



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

Guía de replicación¹ de proyecto #aspacenet

Mucho más que un cuento

Encarnación Pita Martínez

C.A.I. Aspace Asturias Latores 6,33193 Oviedo

cooperativa.aspace.oviedo@gmail.com

Mabel García González-Sama

C.E.E. La Muntanyeta-APPC. C/Sant Pere, s/n. 43004 Tarragona

mabel.garcia@appctarragona.org

Resumen

“CuenTateca Virtual” es un proyecto de cooperación entre entidades que, con el CUENTO SENSORIAL como centro de interés, la TAC (Tecnología de Apoyo y Comunicación), redes sociales, correo electrónico, VC... APPC- La Muntanyeta Y ASPACE ASTURIAS, se ponen en contacto y suman capacidades para crear una BIBLIOTECA VIRTUAL. Para sus compañeros con necesidades más basales y para acercarlo a colegios de educación infantil ordinarios como elemento de difusión de la PC.

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.



Antecedentes

Esta guía nace a raíz del proyecto “CuenTAteca Virtual” llevado a cabo entre C.A.I Oviedo y APPC Tarragona durante el curso 2015-2016 como parte del proyecto [#aspacenet](#).

Página del proyecto

<http://proyectooviedotoledo.blogspot.com.es/search/label/cuenTAteca>

Videomemoria

<https://www.youtube.com/watch?v=Ypip-l8AUQ>

Contenido

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

- Actividad 1: Preparativos previos para la elaboración del cuento (entidad destinataria)
- Actividad 2: Elaboración del cuento
- Actividad 3: Vivenciar el cuento
- Recurso 1: Puntero de bajo coste para pizarra digital.

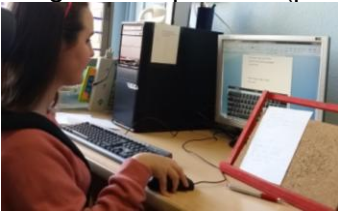
Videotutorial

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



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

Actividad 1: Preparativos previos para la elaboración del cuento (entidad destinataria)

Objetivos:	<p>Dar protagonismo/emponderamiento a usuarios con más afectación física y cognitiva. Fomentar autonomía Trabajar lecto-escritura y comunicación de manera alternativa Motivar Flexibilizar grupos de trabajo por niveles y capacidades.</p>
Dificultad	normal
Tipo de actividad	educativa, comunicación, lúdica
Número de usuarios	Mínimo: 6, Máximo: 15, Recomendado: 8
Perfil de los usuarios	<p>El cuento va destinado a usuarios con más afectación. Pero la realización del mismo la llevan a cabo usuarios con cierta autonomía.</p> <p>En nuestro caso, por ejemplo, al ser una escuela, los destinatarios son de edad escolar (entre 3 y 18 años). Hay que diferenciar 2 tipos de perfiles a los cuales va destinado el proyecto.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Usuarios con más afectación. Son los “receptores” del cuento personalizado. 2) Usuarios con menos afectación. Tienen capacidad para encargarse de la comunicación con el otro centro, recopilación de información y material para el cuento , etc.
Número y perfil de los profesionales	Entre 3 y 4 profesionales, dependiendo la tarea.
Equipamiento necesario	<p>Ordenador de sobremesa o portátil con conexión a internet y con las adaptaciones que requiera el usuario. En nuestro caso, PC con teclado integrado en pantalla (porque la usuaria que redactaba, así lo requería)</p> 



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

	<p>Cámara de fotos adaptada con conmutador (o tablet) Impresora a color. Atril para posicionamiento de imágenes o textos. Pizarra digital. Adquirimos una portátil, ha sido una buena decisión. Así nos daba libertad de ubicarnos en un espacio o otro según el requerimiento de número de usuarios y necesidades. Puntero de bajo coste (ver Recurso 1 más adelante) para la pizarra digital Programas Power Point, Word o similares. Camara web y micrófono (para VC) Comunicadores (Big mack y tablet personal)</p>
Equipamiento recomendado	Las cámaras de fotos adaptadas se quedan rápidamente obsoletas y no graban video. Recomendamos otras opciones como tablet con AmiAlcance o el nuevo MefacityTa.
Otros recursos	
Posibles dificultades	El tiempo que uno dispone no siempre es el mismo que ellos necesitan. Es importante la estrecha colaboración de los profesionales implicados.
Otros comentarios	

