



Fundación
Vodafone
España



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

MEMORIA PROYECTOS DE ACTIVIDAD V CONCURSO FUNDACIÓN VODAFONE CON #aspacenet

PROYECTOS EN TECNOLOGÍAS DE APOYO Y COMUNICACIÓN

El Juego como Herramienta de Acceso a las Nuevas Tecnologías.

“JUGANDO EN ASPACE SEVILLA”

-Proyecto en colaboración con UPACE San Fernando-

Datos de los líderes

Nombre y apellidos	Juan Ignacio Silva
e-mail	gnclsv@hotmail.com
Entidad	ASPACE SEVILLA
Cargo	Cuidador
Teléfono	955 67 55 91
Breve currículum	<p>Con titulación de auxiliar de clínica, además de otra formación relacionada con diferentes sectores profesionales, he desarrollado mi experiencia en el área de la discapacidad en la Asociación ASpace SEVILLA, en la que llevo trabajando más de 10 años, habiendo realizado funciones de cuidador y conductor, participado en proyectos relacionados con el taller de prensa e informática, en actividades de voluntariado, recibiendo formación en materias como la alimentación en personas con parálisis cerebral, movilizaciones y cambios posturales, autodeterminación y fomento de la autonomía, sexualidad y discapacidad o comunicación aumentativa.</p> <p>Desde hace dos años, realizo funciones de coordinación del área de informática, siendo enlace con el grupo TAIS de la Facultad de Ingeniería Informática de la Universidad de Sevilla en proyecto tales como la aplicación de la Kinect en personas con movilidad reducida, el acceso por Electroencefalografía o la realización de una aplicación educativa REEDAD (Recursos Educativos Adaptados).</p> <p>También participo en el proyecto RUEDAS Y PIERNAS que nuestra entidad desarrolla conjuntamente con la Asociación ASAS, iniciativa que, entre otros resultados, ha dado lugar a un programa de radio.</p> <p>Desde este año soy el Líder en Tecnología de Apoyo de ASpace SEVILLA</p>



Nombre y apellidos	Manuel García Salas
e-mail	esmopesscc@hotmail.com
Entidad	UPACE SAN FERNANDO
Cargo	Monitor Nuevas Tecnologías y Comunicación
Teléfono	657315374- 956945112
Breve currículum	<ul style="list-style-type: none"> - Maestro Especialista en Educación Especial. - Máster en Psicología de la Educación. Intervención psicológica en contextos de riesgos. - 1º ciclo Licenciatura en Filosofía. - Formación Gestión de Calidad en Centros de Discapacitados. - Formación relacionada con la Docencia y Educación Especial. - Formación en cursos impartidos por la Confederación ASPACE. - Formación en Aulas Multisensoriales. - Formación en Modelos de Asociación en Red y La Vida 2.0 - Jornadas de Formación relacionadas con NNTT y Tecnología de Apoyo. - 9 años como trabajador en la Asociación UPACE San Fernando.

Datos de las entidades

Nombre	ASPACE SEVILLA
Dirección	CALLE DOÑA CONCEPCIÓN YBARRA YBARRA S/N. 41704. DOS HERMANAS. SEVILLA.
Teléfono	955 67 55 91
e-mail	aspacesevilla@telefonica.net
Servicios	Unidad de Día Atención Médico Funcional Atención Temprana Orientación y Asesoramiento a Familias Escuelas de Padres Ocio y Tiempo Libre Deporte Adaptado Fomento del Asociacionismo
Superficie (m2)	10.000
Nº trabajadores	33
Nº usuarios	103
Tipo	Entidad Aspirante

Nombre	UPACE-SAN FERNANDO
Dirección	Santo Entierro nº35 11100 San Fernando (Cádiz)
Teléfono	956897353/956592944
e-mail	upace@upacesanfernando.org
Servicios	Atención Temprana, Centro de Educación Especial, Unidad de Estancia Diurna, Unidad de Estancia Diurna con Terapia Ocupacional y Residencia de Gravemente Afectados
Superficie (m2)	4150 m2 construidos
Nº trabajadores	108
Nº usuarios	213
Tipo	Entidad Veterana

Datos del proyecto

Título	EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE ACCESO A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.
Servicios en los que se ejecutará el proyecto	Unidad de Día
Nº destinatarios	12 de la entidad aspirante + Todas las personas usuarias de la Entidad Veterana, como beneficiarios directos.
Perfil de los destinatarios	<p>Beneficiarios directos:</p> <p>12 personas usuarias de la Unidad de Día de ASPACE SEVILLA, todos familiarizados con las nuevas tecnologías a través de experiencias diversas con ordenadores y dispositivos táctiles.</p> <p>Además de este denominador común, cuentan con una buena intención comunicativa, una capacidad de comprensión que varía según el usuario, pero que encuadramos dentro de unos parámetros óptimos, aunque con unas limitaciones de movilidad, comunicación o sensoriales que les dificultan la interacción con su entorno.</p> <p>A través de este proyecto pretendemos encontrar soluciones tecnológicas que favorezcan una mayor interacción con su comunidad, utilizando el juego como la herramienta motivadora que permita desarrollar nuestro trabajo.</p> <p>Beneficiarios indirectos:</p> <p>58 personas restantes que forman parte de la Unidad de Día para adultos gravemente afectados con parálisis cerebral y síndromes afines de ASPACE SEVILLA, quienes participarían de algunas de las actividades previstas en el presente proyecto.</p> <p>Beneficiarios de la contraparte/Asociación veterana</p> <p>Las 12 personas participantes en el proyecto “Juega Conmigo” de UPACE SAN FERNANDO tendrán cabida también en esta iniciativa al guiarnos de su experiencia para la planificación, gestión, y asesoramiento a la hora de instaurar todas las actuaciones descritas en éste.</p> <p>También está prevista la realización de varias actividades conjuntas en las diferentes fases del presente proyecto. En lo que respecta a</p>

sus perfiles, la descripción general es la de personas con parálisis cerebral con grave afectación motora y con buen nivel cognitivo, que demanden para poder acceder a juegos instaurados actualmente en la sociedad y que requieren un grado de precisión y manipulación que no les permite acceder a ellos.

De igual modo, la Entidad Veterana, tras el camino recorrido y tras la experiencia venida del uso, con los diferentes profesionales implicados, y el juego directo con los usuarios y usuarias han ido detectando nuevas necesidades propias que también se pretenden plasmar en este proyecto y que irían destinadas a una nueva población creada de usuarios directos.

Una vez pasado el año de implantación del proyecto, habiendo evaluado y revisado éste y junto con el plan de continuidad, se decidió abrir la sala al resto de perfiles de usuarios y usuarias con los que cuenta la Entidad Veterana, para ir probado el uso y las diferentes aplicaciones que se podía dar de la sala para ellos y ellas.

