

# Plantilla memoria de proyecto ASPACEnet

## Datos identificativos

- Nombre proyecto: HaXHa Hablar sobre lo que hacemos y hacer cosas interesantes sobre las que hablar
- Nombre entidad: ASPACE Barcelona
- Nombre y apellidos líder: Ángel Aguilar Morales
- Correo electrónico del líder: cra@spacecat.org
- Perfil profesional: Ingeniero

## Maletines

### Maletín 1

- Nombre: Grupos de conversación. Bon dia
- Objetivo: Fomentar la participación entre iguales en las actividades del aula.
- Usuarios: Usuarios de todos los perfiles, cada uno participará de acuerdo con sus características
- Equipamiento necesario:
  - Diferentes cestas donde dejar los baberos, los desayunos y las libretas.
  - Perchas con la foto y el nombre de cada chico para identificarlos.
  - Imágenes de fotos de los chicos y las actividades del aula.
  - Carteles con los nombres de los días de la semana con apoyo de un fondo de color para cada día diferente.
  - Carteles de números con apoyo en un fondo de color: calendario.
  - Espacios de representación de la clase, la casa y los días de la semana.
  - Canción de los días de la semana.
  - The Grid
  - Presentación de Power point para la pizarra
  - La pizarra digital, comunicadores, ordenadores táctiles
- Tipo de actividad: educativa, comunicación
- Tabla de actividades.

| Desc. Actividad | Profesionales y dedicación | Incidencias - Comentarios |
|-----------------|----------------------------|---------------------------|
|-----------------|----------------------------|---------------------------|

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>Bon Dia:<br/>         La actividad consta de dos partes:<br/>         - Identificar y descubrir los compañeros del aula: elegir un compañero, explicar si ha venido o no a la clase y ponerlo en el lugar donde toca (escuela-casa).<br/>         - Identificar el día de la semana y descubrir que se trabajará durante este.</p> <p>Para los compañeros usamos como recurso una presentación de power point, en la que aparecen el dibujo de dos casas y las fotos de cada uno de los niños de la clase.</p> <p>Entonces, la maestra hace una pregunta sobre un niño de la clase a otro niño. Pe: qué compañero de la clase hoy lleva un jersey de color azul? El niño debe identificar a su compañero y decir su nombre. Posteriormente, la maestra pregunta dónde está el niño, si en casa o en la escuela. Una vez hecho esto, el alumno se dirige hacia la pantalla digital y elige la foto de su compañero y la pone en el lugar correspondiente (o en casa o en la escuela).</p> <p>Más o menos se sigue un mismo patrón, pero en función del nivel cognitivo del niño, las preguntas tienen más o menos dificultad. En los niveles más bajos se busca que el propio niño mire a un compañero concreto y luego sea capaz de identificarlo en las fotos. Mientras que en los niveles más altos, las</p> | <p>maestra , terapeuta ocupacional , logopeda, la monitora, fisioterapeuta, apoyo ocasional del lider de tecnología de apoyo.</p> <p>Cada día</p> | <p>La pizarra digital tiene el soporte móvil que sobresale del plano de la pizarra, lo que dificulta el acceso de algunos alumnos que van en silla.</p> <p>Tanto en la pizarra digital como en los ordenadores táctiles nos encontramos con dificultades de acceso directo. Se puede solucionar con The grid en las opciones de pantalla táctil o con los Programas que adjuntamos para matizar el click.</p> |
|---|---|---|

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>preguntas a veces se pueden formular con la negación (quién es quién no ...) o hacer preguntas dobles (quien lleva ... y le gusta ...).</p> <p>Usamos una plantilla de the grid con los <b>días de la semana</b>. Cada uno de ellos es de diferente color para poder ir haciendo la asociación y comenzar a situarse en el tiempo. Con un refuerzo visual, cada día se pregunta a qué día de la semana somos y una vez identificado el color y averiguado el día uno de los alumnos acerca y lo pone. Entonces sale la palabra escrita junto con una foto de lo que se trabajará en el aula durante la mañana.</p> <p>Posteriormente, cantamos la canción de los días de la semana y al final de la canción otro niño se encargado de volver a decir a qué día estamos, para trabajar la memoria inmediata.</p> |  |  |
|--|--|--|

- Comentarios adicionales.

