto de partida para futuras acciones. Su propósito es inspirar, ofrecer soluciones listas para usar y, al mismo tiempo, abrir espacio para la experimentación y la adaptación. Fue creada pensando en quienes trabajan diariamente con jóvenes y desean construir comunidades donde la diversidad no sea un obstáculo, sino un valor. Queremos destacar que todas las herramientas desarrolladas –el ChatBot, los guiones de talleres y los materiales adicionales– están disponibles de forma gratuita en la página web del proyecto: <https://autismintegrationproject.fundacjaenabler.pl/>. Invitamos a descargarlas, modificarlas e implementarlas en el trabajo cotidiano. Tenemos la profunda esperanza de que esta publicación contribuya a reducir la distancia que a menudo separa a jóvenes neurotípicos y neuroatípicos, y ayude a crear un entorno educativo más abierto, empático y comprensible. En los siguientes capítulos, el lector podrá conocer en detalle cómo se creó el simulador, paso a paso: desde las primeras conversaciones con jóvenes dentro del espectro, pasando por el trabajo en la estructura de datos, el diseño del prompt sistémico, hasta los aspectos legales y técnicos. La segunda parte de la publicación nos trasladará al ámbito práctico: a las salas de taller donde los jóvenes confrontaron sus propias creencias, aprendieron a comprender la diversidad y descubrieron que la tecnología puede ser no solo una herramienta de comunicación, sino también un puente entre distintos mundos sociales. Les invitamos a la lectura y a la acción. ¡Estamos a su disposición para cualquier consulta!*

# Capítulo 1 - Proceso de creación del simulador

---

**H**oy en día, la inteligencia artificial encuentra amplias aplicaciones en el ámbito de la neurodiversidad: apoya el diagnóstico de trastornos del desarrollo, analiza comportamientos sociales y sirve como herramienta auxiliar en la terapia y educación de personas dentro del espectro autista. Se desarrollan aplicaciones terapéuticas especializadas, juegos que fomentan el desarrollo de competencias sociales, bots que analizan el habla, la expresión facial o la manera de moverse –todo con el fin de ayudar a las personas neuroatípicas a desenvolverse mejor en la sociedad. Sin embargo, los socios implicados en este proyecto tenían un objetivo muy distinto. La ambición no era crear una herramienta terapéutica o diagnóstica. El propósito era iniciar la integración entre iguales, entre personas dentro del espectro y sus compañeros sin necesidades especiales: “construir un puente” entre jóvenes autistas y sus pares neurotípicos.

Desde el principio, se estableció que el punto de partida debía ser la comprensión. Comprensión de la diversidad de experiencias, de las formas de comunicarse, de la vivencia emocional y del funcionamiento en las relaciones. Una comprensión que no proviniera de libros, estudios académicos o diagnósticos, sino de conversaciones reales y auténticas con jóvenes dentro del espectro. Ellos debían convertirse en el corazón de la herramienta que se iba a

crear: un simulador digital de conversación, un ChatBot que reprodujera de forma realista el estilo comunicativo, las reacciones y las personalidades de adolescentes con autismo. No para “fingir el autismo”, sino para ayudar a compañeros, docentes, educadores y familias a entender mejor cómo es la comunicación diaria de estas personas, qué dificultades enfrentan y cómo pueden ser apoyadas con mayor atención, empatía y sin miedo a la “diferencia”. Precisamente a partir de esta idea –una integración basada en la experiencia, la autenticidad y el apoyo digital– surgió la iniciativa de crear esta herramienta educativa innovadora llamada Autism Integration ChatBot. Su objetivo no era sustituir el contacto humano, sino permitir que jóvenes y adultos practiquen la conversación en un entorno seguro. La simulación debía servir no solo como fuente de conocimiento, sino también como espacio de reflexión: ¿Qué siento cuando alguien responde de forma muy literal? ¿Cómo reacciono ante un tema que surge inesperadamente porque es la pasión del interlocutor? ¿Sé aceptar el silencio como forma de comunicación? ¿Soy capaz de percibir la inquietud oculta tras un breve “no sé”? Estas experiencias –aunque en formato digital– tienen el potencial de cambiar la forma en que se piensa y percibe a los jóvenes dentro del espectro.

Para crear esta herramienta, no bastaban solo las competencias tecnológicas; eran necesarias también la psicología y las experiencias de los propios jóvenes en el espectro. Por eso, el desarrollo del simulador se llevó a cabo por fases, involucrando a especialistas de distintos ámbitos: desde educadores juveniles, psicólogos y sociólogos hasta programadores.

*Un elemento clave del proceso fue la recopilación de datos: conversaciones con jóvenes dentro del espectro que aceptaron compartir su forma de comunicarse y desenvolverse en las relaciones.*

Participaron 54 personas, mayormente entre los 16 y 19 años. Para muchos fue la primera experiencia en la que su perspectiva no solo fue escuchada, sino valorada como un recurso educativo fundamental.

Todas las conversaciones, tras ser transcritas, anonimizadas y procesadas, sirvieron como base para crear un prompt sistémico único, el verdadero corazón del ChatBot. Este prompt –basado en expresiones reales, emociones, intereses y dificultades– instruye a la IA sobre cómo “comportarse”, qué respuestas ofrecer y qué personalidad adoptar. Gracias a ello, cada usuario del ChatBot puede experimentar diálogos con distintos tipos de adolescentes dentro del espectro: desde muy concretos y reservados, pasando por hiperactivos y emocionales, hasta personas que hablan con retraso, confunden conceptos, pero a la vez sienten profundamente y son curiosos del mundo.

En la siguiente sección del capítulo, explicaremos en 12 pasos –“etapas”– el proceso de cuatro meses para desarrollar el ChatBot: cómo partimos de la idea de integración hasta llegar a una herramienta digital basada en IA que enseña empatía y comprensión. Cómo combinamos tecnología y educación, experiencia y datos, emociones y algoritmos. Y cómo, con respeto hacia los jóvenes, se creó algo que puede transformar verdaderamente las relaciones

entre pares y apoyar la inclusión de personas neuroatípicas en la comunidad juvenil.

- Etapa 1: Preparación del subdominio

El primer paso en el proceso de creación del simulador fue preparar la infraestructura digital adecuada: un espacio que permitiera tanto el desarrollo técnico como la posterior puesta a disposición de la herramienta para los usuarios finales. Para ello, los socios decidieron crear un subdominio dedicado: `autism-integration.fundacjaenabler.pl`, integrado con la página web de la fundación líder del proyecto.

El subdominio cumplió varias funciones clave. En primer lugar, fue un espacio de trabajo: un entorno seguro de pruebas donde se pudieron implementar progresivamente los distintos componentes técnicos –el código backend, la interfaz de usuario, el sistema de moderación y la integración con un modelo lingüístico externo. Gracias a ello, el equipo de desarrollo pudo supervisar avances, probar funcionalidades y aplicar correcciones en tiempo real, sin interferir en otras actividades de la fundación. En segundo lugar, el subdominio actuó como canal de comunicación con los destinatarios –tanto con los participantes en las pruebas piloto como con los futuros usuarios de la herramienta. A través de esta página se puso a disposición la versión final del ChatBot, así como la documentación necesaria: el reglamento de uso y la política de privacidad.

- Etapa 2: Preparación de la encuesta - guion de conversación con personas dentro del espectro autista

En la segunda etapa del trabajo sobre el simulador, los socios se centraron en la elaboración de una herramienta de investigación: una encuesta-guion para realizar entrevistas con jóvenes dentro del espectro autista. Este trabajo comenzó durante la movilidad transnacional de formadores. Inicialmente, y conforme a los planteamientos del proyecto, se planeó diseñar un cuestionario extenso con alrededor de 80 preguntas. Sin embargo, ya en las primeras consultas con especialistas –especialmente con oligofrenopedagogos que trabajan con jóvenes con discapacidades cognitivas– se evidenció que tal cantidad de preguntas podría resultar una carga cognitiva y emocional demasiado pesada para el grupo objetivo.

Los expertos señalaron claramente que entrevistas demasiado largas pueden provocar cansancio, ansiedad e incluso, en casos extremos, la retirada de los jóvenes participantes del proyecto. Por ello, recomendaron reducir el número de preguntas a 30, manteniendo al mismo tiempo su calidad, diversidad temática y la posibilidad de obtener respuestas que reflejen las verdaderas experiencias comunicativas, sociales y emocionales de los jóvenes dentro del espectro.

El equipo del proyecto acogió esta sugerencia, considerando el bienestar de los participantes como prioridad máxima. La versión final del guion de la entrevista contenía 30 preguntas, ordenadas de forma que aseguraran la fluidez de la entrevista. En la página siguiente presentamos la encuesta utilizada en las entrevistas posteriores.

## **I. YO Y MI MUNDO**

1. ¿Cómo te describirías a alguien que no te conoce?
2. ¿Qué es lo que más te gusta hacer en tu tiempo libre?
3. ¿Tienes algún lugar favorito donde te sientas bien? ¿Cuál es ese lugar y por qué?
4. ¿Tienes temas favoritos sobre los que podrías hablar durante horas?
5. ¿Hay cosas que te causan mucho estrés o cansancio en el día a día?

## **II. RELACIONES Y COMUNICACIÓN**

6. ¿Tienes amigos cercanos o compañeros? ¿Cómo te llevas con ellos?
7. ¿Qué hace que alguien pueda ser tu amigo?
8. ¿Cómo reaccionas cuando alguien te habla de forma confusa o ambigua?
9. ¿Te resulta fácil iniciar una conversación con alguien nuevo? ¿Por qué sí / por qué no?
10. ¿Cómo te sientes cuando tienes que hablar con varias personas al mismo tiempo?

## **III. EN LA ESCUELA Y ENTRE LOS PARES**

11. ¿Qué te gusta y qué no te gusta de la escuela?
12. ¿Cómo te sientes en tu clase o grupo? ¿Te sientes parte de ese grupo?
13. ¿Sucede que tus compañeros no te entienden? ¿Cómo reaccionas entonces?
14. ¿Cómo podrían los profesores apoyarte mejor en las situaciones cotidianas?
15. ¿Alguna vez has sentido que te tratan de manera diferente? ¿Qué pensaste en ese momento?

## **IV. EMOCIONES Y CONDUCTAS**

16. ¿Te resulta fácil decir a los demás lo que sientes?
17. ¿Cómo te sientes cuando estás muy nervioso(a) o emocionado(a)?

18. ¿Tienes tus propias formas de manejar las emociones difíciles?
19. ¿Cómo es tu día cuando todo va bien?
20. ¿Hay situaciones que te “sobrecargan”? ¿Qué haces entonces?

## **V. TECNOLOGÍAS Y CONVERSACIONES EN LÍNEA**

21. ¿Te gusta hablar con alguien a través de aplicaciones de mensajería? ¿Por qué sí / por qué no?
22. ¿Usas aplicaciones o juegos que te ayudan a relajarte o a comunicarte?
23. ¿Qué opinas sobre que alguien cree un bot que hable como una persona como tú?
24. ¿Cómo te gustaría que se comportara ese bot? ¿Qué sería importante para ti?
25. ¿Crees que ese bot podría ayudar a otros a entender a las personas dentro del espectro?

## **VI. TU OPINIÓN Y EXPERIENCIA**

26. ¿Qué crees que los demás deberían saber sobre las personas dentro del espectro?
27. ¿Qué es lo que más no te gusta cuando alguien habla contigo?
28. ¿Y qué te hace sentir bien y seguro(a) durante una conversación?
29. ¿Cómo te gustaría que fueran las relaciones entre personas dentro del espectro y sus compañeros?
30. ¿Te gustaría añadir algo más que consideres importante?

Con la ayuda de especialistas, también se creó una versión simplificada de las preguntas –más accesible para jóvenes con un grado significativo de trastornos cognitivos.

- Etapa 3: Realización de entrevistas con adolescentes dentro del espectro autista

El tercer y sumamente importante paso en el proceso de creación del simulador fue la realización de entrevistas con adolescentes dentro del espectro autista, que constituyeron la fuente clave de datos para construir un modelo comunicativo realista utilizado por el ChatBot. En esta etapa, ambos socios del proyecto –la Fundación Enabler y la organización española Crea360– se involucraron con igual intensidad, coordinando las investigaciones en sus respectivos países y colaborando con instituciones especializadas en la educación de jóvenes con discapacidades cognitivas.

Las entrevistas se llevaron a cabo en enero de 2025 y tuvieron la forma de conversaciones individuales, grabadas con el consentimiento de los participantes en formato audio o escritas (según las necesidades y barreras de cada participante). Su objetivo fue obtener datos lingüísticos auténticos que reflejaran el estilo comunicativo, la emocionalidad, los intereses, las reacciones y las dificultades que enfrentan las personas neuroatípicas en las interacciones sociales cotidianas. Se cuidó que las conversaciones se desarrollaran en condiciones cómodas – con personas conocidas por los jóvenes (por ejemplo, profesores de apoyo), en espacios familiares y amigables (en escuelas especiales o residencias, en habitaciones privadas y con horarios adaptados a las necesidades de los jóvenes entrevistados).

La Fundación Enabler llevó a cabo la investigación en colaboración con el Centro Especial Educativo y de

Rehabilitación nº 2 en Gdynia, una escuela especial en la que también estudian jóvenes con discapacidades cognitivas. Se realizaron entrevistas con 37 estudiantes y 11 padres, lo que resultó extremadamente valioso para comprender mejor el contexto social y familiar de estos jóvenes.

Los entrevistados fueron principalmente varones jóvenes de entre 16 y 19 años, que asistían a clases de bachillerato y formación profesional. Sus respuestas mostraron gran diversidad: desde frases muy lacónicas y sencillas, pasando por estructuras lingüísticas repetitivas y fuerte apego a temas favoritos (por ejemplo, transporte, videojuegos, deportes), hasta narrativas complejas llenas de reflexión y sorprendente autoconciencia.

Gracias al compromiso de los padres, también fue posible complementar las respuestas de los estudiantes con el contexto emocional y situacional; muchos cuidadores compartieron sus experiencias sobre la integración de sus hijos, los retos diarios relacionados con la comunicación y sus observaciones sobre las reacciones del entorno social. Paralelamente, el equipo del socio español Crea360 realizó una serie de entrevistas en colaboración con el CPEE Santo Ángel de la Guarda, un centro educativo para estudiantes con discapacidades en la región de Alicante. En el estudio participaron 17 alumnos y 17 padres.

A diferencia del grupo polaco, la juventud española representó un rango de edad un poco menor (15-17 años), y las conversaciones fueron a menudo apoyadas por pedagogos especializados del centro (oligofrenopedagogos). Al igual que en el caso del grupo polaco, las entrevistas

mostraron una gran diversidad emocional: algunos estudiantes hablaban con entusiasmo sobre sus actividades favoritas, otros lo hacían con mucha reserva, centrándose en un solo tema o evitando el contacto visual. Muchos participantes mostraron dificultades para comprender conceptos abstractos y sociales, lo que subrayó aún más la importancia de modelar de forma realista estas reacciones en el simulador en desarrollo.

Las aportaciones adicionales de los padres permitieron identificar necesidades y barreras comunes –como dificultades para establecer amistades, hipersensibilidad sensorial, sobrecargas emocionales, falta de comprensión por parte de los docentes o aislamiento social.

Gracias al material recopilado –un total de 54 entrevistas individuales con jóvenes y 28 con padres– fue posible capturar el abanico completo de experiencias, emociones y formas de comunicarse de los adolescentes dentro del espectro. Estos datos sirvieron como base para las siguientes fases de creación del ChatBot, asegurando que sus respuestas y reacciones sean auténticas, variadas y acordes con las experiencias reales de las personas que representa.

- Etapa 4: Conversión de grabaciones de audio a formato texto

El cuarto paso en el proceso de creación del simulador fue la conversión de las grabaciones de audio a formato texto utilizando el modelo de reconocimiento de voz Whisper, de OpenAI. Esta etapa fue fundamental para las fases posteriores del proyecto, ya que la transcripción permitió

desarrollar el prompt sistémico, es decir, la “personalidad” y el estilo comunicativo que el chatbot debía adoptar. Todas las entrevistas realizadas con jóvenes y padres, tanto en Polonia como en España, fueron grabadas con el consentimiento de los participantes y sus tutores legales. Los materiales originales contenían expresiones naturales, pausas, correcciones, repeticiones y fragmentos difíciles de entender. Por eso, el uso de la tecnología Whisper fue acertado: el modelo permite una transcripción precisa incluso en casos de sintaxis inusual, articulación marcada o ritmo de habla atípico, características frecuentes en las conversaciones con personas dentro del espectro autista. Whisper también resultó útil para transcribir audios grabados en diversas condiciones acústicas, desde aulas hasta salas terapéuticas. Gracias al aprendizaje automático, fue posible filtrar ruidos de fondo, reconocer correctamente la voz de los participantes y estructurar textualmente sus intervenciones espontáneas. De acuerdo con los planteamientos previos y la declaración firmada por los tutores legales, las grabaciones originales se eliminaron permanentemente tras completar la transcripción, garantizando así el máximo nivel de protección de la privacidad de los jóvenes y el cumplimiento con la normativa vigente de protección de datos personales. Las 82 transcripciones preparadas –completamente textuales, sin datos identificativos pero conservando las características comunicativas propias– constituyeron la base para la siguiente fase, que consistió en la depuración de datos y su uso en el diseño del núcleo comunicativo del simulador.

- Etapa 5: «Depuración» del texto y extracción únicamente de la información necesaria

El quinto paso en el proceso de creación del simulador se centró en la edición del texto obtenido de la transcripción de las entrevistas, siendo una etapa no solo técnica, sino también ética, destinada a garantizar el anonimato de los participantes y mantener la máxima coherencia temática del material.

El equipo del proyecto realizó un análisis detallado de cada registro textual generado por el modelo Whisper. La primera tarea fue la anonimización de datos personales e identificativos, conforme a la declaración firmada por los tutores de los participantes y a la normativa vigente de protección de datos personales (incluido el RGPD). De las transcripciones se eliminaron nombres, apellidos, nombres de escuelas, localidades, apodos y cualquier otra expresión que pudiera identificar indirectamente a los interlocutores. A continuación, el equipo procedió a depurar el material de fragmentos irrelevantes para el objetivo del proyecto. Esto incluía principalmente digresiones, respuestas evasivas, referencias humorísticas no relacionadas con el tema, expresiones incomprensibles, así como repeticiones o errores lingüísticos que podrían afectar la claridad del contenido. Parte del material contenía también elementos emocionales o personales que, aunque importantes para las historias individuales de los participantes, no encajaban en los límites temáticos del proyecto y fueron omitidos respetando la privacidad.

Un elemento clave de esta edición fue eliminar las preguntas realizadas por los entrevistadores, dejando

únicamente las intervenciones de los jóvenes y padres. Así se obtuvo un material textual homogéneo y limpio, compuesto por expresiones auténticas y no guionizadas de personas dentro del espectro autista, que sirvió como base para desarrollar el perfil comunicativo del simulador. El resultado de esta etapa fue una base de datos completamente anónima, clara y organizada, lista para su posterior procesamiento en la ingeniería del prompt y la construcción de las características lingüísticas propias del adolescente simulado. Aunque esta fase requirió tiempo y atención, fue fundamental para garantizar la calidad y la ética de la herramienta creada.

- Etapa 6: Uso de la información recopilada para el fine-tuning del ChatBot

En la sexta etapa, que constituyó el núcleo del fine-tuning conceptual del simulador, los socios del proyecto asumieron una tarea clave: desarrollar un “system prompt” detallado y realista, es decir, una instrucción de comportamiento para el ChatBot que debía imitar el modo de comunicación de un adolescente dentro del espectro autista. Para ello, equipos formados por pedagogos especiales, oligofrenopedagogos y educadores juveniles analizaron las transcripciones depuradas de las entrevistas con 54 jóvenes dentro del espectro y con sus cuidadores. Los trabajos en este componente se realizaron de forma paralela en ambos países socios, lo que permitió mantener una representatividad internacional y diversidad comunicativa. El objetivo no era crear una única “persona con autismo” genérica, sino simular un amplio espectro de características y estilos comunicativos, teniendo en cuenta diferencias de género, niveles de sensibilidad sensorial,

intereses individuales, reacciones emocionales y maneras de construir relaciones sociales.

Áreas clave de análisis y construcción del system prompt:

### 1. Construcción de la personalidad

El primer paso fue crear un conjunto de perfiles detallados de personajes (personas) que el simulador reproduciría en diferentes sesiones de conversación.

Cada uno de estos personajes tenía definida:

- género y edad (13-18 años, manteniendo la coherencia gramatical en idiomas flexivos),
- nivel educativo (por ejemplo, estudiante de bachillerato o de formación técnica),
- intereses únicos (por ejemplo, robótica, terrorismo, cocina molecular),
- actividades y proyectos recientes relacionados con esos intereses,
- estilo comunicativo (directo, cortés, irónico, lacónico, emocional),
- reacciones en situaciones de estrés (por ejemplo, retraimiento, irritación, uso de lenguaje reforzado),
- preferencias sensoriales (por ejemplo, evitar ruidos, hipersensibilidad a la luz).