Los perfiles de las personas usuarias con los que contamos a día de hoy y que hacen uso de la Sala de Juegos son los siguientes:

- *Personas usuarias con PC Gravemente afectadas tanto a nivel cognitivo como a nivel motórico desde edad escolar hasta edad adulta.*
- *Personas usuarias con PC Gravemente afectada a nivel cognitivo y poca o mediana afectación a nivel motórico desde edad escolar hasta edad adulta.*
- *Personas usuarias con PC con mediana afectación tanto cognitiva como motórica desde edad escolar hasta edad adulta.*
- *Personas usuarias gravemente afectada a nivel motórico pero con mediano y alto nivel cognitivo (personas a las que estaba dirigida el proyecto en un inicio de éste)*

La experiencia, sobre todo con los tres primeros, nos ha demostrado que juegos que precisan cierto nivel cognitivo se quedan limitados a la hora del uso y de la motivación que se requieren para utilizarlo de forma medianamente correcta y a la hora de demandarlos.

Aquí cabe nombrar para estos perfiles descritos:

- *Los videojuegos en consola PS3, tanto a nivel individual como a nivel cooperativo.*
- *Juegos on-line en Tablet PC e Ipad, tanto a nivel individual como nivel cooperativo.*

Es cierto que, gracias a la tecnología de apoyo, que de diferentes medios poseemos (conmutadores, brazos articulados, bandejas,...) cubrimos grandes de las deficiencias motóricas que los usuarios y usuarias poseen, pero hemos visto que para muchos y muchas de las personas usuarias estos juegos precisan de un mediano y alto nivel cognitivo para que sean usado de forma correcta.

Creemos que, por todo lo descrito, sería interesante el ir analizando y e ir probando nuevos juegos que para ellos sean motivadores y le den un uso funcional y que cubran su necesidad de ocio y de diversión (al igual que las necesidades educativas que de forma transversal se puedan obtener por medio de los profesionales diferentes implicados en el centro y en el proyecto)

Cabe citar que la Entidad Veterana, como hemos explicado anteriormente, ya tiene la Sala de Juegos abierta a toda la Asociación y que los perfiles de las personas usuarias son, a rasgos generales, los anteriormente descritos. Pensamos que sería poner mucha literatura y un trabajo algo extenso el describir los perfiles de todas estas personas en el presente proyecto. Nuestras asociaciones, en mayor o menor medida, saben del tipo de personas a las que nos referimos y seguro que tienen ejemplo de ellos. Decir que cada usuario y usuaria con PC y patologías afines son cada uno diferentes y por ello de forma personal las necesidades siempre van a ser individuales en cada caso.

Identificación de los usuarios directos :

JMA:36 AÑOS

Diagnosticado de tetraparesia espástica. Hipertonía en cuatro miembros aunque en menor medida en el miembro superior izquierdo.

Se desplaza en silla eléctrica manipulada por su mano izquierda, es capaz de manipular objetos, aunque con dificultad debido al alto tono, esto le proporciona cierta independencia,

Tiene lenguaje oral, aunque bastante disártrico, se le entiende con cierta dificultad debido a sus problemas de articulación. Tiene una gran intención comunicativa, es capaz de seguir una conversación y dar su propia opinión, hacer preguntas sobre el tema, tiene lectoescritura y un buen nivel de comprensión.

Maneja bien el ordenador y además es capaz de hacer uso de internet.

	<p>Hace uso del teléfono, tiene móvil que utiliza él solo, aunque con cierta dificultad, ya que lo maneja con una sola mano, el teléfono fijo lo utiliza poniendo manos libres</p> <p>Es un hombre de carácter independiente, para él es muy importante que le traten como la persona adulta y alcanzar las máximas cotas de autonomía en la toma de decisiones. El ordenador lo utiliza como cualquier personas de su edad con fines diversos: sociales, lúdicos, pedagógicos...</p> <p><i>Ampliación de la descripción a través de la CIF que adjuntamos con el presente proyecto. Código CIF: 1/JMA</i></p> <p style="text-align: center;">CVR: 30 años</p> <p>Su diagnóstico es de tetraparesia espástica con mayor afectación del hemicuerpo derecho. Presenta mayor funcionalidad en su miembro superior izquierdo, es con el que maneja la silla de ruedas.</p> <p>Se comunica oralmente aunque se le entiende con cierta dificultad, debido a la disartria que padece, pero que ella a veces soluciona cambiando de palabra.</p> <p>Cuenta con buen vocabulario y su nivel de comprensión es bueno. Además, tiene intención comunicativa y le gusta mucho hablar con sus compañeros o cualquier otra persona.</p> <p>Es trabajadora, le gusta aprender cosas nuevas y sobre todo lo relacionado con los ordenadores</p> <p>Es una mujer muy cariñosa y sociable cuyos gustos son la música, su móvil y los ordenadores.</p> <p><i>Ampliación de la descripción a través de la CIF que adjuntamos con el presente proyecto. Código CIF: 2/CVR</i></p> <p style="text-align: center;">TCR: Edad 28 años.</p> <p>Su diagnóstico es PCI con tetraparesia espástica con mayor afectación de los miembros inferiores. Presenta una buena movilidad de su miembro superior derecho, la cual le permite manejar su silla eléctrica y realizar con supervisión algunas AVD</p> <p>Tiene lenguaje oral, su intención comunicativa es bastante alta, tiene lectoescritura, aunque no del todo perfecta, tiene un buen nivel de comprensión lectora, aunque a veces le cuesta un poco entender</p>
--	--

lo que ha leído. Maneja el ordenador ella sola, pide ayuda cuando la necesita.

Es una mujer risueña y servicial, siempre suele estar contenta es muy agradecida y disfruta con todo, le encanta comunicarse y estar rodeada de amigos. Utiliza el ordenador en el centro, con fines pedagógicos.

Ampliación de la descripción a través de la CIF que adjuntamos con el presente proyecto. Código CIF: 3/TCR

MCM: Edad 39 años

Su diagnóstico es PC que cursa con tetraparesia espástica con mayor afectación del hemicuerpo izquierdo. Presenta una buena movilidad relativa en su miembro superior derecho que le permite manejar su silla eléctrica, manejar su comunicador y realizar algunas AVD

No tiene lenguaje oral, emite algunos sonidos guturales y vocálicos, tiene intención comunicativa, para hacerse entender utiliza gestos o señales o asiente con la cabeza. Utiliza una Tablet con sistema alternativo que lleva en silla con un soporte a través de la cual tiene asociado un comunicador con pictogramas.

Le gusta comunicarse con todo el mundo, no tiene lectoescritura, aunque sí puede reconocer las letras y hacer copiados, maneja el ordenador, pero a nivel muy básico, no sabe navegar por internet ni chatear.

Le gusta relacionarse con las compañeras de su edad, charlar e intercambiar cosas con el móvil. Utiliza el ordenador y los dispositivos táctiles, principalmente como herramienta de comunicación, aunque todavía con programas muy básicos.

