

PROYECTO TICA

Taller Interactivo de Cuentos Adaptados



ASPACE - GIJON

INFORMACIÓN GENERAL

Datos del líder

Nombre y apellidos	Rafael Álvarez Fuente
e-mail	caiaspace@gmail.com
Cargo	Profesor de Taller del Centro de Apoyo a la integración – Nuevas Tecnologías Coordinador del Centro de Apoyo a la Integración.
Teléfono	.985130699
Breve currículum <i>(referente a NNTT)</i>	<p><i>Diplomado en Magisterio - Educación Especial - 1989</i> <i>1986-1989 C.E.E. Ntra. Sra. de Fátima D. Orione. (Auxiliar)</i> <i>1994- ASPACE-Gijón (P. Taller Nuevas Tecnologías – Coordinador del CAI)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Jornadas sobre Accesibilidad Universal y NNTT y Discapacidad ○ Curso Nuevas Tecnologías en Educación Especial ○ Etc. <p>Ponente en</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Recursos y Aplicaciones de las TIC para la intervención Educativa del Alumnado con discapacidad motora. ● Aportación de las NN en la rehabilitación del Parálítico Cerebral ● Ayudas Técnicas para Deficientes Motores ● Sistema Integrado de aplicaciones basadas en Lenguajes alternativos CIEE 2000

Datos de la entidad

Nombre	Centro Ángel de la Guarda – ASPACE Gijón
Dirección	Camín del Cotarón 584 – 33394 / Castiello de Bernueces - Gijón
Teléfono	985130699 – 985130998
e-mail	aspacegi@teleline.es http://www.aspaceasturiasgijon.e.telefonica.net
Servicios	Unidad de Atención Infantil Temprana Centro Educativo Centro de Apoyo a la Integración (Antiguo Centro Ocupacional) Ocio y Vacaciones Servicio de Información y orientación social Servicio Residencial Habilitación y Rehabilitación
Superficie (m ²)	3.800m
Nº trabajadores	60
Nº usuarios	134

DATOS DEL PROYECTO

Título del proyecto	Taller Interactivo de Cuentos Adaptados
Siglas	TICA
Número de destinatarios	60 personas afectadas de parálisis cerebral y patologías afines
Perfil destinatarios.	<p>El proyecto va destinado a los alumnos y usuarios del Centro “Ángel de la Guarda” de Gijón, perteneciente a ASPACE-Asturias, el cual está estructurado de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hay una Unidad de Atención Infantil Temprana que atiende a niños de 0 a 3 años. En este momento son 21 niños los que asisten. - Existe un centro educativo, un colegio específico propiamente dicho, con alumnado entre los 3 y los 21 años. Un total de 50 alumnos repartidos entre Educación Infantil, Educación Básica Obligatoria y Transición a la vida adulta. - Por último está el Centro de Apoyo a la Integración (CAI), lo que antes se conocía como Centro Ocupacional. Actualmente cuenta con 63 usuarios, de edades comprendidas entre los 21 y los 55 años. <p>El Proyecto va destinado a 60 de los usuarios antes mencionados, de las cuales aproximadamente el 70% presentan problemas motóricos, predominando los muy discapacitantes, fundamentalmente tetraplejias. Así mismo, únicamente sólo un 12% aprox. del total se puede considerar que tiene un C.I. cercano a la normalidad o límite.</p> <p>Con el fin de ser operativos y poder aplicar el proyecto de una forma eficaz, hemos realizado la siguiente clasificación por niveles o perfiles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Nivel sensorial</u>: Sería la población más afectada cognitivamente hablando (retraso severo y profundo), sin apenas posibilidades de comunicación expresiva y con graves dificultades de comprensión. Así mismo la mayoría de personas de éste grupo presentan problemas motóricos graves y dificultades manipulativas. - <u>Nivel de habilidades básicas</u>: El nivel cognitivo predominante es de retraso medio-bajo. Tienen una capacidad comprensiva acorde con su nivel cognitivo y, en general, presentan dificultades de expresión

