

ILUSTRAREAL

Una manera de ver la realidad de nuestros chic@s a través de los cuentos.

Ana Belén Calvo Ayuso

ASPACECIRE, C/ José María de la Fuente 2, Ciudad Real

aspacecire@hotmail.com

RESUMEN

Esta guía pretende facilitar la puesta en marcha de un proyecto basado en la realización de actividades ilustrativas relacionadas con el proyecto -ilustraReal- donde ha implantado un taller de ilustración donde los usuarios del mismo serán capaces de cambiar con la mejora de recursos tecnológicos e informáticos del centro y nociones básicas de diseño gráfico la condición física de los personajes que aparezcan en diferentes narraciones (cuentos infantiles, historias populares, novelas, relatos...) y vean que también existen personajes en igualdad de condiciones físicas y viven situaciones como las que ellos tienen a diario, (van en silla de ruedas, usan bipedestador, se comunican con sistemas alternativos, pelean con barreras arquitectónicas...).

También serán los encargados de difundir los resultados a través del uso de redes sociales, (blog, Facebook...) y que así todo el mundo pueda ver, leer y compartir su trabajo con el fin de sensibilizar a la sociedad con el colectivo de la parálisis cerebral.

¹ ¿Qué es este documento?

Es una guía para facilitar la puesta en marcha de un proyecto en el que puedan participar personas con y sin parálisis cerebral (u otras discapacidades) donde la tecnología juega un papel esencial. La información aquí recogida surge a partir de una experiencia real llevada a un centro ASPACE dentro del marco del proyecto [#aspacenet](https://twitter.com/aspacenet).

¿A quién se dirige?

La guía se dirige principalmente a las entidades de atención de personas con discapacidad (y especialmente personas con parálisis cerebral) y a cualquier persona que pueda estar interesada.

OBJETIVOS GENERALES

- Mejorar autonomía personal, las habilidades comunicativas e interacción social de nuestros usuarios.
- Mejorar la accesibilidad a las nuevas tecnologías y redes sociales.
- Crear la necesidad de participación en actividades de desarrollo ocupacional que les motive.
- Implicar a las familias en el proyecto.
- Crear impacto social, dar a conocer nuestra entidad y a lo que se dedica.

DESTINATARIOS

- **DIRECTOS:** ocho usuarios de centro de día y dos de tratamientos ambulatorios.
- **INDIRECTOS:** resto de usuarios que forman Aspacecire en sus diferentes servicios, familiares y trabajadores, Escolares de los centros educativos de la provincia.

ANTECEDENTES

Esta guía nace a raíz del proyecto ILUTRAREAL llevado a cabo en ASPACECIRE durante el curso 2014- 2015 como parte del proyecto [#aspacenet](#).

PAGINA DEL PROYECTO

<http://aspacenet.aspace.org/component/k2/item/633-ilustrareal>

<http://www.aspacecire.com/blog.html>

<https://www.facebook.com/aspacecire.ciudadreal>

VIDEOMEMORIA

<https://www.youtube.com/watch?t=10&v=399j3U13yU4>



CONTENIDO

La guía se organiza en las diferentes actividades y recursos que se enumeran a continuación e incluye un videotutorial.

- **Actividad 1: TALLER DE ILUSTRACIÓN ENTORNOS**
Explicación de cómo se desarrolla cada área y sus objetivos.
- **Actividad 2: TALLER DE ILUSTRACIÓN PERSONAJES.**
Explicación de cómo se desarrolla cada área y sus objetivos.
- **Actividad 3: TALLER DE REDACCIÓN.**
Explicación de cómo se desarrolla cada área y sus objetivos.
- **Actividad 2: TALLER DE REDES SOCIALES Y COMUNICACIÓN.**
Explicación de cómo se desarrolla este área y sus objetivos.
- **Recurso 1: ADAPTACIÓN CASERA DE UN JOYSTICK**
Adaptación casera para la prensión y control de un joystick para manejar el uso del ratón.
- **Recurso 2: PUESTA EN MARCHA BJ RING.**
Mostramos un videotutorial donde enseñamos el manejo del soporte bj ring
- **Recurso 3: METODOLOGIA DE DIBUJO EN PAPEL Y TABLET.**
A continuación mostramos un videotutorial donde enseñamos como se ha elaborado el área de entornos, donde todos los chicos han participado en base a una metodología de rechazo cero, “siempre se puede hacer”, solo hay que proporcionarle la herramientas necesarias.