Ampliación de la descripción a través de la CIF que adjuntamos con el presente proyecto. Código CIF: 4/MCM

LEF: 30 años

Su diagnóstico es tetraparesia espástico-distónica con mayor afectación en los miembros inferiores.

Tiene grandes reacciones asociadas y aumentos de tono asociados a los movimientos voluntarios que le impiden tener mayor

funcionalidad, pero presenta funcionalidad relativa en los miembros superiores, mayor en el izquierdo, y gracias a ello realiza bastantes actividades que le proporcionan independencia en algunos aspectos como comer, desplazarse con su silla, manejar su ordenador, etc.

Tiene lenguaje oral, aunque con una mala coordinación fono-respiratoria. A veces parece que se queda sin aire y no puede articular los sonidos.

Es una persona sociable, le gusta hablar con todo el mundo, incluso desconocidos, es alegre, muy comprometido con las causas sociales, le encanta ayudar y es muy servicial. Le gustan mucho los ordenadores pero cuenta con dificultades para su acceso debido a sus problemas de movilidad y de visión.

Ampliación de la descripción a través de la CIF que adjuntamos con el presente proyecto. Código CIF: 5/LEF

ATL: 43 años

Su diagnóstico es Tetraparesia espástico-distónica con afectación en los cuatro miembros. Su autonomía viene dada por el control que posee de su cabeza.

No tiene lenguaje oral, sí emite algunos sonidos vocálicos, tiene buena intención comunicativa y un nivel de comprensión alto.

Tiene lecto-escritura, sabe manejar el ordenador, utiliza varios códigos de comunicación, señala, hace gestos, utiliza la escritura y el sistema SPC y además su propio lenguaje corporal donde cada movimiento de una de las partes de su cuerpo designa una letra, excepto los sonidos vocálicos que es capaz de emitirlos con la voz.

Es un hombre de 43 años, bastante risueño y bromista, muy cariñoso y sociable al que le encanta utilizar el ordenador, sobre todo las redes sociales, para suplir su falta de oportunidades para salir.

Ampliación de la descripción a través de la CIF que adjuntamos con el presente proyecto. Código CIF: 6/ATL

DMG: 41 años

Su diagnóstico es tetraparesia espástica con mayor afectación hipertónica en hemicuerpo izquierdo. Presenta buena funcionalidad

	<p>en su miembro superior derecho, gracias a él maneja su silla eléctrica y el ordenador (otros objetos que le hacen ganar bastante independencia.)</p> <p>Tiene lenguaje oral, aunque con bastante dificultad para pronunciar correctamente, a veces es casi imposible entenderle. Es una persona que le cuesta relacionarse con los demás sobre todo con desconocidos y además piensa que las personas que no le conocen no le van a entender y es la excusa que busca para no entablar la comunicación.</p> <p>Tiene lectoescritura y buena comprensión y expresión. Sabe manejar perfectamente el ordenador.</p> <p>Es un hombre un poco serio y reservado que muestra poca iniciativa para relacionarse y se refugia muchas veces en el ordenador para rellenar sus momentos de ocio</p> <p><i>Ampliación de la descripción a través de la CIF que adjuntamos con el presente proyecto. Código CIF: 7/DMG</i></p> <p style="text-align: center;">ADA: 36 años</p> <p>Su diagnóstico es tetraparesia espástica tras accidente de tráfico. Tiene gran hipertonia en los cuatro miembros. Menor afectación del lado izquierdo con el que es capaz de manipular objetos levemente. Capacidad para ponerse de pie con ayudas técnicas.</p> <p>Recientemente le han operado de muñeca y mano, para conseguir la apertura de la mano. Lleva una férula y el brazo sujeto con un cabestrillo.</p> <p>Tiene buena capacidad cognitiva, con un alto nivel de comprensión y expresión, sabe leer y escribir, escribe en el ordenador y deletrea en su tablero el abecedario señalando con el dedo meñique de la mano izquierda. Su necesidad e intención comunicativa es la de una persona adulta, demanda comunicación constantemente.</p> <p>A pesar de su gran limitación física, es capaz de hacer cosas con su mano izquierda como: escribir en el ordenador, señalar su abecedario...</p> <p>Es un hombre muy cariñoso y bromista (sobre todo con las mujeres). No posee lenguaje oral, pero se comunica a través de un abecedario y le encantan los ordenadores.</p>
--	--

Ampliación de la descripción a través de la CIF que adjuntamos con el presente proyecto. Código CIF: 8/ADA

SPR: 36 años

Diagnosticado de parálisis cerebral también tiene un difícil total auditivo. Tiene muy buena movilidad general. Deambula de forma autónoma y realiza todas las actividades por sí solo, sin ayuda. Únicamente necesita una pequeña supervisión en aquellas que entrañan una mayor dificultad.

No tiene lenguaje oral, utiliza el lenguaje de signos para comunicarse, es una persona bastante sociable, le gusta mantener conversaciones con todo el mundo, sobre todo con los que le entienden, es muy servicial.

Con los compañeros que no le pueden entender, se comunica con el tacto y la mirada. Tiene intención comunicativa.

Tiene lecoescritura pero a nivel muy básico, escribe palabras sueltas y algunas frases sencillas. Tiene un vocabulario bastante amplio

Es un hombre de 41 años, muy activo y colaborador, a pesar de las posibilidades que le pueden suministrar las nuevas tecnologías no ha tenido muchas experiencias con los ordenadores, siendo este proyecto una gran oportunidad para él.

Ampliación de la descripción a través de la CIF que adjuntamos con el presente proyecto. Código CIF: 9/SPR

GFD: 36 años

Presenta tetraparesia espástica con mayor afectación en el hemicuerpo derecho y miembro inferior izquierdo.

Tiene control cefálico y leve control de tronco. Tiene capacidad para realizar presión y pinza digital en su mano izquierda. Presenta luxación en la cadera izquierda. Tiene una bomba de baclofeno.

Para desplazarse necesita que le empujen su silla manual, aunque tiene una silla eléctrica pero necesita todavía aprender a dominarla bien.