	<p>oral que intentan compensar con sistemas alternativos y aumentativos de comunicación. Así mismo, un alto porcentaje de éste grupo de personas, padecen problemas motóricos que comprometen su motricidad general y su capacidad manipulativa, lo que compensan en parte con adaptaciones tecnológicas. Dentro de este nivel también existe un grupo de personas sin problemas motóricos ni de coordinación manipulativa que pueda considerarse significativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Nivel instrumental</u>: Sería el grupo menos afectado a nivel cognitivo. Personas en su mayoría con retraso ligero, capacidad límite, o inteligencia normal-baja. Tienen buena capacidad para interpretar y dar respuesta a las situaciones sociales y distintos contextos. En general tienen problemas expresivos, pero han encontrado una manera funcional para comunicarse. En un alto porcentaje presentan problemas que comprometen de manera importante su autonomía para las AVDs en lo referente a desplazamientos, alimentación, vestido, higiene... pero sí tienen criterio, son creativos y reivindican el ser escuchados y participar socialmente. 								
<p>Servicios en los que se ejecutará el proyecto</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="593 1227 694 1294">X</td> <td data-bbox="694 1227 1098 1294">Escuela E.E.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="593 1294 694 1361">X</td> <td data-bbox="694 1294 1098 1361">Centro Ocupacional</td> </tr> <tr> <td data-bbox="593 1361 694 1429"></td> <td data-bbox="694 1361 1098 1429">Residencia</td> </tr> <tr> <td data-bbox="593 1429 694 1534">X</td> <td data-bbox="694 1429 1098 1534">Unidad Infantil de Atención Temprana</td> </tr> </table>	X	Escuela E.E.	X	Centro Ocupacional		Residencia	X	Unidad Infantil de Atención Temprana
X	Escuela E.E.								
X	Centro Ocupacional								
	Residencia								
X	Unidad Infantil de Atención Temprana								
<p>Grado de innovación</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="593 1601 683 1668"></td> <td data-bbox="683 1601 1433 1668">Replicación experiencia</td> </tr> <tr> <td data-bbox="593 1668 683 1736"></td> <td data-bbox="683 1668 1433 1736">Evolución experiencia</td> </tr> <tr> <td data-bbox="593 1736 683 1803">X</td> <td data-bbox="683 1736 1433 1803">Proyecto innovador</td> </tr> </table>		Replicación experiencia		Evolución experiencia	X	Proyecto innovador		
	Replicación experiencia								
	Evolución experiencia								
X	Proyecto innovador								

NÚMERO Y PERFIL DE LOS PROFESIONALES IMPLICADOS

Nombre y Perfil Profesional	SIGLAS
Sara Rodríguez Seoane - Terapeuta Ocupacional	TEO
Xana Fernández Velado - Logopeda	LOGO
Carmen Gamazo Bravo – Logopeda	LOGO
Baldomero Canga Fernández – Psicólogo	PSI
Iván Alonso Granda – Fisioterapeuta	FIS
Rafael Álvarez Fuente – Educador (Lider del Proyecto)	EDU

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO

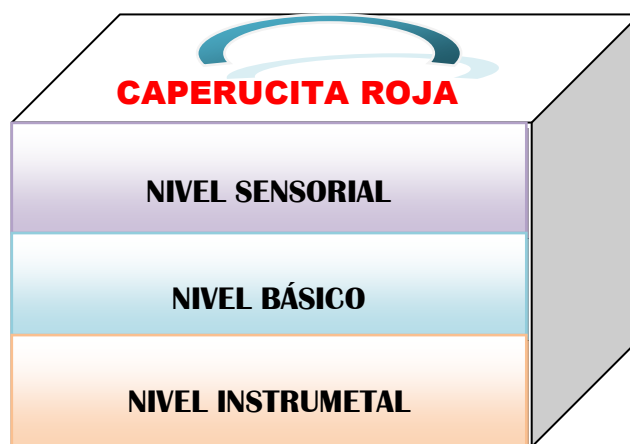
El proyecto que vamos a desarrollar consiste en la elaboración de un taller de cuentos en el que algunos de los usuarios del Centro, independientemente de su grado de afectación, puedan participar a través de las Nuevas Tecnologías.

Atendiendo a los perfiles establecidos se realizarán las *adaptaciones oportunas* para que los usuarios puedan, en la medida de sus posibilidades, participar en las actividades propuestas.

Para que pedagógicamente sea lo más intuitivo, comprensible y accesible, vamos a crear un *maletín* con cada uno de los cuentos que iremos adaptando.

Cada maletín estará subdividido en los tres niveles que hacen referencia a los perfiles antes descritos.