VIDEOTUTORIALES

RECURSO 1

<http://aspacenet.aspace.org/component/k2/item/716-miguel-os-ensena-su-adaptacion-del-raton>



Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España

RECURSO 2

<https://www.facebook.com/bjadaptaciones/videos/10152912191712774/>

RECURSO 3:

<https://www.youtube.com/watch?v=SD0g1oIO36s>

ACTIVIDAD 1: TALLER DE ENTORNOS

| | |
|-------------------------------|---|
| Objetivos: | <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la autonomía. - Mejorar habilidades manipulativas - Mejorar la precisión oculomanual - Adquirir fuerza en MMSS - Capacidad de elegir y decidir por ellos mismos. |
| Dificultad | normal |
| Tipo de actividad | Educativa, comunicación, manipulativa, coordinación. |
| Número de usuarios | 10 USUARIOS |
| Perfil de los usuarios | <ul style="list-style-type: none"> - Nivel cognitivo medio. - Capacidad para realizar trazos, incluyendo para su desarrollo las adaptaciones necesarias. - Intencionalidad comunicativa. - Capacidad de retención de aprendizajes. - Nivel de habilidades sociales medio |
| Número y perfil de los | Un monitor/a para llevar a cabo el taller. |



Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España

| | |
|---------------------------------|--|
| profesionales | |
| Equipamiento necesario | <p>Para realizar el taller de escenarios, se ha necesitado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Papel - Lápiz - Colores - Pizarra - Rotuladores - Celo - Pegamento - Tijeras - Tablet - Impresora |
| Equipamiento recomendado | |
| Otros recursos | <p>Se ha usado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - B-joy - Licornio |
| Posibles dificultades | <ul style="list-style-type: none"> - El tiempo empleado (los usuarios necesitaban mucho tiempo para desarrollar la idea y llevarla a cabo por las dificultades que presenan). - Dificultades motoras (debido a las afectaciones de los usuarios, el plasmar sus ideas a papel, colorear y recortar suponía una tarea extra a la hora de realizar el taller). |
| Otros comentarios | |

| | |
|--------------------------------|--|
| | |
| 1. Pensar y debatir el tipo de | Recoger ideas acerca de los elementos del paisaje, |

Un proyecto de Confederación ASpace con la colaboración de Fundación Vodafone España

| | |
|---|--|
| paisaje más oportuno en función a la escena oportuna. | desde flora a elementos arquitectónicos, así como las formas y colores más adecuados. |
| 2. Plasmar esas ideas sobre una pizarra a modo de boceto. | Hacer el dibujo final en función de los elementos seleccionados en el apartado anterior. |
| 3. Dibujar en papel el dibujo final. | Realizar el boceto que los usuarios crearon para que todos coloreen el dibujo en común creado por ellos. |
| 4. Colorear el dibujo de la escena. | Todos los usuarios colorean copias del dibujo que han realizado entre todos. Para los usuarios que más dificultades motoras tienen se ha empleado el uso de otros sistemas como son las tablets. |
| 5. Recortar todos los elementos de todos los dibujos. | Una vez que todos los dibujos estaban coloreados por todos, se recortaban todos los elementos (casas, árboles, flores, etc). |
| 6. Pegar un elemento de cada dibujo recortado. | Uno de todos esos elementos se pegaba en el dibujo en común para tener un dibujo con elementos coloreados y diseñados por todos. |

ACTIVIDAD 2; TALLER DE PERSONAJES:

| | |
|------------|---|
| Objetivos: | <ul style="list-style-type: none"> - Controlar la postura de tronco y MM.SS. - Mejorar la coordinación manual y viso-manual y prensión. - Trabajar capacidades cognitivas (memoria, planificación, organización, resolución problemas, integración de personajes en las escenas...) - Aplicar y potenciar conceptos espaciales y lateralidad. - Estimular el trabajo en equipo. - Favorecer y estimular la comunicación, motivación y autoconfianza. - Aprender a escanear documentos. |
| Dificultad | Normal |



Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España

| | |
|--------------------------------------|--|
| Tipo de actividad | Educativa, comunicación, manipulativa, creativa y habilidades sociales. |
| Número de usuarios | 10 USUARIOS |
| Perfil de los usuarios | <ul style="list-style-type: none"> - Nivel cognitivo medio. - Capacidad para realizar trazos, incluyendo para su desarrollo las adaptaciones necesarias. - Intencionalidad comunicativa. - Capacidad de retención de aprendizajes. - Nivel de habilidades sociales medio |
| Número y perfil de los profesionales | Un monitor/a para llevar a cabo el taller. |
| Equipamiento necesario | <ul style="list-style-type: none"> - Papel. - Lápiz y colores. - Celo. - Tijeras y pegamento. - Goma eva. - Cartón y corcho. - Tablet. - Ordenador. - Impresora. |
| Equipamiento recomendado | <ul style="list-style-type: none"> - Programa de comunicación The Grid 2. - Licornio. |
| Otros recursos | |
| Posibles dificultades | <ul style="list-style-type: none"> - Dificultad para caracterizar a los personajes principales. - Uno de los usuarios utiliza el licornio para el ordenador y éste no lo reconocía la tablet, tuvimos que buscar soluciones “caseras” para que pudiera elaborar sus personajes. - Dos de los usuarios tienen muchos movimientos coreoatéticos y fue necesario invertir más tiempo y dedicación en sus |



Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España

| | |
|-------------------|-------------|
| Otros comentarios | creaciones. |
| | |

| Tarea | Comentarios |
|--|--|
| 1. Realizar propuestas y debatir sobre la caracterización de los personajes principales. | Recoger las ideas de todos los usuarios sobre los personajes principales y llegar a un acuerdo. Se plantearon temas como: colores de los personajes, ayudas técnicas de las que les dotamos, los personajes representados y su posición en las diversas escenas. |
| 2. Seleccionar a los encargados de pintar a los personajes principales. | En éste cuento han sido 4 los personajes principales y no todos los usuarios podían ser sus creadores para plasmarlo en el papel/tablet. Eligieron y argumentaron entre todos los componentes quienes serían los responsables de la elaboración. |
| 3. Diseñar los personajes principales. | Crear los personajes principales de acuerdo a la caracterización del apartado anterior, posteriormente se colorean. Éstas 4 creaciones se realizaron a papel. |
| 4. Identificar los personajes secundarios y lluvia de ideas sobre personajes de fondo. | Es necesario leer exhaustivamente el cuento e ir identificando los personajes secundarios que van a salir en cada escena. Los usuarios proponen ideas sobre que personajes de fondo pueden salir en diversas escenas para mejorarlas los entornos. |

Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España

| | |
|---|---|
| <p>5. Diseñar diversos bocetos a papel y tablets de los personajes secundarios y elegir entre todos los que más nos gustan.</p> | <p>Realizaron bocetos todos los usuarios del proyecto y seleccionamos aquellos más característicos y mejor representados de cada personaje secundario, desde los malos hasta los animales de fondo de los paisajes. La mayoría de los personajes que elegimos eran de los usuarios que no habían participado en la elaboración de los personajes principales.</p> |
| <p>6. Colorear los personajes secundarios y de fondo.</p> | <p>Se sacan todos los dibujos seleccionados a papel y se reparten entre los 10 usuarios que colorearan los personajes. Algunos dibujos es necesario recortarlos para ver bien la silueta y posteriormente pegar en un folio.</p> |
| <p>7. Elegir cada usuario la idea que quiere para su sello.</p> | <p>Los usuarios que no pueden firmar elegirán de forma individualizada un objeto, detalle, rasgo de su personalidad,...el cual quieran plasmar en su sello que será su firma.</p> |
| <p>8. Diseñar en papel los sellos.</p> | <p>Los usuarios diseñan en papel sus sellos, los cuales utilizaremos de plantillas para la posterior elaboración.</p> |
| <p>9. Elaborar los sellos.</p> | <p>Con ayuda de las plantillas elaboramos los sellos con goma eva y los pegamos en cartones. Posteriormente les realizamos los puños de corcho para que ellos puedan cogerlo con facilidad.</p> |

ACTIVIDAD 3: TALLER DE REDACCIÓN.

| | |
|--------------------------------------|--|
| Objetivos: | <ul style="list-style-type: none"> - Conocer la historia y plantear sus opiniones. - Asignar el puesto de escribir con los soportes adecuados (a mano, ordenadores, SAC). - Asignar un moderador. - Plantear debates que deben solucionar ellos solos. - Trabajar la expresión oral y escrita. - Estimular y mejorar su lenguaje. - Estimular la capacidad de pensar por ellos mismos. - Aprender a usar e integrar los soportes tecnológicos de apoyo a la comunicación en el taller. |
| Dificultad | Normal |
| Tipo de actividad | Educativa, comunicación, manipulativa, lenguaje, habilidades sociales |
| Número de usuarios | 4 usuarios |
| Perfil de los usuarios | <ul style="list-style-type: none"> - Nivel cognitivo medio. - Acceso a la lectoescritura. - Intencionalidad comunicativa. - Capacidad de retención de aprendizajes nuevos. |
| Número y perfil de los profesionales | Un monitor/a para llevar a cabo el taller. |
| Equipamiento necesario | <ul style="list-style-type: none"> - Microsof Word. - E-mail. - Escáner - Mesa con escotaduras. - Papel. - Bolígrafo/lápiz. - Ordenador. - Teclado adaptado. |



Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España

| | |
|--------------------------|---|
| Equipamiento recomendado | <ul style="list-style-type: none"> - Tablet. - The grid II - Bjoy Ring wireless - Joystick - Joystick con modificación casera. - licornio |
| Posibles dificultades | <p>El tiempo que tardan los chicos en poder realizar la actividad. Ser claros y precisos con las historia, tener en cuenta que son ellos por turnos quien deben escribirla y digitalizarla.</p> |
| Otros comentarios | <p>Establecer un moderador para realizar los debates sobre la invención de la historia.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>1. empezar a hacer lluvia de ideas en base al tema establecido, en este caso Los músicos de Bremen.</p> | <p>. Se documentaron sobre la historia, los autores, se interesaron en la la geografía de la ciudad “Bremen”, para poder empezar a pensar sus ideas.</p> |
| <p>2. cada uno individualmente da sus argumentos</p> | <p>Se realizó una exposición formal por turnos de palabra, donde expusieron sus propuestas.</p> |
| <p>3. se plantea debates para unificar criterios, por escenas.</p> | <p>. a partir de ahí, se planteó un debate, con un moderador asignado (estructura proyecto ciudadanía activa), donde por escenas iban debatiendo las características de la historia.</p> |
| <p>4. cada día se encarga un usuario de recoger las ideas y</p> | <p>De los cuatro componentes uno escribía la historia a mano, otro con el licornio y el teclado adaptado en word,</p> |



Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España

| | |
|--|--|
| <p>escribir la historia.</p> | <p>otro a través de la Tablet y manejando el joystick bj ring wireless en word y el último componente no escribía pero se encargaba de leer y corregir.</p> |
| <p>5. una vez escrita entre todos corrigen las faltas de ortografía, a mano o a ordenador.</p> | <p>Posteriormente volvían entre todos a corregir la historia y releer para ver que todo estaba bien.</p> |
| <p>6. se escanean las hojas escritas a mano.</p> | <p>Entre todos escanearon las hojas escritas a mano para mandárselas a nuestro colaborador. También las imprimieron para quedarnos una copia en el centro y plantearlas a los demás compañero.</p> |
| <p>7. se mandan por correo electrónico a nuestros colaboradores en la UCLM</p> | <p>Aprenden a usar correo electrónico (Hotmail)</p> |
| <p>8. verifican por whatsApp o correo electrónico, videoconferencia a la responsable de que ha llegado bien.</p> | <p>Aprenden a usar whatsApp por voz. Amialcance Correo electronico (Hotmail) Videoconferencia (Skype)</p> |



Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España

ACTIVIDAD 4: TALLER DE REDES SOCIALES

| | |
|--------------------------------------|---|
| Objetivos: | |
| Dificultad | Media |
| Tipo de actividad | Informática y comunicativa |
| Número de usuarios | 6 usuarios |
| Perfil de los usuarios | <ul style="list-style-type: none"> - Nivel cognitivo medio - Capacidad de retención - Capacidad de trabajo en grupo - Tener adquirida la lectoescritura |
| Número y perfil de los profesionales | Un monitor/a para llevar a cabo el taller, en este caso la maestra de Educación Especial del centro. |
| Equipamiento necesario | <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador - Teclado adaptado - Joystick adaptado - Acceso a redes sociales - Word |
| Equipamiento recomendado | <ul style="list-style-type: none"> - Tablet - Programa de comunicación The Grid 2 |
| Otros recursos | http://aspacenet.aspace.org/component/k2/item/633-ilustrareal |
| Posibles dificultades | <p>En nuestro taller el fallo cometido fue haberle querido enseñar a los usuarios varias cosas a la vez.</p> <p>Nuestro consejo es que vayan poco a poco, por ejemplo nosotros</p> |



Un proyecto de Confederación ASpace con la colaboración de Fundación Vodafone España

| | |
|-------------------|---|
| Otros comentarios | quisimos usar el facebook y el blog de aspacenet al mismo tiempo, nos dimos cuenta que primero debían saber utilizar una cosa para poder enseñarles la siguiente. |
| | |