Tarea	Comentarios
1. Establecer roles	<p>Hacer que sean ellos mismos que decidan qué les gustaría hacer en el proyecto. Acompañarlos en la toma de decisiones. Intentar que el protagonista sea un usuario con más afectación, fomentando así la participación de todos. Roles posibles: Fotógrafo, redactor, editor de imágenes, investigador (buscador de imágenes en internet), protagonista del cuento y personajes.</p>
2. Decidir temática del cuento	Partiendo de los gustos del protagonista. Se buscan imágenes y se presentan de 2 en 2 (en papel y atril) o en PC para que decida.
3. Redactar guión-esquema	Se hace entre todos, es sorprendente como las aportaciones hacen que el cuento vaya por derroteros en que los profesionales ni habían imaginado. Se hace a



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

	“mano alzada” para agilizar, pero luego se pasa a PC para poderlo enviar a la otra entidad
4. Buscar las imágenes en internet	La búsqueda se puede hacer a ratitos. No hace falta que se haga todo seguido. Al principio el proceso es más lento (explicar cómo buscar en google, tipo de imagen, como descargarla, etc.) Se guardan en carpeta y cuando estén todas se envían a la otra entidad
5. Curso de formación a los profesionales	Es una buena opción (en el caso de que una de las entidades sea una escuela) que se pueda aprovechar los primeros días de septiembre que todavía los alumnos no han comenzado, para hacer la formación con los profesionales.
6. Envío de la documentación	Es bueno crear una carpeta común en Google Drive para poder compartir el material entre las 2 asociaciones.



Actividad 2: Elaboración de cuentos sensoriales

Objetivos:	<p>Fomentar autonomía. Dar un sentido ocupacional a las actividades del Centro. Fomentar la CAA, lectura y escritura fácil, comunicación multisensorial Motivar Flexibilizar grupos de trabajo por niveles y capacidades. Potenciar la participación de las familias Facilitar la participación de los usuarios con perfiles basales Fomentar las relaciones sociales</p>
Dificultad	normal
Tipo de actividad	educativa, comunicación, lúdica, ocupacional
Número de usuarios	Mínimo: 6, Máximo: 15, Recomendado: 8
Perfil de los usuarios	Todos los perfiles: mejores niveles cognitivos para la elaboración, perfiles más basales para vivenciar el cuento.
Número y perfil de los profesionales	Todo el centro (20 profesionales, educadores, cuidadores...)
Equipamiento necesario	<p>Cámara de vídeo: para grabar las escenas de los vídeos incorporados en los cuentos Cámara de fotos adaptada con pulsador: sacar fotos a los protagonistas de los cuentos Cámara de fotos de la tablet con aMiAlcance y pulsador: con más resolución que la anterior, más fácil de usar y con un campo visual más amplio los usuarios prefieren esta opción. Para ejecutar los cuentos Pantalla táctil: acceso directo Pulsadores: para ir pasando las diapositivas Comunicadores de uno o varios mensajes: para trabajar pregunta-respuesta acerca de los cuentos</p>
Equipamiento recomendado	El mismo
Otros recursos	Los cuentos realizados: Cuento de Estel (usuaria APCC)



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

	<p>Estel</p> <p>Cuento de Carla (usuaria APPC) Fiesta de cumpleaños del abuelito</p> <p>Cuento de los 5 sentidos (desde Oviedo para todos) Los cinco sentidos</p> <p>Cuento de la Alegría de la Huerta (desde Oviedo para todos) La alegría de la huerta</p> <p>Cuentos realizados para usuarios del propio centro: tres Los cuentos personalizados contienen datos de la familia, en un principio estaban diseñados para subirlos a la plataforma mefacilyta, teniendo en cuenta que ésta precisa de una contraseña para poder acceder al contenido de los mismos, de momento no ha sido posible debido a que la accesibilidad con pulsador y barrido no es posible todavía.</p>
Posibles dificultades	Una de nuestras pretensiones era alojar los cuentos en la plataforma mefacilyta, hasta ahora no ha sido posible por el tema de la accesibilidad
Otros comentarios	Imprescindible implicación de los trabajadores y las familias.

Tarea	Comentarios
1. Establecer responsabilidades y toma de decisiones	Cada usuario participa en la elaboración de los cuentos dependiendo de sus capacidades, por ejemplo unos se encargan de elaborar los textos con pictogramas, otros hacen el power point, otros mandan correos, otros actualizan RRSS, otros vivencian el cuento...
2. Decidir temática del cuento	Reuniones con los responsables de los talleres para decidir la temática y ponerse en contacto con las familias para establecer cómo van a participar en los cuentos: poniendo la voz, cantando...
3. Redactar guión-esquema	Los usuarios con ayuda del responsable del taller y el protagonista del cuento redactan un guión.