En cada nivel encontraremos una guía en la que se especificará el desarrollo y la metodología para llevar a cabo las actividades con el fin de conseguir los objetivos previstos para cada nivel.



Nivel sensorial

- Exposición **pasiva** del cuento (a través de un proyector, una pizarra digital, sistema de sonido, ...)
- Vivenciación del cuento: Los usuarios podrán experimentarlo a través de los sentidos, a nivel auditivo, visual, táctil, olfatorio y gustativo.

Nivel habilidades Básicas

- Exposición **activa** del cuento: serán los propios usuarios quienes activen el cuento y su desarrollo, a través de pulsadores, pantalla táctil o pizarra digital.
- Escenificación del cuento: Los usuarios podrán escenificar las situaciones del cuento bien activando sonidos (que tengan que ver con la escena del cuento), voces de personajes, etc., todo ello a través de tablet, pulsadores y comunicadores.
- Simbolización del cuento a través de pictogramas tipo SPC, ARASAAC, BLISS y otros sistemas como el bimodal. Para ello se utilizará la pizarra digital, los comunicadores o las tablet a medida que avanza el cuento.
- Actividades a realizar tras el cuento, que exigirán una respuesta a través de pulsadores, señalar imágenes en la tablet, en el comunicador o en la pizarra digital.
- Actividades de realidad virtual a través de sistemas como la Wii o la Kinect.
- Representación teatral del cuento.

Nivel Instrumental

- Exposición **interactiva** del cuento, dando libertad al usuario para elegir las situaciones del mismo (abanico de posibilidades)
- Actividades del cuento que requerirán respuesta escrita y para ello se hace necesario el uso de tablets, procesadores de texto, pulsadores, cobertores de teclado y demás NNTT de acceso a la escritura por ordenador.
- Actividades de realidad virtual a través de sistemas como la Wii o la Kinect.
- Representación teatral del cuento.

METODOLOGÍA

Distinguimos tres fases:

1º.- Fase de planificación, que incluiría:

a.- La elaboración del proyecto

b.- La valoración de los participantes, con los siguientes objetivos:

- Adscribirlos a los grupos, con el fin de que estos sean homogéneos y compensados.
- Identificar las dificultades individuales para participar activamente y de esta manera preparar los elementos tecnológicos necesarios que lo permitan.
- Establecer una línea base de la capacidad de los participantes para la realización de los objetivos propuestos y de esta manera poder evaluar la mejoría – si es que esta se ha producido - al final del proyecto.

Se realizaría una evaluación general de:

- Sus peculiaridades sensoriales y perceptivas
- Sus capacidades cognitivas
- Sus características motóricas (desplazamiento, movilidad voluntaria, coordinación general, capacidad manipulativa...)
- Su competencia comunicativa y lingüística.
- Su conducta
- Su motivación para la tarea.

Por otra parte, en las primeras sesiones, se evaluaría el grado en que pueden desarrollar los objetivos previstos al inicio del proyecto.

c.- Adscripción de los participantes a cada uno de los tres grupos previstos (Sensorial, Habilidades básicas e Instrumental)

d.- División de cada uno de estos grupos en subgrupos de no más de 7 personas con el fin de que sean operativos.

2º.- Fase de intervención:

El proyecto se llevará a cabo en grupos de no más de 7 personas, en un aula previamente preparada con todos los recursos tecnológicos necesarios para que cada uno de los participantes pueda llevar a cabo la actividad. En los casos en que sea preciso, se explicará pormenorizadamente, adaptándose a su nivel comprensivo, lo que se solicita de cada uno de ellos individualmente y también como grupo.

En todo momento los profesionales estarán atentos a los desajustes que se puedan ir produciendo, tomando nota de ellos e informando para subsanarlos e ir mejorando la ejecución en próximas sesiones.

Se será riguroso en la aplicación del procedimiento previsto, evitando fundamentalmente que las ayudas prestadas a los participantes por los profesionales, no lleguen a ser excesivas y puedan suplantar las funciones que deberían ser realizadas por aquellos.