	<p>Se comunica oralmente y se le entiende perfectamente, aunque siempre suele hablar de los mismos temas. Su intención comunicativa se centra en saber y preguntar a los demás sobre su familia, mascotas, etc. Sin embargo es muy reservado para contar cosas suyas.</p> <p>Cuenta con buen vocabulario y su nivel de comprensión es bueno. Sigue conversaciones y es capaz de responder a preguntas, si no entiende pide que se lo expliquen.</p> <p>Posee algunos conocimientos de lectoescritura y es capaz de escribir algunas frases.</p> <p>Es un hombre de 25 años, muy simpático y educado, le gusta conversar, es muy buena persona y está siempre pendiente de sus compañeros. Suele estar pendiente de todo y recordar a los demás lo que tienen que hacer.</p> <p>Le gusta mucho la informática pero hasta ahora ha tomado siempre un papel más pasivo acompañando a familiares o compañeros que utilizan los ordenadores.</p> <p><i>Ampliación de la descripción a través de la CIF que adjuntamos con el presente proyecto. Código CIF: 10/GFD</i></p> <p style="text-align: center;">CSB: 29 años</p> <p>Su diagnóstico es tetraparesia espástica con gran afectación en los cuatros miembros. Hipertonía severa en los cuatros miembros con menor afectación del miembro superior izquierdo, miembro que le proporciona su independencia (manejo de la silla eléctrica, comer, etc)</p> <p>No tiene lenguaje oral, sí emite algunos sonidos vocálicos, tiene buena intención comunicativa y un nivel de comprensión alto.</p> <p>Tiene lecto-escritura, sabe manejar el ordenador, utiliza varios códigos de comunicación, señala, hace gestos, utiliza la escritura y una Tablet con un sistema alternativo.</p> <p>Es una mujer muy alegre y cariñosa, bastante sociable y le gusta conocer gente nueva, le encanta salir con su hermano. No tiene lenguaje oral, necesita un sistema alternativo, posee una buena capacidad cognitiva para su autodeterminación, y cierta funcionalidad en su mano izquierda que le permite usar el ordenador y una Tablet con la que se comunica.</p>
--	---

	<p><i>Ampliación de la descripción a través de la CIF que adjuntamos con el presente proyecto. Código CIF: 11/CSB</i></p> <p style="text-align: center;">MMS: 45 años</p> <p>Su diagnóstico médico es PCI con tetraparesia distónica, coreoatetosis. Presenta problemas de coordinación en los movimientos voluntarios generales y en la movilidad fina. A pesar de ello, presenta la capacidad de realizar algunas AVD con relativa autonomía gracias a las ayudas técnicas y bajo supervisión.</p> <p>Presenta la capacidad de realizar la marcha con los apoyos necesarios, lo cual permite realizar las transferencias sin ningún problema, y mantenerse en bipedestación.</p> <p>Tiene lenguaje oral, aunque a veces cuesta entenderla pues su lenguaje es bastante disártrico, tiene buena intención comunicativa, no tiene ningún problema a la hora de hablar con las personas, ya sean conocidas o desconocidas, tiene un vocabulario bastante amplio.</p> <p>Maneja ella sola el ordenador, es capaz de escribir y redactar ciertos trabajos en el ordenador con un teclado normal, aunque a veces comete faltas de ortografía y de expresión escrita. Su nivel de lectoescritura es bastante bueno.</p> <p>Es una persona a la que le gusta tomar sus propias decisiones y que actúa conforme a su edad y que utiliza el ordenador con fines sociales principalmente.</p> <p><i>Ampliación de la descripción a través de la CIF que adjuntamos con el presente proyecto. Código CIF: 12/MMS</i></p>
<p>Profesionales involucrados</p>	<p>ASPACE SEVILLA</p> <p>DIR (DIRECTORA): R.J.N CUI 1 (CUIDADOR): I.S.S CUI 2 D.R.F. MON (MONITORA) R.S.D MON 2 E.G.P. MON 3: M.J.M.S. MON 4: A.B.L.S MON 5: J.M.M.S MON 6: L.P.P</p>



CUI 3 R.J.O
 CUI 4: P.B.V
 CUI 5: D.H.L
 CUI 6: V.M.S
 CUI 7: N.C.R.
 CUI 8: M^oC F.G
 CUI 9:: I.G.L
 CUI 10: MC.M.B.
 CUI 11: L.P.G
 CUI 12: E.T.S.
 CUI 13: P.J.R.R.
 CUI 14: D.S.G
 TS (TRABAJADOR SOCIAL): D.V M.
 ADM (ADMINISTRATIVA) I.B.C
 FIS (FISIOTERAPEITA): A.M.C
 FIS 2: C.A.F
 LOG (LOGOPEDA). A.DLT.R
 PSI (PSICÓLOGA) R.M.B.

UPACE SAN FERNANDO

Una vez implantado ya el proyecto en nuestra asociación y, habiendo tomado conciencia de ellas todos los profesionales del centro, en este punto quedan implicados todos los profesionales de atención directa de las personas usuarias de nuestro centro (maestros/as, monitores/as, psicólogas, trabajadoras sociales, cuidadores/as, educadoras, fisioterapeutas, logopedas y responsables de áreas) al igual que las familias que quieran colaborar.

Descripción del proyecto

Resumen

Nuestro proyecto persigue favorecer la autonomía personal y la integración social de las personas adultos gravemente afectados con Parálisis Cerebral de ASPACE SEVILLA, a través de tecnologías de apoyo que mejoren su capacidad de comunicación y acceso al ordenador y, con ello, la interacción con el medio que les rodea.

Para ello utilizaremos el juego como herramienta motivadora que nos permita valorar las necesidades de tecnología de apoyo de cada uno de los usuarios que participarán en el proyecto.

Las fases serán las siguientes:

- Creación de una sala de videojuegos, adaptando el modelo de UPACE SAN FERNANDO y su proyecto ¿Juegos Conmigo? complementándolo con un pequeño estudio sobre la accesibilidad de las consolas existentes en el mercado, así como los juegos existentes para cada una de ellas.
- Trabajo individual con los beneficiarios directos para que, a través del uso de los diferentes dispositivos de esta sala (Pc, Tablet, Kinect...), valorar qué sistema puede ser el más beneficioso para cada uno de ellos.
- Diseño de actividades grupales para ampliar la información al resto de usuarios de la unidad de día, familiarizándose también con esta sala y su contenido.
- Involucración de otros colectivos en el proyecto (universidad) y de otras personas del entorno más cercano de los usuarios (familiares y apoyos).

La principal innovación tecnológica del proyecto es la utilización no sólo lúdica de esta sala, sino pedagógica, al crear un espacio en el que tendremos una gran variedad de herramientas de tecnología de apoyo (videoconsolas, PC y dispositivos táctiles) así como juegos asociados a cada una de ellas, para crear un entorno para el disfrute de todos los usuarios y su valoración por parte de los profesionales.

Este proyecto cuenta con el apoyo de UPACE SAN FERNANDO, quien nos guiará en parte de las actuaciones contempladas y del Grupo TAIS de la Universidad de Sevilla, quien participará en alguna de las actividades previstas. Además de incluirse diferentes actividades que permitan que los usuarios de ambos centros interacciones e intercambien experiencias.

De igual modo, la Entidad Veterana, como aportación y ampliación propia de su proyecto y, tras lo descrito y argumentado en el apartado de los perfiles, desea implantar una



novedad en su sala y ampliar su zona de juegos para cubrir las necesidades lúdicas de los perfiles que en un principio no estaban contemplados en el proyecto.

Dicha novedad hace referencia al dispositivo musical “Beamz”, distribuido por BJ Adaptaciones.