Se da soporte para que el usuario entienda la actividad y pueda participar activamente (aquí es ideal disponer de PDI), así los usuarios serán capaces de expresarse con los diferentes dispositivos. Se puede llevar la actividad con comunicadores convencionales, ordenadores con pantalla táctil o con tablets con el software adecuado.

El trabajo metodológico será a partir de una misma secuencia que repetiremos cada día. Una parte de ella se realizará de manera individual y la otra de manera grupal.

La secuencia a seguir será:

- Llegada al aula y toma de conciencia con el saludo inicial
- Quitarse la chaqueta, vaciar la cartera (baberros, desayuno y libreta) dejando cada cosa en su sitio y colgar la chaqueta y la mochila en las

perchas.

- Situarse en círculo frente a la pizarra digital para realizar el "buen día".
- Ir a su sitio en las mesas para el desayuno.

La actividad del "bon día", consta de la siguiente secuencia:

- Mirar las fotos de todos los niños para ver quién ha venido o no a la escuela.
- Saludarnos, decirnos buen día (de manera individual) y pasar lista.
- Localizar el día de la semana en el que estamos y mirar las fotos que trabajaremos hoy.
- Cantar la canción de los días de la semana.
- Casos de éxito. La maestra de un grupo relata como A. puede ahora participar activamente, con el apoyo de la PDI, en una actividad en las cual sus dificultades visuales y de atención no se lo permitían. La familia cuando vino a la reunión de coordinación, al verlo, expresó literalmente "Ahora si que aprenderá mi niño"
- Descripción de la continuidad de la actividad dentro de la organización local. Sostenibilidad.  
Ya está contemplada en el plan de centro y de cada aula, ampliando el número de actividades en las que se usará. Ya se han iniciado nuevos proyectos para disponer de más aulas con PDI y pantallas táctiles
- Materiales anexos.
- Autohotkey de pantalla táctil.

## Maletín 2

- Nombre: Grupos de conversación. Temas de actualidad. Temas propuestos por los usuarios
- Objetivo: Fomentar la participación entre iguales en el contexto del taller
- Usuarios: Usuarios con dificultades en el lenguaje y/o la comunicación
- Equipamiento necesario:
  - Diarios de prensa. Libros de chistes o adivinanzas
  - PDI, proyector o TV de grandes dimensiones
  - Comunicadores basados en tablet o IPAD
  - Software para la comunicación para crear materiales impresos (Inprint). También es posible AraWord o Boardmaker
  - Software para la creación de plafones electrónicos (The grid), también hemos usado Plaphoons y SAW
- Tipo de actividad: Comunicación

- Tabla de actividades.

| Desc. Actividad  | Profesionales y dedicación  | Incidencias - Comentarios  |
|--|---|--|
| <p>Chistes, noticias, adivinanzas...</p> <p>El procedimiento es escoger uno de los temas de conversación con los usuarios. A partir de su elección se crean los materiales para poder iniciar la conversación.</p> <p>El texto se simplifica al máximo con el mayor número de repeticiones posible y se trabaja con los usuarios</p> <p>Se crean los plafones sobre el tema</p> <p>Los usuarios explican a su manera la el texto y hacen valoraciones en grupo</p> | <p>Logopeda, monitores y líder en tecnología de apoyo una vez por semana 2h</p> | <p>El grupo ha servido para que los usuarios se conozcan mejor entre ellos. Tenían pocas oportunidades de interacción entre ellos.</p> <p>Tiempo de espera. Es crítico en usuarios de SAAC, necesitamos que el profesional medie o modere para que lo respeten.</p> <p>Las noticias ya formaban parte de las actividades del centro, con el aporte de los SAAC se ha mejorado la participación de los usuarios en las mismas.</p> <p>Usuarios con habla también se han beneficiado pues al simplificar los contenidos se comprenden mucho más fácilmente</p> |

- Comentarios adicionales.
- Casos de éxito - Testimonios.