3º.- Fase de evaluación:

Realizaríamos dos tipos de medidas:

- a.- Una primera referida a los objetivos propuestos, en la que tomando como referencia la línea base establecida al inicio del proyecto, se trataría de realizar una medida semi-objetiva de la mejora en su desempeño, tanto de cada uno de los participantes, como del pequeño grupo. El método más adecuado para llevarla a cabo nos parecen las grabaciones de vídeo.
- b.- Una segunda medida en la que se trataría de deducir si la tarea ha influido de forma positiva en la mejora de las capacidades generales de los participantes, o en algunas de ellas.

Así mismo, sería imprescindible realizar un cuestionario del grado de satisfacción, con la tarea realizada, identificando las actividades mejor y peor valoradas por los intervinientes.

Contamos con la colaboración de KODAMA, que es un grupo de investigación en Nuevas Tecnologías, de la Facultad de Ingeniería Informática de la Universidad de Oviedo. Colabora con nosotros adaptando juegos de realidad virtual a las necesidades de nuestro colectivo.

En este momento está realizando un proyecto en el que se está volcando sobre la plataforma ANDROID, comunicando estos dispositivos a redes sociales, formadas por móviles, tablets y portátiles.

OBJETIVOS, ACTIVIDADES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Utilizaremos el cuento de “**Caperucita Roja**” como ejemplo, por ser uno de los más conocidos por todos, para ejemplificar el proyecto.

Nivel sensorial

Objetivos	Actividades	Criterios de evaluación <i>(preferentemente actividades CIF) (indicar un criterio operativo del objetivo)</i>
Fomentar la atención a estímulos visuales y auditivos	Proyección del cuento audiovisual en la pizarra digital	D110 Mirar D115 Escuchar
<p>Fomentar o estimular un despertar sensorial a partir de la propia experiencia personal</p> <p>Fomentar las primeras respuestas o conductas de interacción social (contacto ocular, sonrisa social, vocalizaciones)</p>	<p>Recreación del entorno físico para adaptarlo al contenido del cuento a través de la modificación de la iluminación, recreación de sonidos del bosque, aromatización de la sala con aromas naturales</p> <p>Estimulación a través del tacto de materiales relacionados con el cuento (tierra, hojas, mimbre, piel de animales, etc.)</p> <p>Presentación de estímulos gustativos a través de materiales relacionados con el cuento (miel, magdalenas, zumo, etc.)</p> <p>Presentación de estímulos olfativos impregnando el aula con diferentes olores.</p>	<p>E 240 Luz</p> <p>D120 Otras experiencias sensoriales intencionadas</p> <p>E220 Flora y fauna</p> <p>E250 Sonido</p> <p>E260 Calidad del aire</p>

Participar la familia de forma activa en la puesta en el desarrollo del Proyecto en este nivel	Se enviará circular a las familias comunicando la actividad en la que va a participar su hijo/a solicitando además autorización para la grabación y posterior reproducción de un video con la misma.	D760 Relaciones familiares
--	--	-----------------------------------

Nivel de Habilidades Básicas

Objetivos	Actividades	Criterios de evaluación (preferentemente actividades CIF) (indicar un criterio operativo del objetivo)
Potenciar la capacidad de actuar con intención	Mediante un pulsador y tablets los usuarios irán pasando las escenas que conforman el cuento de forma intencionada con un mecanismo similar al de causa - Efecto	D110 Mirar D115 Escuchar D155 Adquisición de habilidades D160 Centrar la atención D210 Llevar a cabo una única tarea D310 Comunicación recepción de mensajes hablados
Desarrollo del juego de la toma de turnos	Activación, por diferentes medios de acceso al ordenador (pulsadores, brazos articulados, comunicadores, tablets, etc.), de los diversos elementos, onomatopeyas, diálogos, sonidos, etc. que conforman la escena que se proyecta en ese momento	D315 Comunicación recepción de mensajes no verbales D415 Mantener la posición del cuerpo D445 Uso de la mano y el brazo

