

## **Plantilla memoria de proyecto ASPACEnet**

### Datos identificativos

- Nombre proyecto: P.E.C.I.D.I.G.Y.S.
- Nombre entidad: ASPACE Granada
- Nombre y apellidos líder: Manuel Borrás Correa
- Correo electrónico del líder: manuelborrasc@gmail.com
- Perfil profesional: Educador, responsable de informática.

## Maletines

### Maletín 1

- Nombre: Desarrollo a través del juego causa – efecto.
- Objetivo: Aumentar las opciones del desarrollo personal a través del juego causa-efecto.
- Usuarios: El perfil de los usuarios al que va dirigido este proyecto son aquellos cuyo nivel cognitivo es grave-severo, aunque también es aplicable a otros niveles cognitivos. Una de la metas que nos proponíamos era la interacción de estos usuarios con personas de su alrededor, como sus familiares, por lo que también están dentro de este punto.
- Equipamiento necesario:
  - Podemos usar dos tipos de materiales, o software informático o juguetes adaptados:
    - 1.- Software. El software que hemos usado ha sido el programa Sit-plus. Este es un programa gratuito y libre, por lo que podéis usarlo o incluso modificarlo sin problema. Este programa trabaja la causa- efecto a través de los estímulos sensoriales, por lo que tiene varios métodos de entrada y de salida, para los cuales nos hará falta una serie de material, de cuya calidad dependerá de quien, como y donde queramos usarlo. A continuación haremos una lista con algún comentario referido a nuestra experiencia:
      - 1.a.- Ordenador: No os recomendamos usar una tarjeta de sonido pcie auxiliar, para un sonido envolvente 5.1, puesto que a nosotros nos dio algún que otro problema. Esto lo corregimos usando la que viene integrada en la placa base, osea, que no merece la pena gastar ese dinero extra.
      - 1.b.- Métodos de entrada:
        - Web cam: recomendamos que sea una de calidad media-alta. El programa trabaja óptimamente a 30 fotogramas por segundo, por lo que es interesante que pueda alcanzarlos. La nueva versión del programa permite usar dos webs cam, para aumentar el número de personas que puedan participar en el juego.
        - Mando de la Wii.
        - Wii Motion Plus.
        - Micrófono. Hemos probado con un micrófono bluetooth, usado en móviles, pero

no ha funcionado correctamente, al final hemos usado uno con cable de los que se ponen en la solapa a través de una pequeña pinza. Este ha ido muy bien. Es conveniente ajustarla sensibilidad y el volumen antes de ponerse a jugar.

1.c.- Métodos de salida:

- Monitor: Dependerá de la visión del usuario. Nosotros hemos usado una tv de 46 pulgadas led. No a todos los usuarios de la experiencia les a gustado, a algunos les asustaba y otros, al tener afectada la vista, no les llamaba la atención. Un de nuestros usuarios prefería la tablet porque le gustaba tocar la pantalla cuando salían las figuras.

- Sistema de altavoces. No os recomendamos un sistema 5.1, con dos altavoces es más que suficiente, dependerá del volumen que queráis alcanzar.

2- Juguetes adaptados. En nuestro caso hemos usado un perrito Pluto, una máquina de tren con bolas de colores y una bola de luces. Lo interesante de estos juguetes son las adaptaciones que tienen, que permiten usar pulsadores. Es interesante el plantearse un sistema inalámbrico para los pulsadores en el caso de que nuestro usuario sea muy activo y a fin de evitar que enganche los cables. Existe la posibilidad de usar ventiladores, lámparas u otros pequeños electrodomésticos que incidan en alguno de los sentidos. Para esta posibilidad es muy importante que y recomendamos que compréis los módulos para adaptar pulsadores, puesto que van conectados a la red a 220 voltios y cualquier fallo puede tener una consecuencias algo más graves que con un juguete a pilas.

Tipo de actividad: El planteamiento de nuestro proyecto ha sido "semi- científico", aunque nos hemos dado cuenta de que hubiera sido más interesante y mejor valorable si hubiera sido basado únicamente en actividad, incluso como parte de una actividad de un grupo más heterogéneo, como una obra de teatro.

- Tabla de actividades.

