

Guía de replicación¹ de proyecto #ASPACEnet

HAGAMOS UNA REVISTA DIGITAL

Marina Dolcet, Judith Falcó, Miquel Gatell, Lola Maté y Alan Morell
AREMI, c/ Mestre Tonet, s/n, 25003 Lleida
mmate2@xtec.cat

Resumen

Las actividades y recursos que plantea esta guía están dirigidas a la creación de una revista digital para ser elaborada íntegramente por el equipo de redacción formado por alumnos, usuarios y profesionales. Los objetivos que persigue dicho proyecto van dirigidos a la optimización del uso de tecnología, la competencia comunicativa y habilidades sociales.

Los destinatarios del proyecto presentan, en líneas generales, un perfil de parálisis cerebral, junto con necesidades educativas relativas a la comunicación, el control postural y el movimiento y el aprendizaje. Por todo ello, uno de los aspectos claves del proyecto consiste en el uso de productos de apoyo que posibiliten la participación activa, la experimentación y el acceso al aprendizaje.

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 "REVISTA DIGITAL" llevado a cabo en AREMI, durante el curso 2014-2015 como parte del proyecto [#aspacenet](#).

Página del proyecto

<http://aspacenet.aspace.org/component/k2/item/626-revista-digital>

<http://losacdigital.blogspot.com.es/>

Videomemoria

<https://youtu.be/sXPQtBZhzl8>

Contenido

La guía se organiza en las diferentes actividades y recursos que se enumeran a continuación e incluye un videotutorial.

- Actividad 1: La entrevista. Actividad dirigida al aprendizaje de un repertorio de conductas básicas para la elaboración y ejecución de una entrevista
- Actividad 2: Documentar. Actividad dirigida a la comprensión e interpretación del entorno.
- Actividad 3: Deja que te cuente. Actividad dirigida a la expresión de experiencias y aprendizajes, de forma sencilla.
- Actividad 4: Actualidad. Actividad dirigida al uso de diferentes herramientas y recursos relacionados con los medios y redes de comunicación.

- Recurso 1: Adaptación de ratón. Proceso detallado para que un "Mouse" pueda ser utilizado con pulsador.
- Recurso 2: Comunicador con The Grid 2. Proceso de creación y adecuación a partir del software The Grid para hacer un comunicador dinámico.



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

- Recurso 3: Creación de un artículo en Blogger. Procedimiento para la creación de artículos y su publicación en un blog, desde que se abre el navegador.
- Recurso 4: Acceso a Word con Tablet + The Grid 2. Procedimiento para acceder a Word y escribir con teclado virtual específico adaptado a las necesidades del usuario.
- Recurso 5: Utilizar una tableta como cámara de fotos con pulsador. Procedimiento para otro uso de la tableta.

Videotutorial

- 1) Conflicto en cambios de espacio de trabajo con The Grid 2: https://youtu.be/ZMSoe7j_Ml4
- 2) Conflicto con caracteres especiales con The Grid 2: https://youtu.be/ONK_SnFBjRk
- 3) Hacer fotos con la tableta utilizando un conmutador: <https://youtu.be/RGYihzvcpcA>
- 4) Ejemplo de plafón para acceder a Word, PDF adaptado y Blogger: <https://youtu.be/iaqmDq1gPJq>
- 5) Ejemplo de plafón de comunicación personalizado con muchas posibilidades comunicativas: <https://youtu.be/fNC5J1iV8qY>