Cada conversación con el usuario comenzaba con la selección aleatoria de uno de estos personajes –lo que hacía que la interacción fuera única y auténtica.

### 2. Naturalidad y autenticidad

El equipo puso gran énfasis en que el ChatBot no “se justificara” por su estilo de comunicación ni se identificara explícitamente como una persona con autismo. En cambio, su caracterización debía derivar del modo natural de hablar, las reacciones emocionales y los temas de conversación. El usuario debía sentir que estaba

conversando con una persona real –no con una “simulación de un diagnóstico”.

### 3. Cuidado de la diversidad de estilos comunicativos

Los especialistas destacaron que el simulador debía mostrar diferentes –también menos típicos– estilos de comunicación de personas neurodivergentes, incluyendo:

- contundencia, sinceridad, a veces incluso rudeza (“Es una pregunta tonta”, “Déjame en paz ahora”),
- reacciones de frustración con uso de leves groserías o impaciencia (“¿En serio?”, “Qué porquería”),
- cambios de humor,
- dificultades para entender la ambigüedad o la ironía,
- excesiva atención a los detalles,
- dificultades para interpretar las normas sociales.

Al mismo tiempo, se prohibió el uso de lenguaje verdaderamente vulgar o violento, implementando mecanismos automáticos para su filtrado.

### 4. Destacar los intereses como clave para la comprensión

Cada uno de los personajes programados debía tener de 2 a 3 intereses muy específicos, que sirvieran como base para sus intervenciones. Para cada interés se desarrolló:

- hechos y datos concretos que compartía,
- los últimos descubrimientos que le fascinaron,
- proyectos o actividades en los que está involucrada,
- el contexto personal y el significado de ese interés para sus emociones e identidad.

El uso de estos recursos permitió a los usuarios del simulador sumergirse más profundamente en el mundo interior de una persona joven neurodivergente.

### 5. Mantenimiento de la coherencia

Una regla de suma importancia fue mantener la coherencia completa –lingüística, estilística, factual y emocional– a lo largo de toda la conversación. El simulador no podía

cambiar el género gramatical, el tono del discurso ni los intereses durante la interacción. Todas las respuestas debían estar enmarcadas en la personalidad de un personaje concreto, lo que exigió a los creadores una cuidadosa planificación y una ingeniería precisa del prompt.

6. Función educativa mediante el comportamiento, no mediante la exposición directa

El ChatBot no debía enseñar de manera tradicional (mediante explicaciones o definiciones), sino a través de la experiencia comunicativa simulada. El usuario debía descubrir por sí mismo que ciertas respuestas derivan, por ejemplo, de la necesidad de previsibilidad, el cansancio sensorial o las dificultades para procesar emociones. De esta forma, la herramienta cumplía una función educativa mediante el contacto y la reflexión, no entregando fórmulas preestablecidas.

El resultado del trabajo del equipo de pedagogos fue la creación de un documento de más de cinco páginas que constituye el llamado “corazón” del simulador –el system prompt–. A partir de este, la inteligencia artificial podía generar respuestas realistas, matizadas y auténticas.



- Etapa 7: Implementación de sistemas de seguridad

La séptima etapa en el desarrollo del simulador se centró en la responsabilidad ética del proyecto. Desde el inicio se estableció que la herramienta debía fomentar la empatía y la comprensión, y no convertirse en un espacio para conductas destructivas o provocativas. Los socios, Fundación Enabler y Crea360, coincidieron en que eran inaceptables situaciones en las que un usuario provocara deliberadamente o expusiera al simulador (y simbólicamente a las personas dentro del espectro) a violencia simbólica o verbal.

El equipo no diseñó sistemas propios de moderación, sino que optó por utilizar las soluciones existentes integradas en la arquitectura del modelo lingüístico empleado, que ofrecen un alto nivel de moderación automática de contenidos.

En la práctica, esto significa que el simulador utiliza mecanismos internos de seguridad proporcionados por el proveedor del modelo. Gracias a ello, la herramienta puede detectar y neutralizar en tiempo real contenidos potencialmente peligrosos o inapropiados, sin necesidad de desarrollar filtros o bloqueos dedicados.

Los mecanismos integrados de moderación automática en el modelo incluyen, entre otros:

- bloqueo de discursos de odio, contenidos discriminatorios o insultantes,
- reacción ante intentos de provocar conversaciones de índole sexual,

- neutralización de contenidos relacionados con violencia, autolesiones y pensamientos suicidas,
- rechazo de expresiones que contengan amenazas o incitación a conductas dañinas.

El equipo del proyecto, consciente de la sensibilidad del tema y de las posibles reacciones de los usuarios, probó minuciosamente el funcionamiento de estas medidas de seguridad en la práctica, realizando múltiples pruebas de conversación. Como resultado de estas pruebas, se confirmó que:

- el simulador puede reconocer eficazmente intentos de abuso y no responde a preguntas que contienen contenidos prohibidos,
- en situaciones límite, el simulador reacciona con respuestas evasivas, por ejemplo, redirigiendo la conversación o informando al usuario de que no puede responder a determinada pregunta,
- el modelo no aborda temas contrarios al reglamento y los objetivos del proyecto, incluso ante intentos repetidos de provocación.

La decisión de basarse en soluciones de moderación ya existentes fue motivada por el deseo de garantizar la máxima estabilidad, seguridad y cumplimiento con los estándares éticos y tecnológicos actuales. Desarrollar sistemas propios de filtrado implicaría la necesidad de actualizaciones y moderación continuas (incluso después de finalizar el proyecto).

Por ello, el equipo del proyecto eligió conscientemente una herramienta que contara con protecciones integradas de fábrica y permitiera un uso seguro del simulador tanto para jóvenes neurotípicos como para especialistas que trabajan con personas jóvenes dentro del espectro.

Gracias a esto, el chatbot puede operar en un entorno abierto sin necesidad de supervisión moderadora constante, a la vez que ofrece un alto nivel de protección a los usuarios frente a contenidos inapropiados y abusos.

- Etapa 8: Programación de la aplicación ChatBot

Para crear la aplicación que soporta el simulador, se optó por utilizar una solución probada: una plantilla lista en la tecnología Next.js. Este framework goza de gran reconocimiento en la comunidad de desarrolladores por su fiabilidad, flexibilidad y excelente integración con herramientas modernas para el desarrollo de aplicaciones web.

La decisión de usar una plantilla preexistente no fue casualidad, sino parte de una estrategia tecnológica bien pensada que buscaba concentrar al máximo los esfuerzos en los elementos del proyecto que aportan mayor valor educativo y social. El componente más importante e innovador de todo el proyecto fue la elaboración del “corazón” del ChatBot, es decir, el prompt sistémico principal, que determina su personalidad, estilo comunicativo, reacciones emocionales y coherencia en la comunicación.

Gracias al uso de este esqueleto técnico ya preparado, el equipo pudo enfocar sus esfuerzos en perfeccionar este elemento clave, tanto desde el punto de vista lingüístico como pedagógico. Esto también permitió asegurar la calidad adecuada de la aplicación, su estabilidad operativa y la facilidad de integración con otros componentes del proyecto, como la interfaz de usuario, la API de OpenAI o los sistemas de gestión de contenido.

Next.js como tecnología facilitó la rápida implementación de una versión de prueba del simulador, su actualización continua y un alojamiento cómodo en el subdominio final del proyecto.

- Etapa 9: Integración con el sistema de inteligencia artificial

Inicialmente se planeó utilizar el sistema GPT de OpenAI, pero durante las pruebas se decidió cambiar al sistema Claude, desarrollado por la empresa Anthropic. Esta decisión se basó en los mejores resultados de Claude para generar texto con un tono natural, lo cual era fundamental para el realismo de las conversaciones simuladas. Claude demostró una mayor estabilidad operativa, rapidez en las respuestas y una mejor reproducción de los patrones comunicativos humanos.

- Etapa 10: Diseño de la interfaz de usuario

Una de las etapas finales en el proceso de creación del simulador fue el desarrollo de una interfaz gráfica de usuario que permitiera una interacción intuitiva con el ChatBot. La base tecnológica para ello fue el framework Next.js. Gracias a esta tecnología, se pudo crear un entorno que no solo tiene un buen aspecto visual, sino que también funciona de manera fluida y confiable en diversos dispositivos, tanto en ordenadores de escritorio como en smartphones y tabletas.

Al diseñar la interfaz, se puso especial énfasis en la usabilidad y accesibilidad. El equipo buscó que la aplicación fuera amigable y comprensible tanto para personas con amplia experiencia en el manejo de

herramientas digitales como para quienes usan la tecnología en un ámbito más limitado. Por ello, se optó por un diseño sencillo, claro, con mensajes legibles y una estética minimalista que no distrae al usuario.

También se cuidaron aspectos relacionados con la accesibilidad, aplicando un contraste adecuado, tipografía grande y elementos de navegación intuitivos, que hacen que el simulador sea accesible incluso para personas con dificultades cognitivas o limitaciones visuales.

- Etapa 11: Elaboración del reglamento y la política de privacidad

Para garantizar la transparencia de las condiciones de uso y el pleno cumplimiento de la legislación vigente, se elaboraron dos documentos clave: el reglamento y la política de privacidad. Ambos están disponibles para los usuarios en la página <https://autism-integration.fundacjaenabler.pl/>.

El reglamento establece las normas básicas para el uso de la aplicación. El ChatBot es una herramienta educativa y de simulación creada por la Fundación Enabler y la empresa española Crea360 con el propósito de promover una mejor comprensión de la neurodiversidad. Se enfatiza que las conversaciones no constituyen diagnóstico, terapia ni asesoramiento profesional; el ChatBot es un personaje ficticio basado en datos anonimizados, creado con fines educativos.

Los usuarios están obligados a respetar prohibiciones tales como: utilizar la herramienta para diagnósticos médicos, ofrecer consejos en situaciones de crisis, introducir datos personales propios o de terceros, o generar contenidos

ilegales, ofensivos o discriminatorios. El incumplimiento de estas normas puede resultar en el bloqueo de la cuenta o la limitación del acceso.

Los socios no se responsabilizan por decisiones tomadas con base en las conversaciones con el ChatBot. Asimismo, se reserva la posibilidad de suspender, interrumpir o modificar el servicio sin previo aviso. La tecnología se basa en el modelo Claude de la empresa Anthropic y el hosting es proporcionado por Vercel con el uso de la base de datos Neon; ambas infraestructuras garantizan cumplimiento con el RGPD y ofrecen opciones de localización de datos dentro de la UE.

El responsable del tratamiento de datos personales es la Fundación Enabler, que procesa los datos de manera segura, transparente y conforme al Reglamento General de Protección de Datos (RGPD). El ámbito de los datos procesados incluye: contenido de las conversaciones, direcciones de correo electrónico (si se facilitan) y datos técnicos (dirección IP, registros de servidor, tipo de navegador). Los datos se utilizan únicamente para fines técnicos, analíticos y evaluativos.

No se procesan datos de categorías especiales y el contenido de las conversaciones puede almacenarse hasta dos años desde el último uso. Los usuarios tienen todos los derechos contemplados en el RGPD, incluyendo acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento, oposición, portabilidad y la posibilidad de presentar una reclamación ante la autoridad de protección de datos correspondiente. Contacto para asuntos de protección de datos: [kontakt@fundacjaenabler.pl](mailto:kontakt@fundacjaenabler.pl).

El servicio puede utilizar cookies y mecanismos de almacenamiento local con fines técnicos y estadísticos, sin emplear herramientas publicitarias o de marketing.

## Responsabilidad institucional

Tanto en el reglamento como en la política de privacidad se destaca que el proyecto está cofinanciado por la Unión Europea a través del programa Erasmus+. Las opiniones expresadas por los creadores y el chatbot no reflejan la posición oficial de la UE ni de la Fundación para el Desarrollo del Sistema Educativo.

- Etapa 12: Elaboración de la especificación y definición de las formas de uso del ChatBot

La etapa final consistió en la elaboración de una especificación técnica ampliada del ChatBot, así como en la creación de guiones detallados para talleres de ejemplo en los que se puede utilizar la herramienta. Desde el inicio del proyecto, los socios tuvieron especial interés en que el ChatBot desarrollado no fuera solo otra aplicación “para ver”, sino una herramienta educativa utilizada y que valiera la pena implementar en el trabajo con jóvenes. El equipo del proyecto era consciente de que el valor de la solución tecnológica no reside únicamente en su innovación, sino sobre todo en su aplicación práctica –especialmente cuando el objetivo es fomentar actitudes de empatía, tolerancia y mayor comprensión de la neurodiversidad. Por ello, en la última fase del proyecto se decidió desarrollar una especificación pedagógica ampliada, que incluye tres guiones detallados de talleres para jóvenes de 13 a 19 años. Cada guion integra el simulador de conversación con un adolescente dentro del espectro autista como elemento central de la actividad educativa. Los talleres fueron diseñados para que la herramienta no solo cumpla una función informativa, sino también

transformadora –influyendo en el cambio de actitud de los estudiantes hacia sus compañeros neurodivergentes. Las actividades previstas en los guiones incluyen, entre otras: introducción a la temática del espectro autista, reflexión sobre la comunicación interpersonal, identificación de las necesidades de las personas dentro del espectro, así como ejercicios que enseñan atención plena y formas adecuadas de reaccionar en situaciones sociales.

***El ChatBot funciona aquí como un espacio seguro de entrenamiento, donde los jóvenes pueden probar diferentes estilos de comunicación, observar las reacciones y sacar conclusiones sin temor a herir a la otra persona o cometer un error social.***

Cada uno de los 3 guiones incluye también notas para los facilitadores, propuestas de preguntas para profundizar, técnicas para activar la participación y espacios para la reflexión.

Los textos completos de los guiones están disponibles en la parte II del manual y pueden utilizarse con éxito en escuelas, centros de educación no formal, bibliotecas, centros juveniles y organizaciones no gubernamentales. El equipo del proyecto recomienda su implementación no solo en el contexto de talleres puntuales, sino también como parte de iniciativas más amplias contra la discriminación o campañas sociales –por ejemplo, en el marco de la celebración del Día Mundial de Concienciación sobre el Autismo (2 de abril).

# Capítulo 2:

## Reglamento de uso

---

Con motivo del lanzamiento de la herramienta educativa y de simulación disponible en [autism-integration.fundacjaenabler.pl](https://autism-integration.fundacjaenabler.pl), los socios elaboraron un reglamento que establece las normas para el uso del ChatBot.

El documento fue creado para garantizar la transparencia, la seguridad de los usuarios y el cumplimiento de la legislación vigente, incluido el RGPD.

El reglamento está disponible directamente en la página [autism-integration.fundacjaenabler.pl](https://autism-integration.fundacjaenabler.pl) (tanto antes de crear una cuenta como después de iniciar sesión) y es obligatorio para todos los usuarios que utilicen el ChatBot.

### **Reglamento de uso del ChatBot [autism-integration.fundacjaenabler.pl](https://autism-integration.fundacjaenabler.pl)**

#### 1. Información general

1.1. Este reglamento establece las normas para el uso del chatbot disponible en [autism-integration.fundacjaenabler.pl](https://autism-integration.fundacjaenabler.pl), creado por la Fundación Enabler y la empresa Crea360 S.L. como herramienta educativa y de simulación.

1.2. El objetivo del chatbot es permitir a los usuarios practicar la interacción con un adolescente dentro del espectro autista mediante simulación.

1.3. El chatbot representa un personaje ficticio basado en datos anonimizados y perfiles dentro del espectro; no es un diagnóstico ni una representación de una persona

concreta.

1.4. Al usar el chatbot, aceptas este reglamento y la política de privacidad.

2. Responsabilidad y limitaciones

2.1. El chatbot:

- no constituye asesoramiento psicológico, médico ni pedagógico;
- no garantiza la exactitud, integridad ni pertinencia de los contenidos generados;
- no se responsabiliza por las consecuencias de decisiones del usuario basadas en la interacción;
- es una herramienta demostrativa sin obligación de lograr resultados específicos.

2.2. Los socios no se responsabilizan por daños, incluyendo pérdidas financieras, reputacionales, emocionales u otros daños indirectos.

2.3. Los socios se reservan el derecho de suspender, modificar o limitar el funcionamiento del chatbot (incluyendo cambios técnicos, interrupciones, fallos, actualizaciones o eliminación de cuentas de usuario) sin previo aviso y sin asumir responsabilidad.

2.4. El reglamento puede ser modificado unilateralmente; los cambios entran en vigor al publicarse. En caso de cambios importantes, se notificará a los usuarios registrados.

3. Tecnología y procesamiento de datos

3.1. El chatbot funciona basado en el modelo Claude de Anthropic, mediante APIs adecuadas.

3.2. El servicio está alojado en la plataforma Vercel y los datos (incluyendo registros) se almacenan en la base de datos Neon (PostgreSQL serverless). La región de almacenamiento puede incluir ubicaciones fuera del EEE; esto se informa en la política de privacidad.

#### 4. Privacidad y protección de datos personales

4.1. Las conversaciones con el chatbot se guardan automáticamente para análisis, evaluación y mejora de la herramienta.

4.2. Durante el registro, también se almacena el correo electrónico del usuario.

4.3. Está prohibido proporcionar datos personales, sensibles o confidenciales propios o de terceros durante la conversación.

4.4. Reportes de errores o contenidos inapropiados pueden enviarse a [contacto@fundacjaenabler.pl](mailto:contacto@fundacjaenabler.pl) y se usarán solo para mejorar el sistema.

4.5. El tratamiento de datos cumple con el RGPD; detalles en la política de privacidad disponible en la web.

#### 5. Derechos de los usuarios

El usuario tiene derecho a:

- acceder a sus datos,
- rectificarlos,
- eliminarlos,
- limitar su tratamiento,
- oponerse al tratamiento,
- portarlos,
- retirar el consentimiento,
- presentar reclamaciones ante la autoridad supervisora.

#### 6. Prohibiciones y abusos

6.1. Se prohíbe usar el chatbot para:

diagnósticos de personas en el espectro autista, resolver problemas de crisis (ej. depresión, autolesiones, pensamientos suicidas), generar contenidos ilegales, discriminatorios, ofensivos, pornográficos, falsos u odiantes.

6.2. En caso de abusos, los socios pueden bloquear el acceso o eliminar la cuenta del usuario.

## 7. Programa Erasmus+ y responsabilidad institucional

7.1. El proyecto está cofinanciado por la Unión Europea en el marco del programa Erasmus+, solicitud nº 2024-1-PL01-KA210-YOU-000256352, acción tipo KA210-YOU.

7.2. Financiado con fondos de la UE. Las opiniones expresadas son solo de los autores y no reflejan necesariamente las de la UE ni de la Fundación para el Desarrollo del Sistema Educativo. La UE ni dicha Fundación no asumen responsabilidad por ellas.

## 8. Disposiciones finales

8.1. El reglamento entra en vigor desde su publicación.

8.2. En lo no regulado, aplican las leyes polacas y europeas correspondientes.

8.3. Puede haber versiones en otros idiomas; en caso de discrepancias, prevalece la versión en polaco.

# Capítulo 3:

## Política de privacidad

---

**C**on el fin de garantizar la transparencia y protección de los datos de las personas que utilizan la herramienta educativa y de simulación [autism-integration.fundacjaenabler.pl](http://autism-integration.fundacjaenabler.pl), los socios también elaboraron una política de privacidad. Este documento establece las normas para la recopilación, el tratamiento y el almacenamiento de datos personales y técnicos relacionados con el uso del ChatBot que simula la interacción con un adolescente dentro del espectro autista. La política está disponible directamente en la página [autism-integration.fundacjaenabler.pl](http://autism-integration.fundacjaenabler.pl) (tanto antes de crear una cuenta como después de iniciar sesión) y es de cumplimiento obligatorio para todos los usuarios que utilicen el ChatBot.

### **Política de privacidad - [autism-integration.fundacjaenabler.pl](http://autism-integration.fundacjaenabler.pl)**

1. Responsable del tratamiento de datos personales  
El responsable del tratamiento de datos personales es la Fundación Enabler con sede en Polonia. La Fundación procesa los datos conforme al Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo (RGPD). La Fundación cuenta o designará un representante para protección de datos (EU-Rep) según el artículo 27 del RGPD, si fuera necesario.

Para cuestiones relacionadas con la privacidad y los datos

personales, se puede contactar por correo electrónico en: [kontakt@fundacjaenabler.pl](mailto:kontakt@fundacjaenabler.pl).

## 2. Alcance y finalidad del tratamiento de datos

Tratamos únicamente los datos necesarios para:

- el correcto funcionamiento del servicio (conversaciones con el chatbot),
- gestión del registro y cuentas de usuarios (dirección de correo electrónico),
- garantizar la seguridad y análisis del sistema,
- mejorar la calidad de la herramienta (evaluación, moderación, pruebas),
- cumplir obligaciones legales.

