

“PC´s en Línea: Coworking entre ASPACE´s”

Encarnación Pita Martínez y Rosa M^a Izquierdo Pérez
ASPACE Asturias y APACE Toledo
proyecto.oviedo.toledo@gmail.com

Resumen

PC´s en línea es un proyecto innovador en el que participan dos centros de parálisis cerebral con realidades muy diferentes: un Centro de Educación Especial y un Centro de Apoyo a la Integración. La idea que queremos transmitir es que se puede trabajar de forma coordinada entre entidades de diferentes comunidades autónomas, aunque los usuarios tengan características muy diferentes. Partiendo de un único objetivo principal, encontramos líneas de actuación comunes compartiendo y divulgando experiencias, a través del uso de las TAC (Tecnologías de Apoyo y Comunicación) reflejándolo en un blog que gestionan los propios usuarios. A través de videoconferencias y WhatsApp (aMiAlcance) se planificaban y nos poníamos de acuerdo en cuanto a las actividades que íbamos a realizar. En esta guía tratamos de recoger nuestra experiencia en el proyecto y en el uso de ciertos recursos (tecnológicos), así como instrucciones para crear recursos de elaboración propia (bajo coste).

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](#).

¿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 “PC´s en línea” llevado a cabo entre ASPACE Asturias y APACE Toledo durante el curso 2014/15 como parte del proyecto [#aspacenet](#).

Páginas del proyecto

<http://aspacenet.aspace.org/component/k2/item/634-pcs-en-linea>
<http://proyectooviedotoledo.blogspot.com.es/>

Videomemorias

<https://www.youtube.com/watch?v=KBGJbKoripl>
<https://www.youtube.com/watch?v=3vg9Q1-9NrE>

Contenido

La guía se organiza en las diferentes actividades, experiencias con recursos existentes y creación de recursos propios (bajo coste), que se enumeran a continuación, e incluyen varios videotutoriales.

Actividades

El proyecto está compuesto por la **actividad 1**, actividad principal, a partir de la cual giran el resto. Consiste en ver cómo dos entidades de la Confederación ASPACE, han hecho, por primera vez, un proyecto conjunto. En el caso de Oviedo son usuarios de un centro de adultos con diferentes perfiles, desde usuarios que pueden por sí mismos (con cierta supervisión) editar vídeos, subir post, etc. hasta usuarios con perfiles más basales, y en Toledo son alumnos de un colegio con muchas necesidades de apoyo. Las actividades son parte de ese trabajo conjunto y quedan reflejadas en el blog creado por ambas entidades. Pretenden ser recursos económicos y fáciles de hacer por cualquiera, para poder trabajar con nuestros usuarios de forma diferente, motivadora y creadora de nuevas experiencias.

- [Actividad 1](#): **Coordinación para el desarrollo de un proyecto común.**
- [Actividad 2](#): **Carnaval Virtual**
- [Actividad 3](#): **Cuento Virtual**
- [Actividad 4](#): **Compartir experiencias entre Toledo y Oviedo**
- [Actividad 5](#): **Felicitación virtual de Navidad**
- [Actividad 6](#): **Relación con el entorno**
- [Actividad 7](#): **Documental**



Recursos de elaboración propia

- [Recurso 1](#): Cuadernos de comunicación pictográficos para el proyecto.
- [Recurso 2](#): Calendario con pictogramas para facilitar seguimiento.
- [Recurso 3](#): Dispensador de agua a partir de escanciador.
- [Recurso 4](#): Mesa de luz.
- [Recurso 5](#): Traducción al castellano del cuadernillo “Look to Learn”
- [Recurso 6](#): Tablillas para emular los comandos <espacio> e <intro> en el teclado
- [Recurso 7](#): Soporte para pulsador reciclando una sombrilla de una silla de bebé.
- [Recurso 8](#): Comunicador sencillo con luces y sonido.
- [Recurso 9](#): Lámpara sensorial
- [Recurso 10](#): Mesa de juegos adaptados

Experiencias con recursos existentes

- [Experiencia 1](#): aMiAlcance
- [Experiencia 2](#): Videoconferencia
- [Experiencia 3](#): Tobii PCEye GO (sistema de seguimiento ocular)
- [Experiencia 4](#): Uso de la CIF² para evaluar el impacto del proyecto.

² Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud

Actividad 1: Coordinación entre Entidades para el desarrollo de un proyecto común.

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Dar capacidad y responsabilidad a los usuarios para llevar a cabo un proyecto conjunto. - Dotar a los usuarios de las herramientas necesarias para ello (formación, TACs,...) - Fomentar la suma de capacidades distintas entre centros. - Dotar de contenido “ocupacional” a los perfiles adultos de ambos centros. - Fomentar las relaciones sociales más allá del propio centro gracias a las TIC -Motivar a los profesionales de cada centro llevando a cabo nuevos retos profesionales. -Crear una red entre centros, que facilite el intercambio de información sobre técnicas, recursos, metodología de trabajo etc.
Dificultad	Media-Alta
Tipo de actividad	Comunicativa, formativa, educativa, relacional.
Número de usuarios de ambas entidades	Mínimo: 3, Máximo: 17, Recomendado: 14
Perfil de los usuarios	En cuanto a USUARIOS: los que lideran el proyecto necesitan tener un nivel cognitivo medio, medio-alto para poder llevar a cabo las tareas aunque sea con supervisión y adaptación.
Número y perfil de los profesionales	<p>Dos profesionales sería el mínimo recomendable, por entidad, para llevar a cabo el proyecto.</p> <p>Recomendables con perfil de Educadores y/o Maestros formados en TA (Tecnologías de Apoyo) y CAA (Comunicación Aumentativa y Alternativa).</p> <p>Con una motivación de trabajo alta, que estén dispuestos a ampliar su campo de trabajo, con ganas de aprender, con capacidad para la coordinación y el trabajo en equipo.</p>
Equipamiento necesario	<p>Materiales necesarios para esta actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aMiAlcance - Hermes mobile - Comunicadores - Tablets con The Grid y Tico



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

	<ul style="list-style-type: none"> - Libros específicos de comunicación relacionados con esta actividad - Paquete de pictogramas de Arasaac. - Internet para consultar página de otros proyectos y aspacenet
Equipamiento recomendado	<ul style="list-style-type: none"> - Buena conexión a internet
Otros recursos	
Posibles dificultades	<ul style="list-style-type: none"> - Formación escasa o limitada en TIC y TAC - Falta de apoyo por parte de las direcciones y comisiones. - Dudas de los usuarios ante la posibilidad de poder desarrollar el proyecto o falta de usuarios con nivel cognitivo que lo pueda desarrollar. - Falta de tiempo. - Falta de recursos materiales y/o conexión a internet
Otros comentarios	Destacamos la importancia de implicar a las familias para una buena generalización del uso de la TAC en los entornos familiares externos al centro.

Tarea	Comentarios
1. Información a los usuarios	Reuniones periódicas con los usuarios participantes en el proyecto, para explicarles en qué consistía ASpaceNet y que es la Confederación, ya que esto les permitía conocer el alcance del mismo, y su evolución.
2. Información a las familias	Se convoca a las familias a una reunión para explicarles el proyecto que se iba a desarrollar en el centro, y en el que sus hijos iban a tener una participación muy activa. Se les solicitó su colaboración en aquellas áreas en donde sus hijos necesitarán tener contenido para el proyecto. Además, se creó un proyecto específico para ellas "In-Formación para familias", en donde, una vez al mes o cada dos meses, se convocaba a aquellas familias que estaban interesadas para formarlas en las nuevas tecnologías de apoyo con las que sus hijos trabajaban (eran los propios usuarios los que se encargaban de mostrárselos), de esta forma podían ver directamente los avances logrados, y descubrir capacidades nuevas.
3. Reorganización del centro (opcional/recomendable)	Esta es una tarea opcional, pero es muy recomendable para que un proyecto así pueda funcionar. Desde



	<p>ASpace Asturias, reorganizamos todo el centro entorno al proyecto. Cada taller realizaba actividades que sirvieran de contenido al proyecto. Además, se creó un taller nuevo en el cual, se incluía a aquellos usuarios que presentan un perfil más basal, y se les dio la oportunidad de experimentar con nuevas tecnologías (pantallas táctiles, Tobii...) y recursos propios, teniendo como excusa el arte.</p> <p>Todos los usuarios estaban inmersos en el proyecto, cada uno dentro de sus posibilidades y como una parte de la cadena. Gracias a este sistema, hemos visto que el proyecto puede avanzar y lograr éxitos, ya que el trabajo diario y continuo con nuestros usuarios, debido a sus características ha permitido que fijen contenidos, aprendan nuevas técnicas, se les motive en algo nuevo, y adquieran responsabilidades, además, este sistema permite realizar una evaluación continua que refleje unos resultados reales.</p>
<p>4. Conocer los centros</p>	<p>Como el proyecto se iba a realizar entre dos entidades, cada usuario de cada centro, buceo a través de internet: web, facebook, para conocer qué hacían en los otros centros, qué tipo de usuarios había allí, donde estaban etc.</p>
<p>5. Formación en redes sociales y WhatsApp</p>	<p>Es fundamental que los usuarios comiencen a utilizar de la forma más autónoma posible redes sociales, tales como facebook, páginas web, y también el uso de WhatsApp a través de aMiAlcance y Hermes Mobile. Este dominio les permitirá establecer comunicación con los usuarios del otro centro, tanto para mantener una relación de amistad, como para intercambiar contenido del proyecto, coordinarse para las videoconferencias.</p>
<p>6. Creación de un Blog</p>	<p>Las LTA de cada Entidad a través de videoconferencias determinaron que el sistema para que esa comunicación entre centros se viera plasmado era la creación de un Blog.</p> <p>Tras continuas videoconferencias determinaron el diseño del mismo: pestañas y contenido de las mismas.</p> <p>El nombre elegido para el blog fue un consenso entre los usuarios de ambos centros.</p>



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

<p>7. Planificación</p>	<p>Siempre con el uso de videoconferencias, se determina entre los usuarios y las LTA de cada Entidad, cada cuánto tiempo se iban a subir post (contenido) al blog, y cuando se iban a llevar a cabo las videoconferencias para seguir con el mantenimiento del blog.</p>
<p>8. Reparto de responsabilidades</p>	<p>Cada centro asume tareas específicas a la hora de dotar de contenido al Blog. Realización de entradas para subir al Blog, vídeos, fotos... teniendo siempre presente la tecnología de apoyo.</p>
<p>9. Mantenimiento del Blog</p>	<p>El Blog se actualiza diariamente, dependiendo de los contenidos que se tengan cada mes. Cada centro sube post al Blog, pero siempre con un previo conocimiento por parte del otro centro, gracias a las videoconferencias. Los usuarios reciben también formación específica para que sean ellos solos o con escasa supervisión los encargados de subir los contenidos: texto, vídeos, fotos etc. y hagan el enlace al facebook de cada entidad.</p>

Actividad 2. Carnaval Virtual

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar una actividad conjunta entre los dos centros que resultase original y motivadora para los usuarios. - Llevar a cabo una actividad en la que se necesitará la implicación de todo el centro (usuarios y trabajadores). - Usar las nuevas tecnologías que facilitaran la comunicación entre ambos centros para llevar a cabo con éxito esta actividad. - Uso de aMiAlcance para la comunicación con centros externos que participaron en esta actividad. - Diseñar tareas sencillas que los usuarios pudieran realizar dentro de esta actividad. - Se implicó a los usuarios del Centro Residencial de ASPACE Asturias y a sus trabajadores. - Implicar a otros centros con vinculación con ASPACE: APAC México y San Vicente de Paúl (colegio ordinario de Gijón) y Santa Teresa de Jesús (colegio ordinario de Oviedo)
Dificultad	Media
Tipo de actividad	Comunicativa, educativa, relacional.
Número de usuarios	Mínimo: 1, Máximo: 14 Recomendado: lograr la participación de todo el centro, en la medida de las posibilidades de cada uno
Perfil de los usuarios	En esta actividad se incluyó a todo el centro. Aquellos más afectados ponían su imagen, los que cuentan con unas capacidades cognitivas mayores y que ya tienen destreza en el uso de las nuevas tecnologías se encargaron de escanear las imágenes, montar y editar el vídeo, subirlo al blog, elegir la música etc.
Número y perfil de los profesionales	Un mínimo de dos profesionales. Tienen que ser personas activas con las nuevas tecnologías, que les guste investigar y probar, para sacar el mayor partido a estos nuevos avances. Que consigan motivar a los usuarios para que lo comiencen a usar, y sepan reconocer, en la práctica los puntos positivos y aquellos que sería susceptible de modificar, teniendo en cuenta para el perfil de usuarios al que está orientado.
Equipamiento necesario	Tablet con teléfono o un teléfono móvil. Ordenador Escáner Programa de edición de videos



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

Equipamiento recomendado	<ul style="list-style-type: none"> - Un buen programa para editar videos.(en nuestro caso utilizamos el Pinnacle Studio) - Cámara de fotos aMiAlcance: permite que los usuarios puedan realizarlo de forma autónoma utilizando el sistema de barrido (o de accesibilidad).
Otros recursos	
Posibles dificultades	<ul style="list-style-type: none"> - Falta de comunicación y organización. - Dificultad para el dominio y manejo del programa de edición de vídeos (en ASpace Asturias, a día de hoy, solamente hay dos usuarios que consiguen montar vídeo con este programa ellos solos)
Otros comentarios	

Tarea	Comentarios
1. Reuniones de las LTA y el grupo de usuarios de ambos centros	<p>Se determina una fecha para una videoconferencia y una hora utilizando aMiAlcance.</p> <p>En dicha videoconferencia, se decide qué actividad se puede realizar para carnaval, que sirva de contenido para el blog.</p> <p>Una vez decidida se pone fecha tope para enviar todas las fotos de las caras de los usuarios de APACE Toledo a ASpace Asturias, que se responsabilizarán de montar el vídeo.</p> <p>Se pone también fecha para la subida de esta nueva entrada.</p>
2.Diseño de las bases para participar a centros externos	<p>Se decide implicar a centros externos que colaboran con ASpace Asturias. Se hace una publicación en facebook y también se envían emails y whatsapp, en donde se explica en qué consiste la actividad, fecha tope de envío de diseños, siluetas para que realicen sus diseños, y fecha fin de envío de los diseños.</p>
3. Montaje de las siluetas y escaneo de las mismas	<p>Una vez hemos ido recibiendo diseños de ropa de los centros externos, de APACE Toledo y de ASpace Asturias, nos disponemos a recortar las fotos (cara) de cada usuario de ambos centros y de los profesionales, y las vamos colocando en las siluetas con los diseños recibidos.</p>

	Se van escaneando uno a uno.
4. Montaje del video	Se inicia la edición del vídeo. El programa que se utiliza es Pinnacle Studio o cualquier programa de edición de vídeos. Otros usuarios seleccionan la música para insertar en el vídeo.
5. Subida del video en youtube o vimeo	Es importante abrir una cuenta de correo en youtube o vimeo, para poder subir todos los vídeos que se hagan antes de publicarlos en el blog, ya que es mucho más sencillo, debido a que luego tenemos que pegar el enlace en la pestaña de html .
6. Elaboracion de entrada en el Blog	Dentro de la pestaña “Buenas prácticas” elaboramos la entrada sobre el vídeo del Carnaval Virtual. Entre todos determinamos el texto que se editará en la entrada. Otro compañero se encargará de pasar el texto y subir el enlace del vídeo (que está colgado en youtube)
7. Darle repercusión a la entrada	Para que cada vez más gente vea que es lo que hacemos, subimos en enlace de esta entrada del Carnaval Virtual al facebook de cada centro. Son los propios usuarios los que se encargan de hacerlo. En esta ocasión, uno de los colegios ha incluido la actividad en la revista de su centro educativo.

Actividad 3. Cuento Virtual

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar una actividad conjunta entre los dos centros que resultase original y motivadora para los usuarios. - Usar la Tecnología de Apoyo que facilitará la comunicación entre ambos centros para llevar a cabo con éxito esta actividad.
Dificultad	Media
Tipo de actividad	Comunicativa, educativa, relacional.
Número de usuarios	Mínimo: 1, Máximo: 14, Recomendado: 12
Perfil de los usuarios	Participar en la recogida de información en las videoconferencias. Manejo del programa Story Jumper y del programa de edición de fotografía.
Número y perfil de los profesionales	Un mínimo de dos profesionales. Buscar un programa que se adecue a las necesidades de esta actividad y formar a los usuarios en su manejo. Tienen que ser personas activas , interesadas por la innovación tecnológica, que les guste investigar y probar, para sacar el mayor partido a estos nuevos avances. Que consigan motivar a los usuarios para que lo comiencen a usar, y sepan reconocer, en la práctica los puntos positivos y aquellos que sería susceptible de modificar, teniendo en cuenta para el perfil de usuarios al que está orientado.
Equipamiento necesario	Tablet con línea de datos, o un teléfono móvil. Ordenador Programa de edición de fotos para poder bajar las fotos de peso Programa de edición de cuentos virtuales.
Equipamiento recomendado	Programa online gratuito Story Jumper (o otro similar)
Otros recursos	
Posibles dificultades	Falta de comunicación y organización.
Otros comentarios	



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

Tarea	Comentarios
1. Reuniones de las LTA y el grupo de usuarios de ambos centros	<p>Los usuarios concretan la cita para la videoconferencia a través de WhatsApp de aMiAlcance.</p> <p>En dicha videoconferencia, se decide qué actividad se puede realizar para el cuento virtual que sirva de contenido para el blog.</p> <p>Una vez decidida se pone fecha tope para la realización del cuento.</p>
2. Búsqueda de programa para elaboración de cuentos	<p>Story Jumper: escogimos este programa porque resulta sencillo e intuitivo a pesar de estar en inglés, para utilizarlo los propios usuarios.</p>
3. Envío de fotografías y guión	<p>Mediante aMiAlcance y e-mail.</p>

Actividad 4. Compartir Experiencias entre Toledo y Oviedo

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Compartir conocimientos y recursos de bajo coste entre entidades a fin de un enriquecimiento mutuo. - Dar una ocupación real y efectiva a los usuarios, que participen de la elaboración de los recursos así como de compartirlos con la otra entidad (así como en redes sociales) - Adiestrar en el manejo de herramientas informáticas (TIC's y TAC's) por parte de los usuarios para la elaboración de los videotutoriales.
Dificultad	Media - alta
Tipo de actividad	Comunicativa, educativa, formativa y relacional
Número de usuarios	Mínimo 1 por entidad. Máximo :5
Perfil de los usuarios	Usuarios que tengan control en el manejo del uso de ordenador, editor de vídeo, conocimiento de redes sociales.
Número y perfil de los profesionales	<p>Dos profesionales sería el mínimo recomendable para llevar a cabo el proyecto .Recomendables con perfil de Educadores y/o Maestros formados en TA y CAA.</p> <p>Deben tener ganas de trabajar en equipo e implicarse totalmente en el proyecto.</p>
Equipamiento necesario	<p>Materiales necesarios para esta actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aMiAlcance - Hermes Mobile - Comunicadores - Tablets - Libros específicos de comunicación relacionados con esta actividad - Ordenador
Equipamiento recomendado	Pantalla táctil
Otros recursos	En el blog del proyecto hemos creado una pestaña donde se pueden ver todas estas actividades.
Posibles dificultades	<ul style="list-style-type: none"> - Falta de tiempo - Poca motivación por parte de usuarios y profesionales
Otros comentarios	- Partir de ideas y/o motivaciones de los propios usuarios.



Tareas	Comentarios
1. Réplicas de dibujos y fotografías	A través de fotos / dibujos realizadas por Toledo, se mandan a Oviedo que, con TA, las replican y las vuelven a mandar a Toledo. Intervienen varios perfiles de usuarios y la plataforma aMiAlcance para fotografía y mensajería.
2. Pintura comestible	En el taller de “Arte sin barreras” se usa la TA para crear pintura comestible (toy box+pantalla táctil+batidora) con la que pintan los compañeros más basales. Esta experiencia se “manda” a Toledo, que la replican. http://proyectooviedotoledo.blogspot.com.es/2015/02/comunicarte-4-taller-de-pintura.html
3. Intercambio de regalos	En Navidades, los usuarios de cada entidad prepararon y mandaron a sus compañeros de la otra entidad un regalo.
4. Otoño	Los usuarios de Oviedo prepararon, mediante la TA y por petición de Toledo, un power point y un video para que sus compañeros pudieran trabajar este tema (el Otoño) como unidad didáctica. http://proyectooviedotoledo.blogspot.com.es/2014/10/el-otono.html

Actividad 5. Felicitación de Navidad/bola de navidad

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar una actividad conjunta entre los dos centros que resultase original y motivadora para los usuarios. - Usar las nuevas tecnologías que facilitaran la comunicación entre ambos centros para llevar a cabo con éxito esta actividad. - Realizar un videotutorial de la bola de navidad que era punto de intercambio de la felicitación. - Uso de aMiAlcance y Hermes Mobile para la comunicación entre centros. - Diseñar tareas sencillas que los usuarios puedan realizar dentro de esta actividad. - Participar activamente de la celebración de las fiestas.
Dificultad	Media, media-alta
Tipo de actividad	Informática, comunicación, relacional.
Número de usuarios	Nº aproximado de actores 50 14 usuarios de PC's en Línea
Perfil de los usuarios	<ul style="list-style-type: none"> - Usuarios que tengan control en el manejo del uso de ordenador, editor de vídeo, conocimiento de redes sociales - Los actores de la felicitación son usuarios con perfiles más basales.
Número y perfil de los profesionales	10 profesionales (de apoyo, grabación de escenas, supervisión de edición del vídeo)
Equipamiento necesario	<ul style="list-style-type: none"> - Cámara de vídeo - Programa de edición de vídeos - Material reciclado para la realización de la manualidad (bola de navidad) -The Grid (como comunicador en el videotutorial) - Contacto entre centros (whatsapp - aMiAlcance-Hermes Mobile, Google Drive (envío de clips de vídeo), e-mail)
Equipamiento recomendado	
Otros recursos	Recursos humanos: participaron talleres y aulas que no estaban directamente implicados en el proyecto.
Posibles dificultades	Falta de interés o de tiempo.



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

Otros
comentarios

Este tipo de actividades fomenta que todo el centro participe y se entusiasme con el proyecto tanto usuarios como profesionales.

Tarea	Comentarios
1. Puesta en común y desarrollo de la actividad	A través de videoconferencias nos pusimos de acuerdo qué hacer, cómo hacerlo.
2. Elaboramos el videotutorial de la bola de navidad	Utilizando la tecnología de apoyo se elaboró el videotutorial de la bola de navidad realizado en nuestra cooperativa con materiales reciclados.
3. Grabamos las escenas del vídeo de la felicitación	Preparamos los escenarios y grabamos las distintas escenas.
4. Envío de clips vía drive	Envío y descarga de clips.
5. Edición del vídeo de la felicitación	Con un programa de edición de vídeos, se realizó el vídeo.

Actividad 6. Relación con el entorno

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Aumentar la autonomía de los usuarios en relación al entorno. - Difundir nuestra realidad a los entornos sociales comunitarios a través de la participación activa de las personas con PC - Integrar no sólo a la persona con PC sino también la TAC para que ésta sea verdaderamente funcional.
Dificultad	Media
Tipo de actividad	Comunicativa, educativa, relacional.
Número de usuarios	Mínimo: 1, Máximo: 14, Recomendado: 9
Perfil de los usuarios	<p>Pueden participar usuarios que puedan llegar a utilizar comunicadores, cámara de fotos aMiAlcance (adaptada), que quieran adquirir la responsabilidad de enseñar su centro y explicar que se hace en cada taller.</p> <p>Que tengan cierto manejo en el envío de emails o whatsapp.</p> <p>Para las salidas no hace falta que tengan un perfil concreto.</p>
Número y perfil de los profesionales	<p>Para las salidas recomendamos un apoyo por persona usuaria.</p> <p>Con visitas de grupos de 14 personas: para mostrar el centro un profesional, más un usuario con TAC.</p> <p>En los talleres que organizamos (8 usuarios del centro, las visitas y el educador del taller de referencia)</p> <p>Una usuaria de reportera que utiliza la cámara aMiAlcance.</p>
Equipamiento necesario	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicadores - Tablet con Hermes y aMiAlcance - Material de pintura para desarrollar un taller conjunto
Equipamiento recomendado	
Otros recursos	
Posibles dificultades	<ul style="list-style-type: none"> - No encontrar usuarios que quieran implicarse y hacerse responsables de ser ellos mismos los que organizan las visitas y los talleres de pintura. - No encontrar profesionales dispuestos a apoyarlas y darles las herramientas necesarias.



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

Otros comentarios	<p>Consideramos fundamental que sean los propios usuarios los que lideren este tipo de actividades para que se les perciba como agentes activos.</p> <p>Por ejemplo, que sean ellos los que enseñan su centro, ya que mejor que ellos no hay nadie que puede explicar lo que hacen allí.</p> <p>Otro ejemplo: han asumido la responsabilidad de dirigir un taller de pintura, con las visitas. Esta tarea, va desde concertar día de la visita y hora, saber cuántos van a acudir a la visita, preparar la presentación y todo lo que se necesita. Saber que hay que hacer en todo momento. Cuentan siempre con el apoyo de uno o dos profesionales.</p>
--------------------------	--

Tarea	Comentarios
1.Exposiciones y visitas	<p>Realizar talleres de pintura y visitas guiadas de nuestro centro, en la sede de nuestra Entidad con centros ordinarios de educación, con universitarios y con alumnos de Formación Profesional.</p> <p>Dotar a nuestros usuarios de las herramientas necesarias para que sean ellos mismos, y de forma autónoma (solo con un apoyo de algún profesional) los que desarrollen los talleres de pintura y enseñen la exposición.</p>
2. Entrevistas	<p>Realizar entrevistas a las visitas recibidas en los centros para tener testimonios del impacto social de nuestras actividades. Al realizarlas los propios usuarios se ponen en valor las capacidades y la autogestión de las personas con PC</p>
3.Utilización de aMialcance y Herme Moline	<p>Utilizar las TAC como herramientas funcionales de comunicación con personas ajenas al centro (visitas, concertar citas con otros centros,...).</p> <p>Así conseguimos la integración funcional tanto de personas como de la TAC</p>
4.Taller “Ponte en mi lugar”	<p>Taller que permite a las visitas que acuden al centro (institutos, alumnos de secundaria, universidades, ...) ponerse “en nuestro lugar” y pintar con nuestra TA así como pintar juntos.</p>
5. Salidas y actividades del Ayuntamiento	<p>Incluir a los alumnos del centro y al centro en sí en las actividades organizadas por el Ayuntamiento para darnos a conocer y permitir la participación de todos, especialmente de aquellos alumnos con mayores necesidades de apoyo</p>

Actividad 7. Documental

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Recoger en formato audiovisual las experiencias del proyecto mostrando las vivencias diarias de personas con grandes necesidades de apoyo y su interacción y participación en el día a día y cómo las TAC pueden facilitar su interacción con el medio. - Divulgar la experiencia en medios externos para llegar al máximo de personas posibles y dar a conocer las capacidades de los alumnos. <p>https://www.youtube.com/watch?v=MqnVMi4admc&feature=youtu.be</p>
Dificultad	Normal
Tipo de actividad	Divulgación y conocimiento de la entidad y las TAC
Número de usuarios	Mínimo: 10, Máximo: 20, Recomendado: 15
Perfil de los usuarios	Todos.
Número y perfil de los profesionales	Es necesario que todos los profesionales que estén inmersos en el proyecto participen. Al menos uno de ellos debería tener conocimiento de montaje y edición de video.
Equipamiento necesario	Ordenador, programa de edición de video, cámara. Cuenta en facebook, youtube, vimeo o similar para la subida del video.
Equipamiento recomendado	El mismo
Otros recursos	
Posibles dificultades	Organización del tiempo, selección de actividades a grabar para montaje del video.
Otros comentarios	Es necesario hacer una buena planificación empezando por la idea clara del contenido del documental, qué queremos difundir y cómo, y coordinar de forma ordenada y concreta los momentos a grabar y la secuenciación del contenido.

Tarea	Comentarios
1. Recopilación de ideas para el documental	Se traslada a profesionales y padres la idea de hacer un documental y se recogen ideas para ello.
2. Selección de la idea más original y que transmita mejor lo que queremos	Entre todos elegimos la idea que más se identifique con el proyecto.
3. Actividades a mostrar en el documental	De entre todas las actividades incluidas en el proyecto se seleccionan las más significativas
4. Adjudicación de tareas al resto de profesionales para ir grabando actividades y testimonios	Se va asignando a cada profesional y padres participantes las tareas a realizar en el documental.
5. Selección de la música y otros elementos para el montaje	Se realiza una recopilación de ideas para música y otros y se selecciona por consenso la más adecuada
6. Montaje y edición del video	Entre varios profesionales vamos montando escenas, textos y otros elementos
7. Difusión del documental	Se cuelga en la página de youtube, se crea un enlace en facebook, se cuelga en el blog conjunto y el de aspacenet y se pide ayuda a responsable de comunicación de aspacenet para difundirlo.

Recurso 1: Cuadernos de comunicación

Descripción	Elaboración de los cuadernos específicos de comunicación, con pictogramas específicos para los proyectos PC's en Línea y del Taller de Pintura. Luego los usuarios se encargaron de pasar estos cuadernos a tableros Tico.
Dificultad	Normal
Aptitudes necesarias	Conocimiento del Tico Lecto-escritura
Material necesario	- Programa Tico (descarga gratuita) - Pack pictogramas Arasaac
Procedimiento	Se pueden ver en el blog PC's en Línea, enlace: http://proyectooviedotoledo.blogspot.com.es/2014/10/cuadernos.html
Posibles dificultades	- En el caso de que haya algún usuario que no conozca todos los pictogramas específicos que se incorporan al tablero de comunicación, hay que comenzar enseñándoles dichos pictogramas y trabajar con ellos.
Resultados esperados	- Conocer todo el vocabulario referente al proyecto. - Utilización de los tableros de comunicación de manera funcional.

Recurso 2: Calendario con pictogramas

Descripción	<p>Herramienta de fácil creación que permite a los usuarios con un solo golpe de vista ver en qué día están y qué actividad toca realizar dentro del proyecto.</p> <p>Se creó un calendario con pictogramas específicos del proyecto y de las tareas que se llevan a cabo semana a semana. Los usuarios son los encargados de revisarlo e ir modificando o añadiendo tareas o actividades. Esto les permite tener una visión temporal de las actividades así como tener una guía ordenada para no “perderse”.</p>
Dificultad	<p>Normal</p>
Aptitudes necesarias	<p>Conocimiento de pictogramas</p>
Material necesario	<p>Pictogramas plastificados realizados en araword, fotos y velcro</p>
Procedimiento	<p>Para poder replicarlo tenéis acceso a este recurso en el Blog PC’s en Línea en el siguiente enlace: http://proyectooviedotoledo.blogspot.com.es/2014/11/asi-nos-organizamos.html</p>
Posibles dificultades	<p>Ninguna</p>
Resultados esperados	<p>Que los usuarios sean capaces de saber cuales son las tareas correspondientes a cada día de la semana.</p>

Recurso 3: Dispensador de agua a partir de escanciador

Descripción	Dispensador de agua. Acoplado un pulsador a un escanciador de sidra eléctrico los usuarios pueden servirse el agua cuando quieran y en la cantidad que quieran.
Dificultad	Media
Aptitudes necesarias	Conocimiento de bricolaje
Material necesario	Escanciador Cable jack Destornillador Pulsador Estaño Soldador
Procedimiento	http://proyectooviedotoledo.blogspot.com.es/2015/04/nos-servimos-el-agua.html
Posibles dificultades	
Resultados esperados	Obtener una herramienta que fomenta la autonomía y la autogestión en las ABVD



Recurso 4: Mesa de luz

Descripción	Construcción de bajo coste, y a base de materiales reciclados, de una mesa de luz que permite, en la oscuridad, disfrutar de la actividad de pintura a partir de una experiencia más nítida y variada
Dificultad	Alta
Aptitudes necesarias	Conocimiento de bricolaje
Material necesario	Dos mesas LACK (IKEA) Patas de mesa (para adaptar la altura a la silla de un adulto) CD's (reciclados) Metacrilato Leds y fluorescentes Sierra de calar Cola blanca de madera Escuadras
Procedimiento	http://proyectooviedotoledo.blogspot.com.es/2015/05/mesa-de-luz.html
Posibles dificultades	
Resultados esperados	Se pueden poner toda clase de elementos encima, combinarlos y ver cómo cambia de aspecto y aparecen efectos. Podemos contar cuentos con siluetas, sombras o láminas. Exponerla al agua y la espuma, o hasta pintar, soplar...

Recurso 5: Traducción del cuadernillo Look To learn

Descripción	Traducir del inglés el cuadernillo que se adjunta a las actividades de “Look to Learn”. En este caso la herramienta ha servido a los profesionales para llevar un registro y seguimiento de las actividades realizadas con Tobii. http://proyectooviedotoledo.blogspot.com.es/2015/03/look-to-learn-cuadernillo-traducido.html
Dificultad	Baja
Aptitudes necesarias	Conocimientos de inglés, word y pdf.
Material necesario	Ordenador, conversor de pdf.
Procedimiento	Durante varias sesiones se va traduciendo y elaborando el cuadernillo sobre el ya adquirido.
Posibles dificultades	Formato de cuadros
Resultados esperados	Proporcionar un recurso apropiado y útil a otras entidades para su uso como evaluación de alumnos en los centros.

OTROS RECURSOS DE INTERÉS DE ELABORACIÓN PROPIA

Aunque no relacionados directamente con el proyecto, los añadimos para facilitar el trabajo y el ocio del día a día de usuarios de todos los perfiles. Casi todos de bajo coste y utilizando material reciclado de otras actividades.

Recurso 6: Tablillas para emular los comandos

Descripción	Construcción muy sencilla, para trabajar sobre todo causa-efecto con el teclado del ordenador.
Dificultad	Baja
Material necesario	Chapa okumen, tapones de corcho, listones de madera, velcro
Procedimiento	http://proyectooviedotoledo.blogspot.com.es/2015/04/tecnologia-de-bajo-coste.html
Resultados esperados	Proporcionar un recurso sencillo para trabajar con programas de causa-efecto

Recurso 7: Dos soportes para pulsador

Descripción	Recurso para colocar un pulsador en una silla de ruedas
Dificultad	Baja
Material necesario	Varilla de la sombrilla de silla de bebé, chapa okumen, un tornillo (para sujetar la varilla a la chapa)
Procedimiento	http://proyectooviedotoledo.blogspot.com.es/2015/04/tecnologia-de-bajo-coste.html



Recurso 8: Comunicador sencillo

Descripción	Construcción sencilla que nos permite trabajar la comunicación de forma sencilla, si la respuesta es correcta se enciende la luz y reproduce un sonido.
Dificultad	Baja
Material necesario	Lámparas de pared quitamiedos de pilas, un timbre, dos tablas de madera, listones, escuadras y tornillos.
Procedimiento	http://proyectooviedotoledo.blogspot.com.es/2015/04/tecnologia-de-bajo-coste.html
Resultados esperados	Con este comunicador podemos trabajar asociaciones, elegir tareas, secuencia de tareas, rutinas...

Recurso 9: Lámpara sensorial

Descripción	Lámpara para la estimulación visual, al activar el pulsador la lámpara da vueltas.
Dificultad	Baja
Material necesario	Portalámparas, caja de conexiones BJ- 241, bombilla de luces de colores (tipo discoteca), cable con interruptor y enchufe, dos piezas de madera, dos espejos y un pulsador.
Procedimiento	http://proyectooviedotoledo.blogspot.com.es/2015/02/lampara-sensorial.html
Resultados esperados	Preferiblemente se recomienda utilizarla en un sitio con poca luz, trabajamos causa- efecto y la estimulación visual y la atención.



Recurso 10:Mesa de juegos

Descripción	Mesa con varios juegos de participación, fútbol, golf, oca. Se juega con pulsadores, secadores...
Dificultad	Media
Material necesario	Una mesa grande, tableros de madera(uno para cada juego), taladro,listones, pelotas de ping-pong, secadores, caja de conexiones BJ-241, pulsadores...
Procedimiento	http://proyectooviedotoledo.blogspot.com.es/2015/03/futbolin-adaptado.html ↓
Resultados esperados	Fomento de la participación, juego en equipo

Experiencia 1: aMiAlcance

Descripción	<p>Sistema creado por la Fundación Vodafone, que facilita la accesibilidad a los móviles de personas que por ejemplo tienen parálisis cerebral. Permite enviar y recibir mensajes utilizando para ello pictogramas junto con sistema de voz, realizar llamadas, utilizar cámara de video y fotos adaptada. Permite facilitar la comunicación instantánea entre los usuarios de ambos centros, de una forma adaptada para su entendimiento. Permite, también, el envío de fotos, que posteriormente se replicarán en cuadros, o se subirán al blog a través de post.</p>
Dificultad	<p>Alta</p>
Aptitudes necesarias	<p>Por parte de los usuarios deben de tener capacidad para entender pictogramas o tener lecto escritura. Logren manejar una tablet o teléfono móvil. Tengan capacidad para entender el uso de este programa.</p>
Material necesario	<p>Tablet con tarjeta o teléfono móvil Android</p>
Procedimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. La LTA junto con otro profesional o profesionales deberán llegar a controlar y entender este programa perfectamente para poder enseñarlo a los usuarios. 2. Elaborar tableros de comunicación adaptados a aMiAlcance. 3. Práctica diaria (de los usuarios) en el manejo.
Posibles dificultades	<p>Surjan errores en el programa, como ha ocurrido, y no se cuente con un buen profesional (Fundación Vodafone) que se implique en la resolución de los mismos (este caso no ha ocurrido, ha sido todo lo contrario).</p>
Resultados esperados	<p>Autonomía Motivación Mejora en la Comunicación Responsabilidad Demanda de su utilización por los usuarios, por parte de las familias</p>



Experiencia 2: Videoconferencia

Descripción	Establecer comunicaciones periódicas entre los usuarios responsables de comunicación a través de hangouts para conocerse mejor y que sean ellos mismos los que vayan planificando cada actividad.
Dificultad	Media-Alta
Aptitudes necesarias	Por parte de los usuarios: Interés, motivación, habilidades comunicativas con o sin TAC
Material necesario	Ordenador con conexión internet Webcam para aquellos ordenadores que no la tenga insertada. Micrófono
Procedimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los profesionales deben crear cuenta de gmail del centro para poder hacer las videoconferencias a través de Hangouts. 2. Enseñar a los usuarios encargados de llevar a cabo las videoconferencias el acceso a hangout. Se realizan videoconferencias de prueba con otros profesionales del centro. 3. Darles cada vez más autonomía para que sean ellos mismos los que dirijan las videoconferencias. 4. Preparar previamente los temas que se van a tratar.
Posibles dificultades	Actualmente les cuesta por sí solos acceder a hangout, debe de estar siempre un profesional con ellos para dejarlo todo preparado. Pero se sigue trabajando de forma continua para lograr que puedan hacerlo de forma autónoma.
Resultados esperados	Autonomía Motivación Mejora en la Comunicación Responsabilidad

Experiencia 3:Tobii (como herramienta para la participación)

Descripción	Sistema alternativo de acceso al ordenador a través de la mirada. Lo utilizamos junto con las actividades "Look to Learn" para crear entornos participativos en los que alumnos con mayores necesidades pueden también realizar actividades, principalmente de tipo lúdico, recreativo y con la intención de ir ampliando logros siguiendo la curva de aprendizaje marcada por la tecnología Tobii.
Dificultad	Media-alta
Aptitudes necesarias	Mínimo de capacidad visual y relación causa-efecto
Material necesario	Ordenador portátil, para poder trasladar la actividad de un aula a otra. Ratón de mirada. Look to Learn. Cuadernillo de evaluación.
Procedimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selección de alumnos con mayores dificultades y poca o nula movilidad 2. Dedicación de una o dos sesiones semanales a la estimulación visual y auditiva y a la interacción con la mirada.
Posibles dificultades	Colocación del dispositivo
Resultados esperados	Participación de alumnos con graves dificultades que nunca hasta ahora habían sido independientes y autónomos en actividades.

Experiencia 4: Uso de la CIF para evaluar el impacto del proyecto

Descripción	Diseño cuasi-experimental con medidas pre y post “tratamiento” con el objetivo de medir el impacto del proyecto en los usuarios del Centro. Hemos utilizado la CIF (la Clasificación Internacional sobre el Funcionamiento, la Discapacidad y la Salud) para crear plantillas que midieran el funcionamiento de los usuarios en los diferentes talleres antes y después del proyecto de #AspaceNet.
Dificultad	Alta
Aptitudes necesarias	Conocimiento y formación en la CIF y en la herramienta “Valorando Capacidades”. Motivación, trabajo en equipo, capacidad de debate y análisis.
Material necesario	CIF en papel o digital. Ordenador (mejor portátil) con acceso a internet. https://www.dropbox.com/sh/oo9ixyug0d4c16u/AADCqOKAIh8aMY3UqclQTfe1a?oref=e&n=310289079
Procedimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reunión de los profesionales encargados de realizar las plantillas con los responsables directos del taller para determinar qué objetivos se querían evaluar. 2. Planificación y composición de las plantillas. 3. Selección de sujetos al azar dentro de cada taller. 4. Evaluación en equipo. 5. Análisis de resultados.
Posibles dificultades	Desconocimiento o mal manejo de los criterios CIF. Utilización de criterios muy genéricos que apenas reflejen la ganancia con el proyecto. Incorporación de la evaluación a mitad de proyecto, con la consiguiente pérdida de fiabilidad externa.
Resultados esperados	<ul style="list-style-type: none"> - Señalar los cambios con el proyecto y la dirección de éstos. - Familiarizar a los profesionales y los usuarios con la CIF. - Medir como el uso de las TAC’s ha influido a los usuarios tanto a nivel comunicativo como de interacción con el entorno.



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.
- Posibilidad de **replicar** actividades que se pueden encontrar en proyectos similares.
- Que la **persona con PC** sea el centro del proyecto, partiendo de sus **intereses** y sus **capacidades**.
- **Organizar** los centros para tener el **tiempo necesario** para desarrollar cada una de las actividades (tanto las directas como las indirectas -papeleo, registros, etc.)
- **Crear** realmente en las **capacidades** de las personas con PC y **normalizar** el que ellos desempeñen todo aquello de lo que son capaces...minimizando la ayuda (que sea sólo la imprescindible) y maximizando su autonomía.
- **Implicar a los profesionales** en aquella faceta o apartado que les resulte **estimulador y motivador**.
- **Implicar a las familias** para que las habilidades y conocimientos que se adquieren con el proyecto puedan generalizarse en los entornos familiares y sociales.
- Buscar vías de **difusión** para que las personas con PC sean percibidas como personas activas y capaces, así como para dar a conocer la TAC para que sea realmente funcional e integradora.