Beamz es una herramienta innovadora extraordinaria para los profesionales que utilizamos la música para la toma de contacto con las personas usuarias y para acelerar los resultados terapéuticos, y esto siempre por mediación de la música y el juego. Sólo escuchar música proporciona a la mayoría de las personas usuarias grandes beneficios para el desarrollo cerebral, recuperación de la memoria y mejorar la comunicación. La interacción con la música, el movimiento y la adición de la participación en la actividad de hacer música permite aún mayores beneficios para la cognición, la socialización y la motivación.

El uso de Beamz estará enfocado tanto para la actividad individual y de grupo. Pretendemos que éste, por mediación del juego, esté involucrado en los planes de tratamiento, intervención y mantenimiento con las personas usuarias que hagan uso de la Sala de Juegos.

El sistema de música interactiva Beamz es un producto que hace de la música algo creativo y es un diseño universal para que los profesionales puedan utilizarlo con clientes con diferentes habilidades y perfiles, como los que tenemos en nuestra asociación, a diferencia de los instrumentos de música tradicional. Igualmente, permite desarrollar habilidades de nuestros usuarios y usuarias, ofrece oportunidades para que puedan interactuar con más música compleja e incluye ejemplos de actividades para proporcionar a terapeutas y profesionales un punto de partida para el uso estructurado.

Objetivos que podemos trabajar con Beamz en la Sala de Juego de forma indirecta:

- Atención
- Concentración
- Focalización
- Memoria
- Resolución de problemas
- Comprensión Lectora
- Secuenciación
- Resistencia
- Psicomotricidad
- Objetivos sociales / emocionales
- Expresión Creativa
- Toma De Decisiones
- Empoderamiento
- Habilidades Sociales
- Escucha
- Auto Confianza
- Autoexploración
- Trabajo en equipo



Por último, señalar que una vez finalizado el proyecto no sólo tendremos una sala con consolas, pc y Tablet, además de conmutadores, Kinect, dispositivos de acceso adaptados, así como videojuegos para utilizar con cada uno de ellos, sino que dispondremos de información documentada sobre qué sistema de acceso se adecúa mejor a cada usuario, pudiendo a partir de estos datos trabajar con otras herramientas educativas o programa de comunicación que puedan utilizarse desde estos dispositivos, quedando por tanto abierto el plan de continuidad de este proyecto.

Objetivos generales

OBJETIVO GENERAL: Favorecer la autonomía personal y la integración social de las personas adultos gravemente afectados con Parálisis Cerebral de ASpace SEVILLA, a través de una sala de videojuegos que les permitan divertirse, a la vez que familiarizarse con tecnologías de apoyo que podrán ser utilizadas en un futuro para mejorar su capacidad de comunicación y acceso al ordenador.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Crear una sala de videojuegos
2. Valorar las necesidades de tecnología de apoyo de los usuarios a través de los juegos que contienen esta sala
3. Fomentar a través del juego la interacción con su entorno más cercano (compañeros, familiares)
4. Aumentar la implicación social del proyecto al involucrar a otros sectores para que participen en él (usuarios de UPACE SAN FERNANDO, de otras entidades y el Grupo TAIS de la Universidad)
5. Crear nuevos vínculos socio- afectivos entre iguales que tienen las mismas necesidades e inquietudes en centro y localidades que quedan más alejadas (San Fernando- Sevilla)

OBJETIVOS ESPECÍFICOS ENTIDAD VETERANA

1. Ampliar la Sala de Juegos.
2. Tras la valoración y evaluación inicial del recorrido ya hecho, ofrecer nuevas opciones de juego y ocio a los perfiles de las personas usuarias que hacen uso de ésta.
3. Fomentar a través del juego la interacción con su entorno más cercano (compañeros, familiares)
4. Aumentar la implicación social del proyecto al involucrar a otros sectores para que participen en él.
5. Crear nuevos vínculos socio- afectivos entre iguales que tienen las mismas necesidades e inquietudes en centro y localidades que quedan más alejadas (San Fernando- Sevilla)

Descripción de las actividades

Descripción Actividad: IMPLICACIÓN DE LA ENTIDAD, EL EQUIPO PROFESIONAL, LOS USUARIOS Y LAS FAMILIAS			
Objetivo: Comprometer a la organización en su conjunto en la implantación de las TA como herramientas de participación y centrar el proyecto en los intereses reales de las personas y su entorno, aumentando su liderazgo			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Firma del convenio por gerencia	GERENTE (VALOPE) GERENTE (SICA)	Jun	Que esté firmado
Inclusión del proyecto en el Plan de centro	DIR (ASPACE)	Jun	Que esté incluido
Presentación del proyecto a la entidad y profesionales abierta a las familias	CUI 1 y TSC (ASPACE SEVILLA)	Jun-Sep	Que se haya presentado
Implicación de familias	CUI 1, TSC Y DIR	Todo	Nº de familias implicadas
Maximizar nº de beneficiarios directos	EQUIPO AL COMPLETO	Todo	Nº beneficiarios directos
Maximizar nº de beneficiarios indirectos	EQUIPO AL COMPLETO	Todo	Nº beneficiarios indirectos

Descripción Actividad: DIFUSIÓN			
Objetivo: Dar a conocer el proyecto a las personas interesadas en la PC y a la sociedad en general, mostrando cómo la tecnología puede ampliar las oportunidades de participación social de las personas.			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Anunciar la adjudicación, principales hitos y finalización del proyecto en sus	TSC	Todo	Que se haya hecho

canales de difusión (página web de la entidad, en las redes sociales y en sus publicaciones periódicas, sean electrónicas o en papel).			
Realizar, para la web de #aspacenet, el perfil de un mínimo de cuatro usuarios de la entidad.	CUI 1	Todo	Que se haya hecho
Redactar y publicar una entrada cada 30 días en el blog de #aspacenet.	CUI 1	Todo	Nº publicaciones
Promocionar el proyecto y #aspacenet en redes sociales (al menos en Twitter y/o Facebook), así como en medios de comunicación de carácter local o regional. Enviar repercusiones a comunicacion@aspacenet.org	TSC	Todo	Nº repercusiones en medios de comunicación
Promover colaboraciones con entidades externas (describir estas colaboraciones a través publicaciones blog). Los participantes de estas entidades computan como “beneficiarios indirectos”.	TSC, CUI 1	Todo	Listado de entidades externas que han colaborado

Descripción Actividad: GESTIÓN Y SEGUIMIENTO DEL PROYECTO			
Objetivo: Dinamizar, organizar, administrar recursos y reportar resultados, con el fin de culminar todo el trabajo requerido para desarrollar del proyecto.			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Adquisición de equipamientos	CUI1, TSC	Jun-Sep	Que esté adquirido
Reuniones seguimiento (con Comisión). De 3 a 4 reuniones.	CUI 1	Todo	
Reuniones de información y resultados a los componentes del Centro	CUI1	Todo	
Reuniones de información y resultados a los familiares	CUI 1, TSC, DIR	Todo	