<p>Desarrollar la competencia comunicativo-lingüística a nivel comprensivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Desarrollar la capacidad de identificar objetos, personas, acciones... ○ Reconocer situaciones, eventos descritos en el cuento. 	<p>Extraer ideas principales del relato</p> <p>Organizar los distintos sucesos del cuento utilizando el uso de pictogramas a través de tablets, o comunicadores en los que ordenaremos la secuencia temporal del cuento</p>	<p>D163 Pensar</p> <p>D315 Comunicación-recepción de mensajes no verbales</p> <p>D329 Comunicación-recepción, otra especificada y otra no especificada.</p> <p>D360 Utilización de dispositivos y técnicas de comunicación</p>
<p>Desarrollar la competencia comunicativo-lingüística a nivel expresivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Desarrollar las capacidades de nominación, designación, enumeración ... ○ Promover la capacidad de estructuración, seriación del discurso 	<p>Mediante comunicadores, tablets, etc.:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombrar los personajes del cuento ○ Discriminar entre personas, animales u objetos que aparezcan en el cuento ○ Asociar acciones a personajes 	<p>D163 Pensar</p> <p>D 177 Tomar decisiones</p> <p>D 335 producción de mensajes no verbales</p>
<p>Desarrollar destrezas motoras a través de movimiento voluntario:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Mejorar el equilibrio estático y dinámico ○ Mejorar la coordinación manipulativa ○ Fomentar la movilidad funcional del usuario distintas formas de desplazamiento ○ Mejorar la capacidad 	<p>Imitar o reproducir motóricamente de forma dinámica o estática (posturas y gestos) acciones relacionados con los personajes (oler flores, llenar la cesta, esconderse tras un árbol, picar a la puerta, vestirse de un personaje determinado, realizar actividades cotidianas de los distintos personajes como barrer, cocinar, limpiar, etc.</p> <p>Imitar o representar expresiones, faciales relacionadas con el estado emocional del personaje.</p>	<p>D130 copiar</p> <p>D410 cambiar las posturas corporales básicas</p> <p>D415 mantener la posición del cuerpo</p> <p>D420 Trasferir el propio cuerpo</p> <p>D430 levantar y llevar objetos</p> <p>D440 uso fino de la mano</p> <p>D445 uso de la mano y el brazo</p> <p>D450 Andar</p>

<p>ventilatoria</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Estimular acciones cada vez más específicas del aparato bucal mediante praxias. 	<p>Manipular y explorar diferentes objetos relacionados con la historia.</p> <p>Representar escenas del relato jugando con el movimiento (adoptar posiciones, realizar desplazamientos, seguir un ritmo, etc.)</p> <p>Actividades de inspiración/soplo a través del uso de la tablet con un software específico de reconocimiento de voz y soplo el cual proporcionará un feedback visual y auditivo para conseguir una correcta conciencia respiratoria.</p> <p>Actividades de realidad virtual a través de la Wii o Kinet.</p>	<p>D455 desplazarse por el entorno</p> <p>D465 desplazarse utilizando algún tipo de equipamiento.</p> <p>Todos los criterios englobados en el capítulo 5, que hace referencia al autocuidado.</p> <p>D630 Preparar comidas</p> <p>D640 realizar los quehaceres de la casa</p> <p>D710 interacciones interpersonales básicas</p>
<p>Adquirir conceptos generales a través de la experimentación</p>	<p>Asociación, categorización, seriación, relación, agrupación, etc. a través del uso de la pizarra digital, tablets o comunicadores</p>	<p>D 163 pensar</p> <p>D 175 Resolver problemas</p> <p>D 177 Tomar decisiones</p>
<p>Participar la familia de forma activa en la puesta en el desarrollo del Proyecto en este nivel</p>	<p>Se enviará circular a las familias comunicando la actividad en la que va a participar su hijo/a solicitando además autorización para la grabación y posterior reproducción de un video con la misma.</p>	<p>D760 Relaciones familiares</p>

Nivel Instrumental

Objetivos	Actividades	Criterios de evaluación <i>(preferentemente actividades CIF) (indicar un criterio operativo del objetivo)</i>
Desarrollar la competencia lectora	Exposición del cuento mediante tablets o Ipads para su lectura comprensiva individual, mediante lenguajes utilizados en el centro (SPC, BLISS, Bimodal, a través de comunicadores). Se realizarán diversas preguntas para valorar la comprensión lectora.	D140 aprender a leer D166 leer D325 comunicación, recepción de mensajes escritos E125 Productos y tecnología para la comunicación
Mejorar la expresión escrita mediante el uso de tecnología de apoyo.	Ordenar palabras para formar frases. Completar frases Realizar un pequeño resumen del cuento <i>(Para lo anterior se necesitará: tablets o Ipads como medio de soporte físico y se usará el Power Point o el Jclíc como software)</i>	D145 Aprender a escribir D170 Escribir D330 Hablar D335 Producción de mensajes no verbales D345 Mensajes escritos E125 Productos y tecnología para la comunicación
Fomentar la creatividad mediante <ul style="list-style-type: none"> • Resolución de situaciones • La reflexión • Pensamiento • Formulación de preguntas, hipótesis. 	Decidir entre distintas posibilidades de entre los detalles del entorno del cuento (personajes, objetos, temporalización, diálogos, etc.) generando nuevos relatos o historias paralelas a través del uso de los materiales tecnológicos de apoyo, por ejemplo: poder escoger entre varios finales,	D163 pensar D175 resolver problemas D177 tomar decisiones D210 llevar a cabo una única tarea