Descripción de la actividad	Profesionales y dedicación	Incidencias
<p>Reunión de puesta en común del proyecto para familiares, usuarios y profesionales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se explicará en qué consiste el proyecto que se pretende llevar a cabo. En dicha entrevista asistirán las familias donde podrán expresar sus intereses y motivaciones, puesto que se tendrán en cuenta a la hora de planificar y acordar las actividades que van a realizar en sus casas.</li> </ul>	<p>Han participado todos los profesionales involucrados en el proyecto así como todos los familiares.</p> <p>Dedicación: 2 horas.</p>	<p>Es interesante llevar cuaderno de notas para ir apuntando lo que los padres te van comentando en cuanto a las preferencias de sus hijos, puesto que esta información es muy interesante a la hora de preparar las actividades.</p>
<p>Entrevistas individuales de valoración inicial.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se valorará a cada usuario individualmente.</li> </ul>	<p>Han participado todos los profesionales involucrados en el proyecto.</p> <p>Dedicación: 4 horas. Una por usuario.</p>	<p>Esta actividad ha provocado la revisión de las fichas de toma de datos. Por lo que sería interesante que el equipo se reuniera antes y que tuviera muy claro a donde quieren llegar y que van evaluar.</p>
<p>Visita a la Unidad de día 4, usuarios con un perfil cognitivo grave-severo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entrarán y observarán a sus compañeros. Luego expresarán sus sensaciones en un documento escrito o sonoro.</li> </ul>	<p>Educadora, 1 hora.</p>	
<p>Reunión de profesionales para la valoración de perfiles y adecuación de la mejor TA de cada uno de los usuarios que van a participar en la</p>	<p>Todos los profesionales involucrados en el proyecto.</p> <p>Dedicación: 6 horas.</p>	<p>No solo se ha valorado las TA más convenientes, sino que hemos que usar y ampliar este tiempo en modificar todos los registros que teníamos de</p>

<p>actividad. - Decidiremos que y como usar la Tecnología de Apoyo que más se adapte a la funcionalidad de cada usuario que participe en el desarrollo del proyecto.</p>		<p>antes.</p>
<p>Reunión para perfilar cada paso a seguir y su temporalización. - Puesta en común de necesidades de actuación en el proyecto, asignación a personas, concreción de fechas/horarios tanto de inicio como de finalización.</p>	<p>Todos los profesionales involucrados en el proyecto y coordinadora de centro:  Dedicación: 2horas</p>	<p>Al ser un proyecto de una sola Unidad de Día y de un grupo reducido de usuarios, ha habido muchas interferencias.</p>
<p>1er Curso de formación: Sitplus. - Mostrar el uso del programa Sitplus. Casos prácticos.</p>	<p>Todos los profesionales involucrados en el proyecto y otros profesionales del centro. Dedicación: curso de 2 horas. El LTA ha necesitado además otras 2 horas para prepararlo.</p>	
<p>2º Curso de formación: Tecnologías para causa-efecto, 1ª sesión. - Relación Causa-efecto y actividades recomendadas, configuración y aplicación de los diferentes dispositivos, conceptos específicos de cada conmutador, así como los diferentes posicionamientos y sujeciones.</p>	<p>Todos los profesionales involucrados en el proyecto y otros profesionales del centro. Dedicación: curso de 2 horas.</p>	

<p>Actividad 1 para Perfil intelectual grave- severo. “Que pasa cuando me muevo en clase”</p> <p>- La repetición de un movimiento del usuario, a ser posible que lo haga de forma más voluntaria, con el refuerzo de la educadora acompañando verbal y/o motrizmente dicho gesto. Iremos extinguiendo el refuerzo de la profesional con la finalidad de que el/la usuario/a asocie el lugar y el tiempo con la actividad.</p>	<p>No se ha trabajado esta actividad con todos los usuarios puesto que se valoró que sería más significativo para algunos empezar con otro tipo de juguetes.</p>	
<p>Actividad 2 para Perfil intelectual grave- severo. “Que pasa cuando digo algo en clase”:</p> <p>La repetición de una emisión oral del usuario, con el refuerzo de la educadora acompañando verbal y motrizmente dicha emisión. Iremos extinguiendo el refuerzo de la profesional con la finalidad de que el/la usuario/a asocie el lugar y el tiempo con la actividad.</p>	<p>Educadora (Ana León): 5h.</p>	<p>Este invierno algunos de los usuarios han estado enfermos en varias ocasiones, lo que ha afectado a sus sesiones. En ocasiones también ha influido a la hora de empezar a trabajar con ellos, por lo que ha habido que suspender la sesión nada más iniciada.</p>
<p>Actividad 3 para Perfil intelectual grave- severo. “Que pasa cuando me muevo fuera de clase”:</p>	<p>Educadora (Ana León): 7h.</p>	