Estos datos incluyen:

- dirección de correo electrónico,
- contenido de las conversaciones con el chatbot,
- datos técnicos (por ejemplo, registros del servidor, dirección IP, tipo de navegador, duración de la conexión).

No procesamos conscientemente datos de categorías especiales (por ejemplo, datos de salud, religiosos o ideológicos).

El personal de las instituciones asociadas no analiza en tiempo real el contenido de las conversaciones. Las instituciones asociadas no se responsabilizan por el contenido.

## 3. Bases legales del tratamiento

Los datos se procesan con base en:

- art. 6.1.b RGPD - ejecución de contrato o prestación de servicio,
- art. 6.1.c RGPD - obligaciones legales (por ejemplo, archivo, respuesta a requerimientos oficiales),

- art. 6.1.f RGPD - interés legítimo del responsable (por ejemplo, mejora del funcionamiento, análisis de errores).

#### 4. Hosting y transferencia de datos

El servicio opera en la plataforma Vercel, y los datos se almacenan en la base Neon (PostgreSQL serverless). Ambas entidades ofrecen la posibilidad de ubicar datos en la UE, aunque pueden usar infraestructura global.

Por tanto, es posible la transferencia de datos fuera del Espacio Económico Europeo (EEE).

Los proveedores no pueden usar los datos de los usuarios para entrenar sus propios modelos de IA.

#### 5. Tiempo de almacenamiento de datos

Los contenidos de las conversaciones y registros se almacenan por un periodo de 3 años tras la recepción de la carta de cierre de proyecto por parte de la Agencia Nacional. Tras este periodo, todos los datos serán eliminados.

#### 6. Derechos del usuario

Según el RGPD, el usuario tiene derecho a:

- acceder a sus datos,
- rectificarlos,
- eliminarlos (derecho al olvido),
- limitar el tratamiento,
- oponerse al tratamiento,
- portar sus datos,
- retirar el consentimiento si fue otorgado,
- presentar reclamación ante la autoridad supervisora.

Para ejercer estos derechos, contacte:

[contacto@fundacjaenabler.pl](mailto:contacto@fundacjaenabler.pl).

#### 7. Medidas de seguridad

Aplicamos medidas técnicas y organizativas adecuadas para proteger los datos, incluyendo:

- cifrado de transmisión (SSL/TLS),
- control de acceso a datos,
- actualizaciones regulares y auditorías de seguridad.

#### 8. Cookies y datos analíticos

El sitio puede usar cookies y almacenamiento local del navegador con fines técnicos y analíticos, por ejemplo:

- mantener identificador de sesión,
- recordar preferencias del usuario,
- analizar funcionamiento del sitio.

No usamos herramientas externas publicitarias (como Google Ads o Facebook Pixel) ni compartimos su actividad con plataformas publicitarias.

#### 9. Reporte de errores y contacto

Reportes sobre errores, respuestas inadecuadas o abusos pueden enviarse a: [contacto@fundacjaenabler.pl](mailto:contacto@fundacjaenabler.pl).

Estos se usarán exclusivamente para mejorar la calidad de la herramienta y no para otros fines.

#### 10. Cofinanciación por la Unión Europea

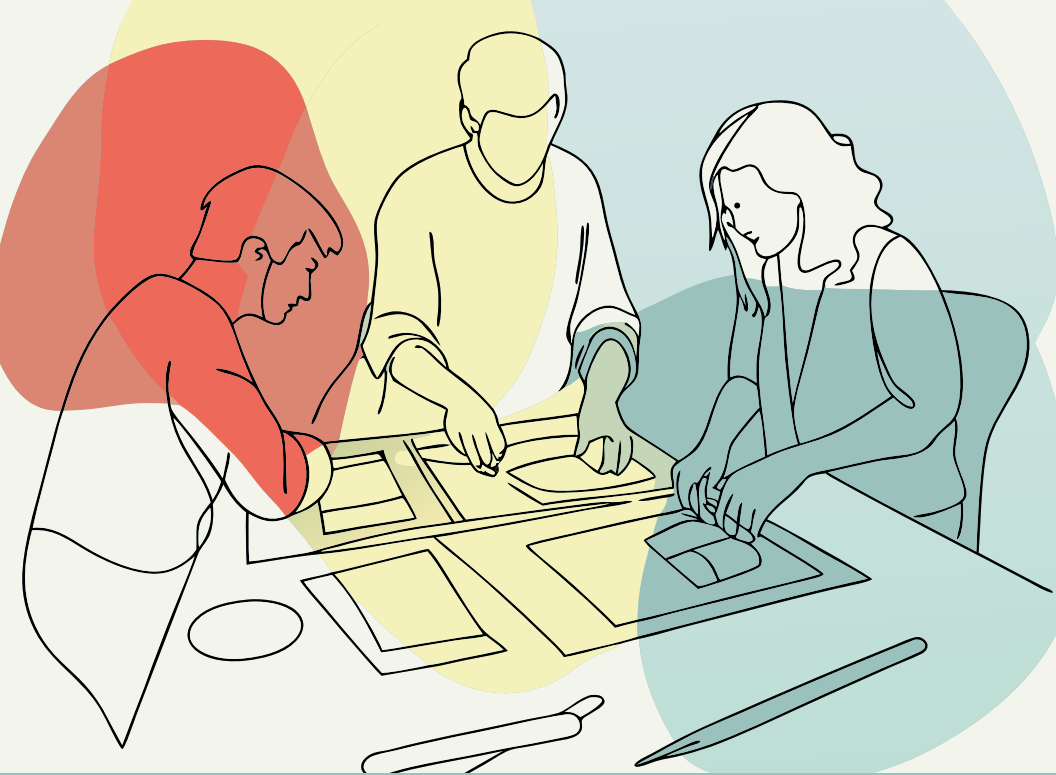
El proyecto está cofinanciado por la Unión Europea en el marco del programa Erasmus+ (KA210-YOU, n<sup>o</sup> solicitud: 2024-1-PL01-KA210-YOU-000256352).

Las opiniones expresadas son solo de los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni la Fundación para el Desarrollo del Sistema Educativo.

Ninguna de estas entidades asume responsabilidad por ellas.

#### 11. Cambios en la política de privacidad

Nos reservamos el derecho a modificar esta política de privacidad. La nueva versión se publicará en el sitio web con la fecha correspondiente. En caso de cambios importantes, se informará a los usuarios.



---

## Parte II

Sobre el uso práctico del simulador  
en el trabajo con jóvenes

---

**E**n los últimos años, hemos observado un creciente interés por la neurodiversidad en los ámbitos educativos y juveniles. Sin embargo, las personas dentro del espectro autista siguen siendo frecuentemente incomprendidas o etiquetadas mediante estereotipos dañinos. Uno de los objetivos del proyecto fue crear una herramienta que permita a los jóvenes y a sus educadores acercarse a la perspectiva de un adolescente dentro del espectro autista de manera más empática, realista y atractiva. Así nació el ChatBot-simulador descrito detalladamente en la parte anterior, cuya funcionalidad se basa en datos reales anonimizados (obtenidos durante conversaciones con 54 jóvenes dentro del espectro) y cuyo propósito no es solo educativo, sino sobre todo promover un cambio práctico en las actitudes entre pares.

En la segunda parte del manual nos centraremos en el uso práctico del simulador en el trabajo cotidiano con jóvenes. Aquí se presentan tres guiones de actividades, listos para utilizarse tanto en la escuela como fuera de ella –en clubes juveniles, talleres organizados por ONG o dentro de proyectos sociales e iniciativas juveniles. Estos guiones han sido diseñados pensando en educadores, formadores juveniles, pedagogos, psicólogos escolares, así como en personas comprometidas con la enseñanza basada en la igualdad, inclusión y participación.

El simulador no fue concebido únicamente como una herramienta demostrativa. Su diseño, basado en el “diálogo”, permite practicar conversaciones con personas dentro del espectro que muestran comportamientos y reacciones sociales típicas, de forma segura y realista. Esto

ofrece una oportunidad única para aprender mediante la experiencia. Esto es especialmente importante para la juventud, que suele aprender de manera más efectiva cuando puede vivir, probar y discutir una situación, y no solo escuchar sobre ella.

***La interacción con el chatbot no sustituye el contacto con una persona real, pero puede ser un excelente punto de partida para hablar sobre comunicación, barreras y empatía.***

Los guiones incluidos en esta parte de la publicación fueron creados para promover el uso práctico del simulador en la educación. Constituyen un complemento pedagógico a la herramienta tecnológica, traduciendo la interacción con el bot en un lenguaje adecuado para trabajar con grupos de jóvenes. Partimos de la premisa de que la tecnología por sí sola no cambia actitudes, pero puede ser un instrumento muy eficaz si se integra en un proceso educativo bien diseñado. Por ello, hemos desarrollado marcos listos para tres encuentros educativos, que pueden realizarse de forma independiente o como un ciclo coherente.

Cada uno de los tres guiones está diseñado para dos sesiones de 45 minutos cada una (un total de 90 minutos) e incluye: objetivos de la actividad, lista de materiales necesarios, desarrollo detallado, propuestas de preguntas para la reflexión y recomendaciones para el facilitador. Las actividades pueden realizarse tanto en los últimos cursos de la educación primaria y secundaria como en el ámbito de la educación no formal.

La estructura de los guiones se basa en los principios de la educación experiencial, incorporando elementos de educación entre iguales, trabajo en grupo, reflexión y acción. Cada guion también considera distintos niveles de preparación del grupo para hablar sobre neurodiversidad – desde una introducción básica, pasando por la interacción con la herramienta, hasta una reflexión más avanzada sobre las necesidades de las personas dentro del espectro y sus compañeros con otras discapacidades.

Los guiones fueron creados pensando en jóvenes de 15 a 19 años, aunque con las adaptaciones adecuadas pueden usarse con grupos un poco más jóvenes (por ejemplo, alumnos de 6º a 8º de primaria). Es importante que los participantes ya posean habilidades sociales básicas y sepan trabajar en grupo. Las sesiones no requieren conocimientos previos sobre el espectro autista; el primer encuentro está planificado como una introducción.

Aunque el objetivo principal del uso del simulador es fomentar la comprensión de la neurodiversidad, no se puede pasar por alto el valor añadido que supone el desarrollo de varias competencias sociales clave en la juventud:

- empatía y habilidades de escucha,
- comunicación interpersonal, especialmente en situaciones de incomprensión o diferencias de perspectiva,
- pensamiento crítico, por ejemplo al analizar las reacciones del ChatBot y reflexionar sobre las propias respuestas,

- apertura a la diversidad, incluida la diversidad neurológica,
- autoconciencia, reconociendo los propios prejuicios, dificultades comunicativas o creencias.

Las actividades basadas en el simulador se convierten así no solo en un espacio para aprender sobre el autismo, sino también en una “prueba” de la comunicación cotidiana, cuya calidad influye directamente en el clima entre pares y en la construcción de un entorno tolerante.

### **Guion 1 - «Introducción al espectro autista, presentación del simulador»**

La primera sesión tiene un carácter introductorio. Su objetivo es construir conocimientos básicos sobre el espectro autista, desmontar mitos populares y familiarizar a los jóvenes con la idea y el propósito del simulador. El encuentro se basa en actividades interactivas, como trabajar con hechos y mitos, mapeo de ideas, quiz Kahoot, trabajo con textos breves, juegos educativos y trabajo en grupos.

### **Guion 2 - «Uso práctico del simulador»**

El segundo guion se centra en el trabajo real con el ChatBot. Los jóvenes interactúan con la herramienta, intentando establecer contacto con un “adolescente dentro del espectro”. La parte del taller se basa en el análisis de esta conversación, la comparación de diferentes estrategias, el intercambio de experiencias y la reflexión sobre las emociones que acompañaron a los usuarios durante el diálogo.

### **Guion 3 - «Mapeo de las necesidades de compañeros con discapacidades cognitivas»**

El último guion se centra en trasladar los conocimientos adquiridos a acciones prácticas. Los jóvenes identifican las necesidades y barreras que pueden enfrentar sus compañeros, y luego diseñan propuestas de solución – como campañas educativas, acciones de apoyo o microproyectos en la escuela o la comunidad local. Cada guion no es solo un conjunto de ejercicios, sino también una invitación al diálogo y al pensamiento compartido para construir un mundo más abierto y comprensivo.

***Su objetivo es apoyar a los jóvenes en la creación de un entorno donde la diversidad neurológica se trate con la misma seriedad que cualquier otra forma de diversidad.***

Esperamos que estos materiales sean de ayuda en su labor y que inspiren la creación de más espacios educativos donde cada niño y adolescente –independientemente de su forma de percibir el mundo– pueda sentirse seguro, comprendido y bienvenido. ¡Les invitamos a utilizar activamente estos contenidos!

# ESCENARIO 1: INTRODUCCIÓN AL ESPECTRO AUTISTA, PRESENTACIÓN DEL SIMULADOR

---

## **Duración recomendada:**

2 unidades de clase - 90 minutos (2 x 45 min + 10 min de descanso)

## **Grupo destinatario:**

Jóvenes de 15 a 19 años.

El guion también puede adaptarse para participantes más jóvenes (13-14 años), con un lenguaje simplificado y ejercicios menos abstractos.

## **Objetivos generales:**

- Aumentar la conciencia de los jóvenes sobre el espectro autista.
- Desmentir estereotipos y mitos relacionados con el autismo.
- Familiarizar a los participantes con la idea y el funcionamiento del simulador [autism-integration.fundacjaenabler.pl](http://autism-integration.fundacjaenabler.pl).
- Iniciar la reflexión sobre las actitudes sociales hacia la neurodiversidad.

## **Objetivos específicos:**

El participante:

- explica qué es el espectro autista y conoce sus características básicas,
- identifica y verifica los mitos populares sobre las personas dentro del espectro,
- comprende el propósito y las normas de uso del simulador chatbot,

- sabe colaborar en grupo y expresar opiniones sobre la igualdad en la comunicación,
- desarrolla empatía y disposición para actuar en favor de las personas neurodivergentes.

### **Métodos:**

- lluvia de ideas
- juego educativo
- cuestionario interactivo (por ejemplo, Kahoot)
- análisis de textos
- discusión guiada
- trabajo con fichas de actividades
- reflexión grupal
- trabajo en parejas y equipos

### **Herramientas y materiales:**

- pizarra blanca o rotafolios
- proyector y ordenador con acceso a Internet
- tarjetas con mitos y hechos sobre el autismo
- textos fuente (descripciones breves de situaciones o citas)
- aplicación Kahoot
- hojas A3 y rotuladores
- fichas de trabajo (impresas)
- acceso a la página del simulador autism-integration.fundacjaenabler.pl

## **Desarrollo del taller:**

### **Primera unidad de clase:**

#### **1. Introducción - «Si fueras un extraterrestre...» (10 minutos)**

Tipo de ejercicio: introducción temática con elemento de reflexión y proyección.

Objetivos del ejercicio:

- Animar a los participantes a pensar abiertamente sobre las diferencias en la percepción del mundo.
- Introducir el tema de la neurodiversidad mediante la metáfora de la “otredad”.
- Despertar la curiosidad e imaginación de los participantes.

Descripción del desarrollo:

El facilitador pregunta a los participantes:

*«Imaginad que acabáis de aterrizar en un planeta desconocido. Tenéis forma humana, pero vuestros hábitos, forma de pensar, percepción del tiempo y sensibilidad a los sonidos y la luz son completamente diferentes. Estáis entrando ahora en una escuela de ese planeta. ¿Qué os sorprende? ¿Qué os resulta difícil? ¿Qué os parece fácil y qué... completamente incomprensible?»*

Primero, los participantes escriben sus respuestas de forma individual (2 minutos), luego las comparten en parejas (2 minutos) y, finalmente, algunos voluntarios las exponen en plenario (3-5 intervenciones).

La persona facilitadora anota en la pizarra palabras clave: diferencia, dificultad, otra lógica, malentendido,

incomprensión por parte de los demás, sensibilidad, comunicación, curiosidad.

A continuación, dice:

*«Estamos a punto de empezar una conversación sobre el autismo. Pero no como una enfermedad ni como un diagnóstico. Hoy vamos a centrarnos en cómo funciona una persona que -igual que vosotros en esta metáfora- tiene un software distinto. Un sistema diferente para procesar el mundo. Otro lenguaje de la experiencia.»*

### Resultados del aprendizaje:

- Los participantes comprenden que la diversidad en las formas de percibir y actuar no implica un “error”. Desarrollan una actitud de apertura hacia otras perspectivas y una disposición a seguir explorando el tema.

### Sugerencias para la persona facilitadora:

- No corrijas las respuestas “extrañas”: cada aportación tiene valor.
- Si el grupo tiene mucho sentido del humor, permíteles ser creativos, pero luego vuelve a la reflexión: «y ahora pensad que hay personas que de verdad se sienten así... todos los días».
- Puedes preparar una ficha de trabajo con una ilustración del planeta y un espacio para escribir tres cosas sorprendentes.

## **2. Ejercicio - «¿Hecho o mito?» (15 minutos)**

Tipo de ejercicio: juego educativo en pequeños grupos + presentación y resumen colectivo.

### Objetivos del ejercicio:

- Identificar y verificar estereotipos y creencias erróneas sobre el espectro autista.
- Aumentar el conocimiento de los participantes de forma participativa y en equipo.
- Reforzar las habilidades de argumentación y colaboración.

### Descripción del desarrollo:

1. Los participantes se dividen en 8 grupos (de 3 a 5 personas cada uno).
2. Cada grupo recibe un conjunto diferente de 10 tarjetas con afirmaciones (5 hechos y 5 mitos) sobre el espectro autista.
3. La tarea de los grupos es clasificar cada afirmación como MITO o HECHO - disponen de 5 minutos para ello.
4. Una vez finalizado el trabajo, los grupos presentan sus conjuntos uno por uno (cada grupo lee las afirmaciones y explica cómo las ha clasificado).
5. La persona facilitadora anota en la pizarra o en un rotafolio una lista colectiva de mitos y hechos y, si es necesario, corrige interpretaciones erróneas. Al final, se pueden señalar algunas afirmaciones que hayan sido confundidas con más frecuencia y comentarlas brevemente.

### Resultados del aprendizaje:

- Los participantes identifican creencias erróneas y conocen información fiable sobre el autismo.
- Aprenden a colaborar y debatir en grupo.
- Desarrollan conciencia social y pensamiento crítico.

### Herramientas y materiales:

- 8 conjuntos de afirmaciones (10 tarjetas por grupo).
- Hojas A3 con los encabezados «MITO» / «HECHO».
- Pizarra o rotafolio para elaborar la lista colectiva.

### Sugerencias para la persona facilitadora:

- Si dispones de más tiempo, puedes permitir que los grupos mantengan un breve debate cuando no estén seguros de cómo clasificar una afirmación.
- Anima a hacer preguntas durante las presentaciones: es un momento natural para aclarar dudas.
- Recuerda corregir los errores con delicadeza - el objetivo no es poner a prueba los conocimientos, sino aprender juntos.

