

**II CONCURSO NACIONAL DE PROYECTOS  
EN TECNOLOGÍAS DE APOYO Y COMUNICACIÓN 2012**

**FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN**

**Datos del líder**

<b>Nombre y apellidos</b>	Angel Aguilar Morales
<b>e-mail</b>	<a href="mailto:angelvolador@gmail.com">angelvolador@gmail.com</a>
<b>Cargo</b>	Director centro de recursos Aspace Barcelona
<b>Teléfono</b>	934399038
<b>Breve currículum (5 líneas max.)</b>	Ingeniero en telecomunicaciones, trabajo en el mundo de la tecnología de Apoyo desde 1995, primero en UTAC y después en la Fundación l'Espiga y en ASPACE Barcelona

**Datos de la entidad**

<b>Nombre</b>	ASPACE Barcelona
<b>Dirección</b>	C/ Tres Pins
<b>Teléfono</b>	934399038
<b>e-mail</b>	<a href="mailto:cra@spacecat.org">cra@spacecat.org</a>
<b>Servicios</b>	Médico, rehabilitación, atención temprana, escuela EE, taller ocupacional(2), centro especial de trabajo, integración laboral, ocio y tiempo libre, deportes, centro de recursos (tecnología de apoyo), construcción de residencia
<b>Superficie (m<sup>2</sup>)</b>	10000
<b>Nº trabajadores</b>	190
<b>Nº usuarios</b>	100 en escuela y 80 talleres . Más de 1000 en servicios ambulatorios

**Datos del proyecto**

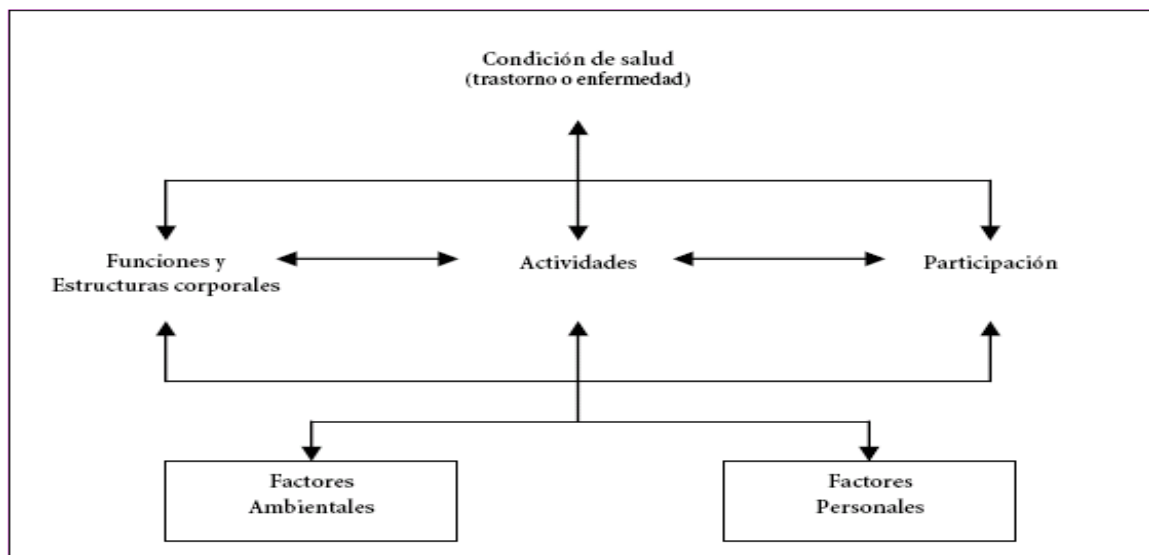
<b>Título del proyecto</b>	<b>Hablar sobre lo que hacemos y hacer cosas interesantes sobre las que hablar</b>								
<b>Siglas</b>	HAXHA								
<b>Número de destinatarios</b>	110								
<b>Perfil destinatarios.</b>	Se prevé que todos los usuarios de la escuela o del taller se beneficien de un modo u otro en el proyecto, así se <b>adjuntan</b> los perfiles CIF de los usuarios (taller y escuela), donde se puede comprobar que hay un amplio abanico de características, se intentará hacer hincapié en la posibilidad de participar más en las actividades sea cual sea el perfil de cada persona, no obstante los usuarios con dificultades de comunicación o severamente afectados motrizmente serán el foco principal del proyecto.								
<b>Servicios en los que se ejecutará el proyecto (marque uno o más)</b>	<table border="1"> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Escuela E.E.</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Centro Ocupacional</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Residencia</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Otro (_____)</td> </tr> </table>	<input checked="" type="checkbox"/>	Escuela E.E.	<input checked="" type="checkbox"/>	Centro Ocupacional	<input type="checkbox"/>	Residencia	<input type="checkbox"/>	Otro (_____)
<input checked="" type="checkbox"/>	Escuela E.E.								
<input checked="" type="checkbox"/>	Centro Ocupacional								
<input type="checkbox"/>	Residencia								
<input type="checkbox"/>	Otro (_____)								
<b>Grado de innovación (marque una opción)</b>	<table border="1"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Replicación experiencia</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Evolución experiencia</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>Proyecto innovador</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/>	Replicación experiencia	<input checked="" type="checkbox"/>	Evolución experiencia	<input checked="" type="checkbox"/>	Proyecto innovador		
<input type="checkbox"/>	Replicación experiencia								
<input checked="" type="checkbox"/>	Evolución experiencia								
<input checked="" type="checkbox"/>	Proyecto innovador								

