

5.1.4. Pluridiscapacidad y Trastorno Grave de la conducta

Pluridiscapacidad

La pluridiscapacidad implica la concurrencia de varias discapacidades, por lo que no existe una aplicación única ni una combinación estándar. El diseño debe integrar diferentes sistemas de acceso, comunicación y representación.

- Pueden combinarse, según las barreras identificadas:
- Cboard o Tobii Dynavox para la comunicación.
- Seeing AI o Lookout para acceder a información visual.
- Ava o Transcripción instantánea para acceder al lenguaje oral.
- SequeciAAC para anticipar y organizar actividades.
- Lectores de pantalla, pulsadores, seguimiento ocular o control por voz para interactuar con dispositivos.

Ejemplo práctico de aula: En una actividad musical, un estudiante puede seleccionar instrumentos o expresar preferencias mediante un tablero Cboard controlado por mirada, seguir la secuencia mediante pictogramas y recibir señales visuales o vibratorias en lugar de depender exclusivamente del sonido. El equipo docente selecciona los apoyos de forma coordinada y comprueba que sean compatibles entre sí.

Trastorno grave de conducta

El alumnado con trastorno grave de conducta presenta patrones persistentes de comportamiento disruptivo, dificultades de autorregulación emocional, problemas para controlar los impulsos y, con frecuencia, conflictos en la interacción social. Conviene situar este apartado con prudencia, porque es el ámbito en el que la inteligencia artificial juega un papel más limitado y de apoyo. La barrera principal no se resuelve con tecnología, sino con vínculo, intervención profesional y un trabajo sostenido de educación emocional. Ninguna herramienta diagnostica un trastorno de conducta, decide una intervención ni sustituye la figura del docente, el orientador o los servicios especializados. Lo que la IA sí puede hacer es facilitar tareas concretas que acompañan esa intervención: anticipar y estructurar el entorno, ofrecer apoyos visuales para la regulación

emocional, descargar al profesorado de trabajo de preparación y ayudar a diseñar materiales adaptados. Desde el Diseño Universal para el Aprendizaje, el objetivo es crear un entorno predecible y flexible que prevenga la aparición del conflicto y ofrezca al estudiante alternativas para gestionar lo que siente.

Una de las claves de la prevención es la **anticipación y la estructuración del entorno**. Buena parte de las conductas disruptivas surgen de la frustración, la incertidumbre o la dificultad para afrontar los cambios. Las herramientas que generan apoyos visuales ayudan a hacer el día más predecible. Con [SequenciAAC](#) el docente crea y plastifica secuencias visuales que ordenan las rutinas y anticipan lo que va a ocurrir, lo que reduce la ansiedad asociada a lo desconocido. Para elaborar **historias sociales**, un recurso muy útil para preparar al estudiante ante situaciones que suelen generar conflicto, los asistentes generativos como [ChatGPT](#) o [Claude](#) permiten redactar borradores en lenguaje sencillo y adaptados al caso, que el docente revisa y completa con el conocimiento que tiene del alumno. Esto agiliza una tarea que, hecha a mano, consume mucho tiempo.

Herramientas recomendadas



SequenciAAC

Crea e imprime o ve tu página de secuencia.

INICIAR

[SequenciAAC](#) para anticipar actividades, cambios y transiciones.

Otro frente es el **apoyo a la regulación emocional**. Estrategias clásicas como el semáforo emocional, el rincón de la calma o las tarjetas para identificar y nombrar emociones se benefician de la facilidad con que la IA genera ahora material visual. Herramientas de creación de imágenes y de diseño como [Canva](#), con sus funciones de IA, permiten elaborar paneles de emociones, tarjetas

de estrategias de autocontrol o pictogramas atractivos y personalizados para cada estudiante. Disponer de estos apoyos visuales a mano ayuda al alumno a reconocer lo que siente y a recurrir a una estrategia aprendida en los momentos de tensión. Conviene insistir en que el material es solo el soporte. Lo que enseña a autorregularse es el trabajo previo del docente y la práctica guiada, no la tarjeta en sí.

Ejemplo práctico de aula. Para un estudiante que reacciona con episodios de frustración ante los cambios de actividad, el docente prepara con SequenciAAC una secuencia visual de la jornada que repasa con él cada mañana, de modo que sepa qué va a pasar y cuándo. Además, diseña con Canva un pequeño panel de emociones y un par de tarjetas con estrategias de calma acordadas previamente con el alumno y con el orientador. Cuando el estudiante empieza a tensarse, dispone de un apoyo visual al que recurrir y de un rincón al que retirarse unos minutos. La tecnología prepara el terreno, pero quien sostiene la intervención es el trabajo conjunto del equipo educativo.

Revision #3

Created 2026-06-28 17:54:01 CEST by Jorge CATEDU

Updated 2026-06-28 18:08:34 CEST by Jorge CATEDU