M. a la logopeda con la noticia adaptada con símbolos: "así si que me gusta leer"

Conversación sobre las elecciones americanas

- A.: *"Ronnie quiere los ricos Obama quiere los pobres"* (con comunicador ipad)
- P.: *"No estoy de acuerdo. Son iguales"* (con su tablet)

S. (usuaria del taller) *"No sabía que D. pudiera decir tantas cosas"*

- Descripción de la continuidad de la actividad dentro de la organización local. Sostenibilidad. Ya forma parte de la planificación del centro. Las noticias se hacen diferente. Posibilidad de pedir ayudas para comunicadores de los usuarios
- Materiales anexos.
  - Plantillas InPrint

### Maletín 3

Nombre: Videojuegos. Actividades videojuegos:

- Objetivo: Proporcionar actividades lúdicas (videojuegos) para que los usuarios participen más
- Usuarios: Todos los perfiles.
- Equipamiento necesario:
  - Commutadores
  - Tablets
  - Ordenadores
  - Webcam
  - Brazos de soporte
- Tipo de actividad: fisioterapia, educación, comunicación, juego
- Tabla de actividades.

| Desc. Actividad   | Profesionales y dedicación   | Incidencias - Comentarios   |
|---|--|---|
| Videojuegos:<br>Se valora en función la motricidad y el nivel cognitivo del usuario que videojuegos son adecuados para él. El | Fisioterapeuta, terapeuta ocupacional, Logopeda, Monitores, Líder en tecnología de apoyo. Una vez por semana | Ha sido una experiencia muy gratificante para los usuarios. En el taller se crean grupos de usuarios espontáneamente para jugar y ver cómo juegan los demás. Motiva |

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>primer objetivo es proporcionarle una actividad lúdica que realizan todas las personas de su edad. Además se intenta un fin terapéutico al ser altamente motivante tanto a nivel físico como</p> <p>Se da apoyo para que el usuario pueda jugar de la manera más efectiva y gratificante</p> |  | <p>mucho la conversación y a la participación. Incrementa su estatus.</p> <p>Los videojuegos de Xbox de reconocimiento de imagen son complicados para los usuarios de silla de ruedas</p> |
|---|--|---|

- Casos de éxito

J. No utilizaba el ordenador. Valorado el uso del commutador se comprueba que necesita 1 minuto para cada pulsación. Se le proponen juegos con commutador de su interés (fútbol, coches), la motivación crece instantáneamente. Rápidamente mejora en el uso del botón. Actualmente controla un barrido de 9s para poner música sin apenas errores. Se está elaborando el plafón de comunicación.

C. llevaba tiempo sin ganas de escribir y de publicar en su blog. Se le propone jugar a videojuegos para después publicar el comentario en el blog. Ahora está más motivada por escribir... y por jugar.

D. Es un niño muy hipotónico. Los videojuegos de Webcam le motivan a moverse más que ninguna otra actividad, su fisioterapeuta y él están encantados.

J. "me gustaría aprender a leer porque así sabré lo que pone en el juego"
- Descripción de la continuidad de la actividad dentro de la organización local. Sostenibilidad

Los videojuegos han demostrado ser altamente motivantes para los usuarios y ello ha llevado a que más profesionales pidan formación al respecto. A final de curso está prevista una formación sobre videojuegos de cara al curso próximo para los monitores.

- Materiales anexos

Videojuegos experienciales y causa-efecto (Divertirnos con SATI u otros basados en Webcam). Los que utilizamos aquí van desde los más sencillos tipo causa efecto como Sitplus (desarrollado por CREA-SI en colaboración con APPC ) <http://sitplus.crea-si.com/es> hasta los más elaborados como OVOGAME <http://www.ovogame.com/> (precio módico de 15€) pasando por los gratuitos de Iviewgames <http://www.iviewgames.com/>

- Videojuegos causa efecto y con conmutadores.