Actividad 1: La entrevista

Objetivos:	Expresar intereses, aprender a formular preguntas, elaborar una lista de preguntas pertinentes, rotular textos e imágenes, documentar con fotos hechas por ellos mismos, tomar decisiones sobre contenidos, documentar actividad con informaciones relacionadas, hacer entrevista, publicar entrevista
Dificultad	normal
Tipo de actividad	Actividad educativa y de comunicación y lenguaje
Número de usuarios	Mínimo: 3, Máximo: 9, Recomendado: 5
Perfil de los usuarios	Usuarios de comunicación aumentativa con vocabularios extensos, cierta competencia en lectura y escritura (aunque sea con sistemas gráficos) y usuarios de lengua hablada que tengan cierta competencia en lectura y escritura.
Número y perfil de los profesionales	Profesionales de atención directa, para un grupo de 5 usuarios, se precisa la participación de dos profesionales, como mínimo: maestro/a, educador/a y logopeda.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Carpeta con vocabulario extenso organizado por categorías ● Comunicador dinámico con salida de voz, altavoces, conexión Internet e impresora ● Equipos informáticos conectados a impresora e Internet ● Software específico para escribir ortográficamente ● Software específico para escribir con signos gráficos ● Cámara de fotos adaptada ● Blogger ● Soportes específicos para equipos informáticos ● Soportes y elementos de sujeción para comunicador dinámico ● Registros de video para autoevaluar ejecución de algunas tareas
Equipamiento recomendado	
Otros recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía para formulación de preguntas (expresada con signos gráficos SPC y con escritura ortográfica) ● Listado de ámbitos sobre los que formular preguntas ● Registros de video ● Guía para la publicación en la revista ● Simulaciones para practicar la ejecución de la entrevista

Posibles dificultades	<ul style="list-style-type: none"> Facilitador de la comunicación (pone voz a los enunciados que elabora el usuario de SAAC)
	<ul style="list-style-type: none"> Bloqueo de comunicador dinámico en el momento de realizar la entrevista. Es preciso contar con los libros de comunicación para poder emplearlos si es necesario Ausencia de entrevistador/es por contingencia común en el momento de realizar la entrevista. Disponer de fechas alternativas para poder subsanar falta de asistencia por motivos de salud Bloqueos en la publicación en el blog. Es conveniente disponer de guías detalladas de cada paso a seguir para realizar la publicación. No obstante, puede, en ocasiones, precisar la intervención de un profesional para reorientar el proceso
Otros comentarios	

Tarea	Comentarios
1. Entrenar al usuario en la utilización de los recursos tecnológicos (productos de apoyo del usuario)	Que el usuario practique con los productos de apoyo necesarios que garanticen su participación activa en el proyecto
2. Sesiones de personalización de la tecnología de apoyo	Se trata de realizar las adaptaciones personalizadas de la tecnología de apoyo que cada usuario y/o alumno necesita para participar en el proyecto, que varían y es preciso actualizar cuando se manifiesta la necesidad.
3. Conversar en el equipo sobre los contenidos de interés	Es fundamental que la actividad que genera el proyecto parta de los intereses de los usuarios y alumnos implicados en la realización de la revista digital (contenidos, selección de temas a investigar, aspecto...)
4. Aprender a realizar entrevistas	Supone seleccionar tema y persona a entrevistar, aprender a formular preguntas, determinar idoneidad de las mismas, orden en la formulación, determinar momento y lugar de ejecución
5. Juego de rol-playing para promover la competencia intrapersonal e interpersonal	El uso de juegos o actividades de simulación permite al practicar previamente y dar seguridad en la ejecución de tareas de promueven la competencia comunicativa y se adaptan a las necesidades de los participantes.
6. Aprender a maquetar y editar en la revista digital	Los usuarios y alumnos que participan del proyecto son los protagonistas del mismo y lo lideran en todo el recorrido, por lo que el maquetado y la edición son tareas que es preciso incluir en el proceso de aprendizaje y proporcionar los apoyos necesarios para garantizar la participación activa real.