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

4. Buscar material que nos sirva de apoyo, fotos, canciones,...	Internet, aportaciones de las familias y material audiovisual realizado en el propio centro.
5. Envío de información por parte de las familias para elaborar el cuento, Participación activa en los mismos.	
6. Elaboración de los cuentos	Realizado en power- point con la colaboración activa de los usuarios del centro.
7. Emplear el sistema de comunicación más apropiado para el protagonista	Hemos barajado como posibilidades: lectura y escritura fácil, Arasaac, voz...
8. Recopilar la información enviada	Los usuarios gestionan toda la información recibida, la clasifican y la manejan para elaborar los cuentos.
9. Videoconferencias	Consideramos básica esta parte relacional del proyecto ya que el aspecto de la socialización permite desarrollar muchas herramientas de relación.
10. Envío de los cuentos	Esa parte de momento la realizan los profesionales.
11. Actualizar RRSS	Cada usuario es responsable de una red social concreta.



Actividad 3: Vivenciar el cuento

Objetivos:	Fomentar la atención en perfiles basales. Estimular los 5 sentidos como vía de entrada de información. Estimular la participación activa de perfiles basales (mediante TAC) Fomentar el trabajo cooperativo entre perfiles de diferentes capacidades. Estimular las relaciones causa-efecto.
Dificultad	Normal
Tipo de actividad	Sensorial, comunicativa, educativa, lúdica
Número de usuarios	Mínimo: 6, Máximo: 15, Recomendado: 8
Perfil de los usuarios	Perfiles con niveles cognitivos medios, bajos y perfiles muy basales.
Número y perfil de los profesionales	1 profesional especializado en psicomotricidad y/o con conocimiento de sala Snoezelen 1 profesional con conocimiento de TAC Cuidadores (en función del número de usuarios participantes)
Equipamiento necesario	El cuento. Sala Snoezelen. Pulsador inalámbrico. Pulsadores conectados a diferentes elementos mediante caja de conexiones (ej: a ventilador) Comunicadores (de 1 mensaje y de varios mensajes) Tablets (con el HERMES MOBILE) Cajas con materiales sensoriales adaptados a cada cuento (táctil,...olfativo..., gustativo...)
Equipamiento recomendado	Sistema SHX de BJ (no imprescindible)
Otros recursos	Los cuentos realizados: Cuento de Estel (usuaria APPC) Cuento de Carla (usuaria APPC) Cuento de los 5 sentidos (desde Oviedo para todos) Cuento de la Alegría de la Huerta (desde Oviedo para todos) Cuentos realizados para usuarios del propio centro: cuatro



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

Posibles dificultades	
Otros comentarios	<p>En caso de no tener sala Snoezelen se puede realizar en otro tipo de sala; recomendamos que tenga las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> silenciosa oscura pantalla, para visionar el cuento, grande Diferentes sistemas de posicionamiento para que los usuarios puedan estar cómodos y relajados

Tarea	Comentarios
1. Empaquetar el cuento para poder verlo en la sala	Aconsejamos empaquetar el power- point antes de visualizarlo en otros ordenadores, para facilitar la correcta visualización en ordenadores con diferentes versiones de power-point.
2. Preparar los comunicadores con los respectivos mensajes	Trabajar las preguntas y las respuestas para que puedan participar todos los perfiles.
3. Preparar el material sensorial	Preparar el material sensorial, ventilador con pulsador, fruta, verduras, pulverizador con agua....
5. Grabar la sesión	Con el fin de recopilar información y hacer una memoria de los cuentos.
6. Vivenciar el cuento	<p>Presentación del cuento al protagonista, aunque participa en alguna toma de decisiones del cuento, intentamos sorprenderle con el final del cuento por ejemplo: los audios de un familiar...</p> <p>Intentamos que participen el mayor número posible de chicos dando prioridad a conocer los gustos y preferencias de los perfiles más basales.</p>



Recurso 1: Puntero de Bajo Coste

Descripción	Puntero de Bajo coste para pizarra digital
Dificultad	Baja
Aptitudes necesarias	Ser “manitas” para usar sierra
Material necesario	Aguja de punto (del 10 o más cm) Tapón de silicona Sierra Cinta aislante Velcro (opcional)
Procedimiento	Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=oMPHFephrrg
Posibles dificultades	Encontrar el tapón que encaje en la aguja. Mirar en ferreterías o grandes superficies de material. Es el que se utiliza para patas de sillas o así. A veces, según qué usuario, no puede agarrar el puntero y se ha de poner un guante y velcro para sujetar.
Resultados esperados	Va bien para usuarios que no pueden extender el brazo pero con nivel cognitivo para que entiendan causa-efecto.



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 aportar las personas que ya realizaron un proyecto similar.
- **Implicación**, en la medida de lo posible, de usuarios, trabajadores y familias.
- Que la **TA** responda a las expectativas que en un principio estaba estipulado.