Los que más utilizamos son [www.lamosqueta.cat](http://www.lamosqueta.cat) [www.papunet.net](http://www.papunet.net) <http://www.helpkidzlearn.com/> <http://www.oneswitch.org.uk/>

Adjuntamos algún juego con adaptación como el de coches que narrábamos anteriormente. Para algunos juegos en vez del click del ratón son necesarias algunas teclas. Con una caja de conexiones tipo joystick y la aplicación joy to key (<http://www-en.jtksoft.net/> ) es posible jugarlos. También se puede utilizar el ratón adaptado con las adaptaciones de autohotkey

- Videojuegos con pantalla táctil o Tablet: Gran número de juegos desde realidad virtual como cocinar a carreras de coches o de observación como candycrush.
- Videojuegos con Wii o XBox Juegos en los cuales moviendo el mando tenemos efectos como wii sports o Just Dance. También es interesante la WiiFit, con el usuario que no la pueda utilizar de pie sentado y para juegos cooperativos, uno tabla y otro mando

## Indicadores



- Número real de beneficiarios directos. Se han beneficiado directamente los 90 alumnos de la escuela de educación especial y los 80 usuarios de los talleres ocupacionales.
- Número real de beneficiarios potenciales. Potencialmente se pueden beneficiar muchas personas que por su discapacidad necesiten un entorno más adaptado, es difícil de calcular
- Número real de profesionales implicados. 22, que directamente han trabajado, pero ya se van uniendo otros que van realizando las actividades e incluso han pedido formación al respecto
- Número de familiares/amigos que han participado activamente en el proyecto De momento ya son 15 los usuarios que tienen en casa los juegos, pero el número ha crecido de forma exponencial a medida que avanza el proyecto. También hay 5 usuarios con los cuales se está trabajando para que dispongan del comunicador en casa.
- Número de horas invertidas en las actividades del proyecto con los usuarios. Las actividades han formado parte de los planes individualizados de cada persona, por ejemplo cada día se hace el bon día, así que nos resulta difícil de calcular exclusivamente para el proyecto.
- Actividades que ahora puedan realizar los usuarios y nuevas competencias adquiridas gracias al proyecto.  
No era el objetivo nuestro establecer nuevas competencias, sino con las que ya tuvieran pudieran hacer más cosas. En ese sentido tenemos personas que ahora pueden jugar a nuevos juegos y que tienen más temas de conversación, afortunadamente también tenemos el efecto deseado de dicha intervención, y efectivamente tenemos, especialmente en la escuela, alumnos que a juicio de sus profesores han aprendido más de forma significativa
- Nuevos escenarios en los que los usuarios han podido participar gracias al proyecto.  
Tenemos usuarios que están publicando blogs sobre los juegos o personas que en el cole están más atentas y pueden hacer más actividades.
- ¿Qué objetivos se han cumplido? ¿Cuáles no?  
Hemos podido aprender mucho sobre los juegos para diferentes plataformas y hemos conseguido que los usuarios jueguen más.

La comunicación en grupo también ha sido exitosa cuando hemos estructurado el entorno y la conversación en actividades como el bon dia. Nos ha faltado conseguir una mayor participación de los usuarios en situaciones más espontáneas o en situaciones de grupo no tan controladas como asambleas y reuniones

El día a día se nos ha comido y el tema de comunicación del proyecto ha flaqueado

- ¿Cómo evalúas el trabajo realizado?  
Ha sido sumamente interesante, el hecho de partir de las propias necesidades cotidianas y no de la tecnología ha hecho que la selección de recursos tecnológicos haya sido muy acertada y que la implicación de todos mucho mayor.
- ¿Ha habido alguna entidad u organización que se haya puesto en contacto con vosotros con el interés de replicar el proyecto o partes de él? ¿Cuál?  
Hemos tenido la visita recientemente de BJ adaptaciones para ver como jugaban los usuarios por si pueden contribuir con algún desarrollo.