**Número y perfil de los profesionales involucrados.**

<b>Nombre profesional</b>	<b>Perfil profesional</b>
Angel Aguilar	Ingeniero TA
Marta Bosch	Logopeda
Maidier Pereda	Fisioterapeuta
África Ortega	Maestra
Anna Covas	Terapeuta ocupacional
Ana Rosa	Maestra
Nuria Clavero	Logopeda
Mari Luz Gasquet	Maestra
Silvia Gelabert	Terapeuta ocupacional
Nuria Altayó	Logopeda
Lourdes Arriazu	Maestra
María Ventura	Logopeda
Silvia Ardanuy	Maestra
Andrea Gimferrer	Logopeda
Angels Vilà	Maestra
Montse Guitard	Logopeda
Joan Antunez	Fisioterapeuta
Georgia Cisquella	Terapeuta Ocupacional
Adrià Domingo	Monitor Taller
Jéssica Redondo	Logopeda
Rhoda Nieves	Terapeuta Ocupacional
Anna Puig	Fisioterapeuta

### Descripción general del proyecto.

La Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (CIF) da un marco de referencia en el cual el funcionamiento de un individuo en un dominio específico se entiende como una relación bidireccional y multisistémica entre funciones y estructuras corporales de la persona, actividades, participación y factores ambientales y personales. Existe una interacción dinámica entre estos elementos: las intervenciones en uno de ellos tienen el potencial de modificar uno o más de los otros elementos, tal como se puede ver en el siguiente diagrama.



Es te proyecto, emmarcado en la CIF anteriormente descrita, tiene como **objetivo principal** que los usuarios que asisten a la escuela y los centros ocupacionales de ASPACE incrementen sus oportunidades de participar en su entorno, realizando actividades que sean muy interesantes para ellos.

Para ello se propone **actuar sobre los factores ambientales**, dotando de las herramientas tecnológicas adecuadas, su puesta en marcha con todo el soporte necesario y con ello influir en las actitudes y formación de los profesionales que diariamente trabajan con los usuarios, ya que al disponer de los medios adecuados encontrarán una mayor recompensa en el difícil trabajo diario.

Por otra parte se propone **actuar sobre el grado de participación y desempeño de actividades** por parte de los usuarios, especialmente fomentando la comunicación y realizando tareas divertidas que la motiven.

Comunicarse de forma competente usando SAAC va mucho más allá de disponer de las ayudas técnicas y aprender a usarlas, así que se proponen

**actividades** cuyo denominador común es que serán en **grupo** pues, aún teniendo en cuenta los intereses personales de los individuos para involucrarse en una u otra actividad grupal, se pretende fomentar **redes sociales** en las cuales se favorezca la **comunicación en entornos más naturales** -lo cual permitirá una mejor selección del vocabulario y mejores estrategias para la gestión de la conversación con los dispositivos de comunicación-, la cooperación entre usuarios para objetivos comunes, y el aprendizaje para participar más activamente en la sociedad, comprendiendo mejor las relaciones interpersonales o la importancia de comprender y ayudar a los demás. De esta forma se potencian los diferentes usos del lenguaje, incrementando su uso funcional en el entorno real.

Además las actividades tendrán objetivos operativos que sean fácilmente extrapolables a otros entornos y así los usuarios sean capaces de disfrutar más de su tiempo libre y ocio.

En todas ellas la comunicación y la motivación por involucrarse en ellas son un hecho transversal y serán el hilo conductor de las mismas.

Las propias actividades requerirán lenguaje para ser desarrolladas y posteriormente para reflexionar sobre ellas o pensar en nuevos retos. En este caso **la tecnología de apoyo** tiene un papel fundamental, puesto que **proporciona oportunidades de comunicación entre iguales** (por ejemplo el uso de la voz en comunicadores) y flexibilidad a la hora de ser motivantes y tener éxito en su desempeño.