	inventar los diálogos, decidir la personalidad de los protagonistas, inventarse nuevos personajes, etc.	E125 Productos y tecnología para la comunicación
Desarrollar las destrezas o habilidades conversacionales	Generar un coloquio-debate sobre el mensaje implícito del cuento	<p>D163 pensar</p> <p>Todos los criterios englobados en el capítulo 3 en el que hace referencia a la comunicación.</p> <p>D710 Interacciones interpersonales básicas</p> <p>D720 Interacciones interpersonales complejas</p> <p>E125 Productos y tecnología para la comunicación</p>
<p>Desarrollar destrezas motoras a través de movimiento voluntario:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Mejorar el equilibrio estático y dinámico ○ Fomentar la movilidad funcional del usuario distintas formas de desplazamiento ○ Mejorar la capacidad ventilatoria ○ Estimular acciones cada vez más específicas del aparato bucal mediante praxias. 	<p>Imitar o representar expresiones, faciales relacionadas con el estado emocional del personaje.</p> <p>Representar escenas del relato jugando con el movimiento</p> <p>Actividades de inspiración/soplo a través del uso de la tablet con un software específico de reconocimiento de voz y soplo el cual proporcionará un feedback visual y auditivo para conseguir una correcta conciencia respiratoria.</p> <p>Actividades de realidad virtual a través de la Wii o Kinet.</p> <p>Escenificación y dramatización del cuento mediante obra teatral, juego de rol, etc.</p>	<p>D135 repetir</p> <p>D 210 llevar a cabo una única tarea</p> <p>D240 manejo del stress y otras demandas psicológicas</p> <p>Todos los criterios englobados en el capítulo 3 en el que hace referencia a la comunicación.</p> <p>Todos los criterios englobados en el capítulo 4 en el que hace referencia a la movilidad salvo lo referente a desplazarse mediante medios de transporte.</p> <p>Todos los criterios englobados en el capítulo 5 en el que hace referencia al autocuidado.</p> <p>Todos los criterios englobados en el capítulo 6 en el que hace</p>

	<p><i>(Se concluirá la actividad grabando las diferentes escenas que serán visionadas por sus compañeros. Se expondrán en algún momento especial del año)</i></p>	<p>referencia a las tareas del hogar.</p> <p>D710 Interacciones interpersonales básicas</p> <p>D720 Interacciones interpersonales complejas</p> <p>E120 Productos y tecnología para la movilidad y el transporte personal en espacios cerrados y abiertos</p> <p>E125 Productos y tecnología para la comunicación</p>
<p>Participar la familia de forma activa en la puesta en el desarrollo del Proyecto en este nivel</p>	<p>Se enviará circular a las familias comunicando la actividad en la que va a participar su hijo/a solicitando además autorización para la grabación y posterior reproducción de un video con la misma.</p>	<p>D760 Relaciones familiares</p>

CALENDARIO

Fechas inicio y finalización

Inicio - Enero de 2012

Finalización - diciembre 2012

PLAN DE TRABAJO

Actividades	Plazo (mes inicio-fin)	Dedicación horas mes (para cada persona indicar siglas y el número de horas al mes que dedicará)
Todas las actividades contempladas en el proyecto	Enero 2012 – Diciembre 2012	<p>S.R.S. (16 h) X.F.V. (16 h) C.G.B. (16 h) B.C.F. (16 h) I.A.G. (16 h) R.A.F(16 h)</p> <p>Esta dedicación en horas podrá ser modificada en función de las necesidades de los usuarios a quienes va dirigida la actividad</p> <p><i>Parte del resto del personal del centro (tutores, profesores de taller, auxiliares, etc.) apoyará en las sesiones a las personas involucradas en el proyecto</i></p>

