

## La Fundación Orange lanza una nueva versión de Pictogram Room, con seguimiento corporal avanzado y nuevas actividades para potenciar el desarrollo de los menores autistas

- La nueva versión de esta aplicación gratuita incorpora importantes mejoras de diseño, usabilidad y tecnología 3D para facilitar el aprendizaje y el desarrollo de las personas con autismo.
- Estas novedades han sido validadas científicamente con niños y niñas con autismo demostrando su eficacia en el desarrollo de su conocimiento corporal y sus capacidades de atención conjunta e imitación.



Madrid, 24 de marzo de 2026.- La **Fundación Orange** ha presentado hoy en el Orange Digital Center una **importante actualización de Pictogram Room**, su **aplicación gratuita diseñada para ayudar a personas con autismo y discapacidad intelectual** a desarrollar su conocimiento corporal y sus capacidades de atención conjunta e imitación.

El encuentro ha reunido a profesionales del ámbito educativo y tecnológico, junto a asociaciones especializadas en autismo, en una jornada de reflexión sobre el papel

de **la tecnología como herramienta de acompañamiento y aprendizaje**, contando además con el testimonio directo de una familia.

En este sentido, **Nani Fernández**, directora de RRII de MasOrange, señala que *“la tecnología solo tiene sentido cuando responde a necesidades reales y contribuye a mejorar la vida de las personas. Con esta nueva versión de Pictogram Room reforzamos nuestro compromiso con el autismo y con el desarrollo de soluciones accesibles, basadas en evidencia y centradas en las personas”*.

La presentación ha incluido una mesa redonda moderada por el psicólogo y divulgador **Alberto Soler**, en la que han participado expertos e impulsores del proyecto como **Gerardo Herrera**, responsable del Laboratorio AdaptaLab del Instituto IRTIC de la Universitat de València, **Marcos Fernández**, catedrático de la Universitat de València, **Lucía Vera** y **Daniel García-Arocas**, desarrolladores de la herramienta, **Patricia Pérez-Fuster**, profesora del Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación; así como **Ángel Jiménez Pérez**, miembro de Autismo Ávila, y su madre, **María José Pérez Obregón**, quienes aportaron la perspectiva en primera persona del uso de la aplicación.

Durante el encuentro se ha realizado una demostración en vivo de la herramienta, que ha permitido mostrar sus principales novedades, **mejoras tecnológicas y de usabilidad muy relevantes**, entre ellas un sistema de seguimiento corporal basado en cámaras 3D más avanzadas, que facilita una interacción más precisa y natural, así como el uso de tecnologías de realidad aumentada que convierten la experiencia en un espejo interactivo orientado al aprendizaje.



En palabras de **Gerardo Herrera**, *“Pictogram Room nace de la necesidad de trabajar habilidades clave como el conocimiento corporal, la atención conjunta y la imitación desde un enfoque innovador. La incorporación de tecnologías de seguimiento corporal avanzado y realidad aumentada nos permite ofrecer una experiencia más precisa, natural y adaptada a cada usuario”*.

Estas mejoras han sido validadas científicamente con niños y niñas con autismo y discapacidad intelectual, demostrando su eficacia en el desarrollo del conocimiento corporal, la atención conjunta y la imitación. Además, la nueva versión incorpora actividades orientadas a trabajar conceptos cognitivos como el **objeto permanente** o la **atribución de falsas creencias**, ampliando el potencial educativo de la herramienta más allá del desarrollo del conocimiento corporal y otras habilidades básicas.

En este sentido, **María José Pérez Obregón**, madre de Ángel, afirma que *“Pictogram Room ha supuesto una forma dinámica y motivadora de trabajar habilidades clave, facilitando además el acompañamiento en casa gracias al apoyo del entorno educativo, y hemos observado avances en autonomía, comprensión e interacción, por lo que animaría a otras familias a probarla”*.

El evento ha puesto de relieve la importancia de diseñar tecnología desde un enfoque centrado en la **neurodiversidad**, en el que las soluciones se adaptan a las necesidades reales de las personas y no al revés.

### Acceso abierto y gratuito

La nueva versión de Pictogram Room ya está disponible de forma gratuita en la web de la Fundación Orange: <https://fundacionorange.es/aplicaciones/pictogram-room/>

Además, la Fundación ha habilitado un espacio informativo donde se detallan todas las mejoras incorporadas en esta actualización y se explica su funcionamiento de manera accesible: [www.pictogramas.org](http://www.pictogramas.org)

### Sobre Pictogram Room

Pictogram Room es un proyecto nacido en 2006 de la colaboración del Instituto de Robótica, Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (IRTIC) de la Universidad de Valencia y la Fundación Orange, que supone una forma lúdica y entretenida de avanzar en áreas clave del desarrollo de las personas autistas, aprovechando los puntos fuertes de cada usuario.

La iniciativa, cuyo enfoque combina tecnología y pedagogía para trabajar habilidades clave como el **conocimiento corporal, la atención conjunta y la imitación**, fundamentales en el desarrollo social y comunicativo de niños y jóvenes con autismo,

ha ido creciendo y desarrollándose a lo largo de los años con la colaboración de **universidades, centros educativos y asociaciones especializadas**.

Gracias a este recorrido, la aplicación ha evolucionado hasta convertirse en una herramienta de referencia en el ámbito educativo.

Asimismo, la herramienta cuenta con diferentes estudios científicos que han probado su eficacia, siendo el más reciente el publicado en la revista ["Scientific Reports" de la editorial NATURE](#).

### **Un compromiso sostenido con el autismo y la inclusión digital**

Desde sus inicios, la Fundación Orange ha tenido entre sus objetivos principales el impulso de proyectos que combinan innovación tecnológica, accesibilidad y enfoque social, con el objetivo de eliminar barreras y generar oportunidades reales de inclusión

**Pictogram Room** supone, por tanto, una de las aplicaciones más representativas de la misión tecnointegradora de la Fundación, al ofrecer de forma gratuita una herramienta que puede ser utilizada por familias, profesionales y centros educativos como apoyo en procesos de aprendizaje, adaptación y acompañamiento.

Esta actualización se enmarca en la trayectoria de la Fundación Orange en el desarrollo de soluciones digitales. Esta nueva versión es, además, un avance significativo en las prestaciones y actividades disponibles para mejorar la calidad de vida de las personas con autismo, reforzando el compromiso de la Fundación con una tecnología verdaderamente inclusiva, pensada desde las necesidades reales de las personas.

### **Fundación Orange**

La Fundación Orange, que en 2023 cumplió 25 años de andadura en España, tiene como misión convertir la tecnología en una oportunidad para mejorar la vida de las personas. Con este fin, realiza proyectos enmarcados en el ámbito de la inclusión digital, haciendo hincapié en colectivos en riesgo de exclusión, como las personas con autismo o los jóvenes y las mujeres en situación vulnerable, a los que apoya en su integración a través del uso de las soluciones y herramientas digitales.

### **Contacto de prensa**

#### **Archetype España**

Cristina Martín

Ariana del Río

[fundacionorange-mad@archetype.co](mailto:fundacionorange-mad@archetype.co)