### Conjuntos de tarjetas con afirmaciones:

#### Conjunto 1

- Las personas en el espectro autista no tienen sentimientos. (MITO)
- Algunas personas en el espectro tienen dificultades para procesar estímulos sensoriales. (HECHO)
- Todas las personas con autismo son no verbales. (MITO)
- El autismo también puede diagnosticarse en la edad adulta. (HECHO)
- Las personas con autismo son maleducadas y desobedientes. (MITO)
- El autismo no es una enfermedad, sino una condición neurológica. (HECHO)
- Todas las personas en el espectro son genios, como Einstein. (MITO)

- Algunas personas con autismo pueden concentrarse intensamente en un tema específico. (HECHO)
- El autismo es consecuencia de las vacunas. (MITO)
- Las personas con autismo aprenden de manera diferente a las personas neurotípicas. (HECHO)

### Conjunto 2

- El autismo afecta únicamente a los niños. (MITO)
- Algunas personas en el espectro hablan mucho y con entusiasmo. (HECHO)
- El autismo es un trastorno mental. (MITO)
- Las personas con autismo pueden trabajar y formar una familia. (HECHO)
- Las personas con autismo no tienen empatía. (MITO)
- La empatía puede ser difícil de expresar, pero eso no significa que no exista. (HECHO)
- Los niños con autismo pueden “curarse” si empiezan la terapia a tiempo. (MITO)
- El autismo puede coexistir con TDAH, ansiedad o depresión. (HECHO)
- El autismo es resultado de errores en la crianza. (MITO)
- Las personas en el espectro pueden ser muy sensibles emocionalmente. (HECHO)

### Conjunto 3

- Las personas con autismo prefieren estar solas. (MITO)
- El autismo es un espectro, es decir, un rango muy diverso de características y formas de funcionamiento. (HECHO)
- Las personas con autismo siempre tienen dificultades de aprendizaje. (MITO)
- Un diagnóstico de autismo puede ser útil y brindar apoyo. (HECHO)

- Las personas con autismo no saben trabajar en grupo. (MITO)
- Con el apoyo adecuado, las personas en el espectro pueden desenvolverse bien socialmente. (HECHO)
- El autismo es un trastorno de moda, antes no existía. (MITO)
- Las niñas en el espectro a menudo no reciben un diagnóstico. (HECHO)
- El autismo siempre implica una discapacidad profunda. (MITO)
- Las personas con autismo tienen derecho a apoyo educativo. (HECHO)

#### Conjunto 4

- Las personas con autismo no quieren a la gente. (MITO)
- Algunas personas en el espectro tienen una memoria muy desarrollada. (HECHO)
- El autismo se debe a traumas o malas relaciones familiares. (MITO)
- El espectro puede diagnosticarse a cualquier edad. (HECHO)
- Las personas en el espectro no deberían estudiar con otros alumnos. (MITO)
- La educación inclusiva puede beneficiar a todo el alumnado. (HECHO)
- El autismo se nota a simple vista. (MITO)
- No todas las personas con autismo presentan dificultades visibles. (HECHO)
- Las personas con autismo son impredecibles y peligrosas. (MITO)
- Las conductas difíciles pueden deberse a una sobrecarga sensorial. (HECHO)

## Conjunto 5

- El autismo es lo mismo que una discapacidad intelectual. (MITO)
- Las personas con autismo pueden ser muy lógicas y concretas. (HECHO)
- Las personas con autismo siempre evitan el contacto visual. (MITO)
- Cada persona en el espectro tiene experiencias y necesidades diferentes. (HECHO)
- El autismo solo afecta a la infancia. (MITO)
- Las personas adultas en el espectro a menudo son invisibles para el sistema. (HECHO)
- Las personas con autismo nunca sonríen. (MITO)
- Algunas personas en el espectro tienen un gran sentido del humor. (HECHO)
- Las personas con autismo no pueden enamorarse. (MITO)
- Las relaciones y los sentimientos también son importantes para las personas en el espectro. (HECHO)

## Conjunto 6

- Todas las personas con autismo tienen las mismas características. (MITO)
- El espectro implica diversidad: no hay dos personas iguales en el espectro. (HECHO)
- Del autismo se puede “salir” al crecer. (MITO)
- Con el tiempo, muchas personas desarrollan sus propias estrategias para afrontarlo. (HECHO)
- Las personas con autismo no deberían participar en excursiones escolares. (MITO)
- Una buena preparación y apoyo permiten una participación activa en las salidas. (HECHO)

- Las personas con autismo son frías e insensibles. (MITO)
- La dificultad para expresar emociones no significa que no las tengan. (HECHO)
- El autismo provoca agresividad. (MITO)
- La agresividad puede ser una respuesta a la sobrecarga o a la falta de comprensión. (HECHO)

### Conjunto 7

- El autismo puede diagnosticarse con un test de CI. (MITO)
- El diagnóstico de autismo es un proceso en varias etapas, y no se basa únicamente en el coeficiente intelectual. (HECHO)
- Las personas con autismo nunca miran a los ojos. (MITO)
- Algunas personas en el espectro establecen contacto visual, otras no - depende de su nivel de comodidad. (HECHO)
- El autismo es algo raro. (MITO)
- El espectro autista afecta aproximadamente a 1 de cada 100 personas - no es un fenómeno marginal. (HECHO)
- Las personas con autismo son egoístas. (MITO)
- Las personas con autismo pueden tener una profunda empatía y deseo de ayudar a los demás. (HECHO)
- Las personas en el espectro no pueden ser líderes. (MITO)
- Un entorno adecuado puede fomentar el desarrollo de habilidades de liderazgo. (HECHO)

### Conjunto 8

- El autismo es resultado de los videojuegos y de internet. (MITO)

- No hay pruebas de que exista una relación entre la tecnología y la aparición del autismo. (HECHO)
- Las personas en el espectro no entienden los chistes. (MITO)
- El sentido del humor de las personas en el espectro puede ser atípico, pero igual de valioso. (HECHO)
- Los niños con autismo no pueden estudiar en clases ordinarias. (MITO)
- El apoyo y la comprensión del entorno pueden hacer que la clase sea más accesible. (HECHO)
- Las personas en el espectro no tienen necesidades sociales. (MITO)
- La necesidad de relaciones puede estar presente, pero expresarse de otra manera. (HECHO)
- El autismo es una nueva moda entre los padres. (MITO)
- Un mejor diagnóstico no significa que sea una “moda”, sino que hay mayor conciencia. (HECHO)

Después de finalizar el ejercicio «¿Hecho o mito?» y comentar juntos los resultados, es un momento ideal para presentar a los participantes una definición accesible y clara del espectro autista, basada en información fiable pero adaptada lingüísticamente a un público de entre 15 y 19 años.

Definición para jóvenes - ¿qué es el espectro autista?

El espectro autista es lo que se llama una condición cognitiva, es decir, una forma en que funciona el cerebro y que hace que una persona procese la información, las emociones y los estímulos del entorno de manera diferente a la mayoría de la gente.

Una condición cognitiva no significa que algo esté roto o

sea peor - simplemente indica un estilo distinto de actuar y de pensar.

Las personas en el espectro pueden reaccionar de otra forma ante la luz, el sonido, el contacto con otras personas o las normas sociales. A veces tienen dificultades para entender las emociones de los demás o para expresar las suyas. A veces necesitan rutinas, instrucciones claras y un entorno tranquilo a nivel sensorial. Pero también pueden ser muy observadoras, sinceras, leales y estar profundamente concentradas en aquello que les interesa.

El autismo no es:

- una enfermedad mental - no es esquizofrenia ni depresión, aunque las personas en el espectro también pueden experimentarlas (como cualquiera);
- una discapacidad intelectual - muchas personas en el espectro tienen una inteligencia promedio o superior, aunque puedan tener dificultades en el aprendizaje escolar (¡como cualquiera!);
- un trastorno hereditario en el sentido de “si lo heredaste, lo tienes” - aunque los genes pueden influir, no funciona como heredar el color de ojos;
- el SAF (Síndrome Alcohólico Fetal) - que se debe a daños causados por el alcohol durante el embarazo y tiene otras causas y síntomas.

En Europa, se estima que el espectro autista afecta aproximadamente a 1 de cada 100 niños. En los últimos años, el diagnóstico de autismo se ha vuelto cada vez más frecuente. Los expertos señalan que esto se debe a una mayor conciencia sobre el autismo y a la ampliación de los criterios diagnósticos.

*Vale la pena recordar que la palabra «espectro» significa diversidad - no hay dos personas iguales en el espectro. Por eso a veces se dice que, si has conocido a una persona con autismo, has conocido justamente a una persona con autismo, no a todas.*

### **Ejercicio 3 - «¿Qué pasaría si...?» (10 minutos)**

Tipo de ejercicio: mini-drama + análisis de situaciones sociales.

Objetivos del ejercicio:

- Aumentar la empatía hacia las personas en el espectro autista.
- Comprender las dificultades típicas a las que se enfrentan los jóvenes neurodivergentes.
- Desarrollar la habilidad de interpretar comportamientos desde diferentes perspectivas.

Descripción del desarrollo:

La persona facilitadora presenta el ejercicio:

*«Ahora vamos a representar breves situaciones de la vida cotidiana - de esas que le pueden pasar a cualquiera. Pediré voluntarios para interpretar las escenas y, después de cada una, la analizaremos juntos.»*

Voluntarios del grupo (o participantes seleccionados) representan 3 escenas breves. Cada una dura un máximo de 1-2 minutos. Los demás observan.

Después de cada escena, la persona facilitadora plantea preguntas preparadas y modera una breve discusión (2-3 minutos por escena y conversación).

## Escena 1 - «La fiesta»

### Descripción:

*«Un grupo de amigos organiza un encuentro (una fiesta, un cumpleaños, una fogata). Una de las personas - que está en el espectro autista - no quiere unirse o bien acude, pero se muestra muy callada, se queda aparte, no habla y al poco tiempo se va. Los demás comentan su comportamiento como “rareza” o dicen que es “antisocial”.»*

### Preguntas para la reflexión:

- ¿Qué pudo haber sido difícil en esta situación para esa persona?
- ¿Por qué pudo haber reaccionado de esa manera?
- ¿Qué necesidades podrían estar detrás de su comportamiento?
- ¿Qué podrían haber hecho sus amigos para mostrar comprensión y apoyo?
- ¿Conocéis situaciones en las que alguien fue juzgado como “raro”, pero en realidad solo se sentía diferente?

## Escena 2 - «Ruido en clase»

### Descripción:

*En el aula hay mucho alboroto - se está trabajando en grupo, hay risas y conversaciones. Una alumna o un alumno se levanta, se tapa los oídos, dice: «¡Más bajo, no puedo trabajar así!» y le pide al profesor salir del aula. El resto del grupo se sorprende y considera esa reacción exagerada, graciosa o molesta.*

### Preguntas para la reflexión:

- ¿Por qué el ruido puede ser difícil para algunas personas?
- ¿Cómo te sentirías si tuvieras que estar cada día en un entorno así?
- ¿Qué se podría haber hecho de otra manera - como alumno o alumna?

- ¿Cómo podría haber reaccionado la clase o el profesor para que esa persona se sintiera segura?
- ¿Este tipo de reacciones deberían ser juzgadas o comprendidas?

### Escena 3 - «Conversación en grupo»

#### Descripción:

*Un grupo de alumnos está conversando mientras trabajan en un proyecto conjunto. Una de las personas casi no habla, no mira a los ojos y, cuando lo hace, se expresa de forma muy breve y directa. Alguien del grupo comenta: «Qué borde eres, podrías esforzarte más si estamos trabajando juntos».*

#### Preguntas para la reflexión:

- ¿El modo de hablar refleja siempre lo que una persona siente por los demás?
- ¿Por qué a algunas personas les cuesta mirar a los ojos o hablar durante mucho tiempo?
- ¿Qué sientes cuando alguien se expresa así - y qué sientes cuando entiendes que no es falta de respeto, sino un estilo de comunicación diferente?
- ¿Cómo puedes apoyar a esa persona en el trabajo en equipo?
- ¿Qué formas distintas de comunicarse pueden aceptarse dentro de un grupo?

#### Resultados del aprendizaje:

- Los participantes comienzan a comprender que ciertos comportamientos pueden deberse a un estilo cognitivo diferente, y no a la “mala intención” o la “pereza”.
- Aumentan su disposición a apoyar a sus compañeros en situaciones difíciles.
- Aprenden lo importante que es no juzgar a alguien por reacciones superficiales.

### Herramientas y materiales:

- Descripciones impresas de las escenas (para la persona facilitadora o para repartir).
- Pizarra o rotafolio - para anotar las conclusiones clave después de cada escena.

### Sugerencias para la persona facilitadora:

- Si el grupo es tímido, puedes leer tú mismo(a) las escenas en lugar de representarlas.
- Asegúrate de que la discusión se desarrolle en un ambiente seguro y empático - recuerda al grupo que no se debe ridiculizar a nadie.
- Puedes cerrar el ejercicio con la pregunta:  
*«Después de estas escenas, ¿sentís que ahora es más fácil entender lo que puede estar viviendo una persona en el espectro?»*

## **Ejercicio 4 - «Decálogo del comportamiento empático» (10 minutos)**

Tipo de ejercicio: cierre + trabajo creativo en grupo + debate

### Objetivos del ejercicio:

- Organizar los conocimientos y reflexiones de toda la primera parte del taller.
- Elaborar en conjunto valores y principios que favorezcan la inclusión de personas en el espectro autista.
- Reforzar el sentido de agencia de los participantes mediante su implicación en la creación de “reglas de empatía”.
- Construir un clima grupal positivo en torno a la neurodiversidad.

### Descripción del desarrollo:

Introducción de la persona facilitadora (1 minuto):

*«Hoy hemos hablado sobre qué es el espectro autista, qué dificultades pueden aparecer en las relaciones y qué estereotipos vale la pena desmontar. Para terminar, quiero invitaros a crear juntos un decálogo - es decir, 10 reglas sencillas sobre cómo apoyar a las personas en el espectro autista como compañero, colega de clase, amigo o, simplemente, como ser humano.»*

División en grupos (2 minutos):

Los participantes se dividen en 3-4 equipos pequeños. Cada grupo recibe una hoja A3, un rotulador y la siguiente consigna:

*«Escribid entre 3 y 4 reglas que consideréis realmente importantes. Podéis pensar en las situaciones de las que hablamos hoy y en lo que os gustaría escuchar o vivir si fuerais vosotros quienes estuvieran en el espectro.»*

Trabajo en grupos (4 minutos):

Los grupos escriben sus reglas y pueden ilustrarlas con frases, dibujos o asociaciones.

Presentación y elaboración del decálogo (3 minutos):

La persona facilitadora pide a un representante de cada grupo que lea las reglas propuestas. A partir de sus aportaciones, anota en la pizarra una versión común del «Decálogo del comportamiento empático», seleccionando o combinando los puntos más repetidos o mejor formulados.

Frases ejemplares que pueden surgir:

1. «No juzgues por la apariencia ni por el comportamiento.»
2. «Todos tienen derecho a sentirse seguros en el grupo.»

3. «Si no entiendes, pregunta en vez de reírte.»
4. «Da a alguien tiempo y espacio - no todos funcionan al mismo ritmo.»
5. «No fuerces el contacto - pero tampoco excluyas.»
6. «Mira a la persona, no a la etiqueta.»
7. «Ofrece apoyo en lugar de dar consejos.»
8. «Aprende sobre la diversidad igual que aprendes matemáticas.»
9. «No digas: “él/ella es raro/a”, di: “él/ella es diferente - y eso está bien”.»
10. «Escucha con atención, habla con claridad y actúa con respeto.»

#### Resultados del aprendizaje:

- Los jóvenes consolidan sus conocimientos a través de reglas elaboradas en conjunto.
- Los participantes desarrollan un sentido de responsabilidad social y una mayor disposición a apoyar a sus compañeros neurodivergentes.
- Se crea un punto de referencia real para el futuro - las reglas pueden colgarse, escribirse o fotografiarse como recuerdo de la sesión.

#### Herramientas y materiales:

- Hojas A3 y rotuladores (una por grupo)
- Pizarra o rotafolio (para elaborar el decálogo común)

#### Sugerencias para la persona facilitadora:

- Si el grupo tiene mucha energía, puedes hacer una “votación” para elegir las 10 reglas más importantes (con pegatinas, puntos o levantando la mano).
- Si hay poco tiempo, limita el número de reglas a 5.
- Puedes cerrar el ejercicio con un gesto simbólico: «Este es nuestro decálogo de la empatía. Puede que no

todo nos salga perfecto siempre, pero si intentamos cumplir estas 10 cosas, estaremos más cerca de una comprensión real.»

## **Desarrollo del taller:**

### **Segunda hora de clase:**

#### **Ejercicio 5 - «Autismo: ¿HECHO o MITO?» (10 minutos)**

Tipo de ejercicio: quiz educativo en línea (Kahoot)

Objetivos del ejercicio:

- Consolidar los conocimientos de la primera parte del taller sobre el espectro autista.
- Revisar y resumir los principales hechos y mitos de forma participativa.
- Aumentar la motivación de los participantes para seguir implicados, a través del componente lúdico y competitivo.

Introducción:

Después de la pausa, la persona facilitadora retoma el ejercicio de mitos y hechos de la primera parte:

*«Antes de pasar al trabajo con el simulador, vamos a comprobar cuánto recordáis de nuestra conversación sobre mitos y hechos del espectro autista. Lo haremos con un quiz - será rápido, claro y divertido. ¡Veamos quién tiene ojo y oído agudos!»*

Descripción del desarrollo:

Los participantes se conectan al quiz en kahoot.it (o usan la aplicación).

La persona facilitadora lanza el quiz con 20 afirmaciones a las que hay que responder verdadero o falso.

Después de cada pregunta, comenta la respuesta y

recuerda brevemente el contexto - por ejemplo: «¡Este fue uno de los mitos que apareció en el conjunto 3!»

Al terminar el quiz, se puede entregar un premio simbólico o simplemente dar las gracias a todos por participar.

Preguntas para el quiz - 20 afirmaciones (VERDADERO / FALSO):

- Las personas con autismo no pueden enamorarse. (FALSO)
- El autismo es una enfermedad mental. (FALSO)
- Las personas en el espectro pueden tener emociones intensas. (VERDADERO)
- El espectro significa que cada caso es diferente. (VERDADERO)
- Todas las personas en el espectro son genios en matemáticas. (FALSO)
- El autismo solo puede diagnosticarse en la infancia. (FALSO)
- El autismo es resultado de una mala crianza. (FALSO)
- Algunas personas en el espectro son muy habladoras. (VERDADERO)
- El autismo se puede “curar” con terapia. (FALSO)
- Las dificultades de comunicación pueden deberse a una sobrecarga sensorial. (VERDADERO)
- El autismo y la discapacidad intelectual son lo mismo. (FALSO)
- Las mujeres en el espectro suelen recibir el diagnóstico más tarde que los hombres. (VERDADERO)
- Las personas con autismo no tienen empatía. (FALSO)
- Algunas personas en el espectro tienen una memoria excelente. (VERDADERO)
- El autismo puede detectarse solo con mirar a alguien. (FALSO)

- Las personas con autismo pueden trabajar, estudiar y tener familias. (VERDADERO)
- Las personas con autismo prefieren estar solas. (FALSO)
- Las personas en el espectro tienen necesidades sensoriales diferentes a las de la mayoría. (VERDADERO)
- Cualquiera puede contribuir a crear un entorno amigable con la neurodiversidad. (VERDADERO)
- Cuanto antes se detecta el autismo, más fácil es ofrecer el apoyo adecuado. (VERDADERO)

Atención: el quiz está elaborado y disponible para su uso gratuito (en versión en polaco):

1. Accedan a la página: <https://kahoot.com/>
2. En el menú desplegable superior, seleccionen la última pestaña: «Discover»
3. En el campo de búsqueda «Explora contenido público», escriban el título del Kahoot: «Autism Integration: FAKT czy MIT?»

#### Resultados del aprendizaje:

- La juventud comprueba y consolida sus conocimientos de forma accesible.
- El grupo contrasta sus propias ideas con hechos reales.
- Los participantes retienen mejor la información clave a través del juego.

#### Herramientas y materiales:

- Teléfonos/tabletas con acceso a internet
- Proyector o pantalla con acceso a la plataforma [kahoot.it](https://kahoot.it)

- Quiz preparado - puede ser creado previamente por la persona facilitadora o estar disponible como conjunto público

#### Sugerencias para la persona facilitadora:

- Si la tecnología falla, el quiz puede hacerse en papel o usando carteles con las palabras SÍ/NO.
- Puedes cerrar el quiz con una pregunta breve al grupo: «¿Cuál fue la pregunta más difícil para vosotros - y por qué?»
- Si trabajas con un grupo más joven, puedes tener preparado un diploma para la persona ganadora.

### **Ejercicio 6 - «Conversación con el chatbot» (20 minutos)**

Tipo de ejercicio: trabajo en equipos con la herramienta de simulación + ficha de trabajo reflexiva

#### Objetivos del ejercicio:

- Ejercitar de forma práctica una conversación con una persona en el espectro autista (en condiciones simuladas).
- Desarrollar habilidades comunicativas y empáticas. Reflexionar sobre distintas estrategias de comunicación y su eficacia.
- Profundizar en la comprensión de las emociones que pueden experimentar ambas partes en la conversación.

#### Descripción del desarrollo:

Introducción (2 minutos):

*«Ahora vamos a observar más de cerca cómo es la comunicación con una persona en el espectro - pero no en teoría, sino en la práctica. Trabajaréis en pequeños grupos*

*con un simulador que interpreta a un adolescente en el espectro autista. Vuestra tarea será entablar una conversación con él e identificar qué comportamientos favorecen el diálogo y cuáles lo dificultan.»*

División en equipos (2-3 personas):

Cada grupo recibe un dispositivo (teléfono, tableta u ordenador) con acceso a [autism-integration.fundacjaenabler.pl](http://autism-integration.fundacjaenabler.pl) y una ficha de trabajo para completar durante la conversación.

Interacción con el chatbot (10 minutos):

Los participantes mantienen una conversación con el chatbot, eligiendo un tema (por ejemplo, escuela, relaciones, intereses). En la ficha anotan:

- qué escribieron al chatbot,
- cómo respondió el chatbot,
- qué les sorprendió o conmovió,
- qué fue difícil y qué salió bien.

Reflexión en grupo y completado de las siguientes partes de la ficha (8 minutos):

Los grupos finalizan la conversación y analizan:

- qué ayudó en la conversación,
- qué emociones provocó la simulación,
- cómo podrían modificar su comportamiento en el futuro.

Resultados del aprendizaje:

- Los jóvenes experimentan las dificultades y retos de comunicarse con una persona neurodivergente.
- Desarrollan reflexión y empatía en la interacción con los demás.

- Aprenden a aplicar reglas sencillas de comunicación empática y de apoyo.

#### Herramientas y materiales:

- Dispositivos con acceso a internet (uno por grupo).
- Dirección: [autism-integration.fundacjaenabler.pl](http://autism-integration.fundacjaenabler.pl)
- Fichas de trabajo «Conversación con el chatbot» - cada grupo recibe una.

#### Sugerencias para la persona facilitadora:

- Asegúrate de que cada grupo tenga conexión a internet y sepa cómo utilizar el simulador.
- Si el grupo es grande y el número de dispositivos limitado, se pueden realizar las conversaciones por turnos (un grupo comienza, otro observa, luego se intercambian).
- Anima a los participantes a anotar citas literales del chatbot - luego se pueden analizar en conjunto.

Ficha de trabajo - «Conversación con el chatbot» (versión para imprimir o trabajar en digital)

#### PARTE I - DURANTE LA CONVERSACIÓN

1. ¿Con qué tema comenzasteis la conversación?

.....

2. Ejemplo de vuestro mensaje al chatbot:

.....

3. Respuesta del chatbot (cita):

.....

4. ¿Cómo respondisteis después?

.....

5. ¿Hubo algo sorprendente, difícil o incomprensible?

Sí    No

Si es así, describidlo brevemente:

.....

## PARTE II - DESPUÉS DE LA CONVERSACIÓN (REFLEXIÓN)

6. ¿Qué facilitó la conversación con el chatbot?

.....

7. ¿Qué la dificultaba o interrumpía?

.....

8. ¿Qué os conmovió o hizo reflexionar?

.....

9. ¿Qué emociones surgieron en vuestro grupo?

Sorpresa    Impaciencia    Curiosidad

Compasión    Miedo    Otras: .....

10. ¿Qué podríais cambiar en vuestra forma de comunicaros para facilitar el contacto con una persona en el espectro?

.....

## Ejercicio 7 - «¿Qué quieres decir con eso?» (10 minutos)

Tipo de ejercicio: trabajo en equipo con análisis del lenguaje + ejercicio de comunicación

Objetivos del ejercicio:

- Concienciar a los participantes de que el lenguaje cotidiano puede resultar confuso para las personas en el espectro autista.
- Desarrollar la habilidad de comunicarse de forma clara y sin ambigüedades.
- Identificar trampas lingüísticas habituales: ironía, expresiones idiomáticas, metáforas, sugerencias imprecisas.
- Practicar la reformulación de mensajes para que sean más accesibles y neutros.

## Descripción del desarrollo:

### Introducción de la persona facilitadora:

*«Las personas en el espectro suelen pensar de forma literal. Los chistes, el sarcasmo, los refranes o frases del tipo “adivina tú” pueden ser difíciles de descifrar para ellas. Por eso hoy vamos a analizar un poco nuestro lenguaje - y ver cómo podemos simplificarlo para que sea más claro y accesible.»*

### División en equipos (3-4 personas):

Cada grupo recibe un conjunto de 6 frases en forma de tarjetas. Su tarea es:

- identificar qué parte de la frase puede resultar incomprensible,
- reformular la frase en una versión simple, directa y clara,
- escribir ambas versiones en una hoja o ficha de trabajo.

### Trabajo en grupos (5 minutos):

Cada grupo analiza sus frases, anotando la versión original y la versión “accesible”.

También pueden crear frases propias de la vida cotidiana y simplificarlas.

### Presentación y mini debate (5 minutos):

Cada grupo lee 1 o 2 frases en plenario. La persona facilitadora comenta y pregunta qué fue lo más difícil de “descifrar”.

### Frases de ejemplo para reformular (1 conjunto = 6 frases):

«Bueno... lo hiciste de maravilla...» (con ironía)

→ «No lo hiciste bien. Necesitas corregir ese ejercicio.»

«¡Tienes que adivinarlo!»

→ «Quiero que te encargues de recoger la mesa.»

«No te quedes ahí como un palo.»

→ «Me gustaría que te unieras a nosotros y hablaras.»

«Bájale dos rayitas.»

→ «Por favor, espera un momento y no tomes decisiones demasiado rápido.»

«No todo gira en torno a ti.»

→ «Recuerda que los demás también tienen necesidades.»

«Eso fue el colmo de lo genial...» (con sarcasmo)

→ «Tu comportamiento fue inapropiado y poco meditado.»

### Resultados del aprendizaje:

- Los participantes se dan cuenta de cuánta ambigüedad contiene el lenguaje cotidiano.
- Aprenden a expresarse de forma más sencilla y clara en sus relaciones con personas en el espectro.
- Desarrollan sensibilidad comunicativa y capacidad de autorreflexión.

### Herramientas y materiales:

- Tarjetas con frases (6 frases por grupo)
- Hojas o fichas de trabajo - con espacio para:
  - frase original
  - qué puede resultar incomprensible
  - versión simplificada

### Sugerencias para la persona facilitadora:

- Anima a los participantes a aportar ejemplos de la vida cotidiana - por ejemplo, de la escuela, redes sociales o aplicaciones de mensajería.
- Puedes mencionar que incluso las personas neurotípicas a veces no entienden la ironía - pero para alguien en el espectro la falta de literalidad puede ser una barrera real.

- Si el grupo tiene sentido del humor, déjales crear las frases “no literales” más extrañas y probar a traducirlas a un lenguaje “claro”.

## **Cierre del taller - «Una frase, una idea» (5 minutos)**

Tipo de ejercicio: reflexión individual + compartir voluntario en plenario

Objetivos del ejercicio:

- Permitir a los participantes resumir sus propias conclusiones y emociones tras el taller.
- Recoger reflexiones individuales de forma breve y en un ambiente seguro.
- Reforzar el compromiso y el sentido del taller - que cada persona se lleve algo significativo.

Descripción del desarrollo:

Introducción de la persona facilitadora (1 minuto):

*«Para finalizar la sesión de hoy, os invito a una breve reflexión. Quisiera que cada uno escriba una sola frase - literalmente una - que se haya quedado con vosotros tras el taller. Puede ser un pensamiento, una emoción, una frase de la conversación con el chatbot, algo que os sorprendió o algo que os hubiera gustado escuchar si estuviérais en el espectro.»*

Escritura (2 minutos):

Los participantes escriben sus frases de forma anónima en pequeños papeles. Pueden usar letras mayúsculas, símbolos o dibujos - la forma es libre, lo importante es que sea personal.

Compartir voluntario (2 minutos):

Algunas personas (3-4 voluntarios) pueden leer su frase en

plenario. La persona facilitadora también puede leer algunas frases escogidas al azar (si se recopilaron previamente en una «caja de reflexiones»).

#### Resultados del aprendizaje:

- Los participantes se detienen un momento y resumen qué fue importante para ellos.
- El grupo escucha distintas perspectivas - esto fortalece la comprensión y la apertura.
- Proporciona un sentido de cierre, pero al mismo tiempo deja una pregunta que puede seguir trabajando.
- Herramientas y materiales:
  - Notas adhesivas, tiras de papel, bolígrafos o rotuladores
- (opcional) «Caja de reflexiones» - para recopilar frases anónimas
- Rótulo o pizarra donde pegarlas como cierre visual de la sesión

#### Sugerencias para la persona facilitadora:

Si el grupo no quiere compartir en plenario, no insistas. Lo importante es el momento de pausa y la reflexión personal. Finaliza agradeciendo la participación y el compromiso con el taller.

## ESCENARIO 2: APLICACIÓN PRÁCTICA DEL SIMULADOR

---

### **Duración recomendada:**

2 unidades de clase - 90 minutos (2 x 45 min + 10 min de descanso)

### **Grupo destinatario:**

Jóvenes de 15 a 19 años.

El guion también puede adaptarse para participantes más jóvenes (13-14 años), con un lenguaje simplificado y ejercicios menos abstractos.

### **Objetivos generales:**

- Profundizar en la comprensión de los retos reales de comunicación de las personas con trastornos del espectro autista.
- Desarrollar un enfoque empático y atento hacia las diferencias en los estilos de comunicación.
- Practicar habilidades prácticas para mantener una conversación con una persona neurodiversa.

### **Objetivos específicos:**

El participante:

- mantiene una conversación utilizando el simulador [autism-integration.fundacjaenabler.pl](https://autism-integration.fundacjaenabler.pl),
- analiza las reacciones y el desarrollo de la interacción con el chatbot,
- reconoce los factores que facilitan y dificultan la comunicación,

- es capaz de describir sus propios sentimientos y reflexiones relacionados con la experiencia de la simulación,
- desarrolla competencias sociales: escucha activa, paciencia, autorreflexión, empatía.

### **Métodos:**

- trabajo con simulador (interacción auténtica con un chatbot),
- análisis de casos (mensajes, situaciones problemáticas),
- lluvia de ideas (ideas estratégicas de comunicación),
- conversación reflexiva (autorreflexión individual y en grupo),
- técnicas dramáticas (adoptar la perspectiva de la otra persona, «declaraciones en su nombre»),
- mapa de emociones (visualización de los sentimientos tras la experiencia de la conversación),
- trabajo con fichas (fichas de análisis de conversaciones, evaluación de declaraciones, corrección de mensajes difíciles),
- minidebate (interpretación de intenciones y efectos lingüísticos).

### **Herramientas y materiales:**

- dispositivos con acceso a Internet (1 por grupo),
- acceso al simulador: [autism-integration.fundacjaenabler.pl](http://autism-integration.fundacjaenabler.pl),
- fichas de trabajo «Análisis de la conversación con el chatbot» (nuevas, creadas especialmente para el escenario 2; puedo prepararlas ahora),
- pizarra/rotafolio para recopilar respuestas, resúmenes y nubes de emociones,
- rotuladores, bolígrafos,

- notas adhesivas o hojas A6 para reflexiones y lemas grupales,
- tarjetas con ilustraciones metafóricas (para el ejercicio 7: «¿Qué veo, qué no se ve?»),
- hojas A3 y rotuladores para trabajar con imágenes (ejercicio de resumen: «Dibujo de la comunicación»).

## **Desarrollo del taller:**

### **Primera hora lectiva:**

#### **Introducción: «¿Qué sabemos ya, qué hemos aprendido tras el primer taller?» (5 minutos)**

Tipo de actividad: introducción activa con elementos repetitivos y orientación hacia la acción

#### Objetivos del ejercicio:

- recordar y consolidar los conceptos clave de las clases anteriores (espectro autista, mito frente a realidad, dificultades de comunicación),
- activar a los participantes e involucrarlos en el tema,
- crear un espacio seguro y relajado para seguir trabajando con el simulador.

#### Descripción del desarrollo:

Descripción del desarrollo:

Introducción del moderador:

«Hoy hablaremos de forma práctica: podréis intentar contactar con un adolescente con autismo y reflexionar sobre qué facilita y qué dificulta la comunicación. Pero antes de empezar, veamos qué recordamos de la clase anterior».

Actividad (5 minutos):

El facilitador escribe en la pizarra/ordenador portátil 4 preguntas (también puede mostrarlas en una presentación o en un rotafolio).

Los participantes responden en forma de ronda (en voz alta o en tarjetas, según el estado de ánimo del grupo); pueden hacerlo voluntariamente o por parejas.

Preguntas para los participantes:

- ¿Qué características o comportamientos pueden presentar las personas con autismo?
- ¿Qué puede hacer que sea difícil hablar con una persona con autismo?
- ¿Qué mitos sobre el autismo hemos podido desmentir últimamente?
- ¿Qué podemos aprender nosotros, como compañeros, de las personas neurodiversas?

El moderador anota las respuestas seleccionadas (palabras clave) en la pizarra como mapa visual inicial.

Resultados del aprendizaje:

- Los participantes recuerdan la información básica.
- Se crea una sensación de continuidad y sentido (el escenario 2 es la continuación del 1).
- El grupo se activa y se prepara para la parte práctica.

Herramientas y materiales:

- pizarra/rotafolio o pantalla con presentación,
- rotuladores o, opcionalmente, notas adhesivas,
- preguntas para mostrar o imprimir (opcional).

Sugerencias para el moderador:

- Si el grupo es menos activo, puede permitirles responder por escrito en hojas de papel y pegarlas en la pizarra.
- Intente no juzgar las respuestas: todas las asociaciones son importantes, incluso las inexactas, ya que permiten

«echar un vistazo» a la forma de pensar de los participantes.

- Puede terminar con la pregunta:
- «¿Listos para hablar? Veamos cómo funciona en la práctica».

## **Ejercicio 1 - «Estrategias de comunicación: ¿qué funciona y qué no?» (10 minutos)**

Tipo de actividad: análisis de casos, debate en grupo, clasificación de mensajes

Objetivos del ejercicio:

- prepararse para mantener una conversación consciente con un chatbot,
- reconocer los tipos de mensajes que pueden facilitar o dificultar el contacto con una persona dentro del espectro,
- practicar el pensamiento empático y la comprensión de la perspectiva del interlocutor,
- reforzar las habilidades de trabajo en equipo.

Descripción del desarrollo:

Introducción del moderador:




«Antes de poner en marcha el simulador, me gustaría invitaros a realizar un ejercicio que os ayudará a reflexionar sobre cómo formulamos las preguntas y las respuestas. Algunos mensajes ayudan a acercarse al interlocutor, mientras que otros pueden desanimarlo o incluso herirlo. Vuestra tarea consistirá en ordenarlos según su impacto en la conversación».

Trabajo en grupos (5 minutos):

Los participantes se dividen en pequeños equipos (3-4 personas).

Cada grupo recibe un conjunto de 6 mensajes de ejemplo (impresos o proyectados) que pueden aparecer en una conversación con una persona del espectro.

Los grupos clasifican cada mensaje en una de las tres categorías siguientes:

-  De apoyo
-  Neutral / mejorable
-  Difícil / hiriente

Los grupos anotan sus decisiones + una breve justificación (opcional).

Debate en el foro (3 minutos):

Cada grupo expone un ejemplo y su decisión.

El moderador no evalúa, sino que añade explicaciones, especialmente sobre por qué algunos mensajes pueden interpretarse de forma diferente a la intención del emisor.

### Conjunto de ejemplos de mensajes para analizar:

(cada grupo puede recibir una disposición diferente o la misma, a decisión del moderador)

1. «No es para tanto, no exageres».
2. «¿Quieres estar un poco tranquilo o prefieres que me quede aquí?».
3. «Eres raro, en serio. Pero no pasa nada».
4. «No sé cómo te sientes, pero me gustaría entenderlo».
5. «Tienes que aprender a comportarte con normalidad de una vez».
6. «Esto es nuevo para mí. ¿Quieres contarme cómo lo ves tú?».

### Resultados del aprendizaje:

- Los participantes aprenden a reconocer las sutiles diferencias en el lenguaje de la comunicación.
- Aumentan la conciencia del impacto de las palabras en las emociones del interlocutor.
- Están mejor preparados para interactuar con un chatbot y con personas neurodiversas reales.

### Herramientas y materiales:

- impresiones con los mensajes (1 juego por grupo),
- opcional: tarjeta de clasificación (con tres columnas),
- rotuladores o bolígrafos.

### Sugerencias para el facilitador:

- Puedes añadir espacios en blanco en el juego de mensajes para que los participantes añadan sus propios ejemplos.
- Si el tiempo lo permite, vale la pena preguntar si alguien conoce mensajes similares de la vida cotidiana, por ejemplo, de casa, la escuela o Internet.
- Anime a los participantes a argumentar: algunos mensajes son «ambíguos» y constituyen un buen punto de partida para el debate.

## **Ejercicio 2 - «Conversación con un chatbot - parte I» (15 minutos)**

Tipo de actividad: interacción con una herramienta digital, trabajo en equipo, simulación, experiencia situacional

### Objetivos del ejercicio:

- practicar el primer contacto con un adolescente con autismo (simulado por un chatbot),
- observar el desarrollo de la conversación y las reacciones en tiempo real,

- reconocer los propios sentimientos y patrones de comunicación,
- recopilar material para su posterior análisis.

### Descripción del desarrollo:

#### Introducción del moderador:

«En unos momentos, cada grupo mantendrá su primera conversación con un chatbot que simula la interacción con un adolescente con autismo. Vuestra tarea consiste en intentar establecer contacto con él. No se trata de una prueba, sino de una oportunidad para ver cómo reacciona ante diferentes enfoques».

«Recordad: no es un juego en el que hay que ganar, sino un ejercicio de atención, empatía e intento de comprensión. Podéis escribir lo que queráis, pero intentad ser naturales y auténticos».

#### Trabajo en grupos (10 minutos):

Los grupos (de 2 a 4 personas) trabajan con un dispositivo común (teléfono/tableta).

Entran en la página web [autism-integration.fundacjaenabler.pl](http://autism-integration.fundacjaenabler.pl) y activan el chatbot (es necesario registrarse previamente, indicando una dirección de correo electrónico; el registro es gratuito).

El facilitador proporciona a cada grupo una situación inicial, por ejemplo, «Un nuevo alumno en la clase», «Alguien está sentado solo en el comedor», «Trabajo en grupo».

Los participantes mantienen una conversación con el chatbot durante unos 5-7 minutos.

#### Recopilación de resultados (5 minutos):

Los grupos anotan o hacen capturas de pantalla de 2-3 fragmentos de la conversación que les hayan resultado más difíciles, interesantes o sorprendentes.

El moderador les pide que guarden estos fragmentos para el siguiente ejercicio.

Ejemplos de situaciones iniciales para la conversación:  
(1 asignada aleatoriamente a cada grupo)

1. «Hay una persona nueva en tu clase. Se sienta a un lado y no dice nada. ¿Cómo le dirías hola?».
2. «Un compañero se niega a trabajar en grupo y dice que de todos modos lo haréis todo vosotros».
3. «Estás hablando con alguien que dice que no le gustan los cambios. Le has propuesto cambiar la fecha de la reunión».
4. «En el pasillo hay alguien sentado con los auriculares puestos, parece ausente. ¿Qué haces?».
5. «Durante la clase, una persona del grupo te dice que no entiende la consigna, pero no quiere que se la expliques».
6. «Estáis preparando un proyecto conjunto. Una persona de tu grupo se comunica de forma muy lacónica».

#### Resultados del aprendizaje:

- Los participantes experimentan «en directo» cómo es una conversación con una persona dentro del espectro.
- Desarrollan habilidades para reaccionar en tiempo real.
- Recopilan material para la autorreflexión y el análisis posterior (ejercicios 3 y 4).

#### Herramientas y materiales:

- dispositivos con acceso a Internet (1 por grupo),
- situaciones preparadas para la conversación (en hojas o diapositivas),
- posibilidad de grabar la conversación (capturas de pantalla, notas).

### Sugerencias para el moderador:

- Si es posible, recorra los grupos y compruebe que el chatbot funciona correctamente.
- Señale que es posible que los participantes no obtengan respuestas «perfectas», y que eso está bien.
- Pídeles que no comenten las conversaciones de otros grupos, lo que importa es su propia experiencia.

### **Ejercicio 3: «Reflexión rápida: ¿cómo me ha ido?» (5 minutos)**

Tipo de actividad: reflexión individual + elemento visual/integrador

#### Objetivos del ejercicio:

- permitir a los participantes expresar las emociones relacionadas con la experiencia de la conversación con el chatbot,
- reconocer las emociones y las impresiones (propias y del grupo),
- recoger señales que servirán de punto de partida para un análisis más profundo de la comunicación.

#### Descripción del desarrollo:

Introducción del moderador:

«Antes de continuar, intentemos captar nuestras primeras impresiones. ¿Cómo os habéis sentido durante esta conversación? ¿Qué os ha sorprendido, qué os ha resultado fácil y qué difícil?».

Reflexión individual (3 minutos):

Cada participante recibe una nota adhesiva o una hoja de papel A6.

Su tarea es escribir una palabra o una frase corta que mejor refleje sus sentimientos después de la conversación con el chatbot (por ejemplo, «inesperado», «difícil»,

«extrañamente agradable», «incertidumbre», «fascinación», «quería retirarme», «estaba enfadado», etc.).

No hay emociones «buenas» ni «malas», todas son aceptadas.

Creación de una visualización conjunta (2 minutos):

Los participantes pegan sus tarjetas en una pizarra o rotafolio en forma de nube, círculo o árbol.

El moderador puede leer algunas (de forma anónima) y preguntar:

«¿Veis que cada uno de nosotros lo ha interpretado de forma diferente? Y eso es lo importante. Cada conversación con una persona del espectro también puede ser diferente, y no siempre se entiende a la primera».

### Resultados del aprendizaje:

- Desarrollar la capacidad de autorreflexión y expresión de las emociones.
- Integración del grupo en torno a una experiencia común.
- Preparación del terreno para un análisis más profundo de la conversación (ejercicios posteriores).

### Herramientas y materiales:

- notas adhesivas o hojas A6,
- rotuladores o bolígrafos finos,
- pizarra, rotafolio o una hoja grande de papel para crear visualizaciones.

### Sugerencias para el facilitador:

- Es bueno elogiar a los participantes por su participación:
- «Habéis hecho un gran trabajo. No todo el mundo tiene el valor de hablar de cómo se siente, y vosotros lo habéis hecho».
- Si el grupo es muy cerrado, se puede prescindir de pegar las tarjetas y, en su lugar, recogerlas de forma anónima (por ejemplo, en una caja) y leer algunas al azar.

## **Ejercicio 4: «Mini debate: ¿Qué diría mi interlocutor?» (15 minutos)**

Tipo de actividad: análisis de fragmentos de conversación, cambio de perspectiva, debate en grupo

Objetivos del ejercicio:

- desarrollar la empatía cognitiva mediante el intento de «ponerse en el lugar» de una persona con autismo,
- analizar los mensajes desde el punto de vista del receptor,
- comprender cómo se pueden interpretar de diferentes maneras las mismas palabras,
- mejorar las habilidades de trabajo en equipo y de argumentación.

Descripción del desarrollo:

Introducción del moderador:

«Ahora vamos a analizar vuestras conversaciones con el chatbot, pero desde otro punto de vista. Intentemos responder a la pregunta: ¿Qué podría sentir o pensar vuestro interlocutor en ese momento?».

Trabajo en grupos (10 minutos):

Cada grupo elige un fragmento de la conversación con el chatbot que:

- provocó una emoción fuerte,
- fue difícil de interpretar,
- terminó con una respuesta sorprendente,
- no fue entendido por los participantes.

Los participantes se plantean preguntas auxiliares:

- ¿Qué pudo pensar el adolescente con autismo cuando lo leyó?
- ¿Qué emociones pudo sentir?
- ¿Qué nos diría si pudiera contarnos esta situación?

Los grupos anotan sus conclusiones en una hoja o en un rotafolio en primera persona, por ejemplo

«Estaba perdido porque la pregunta era demasiado general y no sabía de qué se trataba».

«Pensé que era ironía, no estaba seguro de si se estaban riendo de mí».

Presentación (5 minutos):

Cada grupo lee su breve «declaración desde la perspectiva» del interlocutor.

El moderador puede resumir:

«¿Veis cuántos significados puede tener una sola frase? En una conversación, también con un chatbot, no solo es importante lo que decimos, sino cómo y si se nos entiende».

Resultados del aprendizaje:

- desarrollo de la capacidad de comunicación empática y de escucha,
- mayor atención a la otra parte de la conversación,
- mejor preparación para la siguiente interacción con el chatbot (ejercicio 5).

Herramientas y materiales:

- notas o capturas de pantalla de las conversaciones con el chatbot (del ejercicio 2),
- hojas A4, rotuladores finos, opcionalmente rotafolios para presentaciones,
- preguntas de ayuda visibles para todos (en una diapositiva/pizarra).

Sugerencias para el facilitador:

- Si los participantes tienen dificultades para imaginarse «la otra parte», puedes ayudarles con ejemplos, por ejemplo:

- «Pensad en cómo os sentiríais si alguien os preguntara: ¿Por qué eres tan raro?».
- Es bueno que los grupos escriban la respuesta en 2-3 frases, no más. Cuanto más breve, más acertada.

## **Desarrollo del taller:**

### **Segunda hora lectiva:**

#### **Ejercicio 5 - «Segundo intento: conversación con el chatbot» (15 minutos)**

Tipo de actividad: interacción con la herramienta, trabajo en grupos, práctica comunicativa reflexiva

Objetivos del ejercicio:

- aplicar los conocimientos y las conclusiones de los ejercicios anteriores en la práctica,
- comparar las estrategias de comunicación «antes» y «después»,
- desarrollar la competencia del diálogo atento y la adaptación del lenguaje,
- reforzar la sensación de eficacia en las relaciones con personas del espectro.

Descripción del desarrollo:

Introducción del facilitador:

«Comenzamos la segunda hora del taller. Ahora tienen otra oportunidad de conversar con el chatbot. Intenten utilizar todas las observaciones e ideas de los ejercicios que realizaron antes del descanso. Vean qué cambia: ¿logran establecer un contacto más profundo? ¿La conversación transcurre de manera diferente?».

Trabajo en grupos (10 minutos):

Los participantes vuelven a sus equipos.

Esta vez pueden elegir la situación comunicativa que quieren practicar con el chatbot o volver a utilizar una de las anteriores.

Antes de la conversación, cada grupo recibe una tarjeta de reflexión que les ayudará a analizar el desarrollo de la interacción.

Tarjeta de reflexión, que debe completar el grupo durante o después de la conversación:

1. ¿Cuál era el objetivo de la conversación?
2. ¿Cómo iniciamos el diálogo?
3. ¿Qué funcionó?
4. ¿Hubo dificultades? ¿Cuáles?
5. ¿La conversación fue más fluida que la anterior? ¿Por qué?
6. ¿Cómo nos sentimos después de esta conversación?

(Los participantes pueden anotar las respuestas o comentarlas oralmente, según el estilo de trabajo del grupo).

Mini resumen en grupo (5 minutos):

Los grupos comparan esta conversación con la primera (ejercicio 2).

Reflexionan sobre lo que ha cambiado y lo que han aprendido.

El facilitador puede invitar a los grupos que lo deseen a compartir los fragmentos más interesantes o las reflexiones de la tarjeta.

Resultados del aprendizaje:

- capacidad de autoevaluación crítica y de aprender de las propias acciones,
- aumento de la confianza en sí mismo al hablar con personas neurodiversas,

- aplicación de la teoría a la práctica en la comunicación.

#### Herramientas y materiales:

- dispositivos con acceso a Internet: tableta o smartphone (1 por grupo),
- tarjeta de reflexión: impresa o proyectada (puedo proporcionarla en versión editable),
- notas previas/fragmentos de conversaciones para comparar.

#### Sugerencias para el facilitador:

- Asegúrate de que los participantes no consideren este ejercicio como un «examen». No es una prueba, es un proceso.
- Puedes animar a los participantes a que hagan intentos espontáneos y preguntas poco convencionales, siempre que se mantenga el respeto.
- También será útil mostrar a los participantes que una «conversación peor» también es una lección.

### **Ejercicio 6: «Reconoce el obstáculo, mejora el mensaje» (10 minutos)**

Tipo de actividad: trabajo en grupos, análisis de la comunicación, edición de textos, empatía cognitiva

#### Objetivos del ejercicio:

- desarrollar la capacidad de formular expresiones de forma clara y comprensible,
- reconocer los elementos que pueden dificultar la comprensión del mensaje por parte de las personas del espectro (por ejemplo, ironía, metáforas, subentendidos),
- perfeccionar la capacidad de adaptar el lenguaje al destinatario,

- practicar la cooperación en grupo y la argumentación de las propias decisiones.

### Descripción del desarrollo:

Introducción del moderador:

«Las personas dentro del espectro suelen pensar de forma literal e interpretan las expresiones de manera muy literal. Ahora veremos si sois capaces de reconocer qué frases pueden resultar difíciles y cómo simplificarlas o aclararlas».

Trabajo en grupos (7 minutos):

Cada grupo recibe un conjunto de 6 frases, que pueden estar escritas en hojas de papel o proyectadas en una diapositiva.

La tarea consiste en:

- reconocer lo que puede resultar incomprensible (por ejemplo, ironía, ambigüedad, coloquialismos),
- reescribir la frase para que sea más clara y concisa,
- escribir una breve justificación: por qué ha sido necesario cambiar la versión original.

Ejemplo de trabajo en grupo:

Frase: «Claro que hablaré contigo, cuando me dé la gana».

Nueva versión: «Ahora no quiero hablar. Necesito tiempo».

Justificación: «La primera frase puede interpretarse como sarcasmo, la segunda versión es concreta».

Mini-presentación o debate conjunto (3 minutos):

Los grupos comparten un ejemplo elegido, el original y su versión.

El moderador comenta o completa las propuestas.

Ejemplo de conjunto de 6 frases (para cada grupo):

1. „«Debes estar soñando si crees que voy a aceptar».
2. «Fue una idea genial... de verdad».
3. «Vamos, cualquier persona normal lo entiende».
4. «No seas tan raro, solo es una broma».
5. «Pues espera a que te responda».

6. «¿No lo entiendes? ¿Tan difícil es de adivinar?».

Resultados del aprendizaje:

- aumento de la conciencia lingüística y social,
- comprensión de la necesidad de una comunicación clara y solidaria,
- habilidad práctica para formular enunciados claros.

Herramientas y materiales:

- tarjetas con frases (impresas o en pantalla),
- hojas A4 o rotafolios para anotar nuevas versiones,
- rotuladores, bolígrafos.

Sugerencias para el facilitador:

- Subraya que todos utilizamos a veces formas poco claras, no se trata de juzgar, sino de practicar.
- Se puede mostrar que incluso un pequeño cambio en una palabra puede mejorar la comprensión.
- Si hay tiempo, vale la pena comparar las diferentes versiones de la misma frase entre los grupos.

**Ejercicio 7: «¿Qué veo, qué no se ve?» (10 minutos)**

Tipo de actividad: juego de reflexión y debate, trabajo con tarjetas con metáforas, empatía, conciencia de las diferencias cognitivas

Objetivos del ejercicio:

- desarrollar la sensibilidad hacia el hecho de que lo que vemos y entendemos puede ser diferente para cada persona,
- subrayar la importancia de las dificultades invisibles que pueden acompañar a las personas en el espectro,
- practicar la atención y la interpretación teniendo en cuenta diferentes perspectivas,
- invitar a hablar sobre las barreras comunicativas ocultas.

## Descripción del desarrollo:

Introducción del facilitador:

«Para terminar, he preparado una tarea que os mostrará que lo que es obvio para una persona puede ser completamente diferente para otra. Y que muchas cosas que influyen en nuestro comportamiento son... invisibles».

Trabajo con tarjetas (8 minutos):

El facilitador reparte tarjetas con dibujos metafóricos (o los muestra en la pantalla). Ejemplos:

- una persona bajo la lluvia con un paraguas bajo el que nieva,
- un iceberg con una pequeña punta y una gran parte sumergida,
- un laberinto en la cabeza de una persona,
- una multitud de personas con una persona mirando en otra dirección,
- una persona con una máscara teatral y otra máscara oculta a la espalda.

Los participantes, en parejas, sacan una carta al azar. Su tarea es:

- interpretar la carta en el contexto de la comunicación con una persona dentro del espectro,
- inventar una frase que podría ser el mensaje de la carta, por ejemplo
- «No ves que lo intento, porque no se nota en mi cara».
- «A veces la respuesta no es lo que digo, sino lo que no sé nombrar».

Cada pareja escribe su frase en una tarjeta adhesiva o en una hoja A6.

Mini galería (2 minutos):

Los participantes pegan las tarjetas con los mensajes en la pared, debajo de las tarjetas con ilustraciones, o las leen en voz alta.

El facilitador resume:

«La comunicación con una persona dentro del espectro a veces consiste en buscar lo que no se ve a primera vista, pero que está ahí».

### Resultados del aprendizaje:

- desarrollar la conciencia sobre las diversas barreras de comunicación,
- reflexionar sobre lo que está oculto o no es evidente en las relaciones,
- comprender mejor a las personas dentro del espectro como receptores y emisores de mensajes.

### Herramientas y materiales:

- tarjetas con ilustraciones metafóricas (pueden prepararse por cuenta propia o solicitarse en formato PDF),
- notas adhesivas / A6 y rotuladores,
- cinta adhesiva para pegar las tarjetas a la pared o a una pizarra.

### Sugerencias para el facilitador:

- No juzgues las interpretaciones, todas son valiosas y subjetivas.
- Puedes preguntar: «¿Esta tarjeta podría decirle algo a una persona que se siente incomprendida?».
- Si el grupo es más numeroso, reparte una tarjeta por cada 3-4 personas para mantener el ritmo.

## Resumen: «Dibujo de la comunicación» (10 minutos)

Tipo de actividad: trabajo artístico y reflexivo en parejas o pequeños grupos (3-4 personas)

Objetivos del ejercicio:

- resumir las conclusiones clave del taller de forma gráfica,
- visualizar la comunicación como un proceso que requiere construir un «puente» entre personas con diferentes formas de percibir las cosas,
- animar a buscar soluciones de comunicación en común,
- desarrollar la imaginación, la cooperación y la autorreflexión.

Descripción del desarrollo:

Introducción del facilitador:

«Para terminar el taller, intentad imaginar la comunicación como un puente que construimos entre nosotros y otra persona. ¿Qué hace que este puente sea fuerte y estable, y qué puede debilitarlo? En un momento dibujaréis vuestro propio puente de la comprensión».

Trabajo creativo (8 minutos):

Los participantes trabajan en parejas o en grupos de tres o cuatro.

En una hoja grande dibujan un puente de comunicación, desde una persona (por ejemplo, «yo») hasta otra (por ejemplo, «una persona en el espectro»).

El dibujo puede incluir:

- un pilar (por ejemplo, confianza, lenguaje sencillo, paciencia),
- obstáculos bajo el puente (por ejemplo, ironía, prisa, incomprensión),
- el nombre del puente,
- símbolos de apoyo (por ejemplo, las palabras «pregunto», «escucho», «aclaro»).

Los grupos firman el trabajo y preparan un eslogan o mensaje breve, por ejemplo:

«La comprensión no requiere rapidez, sino atención».

Galería y cierre del ejercicio (2 minutos):

El facilitador invita a colgar los dibujos en la pizarra o en la pared.

Se puede dar una vuelta y ver los demás trabajos.

Las personas que lo deseen pueden compartir un comentario.

### Resultados del aprendizaje:

- resumen visual de los conocimientos adquiridos y las conclusiones,
- refuerzo de la conciencia de los diferentes estilos de comunicación,
- integración del grupo a través de la actividad creativa.

### Herramientas y materiales:

- hojas A3, rotuladores, lápices de colores, bolígrafos de colores,
- cinta adhesiva o imanes para colgar los trabajos,
- opcional: reproductor con música suave de fondo (por ejemplo, instrumental).

### Sugerencias para el facilitador:

- Anime a los participantes a divertirse y ser creativos: no se evalúa la estética, lo que cuenta es el mensaje.
- Se puede introducir un elemento expositivo, por ejemplo, «Inauguración de la exposición Puentes de entendimiento».
- Haga fotos de los trabajos (con el consentimiento de los participantes) para resumir la reunión en los materiales del proyecto o en la página web.

## **ESCENARIO 3: IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES DE LOS COMPAÑEROS CON DISCAPACIDADES COGNITIVAS**

---

### **Duración recomendada:**

2 unidades de clase - 90 minutos (2 x 45 min + 10 min de descanso)

### **Grupo destinatario:**

Jóvenes de 15 a 19 años.

El guion también puede adaptarse para participantes más jóvenes (13-14 años), con un lenguaje simplificado y ejercicios menos abstractos.

### **Objetivos generales:**

- Desarrollar la empatía social y las competencias ciudadanas entre los jóvenes mediante el análisis de las necesidades reales de sus compañeros con autismo y otras dificultades cognitivas.
- Fomentar una actitud comprometida con la creación de una escuela acogedora y accesible para todos los alumnos, independientemente de sus capacidades.
- Estimular la creatividad y la proactividad en el diseño de soluciones educativas y sociales.
- Aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en escenarios anteriores (sobre el espectro autista, la comunicación y la neurodiversidad).

## **Objetivos específicos:**

El participante:

- 
- será capaz de enumerar las dificultades a las que pueden enfrentarse los alumnos con trastorno del espectro autista en la escuela;
- reconocerá las barreras físicas, organizativas y sociales;
- será capaz de proponer soluciones y adaptaciones concretas (por ejemplo, un día sin timbres, un reglamento de apoyo);
- creará en grupo folletos, carteles, eslóganes u otras formas de campaña informativa para apoyar a los alumnos con discapacidad (utilizando herramientas digitales, como la aplicación Canva);
- colabora en la elaboración de un mapa de necesidades y expectativas de compañeros con neurodiversidad;
- participa activamente en la formulación de recomendaciones para el consejo estudiantil y la escuela;
- es capaz de expresar sus ideas de forma gráfica y escrita;
- refuerza la sensación de que su voz y sus acciones son importantes.

## **Métodos:**

- mapeo de problemas y necesidades,
- trabajo en proyectos en grupos,
- lluvia de ideas,
- presentación gráfica (folletos, carteles, manifiestos),
- debate entre alumnos y elaboración de recomendaciones comunes.

## **Herramientas y materiales:**

- hojas A3, rotafolios,
- hojas de colores, rotuladores, marcadores, tijeras, pegamento,
- plantillas: mapa de necesidades, reglamento de la escuela accesible, ficha del proyecto,
- opcional: ordenador/proyector para presentar ideas,
- impresiones de ejemplos de actividades (por ejemplo, Semana del Autismo, días sin timbres, zonas de silencio).

## **Desarrollo del taller:**

### **Primera hora lectiva:**

### **Introducción: «¿Por qué es importante?» (10 minutos)**

Tipo de actividad: debate, mapa mental visual, preguntas estimulantes

#### Objetivos del ejercicio:

- recordar el objetivo de la reunión y los temas tratados en talleres anteriores,
- introducir el tema de las necesidades de las personas con discapacidad cognitiva (incluidas las personas con trastornos del espectro autista),
- fomentar una actitud de compromiso social,
- iniciar una reflexión en términos de «¿cómo puedo ayudar?» en el propio entorno.

#### Descripción del desarrollo:

Introducción del moderador:

«Hoy vamos a intentar ponernos en el lugar de personas que realmente pueden cambiar las cosas, en la clase, en la escuela, en la ciudad. Reflexionemos juntos: ¿qué necesitan nuestros compañeros con autismo u otras dificultades

cognitivas para sentirse bien en el mismo espacio que nosotros?».

Preguntas iniciales (proyectadas o escritas en la pizarra):

- ¿Cuándo fue la última vez que alguien se comportó de forma injusta con una persona «diferente» en la escuela?
- ¿Hay personas en nuestra escuela que se sienten excluidas?
- ¿Qué siento cuando no entiendo lo que está pasando? ¿Cuando me siento abrumado por el ruido? ¿Cuando tengo miedo de hacer una tarea?
- ¿Se puede cambiar algo para que sea más fácil para todos?

Mapa mental / lluvia de ideas:

En la pizarra o en un rotafolio, creamos juntos un mapa en torno al lema: «Una escuela amigable para todos».

Los alumnos añaden:

- lo que les ayuda a sentirse bien en la escuela,
- lo que les molesta,
- lo que se podría cambiar.

Se pueden utilizar notas de colores (por ejemplo, verdes = buenas prácticas, rojas = barreras, azules = ideas para cambiar).

Resultados del aprendizaje:

- los participantes empiezan a comprender que las necesidades de los alumnos neurodiversos no son «especiales», sino simplemente humanas,
- aparecen las primeras pistas para ejercicios posteriores: ruido, falta de comprensión, exclusión, falta de tiempo para reaccionar.

Herramientas y materiales:

- pizarra/rotafolio,

- rotuladores y/o notas adhesivas (de diferentes colores), preguntas para mostrar o escribir.

#### Sugerencias para el facilitador:

- asegúrese de que las declaraciones no sean valorativas (por ejemplo, no critique a los alumnos que admiten que alguna vez han ignorado las necesidades de otra persona),
- deje el mapa en la sala hasta el final del taller, ya que servirá de inspiración para el trabajo posterior.

### **Ejercicio 1: «Comprender la vida cotidiana» (15 minutos)**

Tipo de actividad: trabajo con tarjetas de situaciones, análisis empático, debate en grupos

#### Objetivos del ejercicio:

- comprender las dificultades a las que se enfrentan las personas con discapacidades cognitivas (incluidas las del espectro autista) en el funcionamiento diario de la escuela,
- desarrollar la empatía y la atención a las diversas necesidades,
- tomar conciencia de que no todas las necesidades son «visibles» a primera vista,
- salir de la propia perspectiva para comprender «lo diferente».

#### Descripción del desarrollo:

Introducción del moderador:

«Ahora vais a intentar poner os en la piel de personas que van al mismo colegio que vosotros , pero su día es un poco diferente. Ya sea por hipersensibilidad a los sonidos, dificultad para leer las emociones o problemas para

concentrarse con muchos estímulos. Cada persona tiene su vida cotidiana, y hoy vamos a intentar comprenderla».

Trabajo en grupos (10 minutos):

Los participantes se dividen en grupos de 3-4 personas.

Cada grupo sortea o recibe una tarjeta con una situación (con la descripción de una situación escolar desde la perspectiva de un alumno con TEA o con otras dificultades cognitivas).