| Tarea | Comentarios |
|--|---|
| 1. Seleccionar a usuarios que reúnan las características necesarias para desempeñar la labor | Tengan iniciada o consolidada la lectoescritura para poder difundir y comentar las diferentes noticias sobre el proyecto. De igual manera buscamos el avance terapéutico. |
| 2. Enseñar a usar el ordenador/ tablet para navegar por internet en función a sus intereses. | Se deben usar las adaptaciones que cada uno necesite para ampliar el número de usuarios y que puedan acceder a los mismos. |
| 3. Enseñar a crear y manejar un blog. | Se deben usar las adaptaciones que cada uno necesite para ampliar el número de usuarios y que puedan acceder a los mismos. |
| 4. Enseñar a manejar Whatsapp desde el programa aMiAlcance. | Se deben usar las adaptaciones que cada uno necesite (soportes móviles o Tablet). Se realizará mediante pequeños grupos (2 usuarios). La finalidad es que tengan un sistema de comunicación que les permita mediante el uso de telefonía móvil poder comunicarse entre ellos y con más personas de forma autónoma, tengan o no lectoescritura, tengan o no lenguaje oral. Crear un grupo de Whatsapp para poder comentar aspectos del proyecto en cualquier sitio, en cualquier momento, con cualquier compañero o profesional, sin necesidad de estar en el centro. |



Recurso 1: ADAPTAR UN JOYSTICK DE FORMA CASERA.

| | |
|-----------------------|--|
| Descripción | Hemos desarrollado una mejora para manipular un joystick |
| Dificultad | BAJA |
| Aptitudes necesarias | Tener ganas de mejorar las cosas. |
| Material necesario | Una bola de plástico infantil. |
| Posibles dificultades | Que el agujero sea demasiado grande y no beneficie el movimiento del mando. |
| Resultados esperados | Ahora un usuario puede manejar el joystick de manera correcta y sin necesidad de gran presupuesto. |

Recurso 2: PUERTA EN MARCHA DEL BJ RING WIRELESS

| | |
|-----------------------|--|
| Descripción | Colocación y uso del recurso de BJ Adaptaciones para controlar la Tablet desde el joystick de la silla. |
| Dificultad | baja |
| Aptitudes necesarias | Conocer el funcionamiento del dispositivo y que el usuario pueda llegar a manejarlo. |
| Material necesario | Silla de ruedas con joystick y dispositivo BJring. |
| Posibles dificultades | En nuestro caso el usuario que lo maneja tiene problemas de coordinación en MMSS por lo que le cuesta la precisión de movimiento del joystick. |
| Resultados esperados | Ha evolucionado bien, ajustándonos a las posibilidades del usuario y agrandando los pictogramas del programa The Grid II, y practicando mucho. |

Recurso 3: METODOLOGIA DE DIBUJO EN PAPEL Y TABLET

| | |
|-----------------------|--|
| Descripción | Se explica la metodología empleada en la creación del área entornos |
| Dificultad | media |
| Aptitudes necesarias | <ul style="list-style-type: none"> - Nivel cognitivo medio. - Capacidad para realizar trazos, incluyendo para su desarrollo las adaptaciones necesarias. - Intencionalidad comunicativa. - Capacidad de retención de aprendizajes. - Nivel de habilidades sociales medio |
| Material necesario | <ul style="list-style-type: none"> - Papel. - Lápiz y colores. - Celo. - Tijeras y pegamento. - Goma eva. - Cartón y corcho. - Tablet. - Ordenador. - Impresora. |
| Posibles dificultades | <ul style="list-style-type: none"> - El tiempo empleado (los usuarios necesitaban mucho tiempo para desarrollar la idea y llevarla a cabo por las dificultades que presenan). - Dificultades motoras (debido a las afectaciones de los usuarios, el plasmar sus ideas a papel, colorear y recortar suponía una tarea extra a la hora de realizar el taller). |
| Resultados esperados | Muy satisfactorios. Cuando la actividad les gusta se esfuerzan mas. |



Anexos

Recomendaciones generales. Factores de éxito.

A continuación se enumeran una serie de factores que se ha visto que contribuyen al éxito a la hora de plantear y ejecutar, en el contexto de una entidad de atención a personas con parálisis cerebral, proyectos de participación social donde la tecnología media un papel importante:

- Que exista un **responsable de proyecto** encargado de la coordinación y seguimiento de las tareas del mismo. En el contexto de #aspacenet esta figura recibe el nombre de Líder en Tecnología de Apoyo (LTA).
- Que el proyecto tenga un **enfoque orientado a la participación** (es decir, que se conciba partiendo de lo que realmente resulta significativo a los usuarios y no de una cierta tecnología concreta) siendo **muy realista** en cuanto a las capacidades de los participantes y el esfuerzo que se le podrá dedicar.
- Que el proyecto **se planifique previamente y se integre en la planificación** de centro o servicio contando con el compromiso de la Junta Directiva de la entidad,
- Que el proyecto y los resultados **se comuniquen** dentro y fuera de la entidad.
- El **apoyo** que pueden las personas que ya realizaron un proyecto similar.