Actividad 2: Documentar (actividades fuera del centro)

Objetivos:	<p>-Observar, escuchar y experimentar en el entorno más próximo, interpretándolo y haciéndose preguntas que faciliten la comprensión del mismo.</p> <p>Competencias relacionadas: comunicativa, lingüística y audiovisual, artística y cultural, digital e interacción con el mundo físico.</p>
Dificultad	<p>Normal. La dificultad que supone organizar una salida y el trabajo previo y posterior a la salida.</p>
Tipo de actividad	<p>-Educativa (conocimiento del entorno natural cultural y social).</p>
Número de usuarios	<p>-En la actividad participa todo el grupo de alumnos (7).</p>
Perfil de los usuarios	<p>El grupo de chicos/as es heterogéneo en edades y perfiles. La intervención educativa en algunos casos está orientada a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● las necesidades de percepción y representación ● desarrollo de la interacción social con ayudas ● estrategias de conocimiento del entorno ● planificación de las propias acciones ● adaptación al medio físico-social ● acceso a la función simbólica ● uso los SAAC de forma funcional ● potenciación de las capacidades de toma de conciencia y responsabilidad. <p>En otros casos la intervención se refiere a las necesidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● perceptivo-motrices, ● de mejora en la autonomía personal y social ● de desarrollo de las habilidades cognitivas ● de mejora de las habilidades socio-personales ● de uso del lenguaje oral y ● de adquisición y desarrollo de las habilidades instrumentales y académico-funcionales.
Número y perfil de los profesionales	<p>Los profesionales que participaron en la actividad fueron tres, de los cuales uno era la logopeda y el otro tutor de grupo. Teniendo en cuenta que algunos chicos utilizan silla eléctrica, los acompañantes necesarios son menos que el número de alumnos.</p>

Equipamiento necesario	Durante la visita al museo, los alumnos utilizaron una cámara de fotos adaptada. Durante el trabajo posterior a la salida se gravaron en el aula videos en los que los alumnos hablaban sobre su visión de las obras de arte. También elaboraron textos en tabletas (utilizando el programa The Grid 2).
Equipamiento recomendado	Tabletas, ordenador, cámara de fotos adaptada, The Grid2 o similar.
Otros recursos	
Posibles dificultades	Cuando hablamos de alumnado/usuarios que utilizan pictogramas para la comunicación y la escritura de textos, nos encontramos con el problema que las páginas Web no soportan todavía este tipo de texto cifrado. Eso es, hay que hacer captura de pantalla de aquello escrito en The Grid2 u otro software similar y adjuntarlo como imagen en blog "Lo Sac Digital" o en cualquier procesador de texto que se utilice.
Otros comentarios	

Tarea	Comentarios
1. Elaborar crónicas de las actividades fuera del centro.	Aprovechar la oferta educativa municipal que se oferta este curso, concretamente la que nos interesa a través del Centro de Arte la Panera de Lleida. Relacionar la actividad con los temas como la naturaleza, el paisaje, el cuerpo y yo... que son universales en la historia del arte.
2. Documentar actividades fuera del centro.	Trabajar previamente los conceptos relacionados con la exposición tales como paisaje, residuo, falta de dialogo en la sociedad actual, la naturaleza, sensibilidad... El trabajo se completa después en el aula. Durante la visita al museo los alumnos realizaran fotos con la cámara adaptada.

3. Conversar en grupo, sobre los contenidos a incluir en la noticia para publicar en la revista digital.	Seguir unas pautas de trabajo para organizar el texto que se publicará tales como: <ul style="list-style-type: none"> ● lluvia de ideas ● ordenar las ideas ● organizar el texto en el papel y ● publicarlo en la revista digital.
4. Tomar decisiones sobre los contenidos, según lo que se pretende.	Se revisará el proceso tanto antes de elaborar el texto como durante y final del mismo.
5. Hacer vídeos para incluir en la revista digital.	Se realizarán después de la visita, a partir de las impresiones de los alumnos.

Actividad 3: DEJA QUE TE CUENTE. ROTULACIÓN DE EXPERIENCIAS.

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Redactar frases cortas para explicar experiencias vividas en la revista y la agenda personal. - Crear una frase a partir de una imagen. