



“ Sala de juegos adaptados. ¿Juegas conmigo? Dedícame tu tiempo y te enseñaré a hacerlo”

Manuel García Salas
Comisión NNTT UPACE San Fernando
UPACE San Fernando
C/ Santo Entierro 35- 11100- San Fernando- Cádiz
esmopesscc@hotmail.com

Resumen

En esta guía trataremos de explicar cómo llegar a crear un lugar de encuentro para personas con parálisis cerebral con grave afectación motórica y cierto nivel cognitivo, donde puedan disfrutar de este tiempo de ocio junto a familiares y amigos... Comentaremos como deben estar montadas las instalaciones, juegos, adaptaciones y por supuesto todo lo relacionado con la planificación y desarrollo de las actividades.

Los recursos de los que dispondrás en la sala serán: juegos (diana, juegos de bolos, PS3, Scalextric, Timocco, y tabletas), adaptaciones para acceder a dichos juegos, brazos, mesas y soportes, conmutadores, televisión, ordenador y mobiliario adaptado, pictogramas de señalización.

Antecedentes

Esta guía nace a raíz del proyecto “¿Juegas conmigo?” llevado a cabo en UPACE San Fernando durante el curso 2013/2014 como parte del proyecto [#aspacenet](#).

Página del proyecto

<http://aspacenet.aspace.org/component/k2/item/412-juegas-conmigo>

Contenido

La guía se organiza en las diferentes actividades y recursos que se enumeran a continuación:

- Actividad 1: Reuniones de planificación. Realización de distintas reuniones con los usuarios, familias y profesionales del centro para la puesta en marcha de la sala.
- Actividad 2: Asesoramiento de BJ- Adaptaciones. Asesoramiento y adquisición de las adaptaciones y el material necesario.
- Actividad 3: Distribución y señalización de los distintos juegos en el espacio de la sala.
- Actividad 4: Funcionamiento. Explicación a los usuarios y a los profesionales sobre el funcionamiento de los distintos juegos y adaptaciones. Entrenamiento con las distintas adaptaciones necesarias.
- Actividad 5: Sesiones de juego.
- Actividad 6: Evaluación del funcionamiento de la sala y grado de satisfacción.

Actividad 1: Reuniones de planificación

Objetivos:	Llevar a cabo distintas reuniones con los usuarios, familias y profesionales del centro para la puesta en marcha de la sala. Conocer los intereses lúdicos de los usuarios para la selección de los videojuegos. Identificar el nivel de conocimiento de funcionamiento de los juegos por parte de los familiares y profesionales. Valorar el acceso y necesidad de las posibles tecnologías de apoyo de los distintos usuarios a los juegos, según su movilidad.
Dificultad	Normal
Tipo de actividad	comunicación, interacción y selección.
Número de usuarios	Mínimo: 2 Máximo: los que se estimen en cada entidad.
Perfil de los usuarios	Personas con PC con grave afectación motórica y cierto nivel cognitivo que demanden poder acceder a juegos. Como mínimo la capacidad cognitiva de estos usuarios les debe permitir que puedan ser conscientes de que están participando en un juego.
Número y perfil de los profesionales	Fisioterapeutas, logopedas y maestros o monitores que vayan a implicarse en el funcionamiento de la sala, Terapeutas Ocupacionales, psicólogos. Siempre que se pueda, un equipo multidisciplinar lo más variado que sea posible.
Equipamiento necesario	Tableros de comunicación y comunicadores de los usuarios. Catálogos de juegos.
Equipamiento recomendado	Demos de cada uno de los juegos elegidos, si son demos en el que los juegos ya estén adaptados, mejor.
Otros recursos	
Posibles dificultades	Encontrar la mejor forma de acceso de cada usuario a cada juego según sus características. La formación y conocimiento de los profesionales en cuanto a videojuegos. Número de profesionales que hay que formar para el manejo de la sala. Tener presente que los usuarios que usen un sistema alternativo deberían de tener el icono con el nuevo vocabulario que van a tratar; nombre de los juegos o video juegos, etc.
Otros comentarios	

Tarea	Comentarios
1. Reunión de la comisión de NNTT con los usuarios.	Recoger los intereses de los usuarios para definir los juegos del proyecto.
2. Reunión con las familias de los usuarios.	Informar sobre la creación de la sala y pedir su colaboración.
3. Reunión con los profesionales de atención directa.	Informar sobre la creación de la sala y el funcionamiento de los juegos.

4. Reunión con los fisioterapeutas y logopedas. Establecer las formas de acceso más acordes a sus posibilidades motóricas. Sugerir las posibles Tecnologías de Apoyo con la finalidad de contrastarlas con la empresa distribuidora de estas. Tener en cuenta características individuales de los usuarios.

Actividad 2: Asesoramiento BJ-Adaptaciones

Objetivos:	Elegir y contrastar las diferentes elecciones de los usuarios y las necesidades de adaptaciones detectadas por el equipo multidisciplinar, con los distintos juegos que irán en la sala y las correspondientes adaptaciones existentes en el mercado. Formarnos y adquirir los juegos, la tecnología de apoyo necesaria y el material necesario.
Dificultad	Alta
Tipo de actividad	Formativa y selectiva.
Número de usuarios	En caso necesario en el que no se viera clara la adaptación, no excluir la opción de que se presentara de forma física el usuario/s en cuestión.
Perfil de los usuarios	Personas con parálisis cerebral con grave afectación motórica y cierto nivel cognitivo.
Número y perfil de los profesionales	Los cuatro miembros de la comisión de NNTT y la delegada de Andalucía de BJ-Adaptaciones. Equipo de profesionales y persona/ asesor de la empresa de Tecnología.
Equipamiento necesario	Si es posible, juegos ya adaptados (según las preferencias de los usuarios) con sus respectivas Tecnologías de Apoyo necesarias para ese perfil de usuarios. En Algunas empresas permiten el “prestamo” de material. (Ej.: Juego de bolos adaptado, scalextric adaptado, diana con lanzador adaptado, Ps3 con mandos adaptados y distintos juegos, Tableta e Ipad, Juego Timocco.)
Equipamiento recomendado	Lo ideal sería que de un mismo juguete o juego, varias posibilidades de equipamiento de apoyo y acceso para poder probarlo in-situ con usuarios antes de comprarlo.
Otros recursos	Tener en cuenta todo el material que va alrededor de los juegos y juguetes. Mesas adaptadas para scalextric y para los usuarios, velcros, conmutadores.
Posibles dificultades	Poder conseguir que las adaptaciones de los juegos sean lo más funcional posible. Buscar un lanzador de dardos adecuado, y un lanzador de aire para los bolos adecuado. Disponer de los juguetes y adaptaciones para poder estar seguros al 100%

Otros comentarios que son adecuados para nuestros usuarios.

Tarea	Comentarios
1. Decidir qué juegos iban en la sala.	Ver qué juegos son más adecuados para los usuarios dentro de sus intereses y buscar su adaptación.
2. Buscar y adquirir los juegos	Mirar los distintos comerciantes o empresas para adquirir los juegos que no se compren en BJ- Adaptaciones.
3. Formación con la delegada de Andalucía de BJ-Adaptaciones	Una vez que llegue el material, organizar unas jornadas de formación.

Actividad 3: Distribución y señalización de la sala

Objetivos:	Distribuir los distintos juegos en el espacio de la sala. Comprobar si los espacios son correctos con los distintos grupos de usuarios. Señalizar la sala y todos los juegos con pictogramas. Incluir el vocabulario temático en los distintos soportes de comunicación que utilizan los usuarios: pictogramas y mensajes de voz en los comunicadores, tableros de comunicación y tabletas.
Dificultad	Normal
Tipo de actividad	Logística y comunicación.
Número de usuarios	12
Perfil de los usuarios	Usuarios que precisen o dispongan de un SAAC
Número y perfil de los profesionales	2 Logopedas, 2 Fisioterapeutas y 4 Comisión NNTT
Equipamiento necesario	Juegos establecidos para la sala, pictogramas, tableros de comunicación, comunicadores, tabletas, ordenadores, impresoras, plastificadora.
Equipamiento recomendado	Soportes pictogramas, plano de sala, software Blop Home.
Otros recursos	- http://arasaac.org/
Posibles dificultades	Que el tamaño de la sala no se ajuste a las necesidades de espacio que requiere cada juego. Localización de la sala con respecto a otras zonas de trabajo cercanas; debido, entre otras cosas, al factor ruido.
Otros comentarios	

Tarea	Comentarios
1. Distribución de los distintos juegos en el espacio de la sala mediante el software gratuito Blop Home.	En el ordenador se realizarán diferentes pruebas para establecer la distribución más idónea para la sala. http://www.blophome.com/entrar/
2. Comprobación de los espacios con los distintos grupos de usuarios.	Una vez decidida la ubicación en soporte informático, comprobaremos si los espacios predeterminados permiten la movilidad de los usuarios y el uso correcto de los juegos.
3. Introducción del vocabulario temático en los distintos soportes de comunicación que utilizan los usuarios: pictogramas y mensajes de voz en los comunicadores, tableros de comunicación y tabletas.	En las sesiones de logopedia se incluirá el vocabulario necesario con la colaboración de los propios usuarios implicados.

Actividad 4: Funcionamiento.

Objetivos:	Adquirir, los profesionales, los conocimientos necesarios para poner en funcionamiento los distintos juegos, adaptaciones y de éstas cuáles son las más idóneas para cada usuario. Enseñar a los usuarios el funcionamiento de los distintos juegos y adaptaciones. Aprender las reglas de los distintos juegos.
Dificultad	Alta
Tipo de actividad	educativa, comunicación, ocio y tiempo libre, fisioterapia
Número de usuarios	12
Perfil de los usuarios	Personas con PC con grave afectación motórica y cierto nivel cognitivo que demanden poder acceder a juegos.
Número y perfil de los profesionales	Todos los profesionales que van a participar con los usuarios en la sala de juego.
Equipamiento necesario	Juego de bolos adaptado, scalextric adaptado, diana con lanzador adaptado, Ps3 con mandos adaptados y distintos juegos. Tableta y Ipad Juego Timocco Conmutadores Jelly Bean, Spec, Big Red, de varilla, Jelly Beamer, mando de control por barrido. Brazos articulados tipo flexo y rígido.

Equipamiento recomendado	Caja de conexiones. Tableros y comunicadores. Mesas individuales y supletorias para las sillas para facilitar la colocación de los distintos dispositivos.
Otros recursos	Velcros para sujeción. Tener en cuenta la opción de usar material casero o de bajo coste: <ul style="list-style-type: none"> - http://www.crmfalbacete.org/recursosbajocoste/listado_catalogo.asp - http://www.ceapat.es/ceapat_01/servicios/index.htm
Posibles dificultades	Cada vez que se adquiriera un juego de PS3, ver la dificultad y la forma de acceder de los usuarios. Cada juego de tabletas y sobre todo los de PS3 deben configurarse para cada usuario previamente a la partida. La mayoría de los juegos del PS3 no son 100% accesibles, ya que necesitan más de dos funciones para completar una partida, esto se intenta solventar con el juego cooperativo.
Otros comentarios	

Tarea	Comentarios
1. Explicación a los profesionales el funcionamiento de los distintos juegos, adaptaciones y de éstas, cuáles son las más idóneas para cada usuario.	Organizar grupos de trabajo para explicar el funcionamiento de la sala e informarse de la forma de acceder con las distintas tecnologías de apoyo.
2. Explicación a los usuarios del funcionamiento de los distintos juegos y adaptaciones.	Mediante sesiones prácticas, enseñaremos a todos los usuarios implicados el manejo de los distintos juegos y las adaptaciones. Dichas adaptaciones se irán decidiendo de forma conjunta entre los usuarios y profesionales, para así ver cuáles son las más idóneas y funcionales para cada uno.
3. Aprendizaje de las reglas de los distintos juegos.	Previo a las sesiones de juegos en sí, habrá que destinar tiempo y sesiones prácticas a la enseñanza de todas las reglas que poseen los distintos juegos.

Actividad 5: Sesiones de juego

Objetivos:	Mejorar, por mediación del juego, la percepción que tienen de sí mismo, de sus posibilidades y de su realidad mental y corporal. Fomentar el uso del juego para mero disfrute y divertimento en los tiempos de ocio. Mejorar las relaciones afectivas entre los usuarios. Fomentar la convivencia y la cooperación, evitando la discriminación y los
------------	---

	<p>prejuicios.</p> <p>Manifiestar solidaridad y compañerismo, rechazando actitudes agresivas o de rivalidad.</p> <p>Reconocer y expresar emociones en las situaciones de juego.</p> <p>Saber tomar decisiones ante un juego.</p> <p>Desarrollar la imaginación y la creatividad.</p> <p>Consolidar nociones complejas relacionadas con la organización temporal (simultaneidad, sucesión, periodicidad...).</p> <p>Profundizar en el uso de nociones espaciales y adaptar a ellas el movimiento.</p> <p>Utilizar correctamente habilidades que posee, que ha aprendido o mantenido en el centro en situaciones de juego.</p> <p>Aceptar las normas y el resultado como elementos del propio juego.</p> <p>Respetar las reglas y normas.</p> <p>Reconocer los diferentes papeles dentro de un mismo juego: compañero, oponente,...</p> <p>Practicar juegos donde se utilizan estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición.</p>
Dificultad	Alta
Tipo de actividad	educativa, comunicación, ocio y tiempo libre, fisioterapia
Número de usuarios	12
Perfil de los usuarios	Personas con PC con grave afectación motórica y cierto nivel cognitivo que demanden poder acceder a juegos, con la opción de que participen personas con diferentes capacidades.
Número y perfil de los profesionales	Todos los profesionales que van a participar con los usuarios en la sala de juego.
Equipamiento necesario	<p>Juego de bolos adaptado, scalextric adaptado, diana con lanzador adaptado, Ps3 con mandos adaptados y distintos juegos.</p> <p>Tableta y Ipad</p> <p>Juego Timocco</p> <p>Conmutadores Jelly Bean, Spec, Big Red, de varilla, Jelly Beamer, mando de control por barrido.</p> <p>Brazos articulados tipo flexo y rígido.</p> <p>Caja de conexiones.</p> <p>Tableros y comunicadores.</p>
Equipamiento recomendado	<p>Mesas individuales y supletorias para las sillas para facilitar la colocación de los distintos dispositivos.</p> <p>Velcros para sujeción.</p>
Otros recursos	<p>Tener en cuenta la opción de usar material casero o de bajo coste:</p> <ul style="list-style-type: none"> - http://www.crmfalbacete.org/recursosbajocoste/listado_catalogo.asp - http://www.ceapat.es/ceapat_01/servicios/index.htm
Posibles dificultades	<p>La configuración previa de los juegos de forma personalizada no es la adecuada o no se ha hecho con anterioridad.</p> <p>El tiempo requerido para la colocación de toda la tecnología apoyo.</p>

Existen juegos que no son accesibles el 100% y siempre van a necesitar de un apoyo externo. Hay que llevar a cabo una labor de concienciación, ya que algunos usuarios, ante la novedad y la emoción, quieren ejecutar los juegos de forma completamente autónoma sin ningún tipo de ayuda.

Otros comentarios

Tarea	Comentarios
1. Sesión de scalextric	Se conectan los distintos pulsadores a los mandos adaptados del juego, se programarán los coches y nivel de velocidad, y se establece con cada usuario de qué forma va a acceder a las dos funciones (acelerar y cambiar de carril en el caso que pueda acceder con dos pulsadores; en el caso que sea accediendo a un pulsador nada más se hará mediante el juego cooperativo).
2. Sesión de PS3	Se configura el juego al que se vaya a jugar, asignando las distintas funciones de los mandos; posteriormente, se asignan las funciones a la botonera B-Joy y de ahí a los pulsadores.
3. Sesión de juego de bolos.	Se conecta la caja de conexiones a la red eléctrica; posteriormente enchufamos a la caja de conexiones el secador.
4. Sesión de juego de diana.	Se conecta el pulsador a la pistola lanzadora de dardos adaptada.
5. Sesión de Timocco	Se calibra la cam en función de la movilidad del usuario.
6. Sesiones de juego online con tableta y Ipad.	Se buscan diferentes juegos como parchís, chichón ,dominó, solitario etc... Configurar el barrido del que dispone el Ipad. Acceso de la tableta con ratón con los dispositivos de BJ-Adaptaciones creado para ello.

Recurso 1: Lanzadora de dardos adaptada

Descripción	Pistola de la marca NERF DARK TAG SNAPFIRE automática con cargador externo adaptada. Dardos adaptados.
Dificultad	Alta
Aptitudes necesarias	Conocimiento de electrónica, y de soldadura.
Material necesario	Un jack hembra, cables, soldador, estaño, destornilladores, puntas de plástico de dardos convencionales.
Procedimiento	Se abre la pistola quitando todos los tornillos que posee en el lateral de la carcasa. En el lateral exento de maquinaria se busca un sitio libre que no entorpezca el cierre de la misma al colocar la salida de Jack hembra. Se sueldan los cables a los terminales del interruptor que acciona el disparo. Luego se sueldan a un Jack mono de 3.5 hembra de chasis y se coloca la salida fijándola con pegamento de contacto instantáneo. Se cierra la carcasa. Para los dardos, se coloca en las balas de goma-espuma, proporcionadas por la pistola Nerf, las puntas de dardos convencionales enroscándolas en el orificio interior que posee la punta. Ver anexo 2, pág. 14.
Posibles dificultades	Dificultad para encontrar una pistola que sea semiautomática y que el cargador sea externo.
Resultados esperados	Bastante satisfactorio, ya que los usuarios pueden lanzar los dardos con total autonomía y es muy atractivo para ellos.

Recurso 2: Mandos de PS3

Descripción	Mando Dualshock2 y Buzz adaptados
Dificultad	Muy Alta
Aptitudes necesarias	Ingeniería electrónica
Material necesario	Botoneras B- Joy con salida de jack hembra. Mando Buzz con cuatro salidas jack macho. Ver anexo 2, pág. 14.
Procedimiento	Adaptado por la empresa BJ- Adaptaciones
Posibles dificultades	
Resultados esperados	Han sido buenos, hay un gran número de juegos en los que es posible cierta autonomía para algunas funciones, aunque habría que mejorar la posibilidad de adaptaciones para poder cubrir más juegos y funciones.

Recurso 3: Mandos de scalextric adaptados

Descripción	Mando de scalextric con una caja con cuatro entradas de jack para las tres velocidades y el cambio de carril.
Dificultad	normal
Aptitudes necesarias	Ingeniería electrónica
Material necesario	
Procedimiento	Adaptado por la empresa BJ- Adaptaciones. Ver anexo 2, pág. 14
Posibles dificultades	
Resultados esperados	Bastante buenos.

Recurso 4: Listado de juegos

Descripción	Fórmula 1, Moto GP, Fifa 14, Hanna Montana, Epic Mickey, Eye Pet, Sport Champion, Multiconcurso.
Dificultad	normal
Aptitudes necesarias	Funciones necesarias: - Fórmula 1, Moto GP: Frenar , acelerar, derecha, izquierda. - FIFA 14: Correr adelante tirar, pasar, retroceder,...
Material necesario	
Procedimiento	
Posibles dificultades	El número de funciones para activar que necesite el juego.
Resultados esperados	En la mayoría de ellos pueden realizar más de una función. Opción del juego cooperativo.

Recurso 5: Pista de Bolos

Descripción	Pista de Bolos
Dificultad	Normal
Aptitudes necesarias	Habilidades Bricolaje
Material necesario	Lamas de tarima flotante, listones de madera, clavos, cola de carpintero, mordazas, martillo, sierra de calar, pintura acrílica, lija
Procedimiento	Anexo 2, pág.14
Posibles	Hacerla lo suficientemente nivelada para que tenga cierta pendiente pero que



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

dificultades	la bola permanezca en su sitio sin moverse antes de ser lanzada.
Resultados esperados	Muy bueno.

Recurso 6: Soplador de aire adaptado

Descripción	Secador de pelo de 2300 w con silenciador.
Dificultad	Normal
Aptitudes necesarias	Conocimientos de electrónica, electricidad y soldadura.
Material necesario	Destornilladores, cables, soldador, estaño y caja de conexiones.
Procedimiento	Anular el selector de temperatura, desoldando los cables del selector y puenteándolo. Esto se hará para evitar que el secador eche aire caliente y evitar posibles quemaduras. Anexo 2, página 14.
Posibles dificultades	
Resultados esperados	Satisfactorio, pues tiene la potencia suficiente para desplazar la bola sobre la pista.

Anexos 1

Recomendaciones generales. Factores de éxito.

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

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



ANEXO 2 FOTOS RECURSOS ¿JUEGAS CONMIGO?

RECURSO 1: PISTOLA DIANA DARDOS



RECURSO 5: PISTA DE BOLOS





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

**RECURSO 2:
MANDO BJOY PS3**





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

**RECURSO 3:
MANDO SCALEXTRIC**



**RECURSO 2:
MANDO BUZZ PS3**





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

**RECURSO 5:
SOPLADORA BOLOS CON CAJA DE CONEXIONES**



**RECURSO 1:
DARDOS DIANA**