<p>La repetición de un movimiento del usuario, a ser posible que lo haga de forma más voluntaria, con el refuerzo de la educadora acompañando verbal y/o motrizmente dicho gesto. Iremos extinguiendo el refuerzo de la profesional con la finalidad de que el/la usuario/a asocie el lugar y el tiempo con la actividad.</p>		
<p>Actividad 4 para Perfil intelectual grave- severo. "Que me pasa cuando digo algo fuera de clase": La repetición de una emisión oral del usuario, con el refuerzo de la educadora acompañando verbal y motrizmente dicha emisión. Iremos extinguiendo el refuerzo de la profesional con la finalidad de que el/la usuario/a asocie el lugar y el tiempo con la actividad.</p>	<p>Educadora (Ana León): 4h. 30 min.</p>	
<p>3er Curso: "Taller práctico de adaptaciones": Manipulación de elementos de construcción de pulsadores y adaptación de juguetes.</p>	<p>Todos los profesionales involucrados en el proyecto y otros profesionales del centro. Dedicación: curso de 2 horas.</p>	

<p>Actividad 5 para perfil intelectual grave-severo.          "Que pasa cuando me muevo en mi casa":          Se trata de generalizar el aprendizaje adquirido en el centro y llevarlo a sus casas. Consistirá en utilizar la misma metodología que en la actividad 3 pero cambiando la educadora por el padre o la madre y también el lugar, que será en su casa.</p>	<p>Padre de Ángel: 10h.</p>	
<p>Actividad 6 para perfil intelectual grave-severo.          "Que pasa cuando digo algo en mi casa":          Se trata de generalizar el aprendizaje adquirido en el centro y llevarlo a sus casas. Consistirá en utilizar la misma metodología que en la actividad 3 pero cambiando la educadora por el padre o la madre y también el lugar, que será en su casa.</p>	<p>Padre de Ángel: 7h.</p>	<p>Ángel es el único usuario que ha llegado hasta esta actividad.</p>
<p>3er Curso de formación:          Taller de adaptación de juguetes y dispositivos eléctricos. Relación Causa-</p>	<p>Todos los profesionales involucrados en el proyecto y otros profesionales del centro.          Dedicación: curso de 2 horas.</p>	



<p>efecto y actividades recomendadas, configuración y aplicación de los diferentes dispositivos, conceptos específicos de cada conmutador, así como los diferentes posicionamientos y sujeciones.</p>		
<p>Actividad 7 para perfil intelectual grave- severo. "Jugamos con la bola luminosa en clase": A través de la repetición de un movimiento del usuario, con el refuerzo verbal y motriz de la educadora conseguirá encender la bola luminosa. Iremos extinguiendo el refuerzo de la profesional con la finalidad de que el/la usuario/a asocie el juguete y el tiempo con el juego.</p>	<p>Educadora (Ana León): 5h.</p>	
<p>Actividad 8 para perfil intelectual grave-severo. "Jugamos con el tren musical en clase": Capacidad individual de iniciar un juego con movimiento, luz y sonido, mediremos la influencia</p>	<p>Educadora (Ana León): 5h.</p>	

<p>del refuerzo de la educadora y de los "ruidos" de las sesiones.</p>		
<p>Actividad 9 para perfil cognitivo grave severo. "Jugamos con papá y mamá": A través de la repetición de un movimiento del usuario, con el refuerzo verbal y motriz del padre o la madre conseguirá accionar un juguete o dispositivo. El familiar deberá intercalar su participación con la del usuario a través de otro pulsador que podrá funcionar simultáneamente con el mismo juguete o dispositivo.</p>	<p>Padre de Ángel: 15h.</p>	<p>Ángel es el único usuario que ha llegado hasta esta actividad.</p>
<p>Actividad 10: para perfil intelectual grave-severo con medio- conservado. "Jugamos juntos": A través de la repetición de un movimiento del usuario, con el refuerzo verbal y motriz del compañero con un perfil cognitivo más alto, deberá conseguir accionar un dispositivo. Este último</p>	<p>Padre de Ángel y usuario de Taller ocupacional: 10h.</p>	<p>Ángel y Antonio son los únicos usuarios que ha llegado hasta esta actividad.</p>

deberá intercalar su participación con la del usuario a través de otro pulsador que podrá funcionar simultáneamente con el mismo dispositivo.		
---	--	--

- Comentarios adicionales.

Nos hemos dado cuenta de que el ritmo de trabajo, sobre todo en la temporalización, lo marcan mucho ellos, su estado de salud. Al principio hemos intentado ponerlos a trabajar estando un poco alterada su salud y ha sido contraproducente. Os recomendamos que tengáis muy presente este factor.

- Casos de éxito – Testimonios.

- Marta: Ha aumentado el tiempo de atención, de once segundos a un minuto, además ya no se queda dormida antes ni justo después de cada sesión.

- Zaida: Empezó a no ser consciente de lo que estaba “provocando”, ahora tiene un mayor contacto con la actividad que se hace, es parte de la actividad, aunque aún no ha tomado consciencia de que ella puede tomar el control de la actividad.

- Antonio: Ha tomado consciencia del juego causa – efecto. Además ha jugado con otro usuario, creemos que ha tomado consciencia de que hay otros usuarios pero no le gusta nada compartir el juego con otro. Esto implica que ha adquirido consciencia de que está rodeado de otros compañeros que pueden hacer cosas como y con él.

Ángel: Es el usuario más pequeño, y era receptivo a cosas que le gustaban; sonidos, luces, ... . Ahora provoca el juego e interactúa con la tablet para que suene y se vean imágenes a través del Sit Plus. La televisión que estamos usando para este programa, no le llama la atención, quizás por que no llega a poder manipularla.

Hoy en día Ángel ya juega en su casa con su papá, aunque no con su mamá, puesto que la asocia con la hora de la comida o de los cambios.

- Descripción de la continuidad de la actividad dentro de la organización local. Sostenibilidad.

Hemos visto la evolución de estos usuarios y vemos que puede ser interesante implementarlo como parte de tratamientos en el régimen ambulatorio.

Por otra parte vemos que los usuarios con discapacidad intelectual grave-severa pueden integrarse, a través del Sit Plus, en actividades grupales, como por ejemplo el teatro que nuestra asociación realiza todos los años.

- Materiales anexos.  
Todo el material se encuentra en esta misma carpeta. El programa Sit Plus en la siguiente dirección:  
<http://sitplus.crea-si.com/es>

## Maletín 2

### Indicadores

- Número real de beneficiarios directos: 4 usuarios gravemente afectados más familiares + un usuario de perfil distinto.
- Número real de beneficiarios potenciales: Todo los usuarios del centro (alrededor de 180), puesto que va a estar colgado en nuestra web, toda a quella persona que quiera llevarlo a cabo.
- Número real de profesionales implicados: 5. (Logopeda – psicóloga, fisioterapeuta, educadora y LTA.).
- Número de familiares/amigos que han participado activamente en el proyecto: En la primera actividad participaron todas las familias, en las demás actividades ha participado únicamente una familia.
- Número de horas invertidas en las actividades del proyecto con los usuarios: En la atención directa alrededor de 40 horas.
- Actividades que ahora puedan realizar los usuarios y nuevas competencias adquiridas gracias al proyecto: Todos han evolucionado, han ido desde el aumento de la atención, hasta el juego compartido; concretamente junto con su padre.

- Nuevos escenarios en los que los usuarios han podido participar gracias al proyecto: Solo hemos podido llegar al juego en la casa, solo con uno de los usuarios.
- ¿Qué objetivos se han cumplido? ¿Cuáles no?.  
Sólo hemos conseguido llegar a donde queríamos en uno de los casos. Se trata de nuestro usuario más joven de un año y medio. En los demás se ha progresado bastante.  
También hemos de decir que no teníamos planteadas metas sólidas que por fuerza tuvieran que llegar, hemos estado más a la expectativa y celebrando los avances conseguidos. No seremos nosotros los que pongamos límites inamovibles a sus progresos.
- ¿Cómo evalúas el trabajo realizado?.  
Positivamente pero mejorable. Nos hemos encontrado muchas dificultades, una de las principales ha sido a la hora de la toma de datos. Este problema es debido a que hemos intentado "descifrar" los gestos de los usuarios, pero nos hemos dado cuenta de que nuestra propia interpretación puede estar equivocada.  
También nos han retrasado problemas técnicos, que ya están solucionados he implementados en el programa de origen; en consecuencia están superados para todos los usuarios que a partir de ahora vayan a usar ese programa, así como nuevas mejoras que facilitarán el trabajo a profesionales que usen el programa con varios chicos.
- ¿Ha habido alguna entidad u organización que se haya puesto en contacto con vosotros con el interés de replicar el proyecto o partes de él? ¿Cuál?. No somos conscientes de que se esté replicando en otros ASPACES, pero han mostrado interés Lugo y ASPACE Baleares.