Reuniones de seguimiento entre entidades	CUI 1	Todo	
Reuniones de seguimiento por videoconferencia entre usuarios de ambos centros	CUI 1	Todo	
Preparación de la videomemoria. Es importante grabar imágenes desde el principio	CUI1 TSC	Sep-Abr	Que se haya enviado antes Jornada LTA.
Preparación presentación Jornada LTA.	CUI 1	Feb-Abr	
Preparación de videotutoriales. Se presentan en junio pero es recomendable iniciar las grabaciones cuanto antes.	CUI 1 TSC	Sep-Jun	Que se haya enviado en fecha y forma
Preparación Guía de replicación.	CUI1 TSC	Abr-Jun	Que se haya enviado en fecha y forma

Descripción Actividad: Comparativa entre las video consolas existentes			
<p>Objetivo: Valorar la accesibilidad de las principales videoconsolas (XBOX, PLAYSTATION; WII, ANDROID) existentes en el mercado así como de los juegos creados para las mismas.</p> <p><i>Correspondencia con OE1(objetivo específico número 1)</i></p>			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Recopilación de la información sobre accesibilidad e intercambio de experiencias con UPACE SAN FERNANDO	CUI 1 Y EL EQUIPO DE PROFESIONALES	Junio	Documento/comparativo generado al final de la actividad
Realización de pruebas con los usuarios	CUI 1 Y EL EQUIPO DE PROFESIONALES	Junio-Julio	Documento/comparativo generado al final de la actividad
Elaboración de un documento con las conclusiones	CUI 1 Y EL EQUIPO DE PROFESIONALES	Julio	Documento/comparativo generado al final de la actividad

Descripción Actividad: Adquisición de los materiales y adecuación de la Sala			
Objetivo: Crear una sala que responda a las necesidades lúdicas, tecnológicas y pedagógicas de los usuarios del proyecto			
<i>Correspondencia con OE1 (objetivo específico número 1)</i>			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Reunión para valorar las conclusiones de la comparativa sobre la accesibilidad de las diferentes consolas	CUI 1, TSC, DIR, PSIC, LOG	Sept	Acta de la reunión
Contacto con proveedores	CUI 1, TSC	Sept	
Adquisición de los equipos y software e instalaciones en la sala	CUI 1, TSC	Sept.	Factura, los propios productos
Realización de un documento que recoja todo el equipamiento de la sala y los juegos asociados a ellos	CUI 1	Todos	El propio documento

Descripción Actividad: Formación y difusión a profesionales y familias.			
Objetivo: Hacer partícipe a todas las profesionales y familiares de los usuarios de las actividades de las que consta el proyecto así como explicar los beneficios de las tecnologías de apoyo			
<i>Correspondencia con OE1 Y 3 (objetivos específicos números 1 y 3)</i>			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Jornadas de formación a trabajadores	CUI 1, TSC	Julio	Actas
Jornadas de difusión a familiares	CUI 1, TSC, DIR	Julio	Actas
Reuniones de seguimiento con trabajadores	CUI 1, TSC	Todo	Actas

Reuniones de seguimiento con familiares	CUI 1, TSC, DIR	Todo	Actas
Jornada de valoración final del proyecto con los trabajadores	CUI 1, TSC	Junio	Actas
Jornada de valoración final del proyecto con los familiares	CUI 1, TSC, DIR	Junio	Actas

Descripción Actividad: YO JUEGO - AULA INFORMÁTICA			
<p>Objetivo: Realizar sesiones individuales con los beneficiarios directos el proyecto, para valorar su respuesta ante los diferentes dispositivos y juegos empleados en la sala.</p> <p><i>Correspondencia con OE2 (objetivo específico número 2)</i></p>			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Realización de un cuadrante	CUI 1 Y EL EQUIPO DE PROFESIONALES		Cuadrante
Impartición de sesiones individuales. Cada mes se trabajará el juego en base a diferentes dispositivos: Kinect, PC, Tablet, PSP... y los usuarios tendrán sesiones de prueba con juegos que se desarrollen a través de estos dispositivos.	CUI 1 Y EL EQUIPO DE PROFESIONALES	Todos	Nº de usuarios atendidos
Selección de algún juego para crear una pequeña competición con usuarios de UPACE SAN FERNANDO y así fomentar una mayor relación entre ambos.	CUI 1 Y EL EQUIPO DE PROFESIONALES	Todos	Ficha de la actividad
Video conferencias trimestrales con los las personas usuarias de nuestro centro y las personas usuarias de UPACE San Fernando para el intercambio de opiniones, experiencias, sensaciones, propuestas,...	CUI 1 Y EL EQUIPO DE PROFESIONALES	Todos	Ficha de la actividad Fotografías

Documentación de las sesiones: Reflejando, logros, dificultades, experiencia en el uso de los diferentes dispositivos...	CUI 1 Y EL EQUIPO DE PROFESIONA LES	Todos	Ficha individual de cada usuario
---	--	-------	--

Descripción Actividad: NOSOTROS JUGAMOS –AULA DE INFORMÁTICA			
Objetivo: Fomentar la interacción entre los diferentes usuarios del centro, trabajar las habilidades sociales y los juegos cooperativos.			
<i>Correspondencia con OE3(objetivo específico número 3)</i>			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Organización de sesiones grupales donde los usuarios del proyecto enseñaran y jugaran con sus compañeros de taller	CUI1 , RESTO DEL EQUIPO DE LA ENTIDAD	ENERO- JUNIO	Nº de actividades realizadas y número de usuarios participantes. Hojas de registro

Descripción Actividad: TODOS JUGAMOS			
Objetivo: Utilizar Tablet y otros dispositivos táctiles en otros entorno del centro y por un mayor número de usuarios.			
<i>Correspondencia con OE3(objetivo específico número 3)</i>			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Que las Tablet estén presentes en los talleres y actividades del centro, al principio para juegos y posteriormente como herramienta pedagógica y de comunicación que puedan llevarse a su domicilio.	DIR-CUI1- RESTO DE EQUIPO DE LA ENTIDAD	TODO	Nº de usuarios que utilizan la Tablet en el centro. Memoria-soporte documental
Adecuación de las Tablet con carpetas para programas de	DIR-CUI1- RESTO DE	TODO	Nº de usuarios que utilizan la

causa efecto, educativos, comunicación, juegos básicos y juegos avanzados.	EQUIPO DE LA ENTIDAD		Tablet en el centro. Memoria-soporte documental
Realización de un cuadrante para que las Tablet estén presente en los módulos y resto de actividades de Unidad de Día: <i>Ejemplo: usuario que le toca probar los martes y jueves de 10:00 a 12:00 horas.</i>	DIR-CUI1-RESTO DE EQUIPO DE LA ENTIDAD	TODO	El cuadrante
Una vez que se adecúen a su uso y se seleccionen los programas más funcionales, se ampliará el horario del uso para que puedan hacer uso de ellas en su domicilio y en otras actividades de la asociación como el ocio o el deporte.	DIR-CUI1-RESTO DE EQUIPO DE LA ENTIDAD	Enero - junio	Nº de usuarios que utilizan la Tablet en el centro. Memoria-soporte documental
Utilizar la aplicación de aMiAlcance	DIR-CUI1-RESTO DE EQUIPO DE LA ENTIDAD	TODO	Nº de usuarios que utilizan la Tablet en el centro. Memoria-soporte documental

Descripción Actividad: JORNADAS DE PUERTAS ABIERTAS			
Objetivo: Difundir el trabajo realizado a la vez que aumentamos la implicación social del proyecto al incrementarse los agentes involucrados en el mismo.			
<i>Correspondencia con OE4(objetivo específico número 4)</i>			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Convivencia con los usuarios de UPACE SAN FERNANDO	DIR-CUI1-RESTO DE EQUIPO DE LA ENTIDAD	ABRIL-JUNIO	Fotografías y soporte documental

Visita de familiares para realizar juegos junto con sus hijos	DIR-CUI1- RESTO DE EQUIPO DE LA ENTIDAD	ABRIL- JUNIO	Fotografías y soporte documental
Visita de otras entidades para dar a conocer e interactuar con la sala	DIR-CUI1- RESTO DE EQUIPO DE LA ENTIDAD	ABRIL- JUNIO	Fotografías y soporte documental

Descripción Actividad: Excursión a la Entidad Veterana con las Personas Usuaris			
Objetivo: Conocer el centro y la sala de las personas usuarias de la Entidad Veterana. Sesión de Juegos con los diferentes juegos que ésta posee.			
<i>Correspondencia con OE4(objetivo específico número 4)</i>			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Convivencia con los usuarios de UPACE SAN FERNANDO	DIR-CUI1- RESTO DE EQUIPO DE LA ENTIDAD	ABRIL- JUNIO	Fotografías y soporte documental

Descripción Actividad: JUEGO E INVESTIGACIÓN: GRUPO TAIS			
Objetivo: utilizar los juegos para realizar investigaciones que mejoren las soluciones existentes para el acceso a la tecnología de apoyo de los miembros de nuestro colectivo			
<i>Correspondencia con OE4(objetivo específico número 4)</i>			

Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Asesoramiento en la comparativa de juegos y videoconsolas	TSC, CUI 1	Junio, julio	El propio documento/comparativa
Asesoramiento técnico en las actividades realizadas a lo largo de todo el proyecto	TSC, CUI 1	Todo	Memoria final de las actividades realizadas
Kisens y Kiviat, investigación en Kinect: Sesiones de pruebas con los usuarios y personal de ASPACE y la Universidad de Sevilla	TSC, CUI 1	Todo	Memoria final de las actividades realizadas
REEDAD. Elaboración de pruebas con el cazadianas y otros juegos del REEDAD para facilitar el acceso a la tecnología táctil	TSC, CUI 1	Todo	Memoria final de las actividades realizadas

Descripción Actividad: Documento de buenas prácticas con las conclusiones de todas las actividades realizadas en el proyecto.

Objetivo: Generar un documento que recoja consejos para el trabajo con tecnología de apoyo en personas con parálisis cerebral

Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Elaboración de conclusiones/documento de buenas prácticas	CUI 1 y EL EQUIPO DE PROFESIONALES DE LA ENTIDAD	Junio 2016	El propio documento.

Descripción de las actividades propias de la Entidad Veterana

Descripción Actividad: Evaluar las nuevas necesidades detectadas con los nuevos perfiles implicados en la Sala de Juego

Objetivo: Conocer las nuevas necesidades existentes en los nuevos usuarios y usuarias			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Recopilar información sobre las necesidades detectadas referentes a los nuevos perfiles.	Monitor/ Maestro/a	ABRIL- MAYO	Soporte documental

Descripción Actividad: Participación en las V Jornadas de BJ Adaptaciones en Málaga			
Objetivo: Detectar nuevos juegos para instaurar en la sala atendiendo a las necesidades de los perfiles.			
	Responsable	Plazo	Indicadores
Recopilar información sobre las novedades en temas de juegos y tecnología que van surgiendo	Comisión NNTT	MAYO	Soporte documental y fotográfico

Descripción Actividad: Adquisición del nuevo material y del Nuevo Juego			
Objetivo: Adquirir e instalar , tanto el nuevo material como el nuevo juego en la Sala de Juegos			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Comprar y Colocar el material nuevo en una zona de la sala habilitada para ello	Comisión NNTT	JUN- JUL	Soporte documental y fotográfico

Descripción Actividad: Excursión a la Entidad Aspirante con las Personas Usuaris			
Objetivo: Conocer el centro y la sala de las personas usuarias de la Entidad Aspirante. Sesión de Juegos con los diferentes juegos que ésta posee.			



Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Convivencia con los usuarios de ASPACE Sevilla	Comisión NNTT Dos Monitores/ Maestros/ Educadores	ABRIL- JUNIO	Fotografías y soporte documental

Descripción Actividad: Sesión Inicial con Beamz			
Objetivo: Probar y analizar el dispositivo con diferentes perfiles de personas usuarias.			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Sesión de juego musical	Monitores/ Maestros/ Educadores	JUL	Fotografías y soporte documental

Descripción Actividad: Incluir el Beamz de forma íntegra en la Sala de Juegos			
Objetivo: Hacer del Beamz un juego más para ofrecerlo dentro de la variedad que la sala posee.			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Cada vez que la Sala de Juego se vaya a utilizar, ofrecer la opción del Beamz como una más, dentro de las posibles.	Monitores/ Maestros/ Educadores	SEPT	Fotografías y soporte documental

Descripción Actividad: Fiesta Guateque



Objetivo: Pasar un tiempo lúdico y ameno con usuarios, familiares y amigos.			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Convocar una fiesta donde participen personas usuarias, familiares, amigos,... y ellos mismos sean quienes eligen la música, interpretan y bailan; creando así nuevo lazos y situaciones de ocio.	Monitores/ Maestros/ Educadores	SEPT- OCT	Fotografías y soporte documental

Descripción Actividad: Video Conferencias ASPACE SEVILLA			
Objetivo: INTERCAMBIO DE EXPERIENCIAS, SENSACIONES, PROPUESTAS, MOTIVACIONES			
Tareas	Responsable	Plazo	Indicadores
Realización de Video conferencias trimestrales con los las personas usuarias de nuestro centro y las personas usuarias de ASPACE Sevilla para el intercambio de opiniones, experiencias, sensaciones, propuestas,...	Monitores/ Maestros/ Educadores	Todas	Fotografías y soporte documental

Hitos y fechas clave

Junio

- Inicio adquisición equipamiento
- Firma del convenio por gerencia
- Inclusión del proyecto en el Plan de centro
- Anuncio adjudicación proyecto

Julio

- Formación a los profesionales
- Formación/difusión a familiares
- Realización del documento comparativa



Septiembre

- Límite presentación proyecto en la entidad
- Adquisición equipamiento completada
- Primera reunión de seguimiento con la Comisión
- Reuniones informativas con cada módulo para informarles del estado del proyecto.
- Reunión informativa a familias
- Video conferencia entre usuarios del proyecto
- Inicio grabaciones en vídeo (para videomemoria y videotutoriales).

Octubre

- Límite preparación perfiles de beneficiarios

Noviembre

Diciembre

- Segunda reunión de seguimiento con la Comisión
- Reuniones informativas con cada módulo para informarles del estado del proyecto.
- Reunión informativa a familias
- Video conferencia entre usuarios del proyecto

Enero

Febrero

Marzo

- Tercera reunión de seguimiento con la Comisión
- Reuniones informativas con cada módulo para informarles del estado del proyecto
- Reunión informativa a familias
- Video conferencia entre usuarios del proyecto

Abril

- Videomemoria y presentación Jornadas
- (Tentativo, finales de mes) Jornadas LTA
- Jornadas de puertas abiertas

Mayo

- Jornadas de puertas abiertas

Junio

- Presentación Guía replicación y videotutoriales
- Justificación administrativa del proyecto
- Elaboración del documento de buenas prácticas
- Jornadas de cierre y conclusiones del proyecto con usuarios de ambos centros, familiares y trabajadores

Coordinación, seguimiento y evaluación

La colaboración de ambas entidades en el transcurso del proyecto consistirá en:

- **INICIO:** Asesoramiento inicial sobre el proyecto, experiencias realizadas con los usuarios, equipamiento empleado.
- **SEGUIMIENTO-EJECUCIÓN:** Intercambio de experiencias por video conferencias entre usuarios, después de las reuniones de seguimiento.

Organización de alguna competición con juegos que se estén trabajando en ambas entidades

Realización de una actividad conjunta en Sevilla o San Fernando por parte de usuarios que hayan participado en ambos proyectos.

- **EVALUACIÓN:** Comparativa de resultados estableciendo pautas comunes y confección de un pequeño documento de buenas prácticas

Nuestro objetivo será crear un clima de contactos que permita intercambiar las experiencias entre los usuarios de ambos centros participantes en este proyecto.

Necesidades formativas específicas

Este proyecto incluirá una formación inicial a todos los profesionales del centro, que se impartirá en el mes de julio de 2015, valorándose una final en junio de 2016, en la que se debatan las conclusiones y las buenas prácticas recogidas en uno de los documentos que generará este proyecto.

Equipamiento propio



- PC
- ALL FOR ONE
- Kinect
- Conmutadores de botón y varilla
- Comunicadores
- Licencia The Grid
- Licencia Communication In-Print
- Kisens
- REEDAD
- 7 Tablet (3 android, 3 PC y 1 IPAD)
- Cámara de fotos
- Cámara de video
- Proyector

Equipamiento solicitado

- 2 Video consolas junto con accesorios y juegos
- Cajas de conexiones y conmutadores para adaptar los mandos de esta consola
- TV de 42 pulgadas y un soporte para el mismo
- Portátil
- 2 ALL FOR ONE
- 6 Tablets
- Licencia para el Wheelshare
- Conmutadores y joysticks adaptados

Equipamiento solicitado por parte de Entidad Veterana

- 1 Ordenador con monitor y web cam para las sesiones de video conferencias.
- Altavoz 2.1 Logitech para The Beamz
- 1 BJ-C1R42 The Beamz - Paquete educación. Una manera de hacer música de forma accesible, fácil y personalizable, que permite el trabajo terapéutico mediante una actividad divertida y muy intuitiva.
- BJ-EKBE200 Kit de bola de espejos 200 mm
- 1 Viaje para 6 usuarios y 6 monitores para las Jornadas de puertas abiertas organizada por ASPACE Sevilla.



Plan de continuidad

Este proyecto tiene mucho margen para su continuidad ya que una vez valoradas, gracias a los videojuegos, las necesidades de acceso a las tecnologías de apoyo de los personas usuarias del proyecto, se pueden diseñar los planes de intervención de cada uno de ellos, introduciendo estas tecnologías para favorecer su comunicación e interacción social.

Además se incluyen estudios y comparativas que pueden ir actualizándose y ampliándose en un futuro, así como investigaciones con el Grupo TAIS de la Universidad de Sevilla que también pueden ir dando pie a otros proyectos futuros en función de los resultados que nos muestren.

Plan de difusión Entidad Veterana

- Difusión de la ampliación del proyecto a través de periódicos locales, Blog de aula, nuestra página de Facebook y Twitter , circular informativa a las familias, boletín trimestral de la Asociación “Las Familias cuentan”.
- Reunión informativa con todos los profesionales y las familias implicadas, donde se explicará toda la planificación, objetivos con el nuevo juego instaurado.
- Continuar con la difusión mensual a través de Blog de aula, nuestra página de Facebook y Twitter, boletín trimestral de la Asociación “Las Familias cuentan”.
- Quincenalmente se publicará tanto en el Blog de AspaceNet como en nuestra página de Facebook y Twitter, fotos y videos del seguimiento de nuestro proyecto, junto con el de ASPACE Sevilla

Plan de continuidad entidad Veterana

- Pretendemos la consolidación de la Sala de Juegos como un recurso más y normalizado dentro de nuestra Asociación y que las novedades instauradas se lleven a cabo dentro de todas las programaciones.
- Que las aulas como los talleres incluyan en sus programaciones contenidos y actividades que pueda desarrollarse en la sala con el juego nuevo instaurado.
- Anualmente se hará una evaluación del uso y el impacto de la sala de juegos, analizando los puntos fuerte y los puntos débiles, haciendo posteriormente una propuesta de mejora para el año siguiente.

Datos económicos

Entidad: ASPACE SEVILLA

	Concepto	Importe
1	Coste del equipamiento solicitado	7.359,11
2	Ayuda viaje Jornada Técnica (máx. 300€)	300
3	Costes indirectos (max. 10% suma costes anteriores)	340,89
4	COSTE TOTAL PROYECTO (1+2+3)	8.000
5	Importe aportado por la entidad (no es imputable el aporte de recursos humanos propios)	0
6	IMPORTE SOLICITADO A CONFEDERACIÓN (4-5)	8.000

Entidad: UPACE SAN FERNANDO

	Concepto	Importe
1	Coste del equipamiento solicitado	1588
2	Ayuda viaje Jornada Técnica (máx. 300€)	300
3	Costes indirectos (max. 10% suma costes anteriores)	188
4	COSTE TOTAL PROYECTO (1+2+3)	2076
5	Importe aportado por la entidad (no es imputable el aporte de recursos humanos propios)	90
6	IMPORTE SOLICITADO A CONFEDERACIÓN (4-5)	1.986