Las actividades que se han escogido además contribuyen al plan individualizado que se había consensuado para cada persona **entre los centros, los usuarios y sus familiares** y suman a la hora de conseguir los objetivos planteados.

Dichas actividades son:

#### **-Grupos conversación**

Los temas podrán ser de actualidad elegidos por los propios usuarios o en base a cosas interesantes que les hayan pasado- **colaboración imprescindible con las familias**- Por ejemplo comentar noticias o bien explicar el fin de semana alucinante en el parque de atracciones- o bien sometidos a la propia dinámica del centro como por ejemplo el "bon día", donde se repasa de forma rutinaria la fecha, el tiempo, la asistencia el menú o lo que se hará durante el día. Para algunos usuarios de los grupos el disponer de voz les supondrá una participación más activa en la actividad diaria.

También se puede centrar la participación en algún juego que de qué hablar como alguna adaptación del quien es quien, o la adaptación para utilizar el scalextric con pulsadores, para ello quedarán diseñados los plafones de comunicación electrónicos como resultado del proyecto.

Se crearán diferentes grupos de conversación y éstos serán flexibles, por ejemplo un usuario puede hacer el "bon dia" con su grupo-clase y después participar en un grupo de conversación con otros mayores o más pequeños. Comunicadores basados en ordenadores de pantalla táctil con las adaptaciones de acceso pertinentes a cada usuario serán imprescindibles para esta actividad. En este proyecto pretendemos además **innovar** proponiendo la utilización de tablets como comunicadores, en este caso se probará con usuarios de acceso directo y software de comunicación basado en ortografía (speak it para IPAD, Speak2me para android, Balabolka para windows) o en símbolos (pictodroid (android), Sono flex(ipad) o The grid (Windows), que en breve estará disponible para IPAD). Se dispondrá de tablets de diferentes tamaños y sistemas operativos para poder evaluar la más adecuada a cada usuario.

En la PDI se pueden ir mostrando los diferentes acuerdos de la conversación, a la vez que puede dar oportunidades a los usuarios para elegir.

#### - Grupos Videojuegos

Los videojuegos normalizados cada vez tienen forma de ser controlados de maneras más naturales, utilizando el propio cuerpo o utilizando mandos que se accionan con el movimiento. En la cultura actual son un motivo para reunir a varios jugadores que disfrutan de una afición común. En este caso se plantea lo mismo pero ajustando el nivel del videojuego a cada usuario, puede haber personas que jueguen solamente de forma experiencial o sensorial (imágenes o sonidos que les llamen la atención), con un solo conmutador (En la página <http://www.oneswitch.org.uk/> hay varios disponibles), moviéndose delante de una webcam (SATI) o bien usando los mandos estándar de los videojuegos. Para cada grupo de usuarios se escogerá la plataforma adecuada WII, SATI, ordenador con pulsadores, pantalla táctil..

Además muchos videojuegos pueden ser desarrollados de forma colaborativa, con lo cual un usuario puede ayudar a otro a pasar al siguiente nivel. Así los usuarios en un entorno muy motivador y normalizado podrían aprender a ganar y perder, a realizar tareas o a superar nuevos retos.

El grupo de videojuegos, además de los jugadores, puede tener a aquellos que esperan su turno, que pueden animar, aconsejar o abuchear a aquellos que en ese momento están al mando.

Además de ordenadores accesibles de diferentes maneras, una consola WII, serán necesarias las correspondientes adaptaciones con pulsadores inalámbricos.



Todos los profesionales de la entidad están involucrados en el proyecto, pero serán los que figuran los encargados de liderar las actividades y de transmitirlos a todos los demás.

Debido a la cantidad de grupos de actividad -se prevé un mínimo de 6 en la escuela y uno en el taller-, será necesario un soporte informático para el proyecto (base de datos, comunidad virtual) con el fin de compartir la información y facilitar su gestión, además de poder redactar la memoria y enviar las actualizaciones al blog de la comisión de nuevas tecnologías de ASPACE. Se pedirá la colaboración de la UPC en el asesoramiento sobre cuál sería la mejor herramienta.

Las innovaciones que presentará este proyecto, además del paradigma de intervención y en la gestión del mismo, se centrarán en **pequeñas adaptaciones** necesarias para que los usuarios puedan utilizar los dispositivos, por ejemplo ya se ha planteado como futuro el modificar el "toque" en la pantalla táctil, de manera que se acote la zona activa, que se gradúe el tiempo que se ha de pulsar, o que el dedo sirva para ubicar el cursor, y para evitar pulsaciones no deseadas, una vez ubicado sea un pulsador externo el que realice el click. También la introducción de las tablet puede marcar un camino a seguir en los usuarios con PC. Todas estas adaptaciones serán desarrolladas para este proyecto y se compartirán con el resto de centros. Esto mismo también será aplicable a la Pizarra Digital Interactiva, material novedoso en nuestro centro.

Aspectos prácticos también resultarán interesantes, tales como la selección de videojuegos, los temas de conversación o la selección de vocabulario para dichos temas.

Por otra parte para el posicionamiento y correcta sedestación de los usuarios para realizar las actividades, se cuenta con el soporte de los fisioterapeutas que los atienden y con el soporte del centro de recursos, el cual cuenta con material y formación específica en este tema.

Conecta2 con la parálisis cerebral  
[www.aspace.org/aspacenet](http://www.aspace.org/aspacenet)

aspacenet  
#

### Calendario

Límite máximo: 1 diciembre 2012.

Fecha inicio	Fecha finalización
1 abril 2012	1 diciembre de 2012



## Objetivos y planificación

Objetivos	Actividades	Metodología	Plazo	Responsables y dedicación	Indicadores	Recursos
Obtener un ramo de actividades que permitan un mayor grado de participación a los usuarios de ASPACE	Reunión con familias y profesionales para determinar las actividades que se llevarán a cabo y el soporte que necesitarán	Se convoca una reunión al inicio de cada curso donde se llegan a acuerdos sobre el plan de intervención.	Ya realizada	Todos 16h	¿Hay Plan de Intervención Individual del usuario?	Ordenador para registrar el PTI.
Disponer de la información relativa al proyecto actualizada para facilitar su gestión	Diseño de soporte informático para la gestión del proyecto	Se desarrollara, con el asesoramiento de la UPC, una herramienta para organizar la información, se espera que ello redunde en una mejora de las condiciones ambientales, pues	Mes 1	Ingeniero 8h, 30' resto de los profesionales	-¿Se dispone de herramienta para organizar la información del proyecto? -Nº de actualizaciones de la plataforma, se espera una semanal por profesional	Ordenador para crear la herramienta.

Conecta2 con la parálisis cerebral  
[www.aspace.org/aspacenet](http://www.aspace.org/aspacenet)

aspacenet  
 #

		los servicios estarán mejor coordinados E585				
Disponer de los productos de apoyo para la realización de las actividades y de los profesionales de atención directa familiarizados con su uso.	Adquisición de los productos de apoyo, asesoramiento a los profesionales de atención directa sobre su uso por parte del ingeniero en TA	Sesiones de asesoramiento según la demanda de los profesionales para garantizar un funcionamiento óptimo de los productos de apoyo, así se espera influir en la mejora del entorno, pues se dispondrá de la tecnología de apoyo adecuada para las actividades y profesionales que le dan soporte E340, e120, e130	Meses 1-2	20h/mes Ingeniero 2h/mes cada profesional	¿Se dispone de los elementos necesarios? Nº profesionales capaces de usar la tecnología de apoyo	PDI, tablets, ordenadores pantalla táctil, Comunicadores , ratones adaptados, sistemas de control remoto simply Works,
Evaluación sobre el acceso a la actividad	Seleccionar la forma de participar cada usuario en el grupo, incluyendo qué	Evaluación de las adaptaciones a realizar para el acceso de cada	Meses 1-2	2h cada profesional	-Anotación en base de datos de forma de acceso y vocabularios a desarrollar	PDI, tablets, ordenadores pantalla táctil, Comunicadores

Conecta2 con la parálisis cerebral

[www.aspace.org/aspacenet](http://www.aspace.org/aspacenet)

aspacenet  
#

producto de apoyo utilizará y cómo debería estar configurado además de las estrategias y el vocabulario que se utilizará

usuario a la tecnología, del vocabulario y las estrategias adecuadas que fomenten la participación, la suma será un entorno óptimo para la participación. Fisioterapeutas y terapeutas ocupacionales colaborarán para encontrar la mejor posición de los elementos y la parte del cuerpo que se utilizará para acceder a los productos de apoyo. Los ratones adaptados y simply Works permiten conectar commutadores para acceder al

, ratones adaptados, sistemas de control remoto simply Works,

Conecta2 con la parálisis cerebral  
[www.aspace.org/aspacenet](http://www.aspace.org/aspacenet)

aspacenet  
 #

		ordenador. The grid o SAW permiten acceder al ordenador con barrido de uno o dos pulsadores, así como el acceso directo. Además permiten la elaboración de los plafones de comunicación electrónicos. E120,e130				
Disponer de las herramientas necesarias adaptadas a cada alumno	Diseño y configuración de los productos de apoyo y adaptación de los entornos para favorecer el desarrollo de las actividades con el soporte del ingeniero en TA	Implementar las adaptaciones y los tableros de comunicación que sean necesarios como resultado de la evaluación, se espera incrementar la participación mejorando los productos y tecnología disponibles E120,e130	Mes 2	40h Ingeniero 2h cada profesional	-Adaptaciones para el acceso, incluyen las adaptaciones de las pantallas táctiles -Plafones de comunicación electrónicos creados	PDI, tablets, ordenadores pantalla táctil, Comunicadores , ratones adaptados, sistemas de control remoto simply Works,

## Conecta2 con la parálisis cerebral

[www.aspace.org/aspacenet](http://www.aspace.org/aspacenet)

# aspacenet

# #

<p>Participar en actividades grupales de comunicación</p>	<p>Actividades Comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Quien es quien, scalextric</li> <li>-Bon dia (fecha, el tiempo, asistencia, Secuencia actividades del dia,...) (forma parte de la rutina diaria de los centros)</li> <li>-Explicar el fin de semana u otras experiencias gratificantes</li> <li>-La noticia de la semana (Ya en marcha en el taller ocupacional)</li> </ul>	<p>Todas las actividades serán en grupo de entre 4 y 8 usuarios, algunas de ellas respetando los grupos propios de los centros, como el bon dia y otras como los juegos o los grupos de conversación de noticias o experiencias permitirán la participación de usuarios de diferentes aulas.</p> <p>Se dará soporte para que el usuario entienda la actividad y pueda participar activamente (aquí es ideal disponer de PDI), así los usuarios serán</p>	<p>Mes 2-8</p>	<p>16h/mes cada profesional</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Nº Anotaciones base de datos</li> <li>-Filmaciones</li> <li>-Nº Plafones de comunicación electrónicos para la actividad</li> <li>-Adaptaciones para el acceso</li> </ul>	<p>PDI, pantallas táctiles, comunicadores convencionales y tablet, elementos de conexión (simply works y ratones adaptados), commutadores, the grid, SAW, Autohotkey para adaptar pantalla táctil.</p>
---	--	--	----------------	---------------------------------	--	--

Conecta2 con la parálisis cerebral

[www.aspace.org/aspacenet](http://www.aspace.org/aspacenet)

aspacenet  
#

capaces de expresarse con los diferentes dispositivos. Tendremos usuarios que llevaran a cabo la actividad con comunicadores convencionales, ordenadores con pantalla táctil o con tablets con el software adecuado. Una buena selección del vocabulario de cada usuario será crucial.

Se registrará si los usuarios están atentos a la actividad, así como si interactúan con los demás.

Se prestará



Conecta2 con la parálisis cerebral

[www.aspace.org/aspacenet](http://www.aspace.org/aspacenet)

aspacenet  
#

especial atención al lenguaje para que sean capaces de hacer una explicación coherente y estructurada

También se han de respetar las normas y el orden de intervención:  
Escuchan y guardan silencio cuando interviene un compañero

Se valorará si la actividad y el material es adecuado a todos los usuarios  
Con este fin se adaptarán los juegos y se crearán los plafones de comunicación electrónicos que

Conecta2 con la parálisis cerebral  
[www.aspace.org/aspacenet](http://www.aspace.org/aspacenet)

aspacenet  
 #

		<p>permitan participar          Las sesiones se registraran en video y se anotarán observaciones en la base de datos del proyecto</p> <p>D110, d115, d155, d160, d210, d230, d310, d315, d330, d335, d350, d360, d660, d710, d910, d920, e120, e130</p>				
Participar en actividades grupales videojuegos	<p>Actividades videojuegos:          -Videojuegos experienciales y causa-efecto (Divertirnos con SATI u otros basados en Webcam)          -Videojuegos causa efecto con commutadores          -Videojuegos con pantalla táctil          -Videojuegos con Wii</p>	<p>Se dará soporte para que sea entendido el juego y se haya podido participar activamente.          Se respetaran las normas y el orden de intervención          Los usuarios interactúaran con los demás y se fomentará que se ayuden entre ellos</p>	Mes 2-8	4h/mes cada profesional	<p>-Anotaciones base de datos          -Filmaciones          -Nº de videojuegos que se utilizan          -Plafones de comunicación electrónicos para la actividad          -Adaptaciones para el acceso</p>	<p>PDI, pantallas táctiles, comunicadores convencionales y tablet, elementos de conexión (simply works y ratones adaptados), commutadores, the grid, SAW, Autohotkey para adaptar</p>

Conecta2 con la parálisis cerebral  
[www.aspace.org/aspacenet](http://www.aspace.org/aspacenet)

aspacenet  
 #

		<p>para realizar mejor la actividad</p> <p>Se valorará si la actividad y el material es adecuado a todos los usuarios          Las sesiones se registraran en <b>video</b> y se anotarán observaciones en la base de datos del proyecto</p> <p>D110, d115, d155, d177, d210, d310, d315, d330, d335, d350, d360, d660, d710, d910, d920, e120, e130</p>				<p>pantalla táctil, Wii, cañón de proyección</p>
<p>Evaluar los resultados obtenidos en las sesiones de forma continuada</p>	<p>Seguimiento del proceso y redefinición de estrategias, grupos o tecnología para cada usuario</p>	<p>Cada sesión se emmarca en un proceso de evaluación continuada, con nuevas decisiones</p>	<p>Mes 2-8</p>	<p>2h/mes cada profesional</p>	<p>Anotaciones Base de datos          Modificación de los métodos de acceso          Modificación de vocabulario Plafones</p>	<p>Video</p>

Conecta2 con la parálisis cerebral

[www.aspace.org/aspacenet](http://www.aspace.org/aspacenet)

aspacenet  
#

		y estrategias a considerar para las siguientes, se contará con el asesoramiento del CRA.				
Difundir el proyecto	Publicar en el Blog ASPACE NT Publicar en la Pagina WEB, publicar en twitter i facebook de la entidad Jornada de explicación a las familias Difundir en jornadas y congresos	Conocimiento y réplica del proyecto por parte de otras entidades. E585	Mes 2-8	2h/mes ingeniero	Nº de Publicaciones	Ordenador personal

## Recursos necesarios.

### Equipamiento solicitado

Además de equipamiento propio ya disponible, para realizar este proyecto se precisa de una Pizarra Digital Interactiva (PDI), permitirá compartir a varias personas el mismo contenido y eventualmente ser protagonistas interactuando directamente con la pizarra o presionando conmutadores inalámbricos (con sus correspondientes elementos para ser conectados, simplyworks y ratones adaptados) que cambie su contenido, comunicadores (álbum de fotos, smart talk, Attainment, Ipad, tablets android de diferentes tamaños, tablet windows) de diferentes tipos para diferentes características de las actividades y de los usuarios que se involucran en ellas desde los más sencillos de un mensaje (ya disponibles en el centro) hasta los más sofisticados como los basados en Tablet PC. Además se pretende un entorno donde el acceso a la comunicación sea más rico y esté preparado en todo momento para ofrecer oportunidades de participación a los usuarios, es por ello que se necesitan ordenadores con pantalla táctil de gran tamaño en el espacio de trabajo, es muy importante tener siempre el material a punto para ser utilizado. Los videojuegos pueden ser convencionales (WII) o adaptados en el ordenador para diferentes usuarios (táctil, causa efecto, conmutador...)

### Equipamiento propio

Ya se dispone de ordenadores, cañones de proyección, una licencia institucional del programa the Grid que permite usar un ordenador como comunicador, licencia institucional del programa inprint para la creación de tableros de comunicación, brazos de soporte, cajas de conexión para el conmutador, conmutadores, comunicadores sencillos,... además de contar con el soporte técnico del centro de recursos de ASPACE (CRA).

### Necesidades formativas específicas

Presupuesto que se requiera para formación específica.

### Datos económicos

	Concepto	Importe
1	Coste del equipamiento solicitado	11801,38
2	Coste de la formación específica	0
3	Ayuda viaje Jornada Técnica (máx. 300€)	198
4	Costes indirectos (max. 10% suma costes anteriores)	1000
5	<b>COSTE TOTAL PROYECTO (1+2+3+4)</b>	12999,38
6	Importe aportado por la entidad_ (no es imputable el aporte de recursos humanos propios)	1198
	<b>IMPORTE SOLICITADO A CONFEDERACIÓN (5-6) (máx. 12.000€)</b>	<b>11801,38</b>

### Plan de difusión

Publicar en el Blog ASPACE NT.

Publicar en la Pagina WEB de la entidad. Publicar en el Twitter de la entidad Jornada de explicación a las familias.

Difundir en jornadas y congresos.

Si hubiera ocasión, difusión en medios de comunicación.

Elaboración de un **vídeo** en base a las filmaciones de las sesiones y presentarlo al concurso de ámbito nacional romper barreras.

### Plan de continuidad

Todas estas actividades tienen una continuidad garantizada, pues están integradas en los planes individuales de cada usuario y son para largo término, así la entidad asignará los fondos y profesionales que sean necesarios para que en años posteriores continúe el proyecto, e incluso se incorporen más actividades aprovechando el gran número de buenas ideas del resto de entidades para replicarlas en la nuestra.



Conecta2 con la parálisis cerebral  
[www.aspace.org/aspacenet](http://www.aspace.org/aspacenet)

aspacenet  
#

Este proyecto tiene la virtud de combinar usuarios de diferentes grupos, con lo cual se crea una mayor cohesión entre los profesionales y se garantiza la continuidad de los planes individuales para próximos cursos.

Por otra parte en este proyecto se valoran productos de apoyo, que con la seguridad que serán útiles a los usuarios, se trabajará con familiares y trabajadores sociales de manera que tengan una ayuda pública para disponer del suyo propio en próximos cursos.

El CRA de ASPACE Barcelona seguirá investigando en las nuevas herramientas basadas en tabletas, transfiriendo siempre los resultados a la práctica cotidiana. También dará apoyo tecnológico a los equipos que diariamente trabajan con los usuarios.

Así próximamente ASPACE Barcelona pondrá todos los medios humanos y materiales para:

- Continuar con las actividades en años venideros
- Introducir novedades en los productos de apoyo, o incorporar nuevos que surjan.
- Introducir nuevas actividades enmarcadas en CIF inspirándonos en las realizadas en otros centros, pues su experiencia nos será de gran utilidad

Los materiales que se dotan en el proyecto, además de los que la entidad ya dispone, junto con profesionales cada vez mejor formados y cohesionados son garantía de oportunidades en el futuro para los usuarios, este proyecto es solo el principio del largo camino que hemos de recorrer para que la tecnología esté al servicio de nuestros usuarios.

CodiUsuari	d110	d115	d120	d130	d135	d140	d145	d150	d155	d160	d163	d175	d177	S...	d210	d220	d230	d240	S...	d310	d315	d330	d335	d350	d360	S...	d410	d415	d420	d430	d435	d440
09BDN-9171	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	0	1	4	1	1	0	1	3	1	1	0	1	1	0	4	0	0	1	1	0	0
09BDN-3278	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	0	1	1	1	5	0	0	1	1	1	0
09BDN-2151	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	1	5	1	2	1	2	6	1	1	0	1	1	1	5	0	1	0	0	1	1
09BDN-10021	1	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	1	1	6	1	1	0	1	3	1	1	0	1	0	1	4	0	1	0	1	2	1
09BDN-8883	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	6	1	1	1	1	4	0	0	2	1	1	0	4	2	2	3	2	2	1
09BDN-6782	0	0	0	1	1	1	1	3	0	0	0			7	1	2	1	3	7	0	0	0	1	1	0	2	2	2	3	2	3	2
09BDN-2912	0	0	0	1	0	0	2	1	1	0	0	1	1	7	1	1	0	2	4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	2	1
09BDN-5686	0	0	0	1	1	1	0	2	1	1	0	1	0	8	1	1	1	1	4	0	0	0	0	0	0	0	2	1	2	2	3	1
09BDN-3702	0	0	0	1	1	0	0	3	1	0	0	1	1	8	2	2	2	1	7	0	0	2	4	0	2	8	2	2	3	2	2	2
09BDN-7271	0	0	0	0	0	1	2	2	1	0	1	1	1	9	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	5	1	2	0	1	1	1
09BDN-5854	0	0	1	2	1	1	1	2	1	0	0	1	1	11	2	2	2	1	7	0	0	2	2	1	2	7	3	2	3	3	1	2
09BDN-811	0	0	0	1	1	2	3	3	1	1	0	1	0	13	1	1	1	1	4	0	0	1	1	0	1	3	1	1	1	2	2	1
09BDN-5197	0	0	0	0	1	2	3	3	1	2	1			13	2	3	2	3	10	0	0	0	3	1	2	6	3	3	3	3	3	3
09BDN-4286	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	13	2	2	2	2	8	1	1	2	2	0	2	8	2	2	2	2	2	2
09BDN-6348	0	0	0	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	13	1	1	1	2	5	1	1	2	2	2	1	9	1	1	1	2	1	2
09BDN-4980	0	0	0	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	14	1	2	2	2	7	0	0	1	1	1	1	4	2	2	2	2	3	1
09BDN-3832	0	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	14	2	2	2	2	8	0	0	1	1	0	2	4	2	1	2	2	2	2
09BDN-5511	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	14	1	1	1	2	5	1	1	1	1	1	1	6	1	0	2	1	1	1
09BDN-4787	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3			15	1	3	2	1	7	1	0	1	1	2	1	6	1	1	2	2	2	1
09BDN-2456	1	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	15	1	1	1	2	5	1	1	1	1	1	1	6	2	2	2	2	2	2
09BDN-3422	0	0	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	15	1	1	1	2	5	1	1	1	1	1	1	6	0	0	0	0	1	0
09BDN-3751	0	0	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	16	1	1	1	2	5	1	1	1	2	1	1	7	1	0	0	0	0	1
09BDN-3046	0	0	0	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	16	1	1	0	2	4	2	1	1	1	2	1	8	0	1	1	1	1	1
09BDN-5611	1	0	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	16	2	3	3	2	10	0	0	2	3	3	1	9	4	3	4	4	2	3
09BDN-4204	0	0	0	1	1	2	2	3	2	2	1	2	2	18	1	2	1	2	6	1	1	1	2	0	2	7	3	2	2	2	3	0
09BDN-6335	0	0	0	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	1	2	1	3	7	1	1	1	0	1	0	4	3	2	2	2	3	2
09BDN-9835	4	0	0	0	1	3	NA	1	3	1	2	2	2	19	1	3	2	1	7	0	NA	0	3	0	2	5	1	0	0	NA	2	2
09BDN-4844	1	1	1	1	1	2	2	3	1	1	1	2	2	19	1	2	2	1	6	1	1	1	1	1	2	7	1	1	2	2	1	2
09BDN-5429	0	0	0	1	1	2	3	3	2	2	1	2	2	19	1	2	1	2	6	1	1	0	2	1	2	7	2	2	2	1	3	0
09BDN-6086	1	0	0	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	1	2	2	2	7	1	1	1	2	1	3	9	3	2	3	2	3	2
09BDN-5621	0	0	0	1	2	3	3	3	2	3	2	2		21	1	3	2	2	8	2	2	0	3	3	2	12	2	2	1	2	2	2
09BDN-10033	1	0	1	3	3	3	3	3	2	0	1	2		22	2	2	2	1	7	1	1	4	1	2	2	11	3	2	3	3	3	3
09BDN-5895	0	0	0	1	2	3	3	3	2	1	2	3	3	23	1	3	2	3	9	1	1	0	2	1	2	7	2	1	3	3	3	2
09BDN-262	0	0	0	1	1	3	3	3	3	3	2	3	2	24	2	3	2	2	9	1	1	2	3	2	2	11	1	1	2	3	2	1
09BDN-4925	0	0	0	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	25	3	3	3	2	11	1	1	1	2	1	2	8	1	1	1	2	2	1
09BDN-5691	1	1	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	26	2	2	2	3	9	1	2	2	3	2	3	13	3	2	3	2	3	1
09BDN-7974	0	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	27	2	2	2	3	9	1	1	3	2	3	2	12	2	2	2	2	2	1
09BDN-6370	2	1	1	1	2	3	3	3	2	3	2	3	3	29	2	3	2	3	10	1	1	0	2	2	1	7	2	2	2	1	3	1
09BDN-6522	1	0	1	2	2	3	4	3	3	3	2	3	2	29	2	2	2	2	8	2	3	1	3	2	2	13	2	1	2	2	2	1
09BDN-6210	1	0	1	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	32	2	3	3	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	1	2	2	2	2
09BDN-6321	3	1	1	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	37	2	3	2	3	10	1	3	1	2	2	2	11	1	1	2	2	2	3



1	3	3	3	2	2	3	3	1	3	3	2	3	2							1	1	1	1	0		3	3	2	1	0	2	2	0	0	0	
2	4	4	3	2	3	3	3	1	2	3	2	2	2							0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2																							
2	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	2	3							0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3							1	2	0	1	1		0	1	4	0	0	1	0	0	0	0	
2	3	3	2	3	3	3	4	2	2	4	3	2	2							1	2	0	1	0		0	2	4	0	0	2	2	0	0	0	
1	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	0	4	3	0	2	1																	
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	0	4	3	0	3	1	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
1	3	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	3	2	0	4	3	0	3	2																	
1	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	3	4	0	4	3	0	3	3	0	2	0	0	0		0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	
1	3	2	2	1	1	3	3	2	1	3	2	2	2							0	0	0	2	0		1	2	0	0	0	1	0	0	0	0	
3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	3	2	3	2							0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2							0	1	0	2	0		0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	
0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1							0	1	0	1	0		2	2	2	0	0	2	0	0	0	0	
2	3	2	1	1	2	3	2	1	1	2	1	0	0							0	0	0	0	0		1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	
2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3																							
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							0	0	0	2	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	2	2							0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1							0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
2	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	0	4	3	0	3	0	0	0	0	2	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	4	2	0	4	3	0	3	3	0	0	0	1	0		0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	
1	3	2	2	3	2	3	4	1	4	4	3	4	2							0	0	0	0	0		0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	
4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3							0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	
1	3	2	2	3	2	3	4	1	3	3	2	3	2							0	0	0	2	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3							0	0	0	2	0		0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	
2	3	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4							0	2	0	0	0		1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	
2	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3							0	0	0	2	0		0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	
2	2	2	3	3	2	2	2	2	4	3	2	3	2							0	1	0	0	0		1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2							0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1							0	1	0	1	0		1	2	1	0	0	2	0	0	0	0	
2	3	3	3	3	2	3	3	2	1	2	3	3	2							2	0	1	0	0		1	2	3	1	0	1	1	0	0	0	