RECURSOS NECESARIOS

Equipamiento solicitado

Unidades	Material
2	Pizarra digital + soporte techo + instalación
4	Ipads 16gbs
4	Tablet
1	Step by step with levels
1	Smart Scan 32 Pro
4	Brazo tipo flexo
2	Brazo extraíble y orientable
1	Joy Stick Bjoy
5	Conmutador Big Red Twist Multicolor
2	Conmutador pal pad
4	Ratones adaptados Mousse USB 1 salida
3	Track Ball de bola gigante
2	Teclado Funkids con cobertor de metacrilato
2	Pantalla táctil 19' TFT
1	Router Wiffi *

* El router Wiffi es necesario para la actualización de material informático solicitado, como tablets y Ipads; para acceder a descargas de aplicaciones y para el propio mantenimiento de los equipos (incluidos el resto de equipos de la sala que se usara en el desarrollo del Proyecto. La conexión a internet será financiada por nuestro Centro.

Equipamiento propio

- 2 Ordenadores portátiles
- 2 Ordenadores de mesa
- 1 Emulador de ratón tipo Joystick B-Joy
- 1 Cámara de video

Material variado Sala Snoezelen

- Proyector de imágenes
- Cama de agua
- Fibras ópticas
- Tubo de burbujas
- Luz ultravioleta
- Kit de material UV
- Piscina de bolas
- Material manipulativo táctil
- Bola espejo
- Puffs

Comunicadores:

- Super Talker
- Flash
- Talking Photo Album

Pulsadores (obsoletos y poco funcionales proporcionados hace años por el CEAPAT)

Necesidades formativas específicas

Curso Manejo Pizarra Digital

Curso Adaptación de Juguetes

DATOS ECONÓMICOS

PRESUPUESTO

Unidades		Euros
2	Pizarra digital + soporte techo + instalación	2209,7
4	Ipads 16gbs	2612,60
4	Tablet	596,40
1	Step by step with levels	220
1	Smart Speak	1.046
1	Smart Scan 32 Pro	2.145,50
4	Brazos tipo flexo	448,60
2	Brazo extraíble y orientable	1.110
1	Joy Stick Bjoy	415
5	Conmutador Big Red Twist Multicolor	275
2	Conmutador pal pad	122
4	Ratones adaptados Mousse USB 1 salida	116
3	Track Ball de bola gigante	297
2	Teclado Funkids con cobertor de metacrilato	160
2	Pantalla táctil 19' TFT	751,60
1	Routter Wiffi	42,99
1	<i>Curso Manejo Pizarra Digital</i>	50
1	<i>Curso Adaptación de Juguetes</i>	180
	Con IVA	14.885,27
	Ayuda viaje Jornada Técnica (máx. 300€)	300
	Costes indirectos (max. 10% suma costes anteriores)	1.518
	Importe solicitado a la Confederación (máx. 12.000€)	12.000
	Importe aportado por la entidad (no es imputable el aporte de recursos humanos propios)	

PLAN DE DIFUSIÓN

En el momento de la concesión del programa será comunicado:

- A los periódicos locales: La Nueva España y El Comercio ambos de tirada regional
- A la Televisión Autonómica del Principado (TPA) concertando una cita para que acudan al centro a grabar, por lo menos, una sesión de la actividad.
- Se enviará circular a las familias comunicando la actividad en la que va a participar su hijo/a solicitando además autorización para la grabación y posterior reproducción de un video con la misma.
- Se publicará la actividad en la web del centro
<http://www.aspaceasturiasgijon.e.telefonica.net>
Durante el desarrollo del proyecto se irá publicando información, en la misma página, acerca de los resultados obtenidos
- Se publicará la actividad en el blog <http://aspacegi.blogspot.com> en donde se hace referencia a las actividades que se realizan de forma habitual en el centro

PLAN DE CONTINUIDAD

Se mantendrán reuniones periódicas del equipo que integra este Proyecto, tanto para evaluar las actividades realizadas, como para programar otras nuevas.

Iremos desarrollando nuevos *maletines* en los que irán incluidos nuevos cuentos

El Centro incluirá una pequeña partida económica anual para el mantenimiento de los equipos