Los grupos deben leer la situación y responder a las preguntas:

- ¿Qué podría haber sido difícil aquí?
- ¿Qué emociones podría haber experimentado esta persona?
- ¿Qué podría ayudar en esta situación?

Anotar 2-3 conclusiones en la ficha de trabajo.

Debate en el foro (5 minutos):

Cada grupo comparte una conclusión, por ejemplo, una necesidad que han observado o una idea concreta que podría ayudar.

Ejemplos de fichas de situaciones para analizar:

- **Situación 1: Un recreo lleno de ruido**

Salgo de clase después de la lección de matemáticas. En el pasillo hay mucha gente, todos hablan al mismo tiempo, se ríen, algunos gritan. Siento cómo se tensa todo mi cuerpo. Tengo la sensación de que voy a explotar o desmayarme. Me gustaría volver al aula, pero ya la han cerrado. Sé que no podré «quedarme ahí esperando». Me escondo en el baño y cierro la puerta, porque es el único lugar donde hay silencio.

- Situación 2: Pregunta en clase

Estoy sentado en la tercera fila. La profesora mira en mi dirección y dice: «Ahora tú, ¿qué opinas?». No sé si me lo dice a mí o a alguien detrás de mí. Tengo una idea para responder, pero no sé si es el momento adecuado. Si me equivoco, todos se reirán. Empiezo a sudar y no digo nada. Al cabo de un rato, la profesora pasa a otra persona y dice: «Bueno, como siempre, sin reacción». Me da vergüenza.

- Situación 3: Comentario de un compañero durante un examen

Estoy haciendo un examen de biología. Intento concentrarme, pero hay muchas preguntas abiertas y no sé exactamente qué escribir. Mis compañeros ya están entregando sus exámenes. Uno de ellos le dice a otro: «Mira, este todavía no ha terminado. Siempre es el más lento». Fingo no haberlo oído, pero me duele. ¿Quizás soy demasiado lento? ¿Quizás no debería estar aquí?

- Situación 4: Clase de educación física

Estamos en el gimnasio. El profesor explica el ejercicio, pero habla rápido y solo lo muestra una vez. Todos corren, no sé adónde ni por qué. Me quedo solo. Intento preguntar, pero nadie me oye. Me pregunto si debería fingir que me duele la pierna y sentarme a un lado. Prefiero eso a sentirme tonto.

- Situación 5: Trabajo en grupo

En la clase de inglés tenemos que trabajar en grupos. El profesor no dice exactamente quién va con quién, así que todos empiezan a formar grupos. Yo me quedo ahí esperando. Nadie me llama. Cuando casi todos están en grupos, el profesor me une a un trío que no está contento. Oigo: «Genial, ahora va a ser raro». Siento que tengo que estar callado y no molestar.

- Situación 6: Cambio de planes

Llego a la escuela por la mañana. La profesora dice que no habrá clase de historia, sino que iremos a una reunión en la biblioteca. No estaba en el plan. Lo tenía todo planeado: qué hacer en cada clase, cuándo comer el bocadillo, cuándo tenía un descanso. Ahora todo cambia. Empiezo a estresarme y me siento mal. No sé si puedo quedarme en clase.

### Resultados del aprendizaje:

- los participantes reconocen las diversas necesidades de sus compañeros,
- aprenden a detectar barreras ocultas (emocionales, sensoriales, sociales),
- formulan las primeras propuestas de apoyo, lo que les prepara para ejercicios posteriores.

### Herramientas y materiales:

- juego de tarjetas con situaciones (impresas o proyectadas),
- hojas A4 o cuadernos para tomar notas,
- rotuladores/bolígrafos.

### Sugerencias para el facilitador:

- adapta las situaciones a la edad del grupo (puedes simplificarlas o ampliarlas);
- si lo deseas, deja que los grupos dibujen la situación por sí mismos en lugar de leerla;
- puedes terminar el ejercicio con la siguiente pregunta:
- «¿Conocéis a alguien que pueda sentirse así? ¿Qué podemos hacer para ayudarle?».

## Ejercicio 2: «Mapa de necesidades del alumno» (15 minutos)

Tipo de actividad: trabajo en grupos, análisis de situaciones, pensamiento empático, visualización de necesidades.

Objetivos del ejercicio:

- desarrollar la capacidad de identificar las necesidades individuales de los alumnos con discapacidades cognitivas (por ejemplo, en el espectro autista, con síndrome de Asperger, TDAH, discapacidad intelectual),
- trasladar las experiencias del ejercicio 1 a necesidades educativas, comunicativas y sociales concretas,
- practicar el trabajo en equipo y la atención a la perspectiva de los demás.

Descripción del desarrollo:

Introducción del facilitador:

«Acabáis de analizar escenas que muestran las dificultades cotidianas a las que se pueden enfrentar nuestros compañeros. Ahora vuestra tarea será poneros en el lugar de la persona de la situación y pensar: ¿qué necesita? ¿Qué podría ayudarla? ¿Qué podría mejorar su experiencia en la escuela?».

Trabajo en grupos (10 minutos):

Cada grupo trabaja con la misma situación que analizó anteriormente (en el ejercicio 1). En una hoja grande de papel A3, dibujan un «mapa de necesidades» simbólico del alumno; puede ser, por ejemplo, la silueta de un personaje, un árbol, una nube, un castillo u otra metáfora.

En el mapa deben aparecer al menos tres tipos de necesidades:

- Necesidades educativas: por ejemplo, más tiempo para las tareas, posibilidad de trabajar individualmente, instrucciones comprensibles.
- Necesidades sociales: por ejemplo, un ambiente agradable, aceptación por parte de los compañeros, ausencia de presión del grupo.
- Necesidades comunicativas y emocionales: por ejemplo, posibilidad de retirarse, lenguaje sencillo, tranquilidad, espacio para descansar.

Los grupos pueden utilizar tarjetas de colores o rotuladores. Se pueden añadir elementos visuales, como símbolos, emoticonos o dibujos sencillos.

Mini presentación (5 minutos):

Cada grupo describe brevemente las necesidades más importantes de su «protagonista», sin leer todo el mapa, sino seleccionando 2-3 elementos clave.

El facilitador anota las necesidades recurrentes en la pizarra (por ejemplo, en forma de «nube de necesidades comunes»).

### Resultados del aprendizaje:

- desarrollo de la empatía cognitiva y emocional,
- mejor comprensión de las barreras que no siempre son visibles,
- práctica de la cooperación y la escucha atenta,
- comienzo de la reflexión sobre cómo se puede apoyar a estas personas en la escuela y en la comunidad.

### Herramientas y materiales:

- hojas grandes de tamaño A3 o rotafolios (1 por grupo),
- rotuladores de colores, lápices de colores, notas adhesivas,
- opcional: plantilla con siluetas de personajes para rellenar o ficha de trabajo «Mapa de necesidades del

alumno» (puedo preparar una versión en PDF si se solicita).

### Sugerencias para el facilitador:

- Se puede proponer trabajar con metáforas (por ejemplo, las necesidades como la «mochila» del alumno, que puede ser pesada o estar bien organizada).
- No evalúes los mapas: todas las interpretaciones son válidas.
- Si el grupo tiene dificultades para nombrar las necesidades, anima a responder a las siguientes preguntas:
  - «¿Qué le ayudaría?».
  - «¿Qué necesitaría de los demás alumnos?».
  - «¿Qué debería saber el profesor?».

### **Ejercicio 3: «¿Cómo apoyar? Mapeo de ideas» (5 minutos)**

Tipo de actividad: debate abierto en grupo, lluvia de ideas, mapeo visual de ideas

#### Objetivos del ejercicio:

- recoger las primeras ideas para acciones reales de apoyo a compañeros con discapacidades cognitivas,
- involucrar activamente a todos los participantes en el proceso de planificación,
- resumir los conocimientos y reflexiones de la primera parte del taller,
- preparar el terreno para las actividades del proyecto en la segunda hora de clase.

#### Descripción del desarrollo:

Introducción del facilitador:

«Durante la última hora habéis trabajado en identificar situaciones en las que las personas con discapacidades

cognitivas pueden sentirse excluidas, incomprendidas o perdidas. Ahora intentemos reflexionar juntos: ¿qué podemos hacer nosotros, como clase, escuela o grupo, para cambiar esto? ¿Cómo podemos apoyar a nuestros compañeros?».

Debate en grupo: mapeo de ideas (5 minutos):

El facilitador escribe en la pizarra (o en un rotafolio) la pregunta central:

«¿Cómo apoyar a los compañeros con discapacidades cognitivas en la escuela?».

Los alumnos aportan espontáneamente sus ideas: palabras sueltas, frases, asociaciones, acciones. El moderador las anota alrededor de la pregunta, creando un mapa mental o un mapa de acciones.

Ejemplos de ideas que pueden surgir:

- organización de una Semana de la Concienciación,
- un día sin timbres,
- instrucciones sencillas con imágenes,
- empáticos de guardia en la clase,
- actividades de integración,
- películas educativas para las clases más jóvenes,
- puesto de accesibilidad en el consejo estudiantil.

El moderador resume:

«Mirad cuántas cosas podemos hacer, aunque sean pequeñas, pero significativas. En la segunda parte de la clase, elegiréis de entre estas ideas aquellas que queráis desarrollar, ya sea en forma de carteles, campañas o proyectos escolares».

### Resultados del aprendizaje:

- refuerzo del sentido de la responsabilidad social y la capacidad de actuar,
- integración del grupo en torno a un objetivo común,

- preparación mental y organizativa para la segunda parte del taller.

#### Herramientas y materiales:

- pizarra/rotafolio para anotar el mapa de ideas,
- rotuladores
- opcional: pegatinas de colores o rotuladores para resaltar las ideas seleccionadas para seguir trabajando.

#### Sugerencias para el facilitador:

- Controla el ritmo: anota incluso las ideas más breves para mantener la dinámica.
- No juzgues las ideas: anota todo, incluso si parecen «locas» o difíciles.
- Al final, puedes preguntar: «¿Cuáles de estas acciones podríamos empezar a implementar a partir de mañana?».

### **Desarrollo del taller:**

#### **Segunda hora lectiva:**

### **Ejercicio 4: «Normas de una clase solidaria» (10 minutos)**

Tipo de actividad: trabajo en grupos, creación de normas comunes, presentación y consulta

#### Objetivos del ejercicio:

- transformar ideas generales en normas concretas para apoyar a compañeros con discapacidades cognitivas,
- desarrollar el sentido de la responsabilidad compartida por el clima social en la clase,
- mejorar las habilidades de cooperación, la formulación de opiniones y la creación de normas que tengan en cuenta las necesidades de los demás,
- preparar material que pueda servir de base para un proyecto de clase o escolar.

## Descripción del desarrollo:

### Introducción del moderador:

«En nuestro mapa han aparecido muchas ideas estupendas. Intentemos ahora crear juntos algo que pueda ser concreto, útil y aplicable en vuestra clase o escuela: un reglamento de clase solidaria. No se trata de un documento con prohibiciones y obligaciones, sino de un conjunto de normas que ayuden a todos a sentirse seguros, comprendidos y bienvenidos, independientemente de cómo se comuniquen, qué necesiten y cómo perciban el mundo.»

### Trabajo en grupos (7 minutos):

Los alumnos se dividen en equipos de 3-4 personas. Cada grupo elabora su propio conjunto de normas (10 puntos) respondiendo a la pregunta: «¿Qué podemos hacer como clase para apoyar a nuestros compañeros con discapacidades cognitivas?».

### Las normas deben ser:

- concretas (por ejemplo, «Siempre preguntamos si alguien necesita que le expliquemos una consigna»),
- formuladas de manera positiva (evitando prohibiciones del tipo «No se permite...»),
- comunitarias (utilizando la forma «En nuestra clase...» / «Nos preocupamos por...»).

Los grupos anotan sus propuestas en una hoja grande de papel o en una plantilla preparada por el moderador (se puede dibujar previamente el título «Normas de la clase solidaria»).

### Mini-presentaciones y recopilación de ideas (3 minutos):

Cada grupo lee en voz alta 1-2 de sus normas. El facilitador las escribe en la pizarra, creando una versión provisional conjunta de las «normas», que puede ampliarse o transcribirse en un póster más adelante en la clase.

### Resultados del aprendizaje:

- los alumnos aprenden a traducir ideas en acciones y normas concretas,
- crean un documento que puede servir de referencia para la clase o la escuela,
- se refuerzan los valores de la empatía, la aceptación y la corresponsabilidad.

### Herramientas y materiales:

- hojas grandes de tamaño A3 o rotafolios (1 por grupo),
- rotuladores, bolígrafos de colores,
- opcional: plantilla preparada con el título «Normas de la clase solidaria».

### Sugerencias para el facilitador:

- Anime a los participantes a utilizar un lenguaje sencillo y comprensible, de modo que las normas puedan ser leídas por todos.
- Si el grupo no tiene ideas para empezar, puede sugerir algunas fórmulas iniciales, por ejemplo:
- «En nuestra clase prestamos atención a...».
- «Si alguien no entiende algo, entonces...».
- «Ayudamos cuando vemos que...».

## **Ejercicio 5: «Diseña un mensaje: carteles y folletos para apoyar a tus compañeros» (20 minutos)**

Tipo de actividad: trabajo creativo en grupos, diseño gráfico, actividades sociales

### Objetivos del ejercicio:

- desarrollar la capacidad de diseñar materiales educativos y sociales,
- traducir la idea de la inclusión en un mensaje visualmente atractivo para los compañeros,

- reforzar las competencias digitales y de trabajo en equipo,
- crear un resultado real que pueda utilizarse en la escuela o en una campaña.

### Descripción del desarrollo:

#### Introducción del moderador:

«En el ejercicio anterior, creasteis unas normas que podrían aplicarse en una clase que fomenta la neurodiversidad. Ahora es el momento de mostrar a los demás por qué vale la pena ser abierto y atento con los compañeros con discapacidades cognitivas. Vuestra tarea consistirá en diseñar un cartel o un folleto que podría colgarse en el pasillo de la escuela, distribuirse en las aulas o mostrarse durante el Día de la Concienciación sobre el Autismo. Tenéis total libertad: podéis actuar de forma educativa, motivadora o reflexiva».

#### Trabajo en grupos (15 minutos):

Los participantes trabajan en equipos de 3-4 personas. Utilizan la aplicación Canva en tabletas o portátiles (puede ser la versión para navegador, basta con una cuenta gratuita).

Cada grupo elige una de las opciones: cartel o folleto.

Además, los participantes crean una publicación en redes sociales: una campaña online para las redes sociales del colegio.

#### Inspiración para el contenido:

- eslóganes del reglamento de la clase solidaria,
- citas de conversaciones anteriores/tarjetas de reflexión,
- eslóganes de conversaciones con el chatbot o metáforas de las tarjetas,
- ejemplos de necesidades de los compañeros: «Necesito más tiempo», «No siempre miro a los ojos, pero escucho», «El ruido me agobia».

## Criterios:

- lenguaje sencillo y comprensible,
- legibilidad visual y coherencia,
- mensaje: de apoyo, sin juzgar, sin infantilizar.

## Tarea para los grupos:

Vuestra tarea consiste en crear uno de los cuatro materiales educativos y sociales que pueden utilizarse en la escuela o durante una campaña social. Trabajad en equipos de 3-4 personas. Elijan uno de los siguientes temas y diseñen un folleto o un cartel en la aplicación Canva (en una tableta o un ordenador portátil). El material debe ser comprensible, visualmente atractivo y alentador.

## Temas a elegir:

- „«Mitos sobre el espectro autista»

Presenta los 3-5 mitos más comunes (por ejemplo, «las personas con autismo no sienten emociones») y refútalos con una explicación breve y sencilla.

➔ Formato: folleto plegable o cartel con un mensaje visual impactante.

- «Necesidades de los jóvenes en el espectro autista»

Muestra lo que necesitan los alumnos con TEA en la escuela, en el aula y en las relaciones (por ejemplo, silencio, comprensión, previsibilidad).

➔ Formato: folleto educativo con tres secciones: «¿Qué?», «¿Por qué?», «¿Cómo puedes ayudar?».

- «¿Cómo ser un compañero que apoya?»

Propone comportamientos, reacciones e ideas concretas para mantener relaciones de apoyo con personas neurodiversas.

➔ Formato: folleto con consejos prácticos y ejemplos breves de situaciones.

- Cartel educativo:

Elige tres lemas o frases que refuten los estereotipos y diseña un cartel para colgar en la escuela.

→ Formato: una página A3, con el mínimo de texto y el máximo de mensaje.

Tiempo: 15 minutos

¡Manos a la obra!

Presentación de los trabajos en el foro (5 minutos):

Los grupos muestran sus proyectos en la pantalla (si es posible) o los envían al moderador.

Se puede crear una galería de carteles/folleto online para la clase o anunciar la campaña en la escuela.

Resultados del aprendizaje:

- los alumnos aprenden a formular mensajes sociales positivos,
- refuerzan su sentido de la eficacia, ya que sus materiales pueden utilizarse de forma real,
- desarrollan sus habilidades digitales y de diseño,
- aprenden a cooperar y a repartirse las tareas en grupo.

Herramientas y materiales:

- tabletas/ordenadores portátiles con acceso a Internet,
- aplicación Canva (o alternativa),
- notas y materiales previos (por ejemplo, «Normas de la clase de apoyo»),
- posibilidad de enviar los proyectos a un disco compartido o al correo electrónico del profesor.

Sugerencias para el facilitador:

- P Ayude a los alumnos a crear cuentas en Canva (si no las tienen).

- Asegúrese de que cada equipo tenga una idea clara y las funciones repartidas (por ejemplo, una persona encargada del diseño gráfico y otra del texto).
- Fomente la autenticidad: que no copien carteles ya hechos de Internet, sino que elaboren su propio mensaje de forma creativa.

## **Ejercicio 6: «Proponga una acción: ¿qué puede cambiar en la escuela?» (10 minutos)**

Tipo de actividad: diseño de soluciones, trabajo en equipo, planificación de microacciones en el entorno escolar

Objetivos del ejercicio:

- desarrollar las competencias ciudadanas y la corresponsabilidad por el entorno escolar,
- aplicar los conocimientos adquiridos sobre el espectro autista en la práctica social,
- practicar las habilidades de planificación de acciones, comunicación y pensamiento de diseño,
- reforzar la capacidad de acción de los participantes y su fe en la posibilidad de cambio.

Descripción del desarrollo:

Introducción del moderador:

«Pensemos en qué podría cambiar concretamente en nuestra/vuestra escuela para que las personas con discapacidades cognitivas, incluidas las del espectro autista, se sintieran más seguras, comprendidas e integradas. Pensad como defensores del cambio: ¿qué podéis proponer al consejo estudiantil, a los profesores, a vuestros compañeros y compañeras?».

Trabajo en grupos (7 minutos):

Cada grupo elige una idea para un microproyecto o una actividad en la escuela, por ejemplo:

- introducir un «Día (o Semana) del Silencio», por ejemplo, sin timbres ni ruido,
- crear un Código de Comunicación de Apoyo, por ejemplo, en forma de normas de clase,
- organización de una campaña de carteles con citas de personas del espectro o citas de vuestros folletos,
- creación de un «buzón de necesidades» en la escuela, para personas que no quieran hablar en voz alta,
- invitación a una persona neurodiversa (o a un experto) a una reunión con los alumnos,
- creación de un podcast o un vídeo educativo con vuestra participación.

El grupo debe diseñar:

- el objetivo de la actividad (¿a qué responde?),
- el plan: ¿qué, dónde, cuándo y con quién? (3-4 puntos),
- los recursos necesarios (por ejemplo, el consentimiento de los profesores, carteles, sala, micrófono),
- un nombre breve o un lema para el proyecto.

Se puede anotar la idea en una hoja A3, en una presentación o en una diapositiva en Canva.

Presentación (3 minutos):

Cada grupo presenta su idea en el foro (brevemente, máximo un minuto). El profesor anota los lemas en la pizarra y resume:

«Mirad cuántas ideas diferentes han surgido. Cada una de ellas es un paso real hacia una escuela más solidaria».

Resultados del aprendizaje:

- los alumnos aprenden a tomar la iniciativa y a planificar acciones sociales,
- adquieren experiencia en la formulación de objetivos reales y alcanzables,

- refuerzan la convicción de que pueden influir en su entorno.

#### Herramientas y materiales:

- hojas A3, rotuladores, tabletas (opcionalmente Canva),
- tarjeta de planificación del proyecto (puedes pedírmela),
- cinta adhesiva/imanes para presentar en la pared/pizarra.

#### Sugerencias para el facilitador:

- Anima a los alumnos a proponer ideas atrevidas, pero realistas.
- Recalca que no se trata de grandes acciones, sino de cambios concretos y factibles en el entorno escolar. Incluso algo pequeño, como un póster, un rincón tranquilo en la biblioteca o un día de empatía, puede tener un gran significado.
- Ayuda a los grupos a ceñirse a la estructura.

#### Haz preguntas orientativas:

- „¿A qué quiere llevar vuestra acción?». (objetivo)
- «¿Quién es necesario para llevarla a cabo?» (aliados)
- «¿Qué podéis hacer ya la semana que viene?» (plan mínimo)
- «¿Cómo podéis comprobar si ha funcionado?» (evaluación)
- Inspira con ejemplos.

Si los participantes tienen dificultades para empezar, da 2-3 ejemplos de acciones de otras escuelas:

- „«En una escuela, los alumnos prepararon una serie de podcasts en los que explicaban qué es la neurodiversidad».
- «En otra escuela se colgaron carteles con el lema: «Aquí puedes ser tú mismo», en varios idiomas, incluyendo pictogramas.

- «Una clase introdujo un «Día de la empatía» una vez al mes, sin calificaciones y con la posibilidad de escribir una carta al profesor».
- Fomenta la creatividad y la colaboración.  
Observa la dinámica de los grupos: si ves que alguien se retrae, pregúntale: «¿Qué cambiarías si pudieras?».  
Puedes asignar roles dentro del grupo: persona encargada de tomar notas, de presentar, moderadora, encargada de la visualización.
- Anima a los alumnos a presentar sus ideas.  
Apoya a los equipos para que presenten sus ideas con orgullo y entusiasmo: es un momento importante que fomenta el compromiso. Termina las presentaciones con un breve resumen, por ejemplo: «Hoy habéis planificado el futuro de una escuela en la que la empatía y la comprensión son algo cotidiano. Recordad: esto empieza por vosotros».

## **Resumen: resumen del taller y entrega de los Youthpass**

Gracias por participar en los tres talleres.

Ha sido un tiempo extraordinario en el que habéis realizado un trabajo enorme: habéis aprendido, habéis conversado, habéis diseñado y habéis co-creado. Habéis demostrado que los jóvenes son capaces de pensar de forma crítica, actuar con empatía y diseñar cambios que tienen sentido. Habéis aprendido mejor qué es el espectro autista, no como una etiqueta o un problema, sino como una forma de experimentar el mundo que merece ser comprendida. En lugar de prejuicios, habéis elegido el conocimiento. En lugar de indiferencia, el compromiso. En lugar de silencio, una voz a favor de la inclusión.



---

# **Materiales adicionales**

Folletos y carteles elaborados por  
jóvenes

---

# A modo de introducción

---

**E**n el marco del proyecto, se invitó a jóvenes de entre 15 y 19 años sin necesidades educativas especiales a participar en una serie de talleres destinados no solo a ampliar sus conocimientos sobre el espectro autista, sino, sobre todo, a desarrollar actitudes de empatía, comprensión y apoyo activo hacia sus compañeros neurodiversos.

Una etapa clave del proceso fue invitar a los participantes a crear sus propios materiales educativos, como carteles y folletos, dirigidos a sus compañeros, la comunidad escolar y la comunidad local.

*Los materiales resultantes son el fruto de un descubrimiento conjunto, de conversaciones, del trabajo en equipo y del compromiso real de los jóvenes con un tema que muchos de ellos solo conocían superficialmente o a través de estereotipos.*

Son los jóvenes, tras trabajar con el simulador, participar en ejercicios basados en escenas, analizar necesidades y reflexionar sobre la diversidad, quienes deciden qué quieren transmitir.

Todos los materiales, tanto los folletos como los carteles, tienen como objetivo servir de herramientas educativas, pero también de vehículos de valores. No solo enseñan qué es el espectro autista, sino que también animan a adoptar una actitud de cuidado activo hacia los demás. Es importante destacar que se trata de materiales visualmente

atractivos y adaptados a los jóvenes. Se crearon utilizando herramientas digitales como Canva, lo que permitió a los participantes no solo expresar el contenido, sino también desarrollar sus competencias digitales y su trabajo en equipo.

El conjunto de materiales incluye:

1. Cartel: «Mitos sobre el espectro autista»

Diseñado como herramienta para su exposición en espacios escolares, el póster presenta los mitos más recurrentes sobre las personas con autismo. Incluye, entre otras, creencias como: «Las personas con autismo no sienten emociones» o «Todas las personas con autismo son iguales». Cada mito se contrapone a la realidad con palabras sencillas y verdaderas. El conjunto se completa con el lema «Mira más allá. Ve a la persona», que resume en cierto modo la idea del proyecto.

2. Folleto: «Mitos sobre el espectro autista»

Ampliación del contenido del cartel, que presenta los mitos y las respuestas que los refutan en forma de folleto, que se puede distribuir durante campañas educativas, talleres, el Día de la Concienciación sobre el Autismo o en el marco de iniciativas escolares del Consejo Estudiantil. Su fuerza reside en su lenguaje sencillo, su franqueza y su carácter directo, características que los jóvenes consideraron más importantes en la comunicación con sus compañeros.

3. Folleto: «Necesidades de los jóvenes con autismo»

El material es el resultado del trabajo con las fichas de necesidades y de la reflexión tras el ejercicio «Mapa de barreras y apoyo». Los participantes identificaron las necesidades específicas de sus compañeros neurodiversos, tales como: estabilidad y previsibilidad, evitar la sobrecarga sensorial, la necesidad de una comunicación clara y directa, o la necesidad de dar tiempo para procesar la

información. El folleto también incluye ejemplos prácticos de adaptaciones y formas de apoyo en la escuela y en las relaciones entre compañeros.

#### 4. Folleto: «Cómo ser un compañero solidario»

El tercer material es, en cierto modo, un puente entre el conocimiento y la acción. Los jóvenes han elaborado una serie de consejos prácticos para situaciones cotidianas: cómo hablar, cómo reaccionar, qué evitar, qué proponer. El material también incluye citas de los propios participantes, que muestran la autenticidad de su transformación cognitiva y emocional tras participar en el proyecto.

*«Los pequeños gestos de amabilidad pueden alegrarle el día a alguien», escribió uno de los alumnos. Esta frase apareció en la última página del folleto como colofón de todo el proceso educativo.*

Todos los materiales mencionados anteriormente se han elaborado en tres idiomas: polaco, español e inglés. Su presencia en este guion no es casual. Es una prueba de que los jóvenes, siempre que se les proporcionen las herramientas adecuadas, el espacio y la confianza, son capaces de hablar de temas difíciles con gran madurez y sensibilidad. Os animamos a utilizar estos materiales tanto en futuros talleres como en actividades educativas independientes, en escuelas, centros culturales, bibliotecas, organizaciones no gubernamentales o en espacios públicos. Los jóvenes que han creado estos contenidos los transmiten con la convicción de que pueden cambiar algo: la conciencia, las relaciones, la actitud hacia la diferencia. Que sean una inspiración para crear nuevas herramientas educativas centradas en el ser humano, independientemente de cómo sienta, hable o piense.

# MITOS SOBRE EL TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA

ROMPIENDO BARRERAS, FOMENTANDO LA COMPRENSIÓN

**MITO:** Las personas con autismo no sienten emociones.

**REALIDAD:** Experimentamos las emociones profundamente, a veces con más intensidad que otras personas. Es posible que simplemente las expresemos de manera diferente.

**MITO:** Todas las personas autistas son iguales.

**REALIDAD:** El autismo es un espectro. Cada persona tiene fortalezas, desafíos y formas únicas de experimentar el mundo.

**MITO:** El autismo debe «curarse».

**REALIDAD:** El autismo es una diferencia neurológica, no una enfermedad. El apoyo y la comprensión marcan la verdadera diferencia.

**MITO:** Las personas autistas no pueden entablar relaciones.

**REALIDAD:** Valoramos las amistades y las conexiones. Es posible que necesitemos enfoques diferentes para la comunicación y la interacción social.

## RECUERDA: MIRA MÁS ALLÁ DE LA ETIQUETA. MIRA A LA PERSONA.



Cofinanciado por  
la Unión Europea

Programa Erasmus+  
Tipo de acción ACCIÓN 2 Asociaciones de cooperación,  
asociaciones a pequeña escala (KA210-YOU) dentro del  
sector de la juventud.  
Número de propuesta: 2024-1-PL01-KA210-  
YOU000256352

**Autism  
Integration**

# CÓMO SER UN COMPAÑERO COMPRENSIVO

LA AMISTAD TIENE MUCHAS FORMAS

## Cómo iniciar una conversación:

- Sé directo y amistoso: «Hola, soy Cata. ¿Qué te interesa?».
- Pregunta por sus aficiones o pasiones.
- No te preocupes si la conversación te parece diferente: lo diferente puede ser maravilloso.

## Comprender la comunicación:

- Algunos de nosotros hacemos menos contacto visual, pero seguimos escuchando.
- Puede que tardemos más en responder, danos tiempo.
- Nuestro lenguaje corporal puede ser diferente, pero nuestros sentimientos son reales.

## Ser inclusivo:

- Invítanos a actividades, aunque a veces digamos que no.
- Respeta cuando necesitemos descansos o momentos de tranquilidad.
- Celebra nuestras fortalezas e intereses, aunque sean diferentes a los tuyos.

## Lo que dicen los participantes del taller:

- «Aprendí que la amistad no se trata de ser iguales, sino de comprenderse mutuamente».
- «Ahora sé que si alguien no me mira cuando habla, no significa que no le importe».
- «Los pequeños gestos de amabilidad mejoran el día de alguien».

## TODO EL MUNDO MERECE SENTIRSE PARTE DE ALGO



Cofinanciado por  
la Unión Europea

Programa Erasmus+  
Tipo de acción ACCIÓN 2 Asociaciones de cooperación,  
asociaciones a pequeña escala (KA210-YOU) dentro del  
sector de la juventud.  
Número de propuesta: 2024-1-PL01-KA210-  
YOU000256352

**Autism  
Integration**



# NECESIDADES DE LOS JÓVENES CON AUTISMO

CREANDO JUNTOS ESPACIOS INCLUSIVOS

## Lo que necesitamos:

**Rutinas predecibles:** saber qué esperar nos ayuda a sentirnos seguros y confiados.

**Conciencia sensorial:** algunos sonidos, luces o texturas pueden resultar abrumadores. Un espacio tranquilo puede marcar la diferencia.

**Comunicación clara:** una conversación directa y honesta funciona mejor que las insinuaciones o el sarcasmo.

**Tiempo para procesar:** es posible que necesitemos más tiempo para comprender o responder a la información.

**Seguridad emocional:** la aceptación sin juicios nos ayuda a ser nosotros mismos.

## En la escuela:

- Aviso previo de los cambios de horario.
- Descansos cuando nos sentimos abrumados.
- Comprensión de los diferentes estilos de aprendizaje.

## Con los amigos:

- Paciencia con las señales sociales.
- Respeto por nuestros intereses y pasiones.
- Inclusión en las actividades de grupo.

## LOS PEQUEÑOS CAMBIOS TIENEN UN GRAN IMPACTO

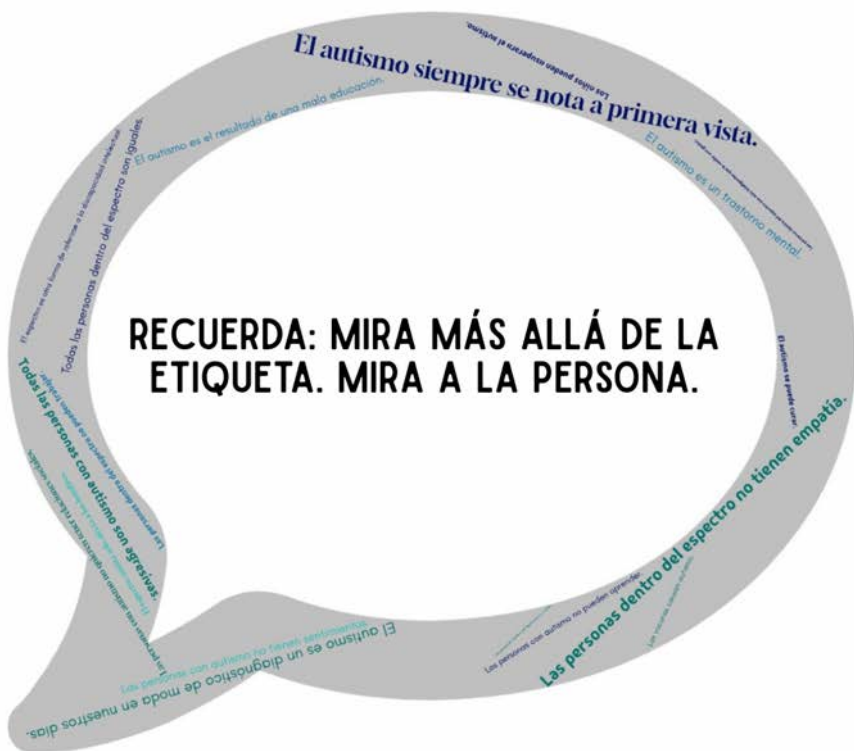


Cofinanciado por  
la Unión Europea

Programa Erasmus+  
Tipo de acción ACCIÓN 2 Asociaciones de cooperación,  
asociaciones a pequeña escala (KA2IO-YOU) dentro del  
sector de la juventud.  
Número de propuesta: 2024-1-PL01-KA2IO-  
YOU000256352

Autism  
Integration







---

# Resumen

---

**O**s hemos entregado un guion que ha sido creado no solo por la necesidad de educar sobre la neurodiversidad, sino sobre todo por la convicción de que los jóvenes están preparados para hablar sobre la diferencia, la empatía y las relaciones auténticas. El simulador ChatBot, en torno al cual se ha construido toda la actividad, es una herramienta única, no por su avance tecnológico, sino porque invita a la reflexión, despierta la curiosidad y, lo más importante, permite echar un vistazo al mundo de una persona que se encuentra dentro del espectro autista.

El proyecto tuvo desde el principio un carácter experimental. Partimos de la base de que si dábamos a los jóvenes las herramientas y el espacio adecuados para actuar, crearían algo importante, y no nos equivocamos. Durante los talleres, observamos momentos de sorpresa, risas y preguntas difíciles. Los jóvenes no solo participaron activamente en las simulaciones y los ejercicios, sino que, a menudo, se enfrentaron por primera vez al hecho de cuánto daño pueden causar la falta de conocimiento, los patrones excluyentes y el desprecio por la diferencia.

No somos especialistas en «respuestas correctas», pero estamos profundamente convencidos de que la educación sobre el autismo no debe comenzar con definiciones, sino con un encuentro: con las emociones, con otras personas, con preguntas sin respuestas preparadas. ChatBot no finge ser una persona dentro del espectro. Es solo una herramienta para imaginar una experiencia determinada. Muchos participantes en los talleres dijeron que la conversación con él era «extraña», «sorprendente en algunos momentos», y eso era precisamente lo que se

pretendía. No ofrecemos realismo clínico, sino una simulación que conmueve y hace reflexionar.

Nuestras observaciones y evaluaciones muestran que ChatBot no solo funciona como ejercicio de comunicación, sino sobre todo como un espejo en el que los jóvenes se ven a sí mismos: sus reacciones, sus emociones, sus prejuicios. Algunas personas se mostraron impacientes, otras curiosas y otras intentaron adaptarse al estilo de comunicación de su interlocutor. Cada una de estas reacciones se convirtió en un punto de partida para hablar sobre lo diferentes que podemos ser y lo mucho que necesitamos entendernos unos a otros.

Los talleres con los jóvenes nos proporcionaron muchas observaciones valiosas. En primer lugar, los jóvenes son capaces de hablar sobre la neurodiversidad con gran compromiso y empatía, siempre que se les dé espacio para ello. En segundo lugar, necesitan herramientas concretas que les permitan traducir sus conocimientos en acciones. Por eso, cada parte del guion lleva de la reflexión a la acción: desde la deconstrucción de mitos, pasando por la simulación, hasta el diseño de campañas sociales, folletos, carteles e incluso propuestas para los consejos estudiantiles.

Lo que más nos ha impresionado son las opiniones de los participantes: «Ahora sé que no es que ellos sean diferentes, sino que yo puedo abordar sus necesidades de otra manera», «He comprendido que algunos comportamientos no son falta de educación, sino una reacción al mundo», «Me gustaría que en nuestra escuela hubiera más silencio en el vestuario, no solo para las personas del espectro». Estas frases demuestran que el

proyecto no solo ha ampliado los conocimientos, sino que también ha abierto los corazones.

Os animamos a utilizar este guion de forma flexible: no es necesario que todo se lleve a cabo de una sola vez o en un solo momento. Vale la pena responder a las necesidades del grupo, añadir elementos propios y compartir los resultados.

El equipo del proyecto está abierto a sugerencias, comentarios y colaboración. El guion se ha creado con la intención de seguir desarrollándolo y probándolo, tanto por parte de educadores formales e informales, personas que trabajan con jóvenes, pedagogos y psicólogos, como por los propios jóvenes.

Somos conscientes de que cada persona dentro del espectro autista es diferente, y es precisamente esta diversidad la que nos ha inspirado a crear una herramienta que no da respuestas sencillas, sino que plantea preguntas. ¿Cómo llevar una conversación? ¿Cómo reaccionar cuando alguien no responde? ¿Qué significado tienen los gestos, el tono de voz, el silencio? El simulador, aunque sea digital, puede convertirse en una experiencia muy humana si lo tratamos como un puente, no como un filtro.

Por eso os animamos encarecidamente a que lo probéis, preguntéis y transforméis. Y si echáis algo en falta, escribidnos.

Los talleres piloto nos han demostrado una cosa muy clara: los jóvenes quieren hablar. Quieren saber más, comprender, probar y apoyar, pero para ello necesitan espacio, herramientas y un lenguaje que no los juzgue. El chatbot no sustituye el contacto real con una persona del

espectro, pero puede ayudar a prepararse mejor para esa conversación, sin miedo, tensión ni incertidumbre.

Las conclusiones del trabajo con los jóvenes son claras: necesitamos más educación sobre la neurodiversidad, pero también más valor para hablar de lo que es difícil. Los jóvenes señalaron que, tras los talleres, comenzaron a ver perspectivas completamente nuevas en sus clases, grupos y relaciones. Muchos de ellos admitieron que era la primera vez que se planteaban conscientemente cómo su propio comportamiento podía ser percibido por las personas del espectro. Se trata de un cambio enorme y de una gran esperanza.

Para terminar, dejamos las palabras de una de las participantes en los talleres, que reflejan mejor nuestra intención:

*«Este chatbot no lo dice todo, pero gracias a él sentí por primera vez que realmente podía intentar comprender a otra persona. Y que soy yo quien tiene que aprender un nuevo idioma».*

Que este guion sea el comienzo de ese aprendizaje, en la escuela, en las clases, en la vida cotidiana. Por la empatía. Por el diálogo. Por el cambio.

**Si tiene alguna sugerencia sobre nuestro trabajo, no dude en ponerse en contacto con nosotros:**

**[kontakt@fundacjaenabler.pl](mailto:kontakt@fundacjaenabler.pl)**

**[crea360@crea360.es](mailto:crea360@crea360.es)**

# CHATBOT PARA SIMULAR CONVERSACIONES CON ADOLESCENTES EN EL ESPECTRO AUTISTA

<https://autism-integration.fundacjaenabler.pl>

## ¿Qué es este chatbot?

Es una herramienta de entrenamiento que imita la forma de comunicarse de los adolescentes con autismo. Permite practicar conversaciones de forma segura y conocer las particularidades de este tipo de comunicación.

## ¿Para quién está destinado?

Para profesores, compañeros de colegio, entrenadores juveniles, familiares y todas aquellas personas que quieran comprender mejor la comunicación con personas con autismo.

## ¿Por qué vale la pena probarlo?

Te ayudará a evitar estereotipos perjudiciales, a aprender las reacciones adecuadas y a comprender qué comportamientos pueden molestar innecesariamente a tu interlocutor.

## ¿Dónde puedo probarlo?

Tras registrarte gratuitamente, podrás hablar con el chatbot en nuestra plataforma. Solo tienes que escanear el código QR que aparece a continuación.

## ¿Qué necesito saber antes de empezar?

Puedes hablar en cualquier idioma. El chatbot está disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana, y ofrece un entorno seguro para el aprendizaje.

## ¿Sustituye a una conversación real?

No, es una herramienta preparatoria. Ayuda a ganar confianza antes de las interacciones reales.



ACCESO  
DIRECTO AL  
CHATBOT



PÁGINA DEL  
PROYECTO CON  
MATERIAL  
ADICIONAL

<https://autism-integration.fundacjaenabler.pl>

<https://autismintegrationproject.fundacjaenabler.pl>



Cofinanciado por  
la Unión Europea

Programa Erasmus+  
Tipo de acción ACCIÓN 2 Asociaciones de cooperación,  
asociaciones a pequeña escala (KA210-YOU) dentro del  
sector de la juventud.  
Número de propuesta: 2024-1-PL01-KA210-  
YOU000256352

Autism  
Integration



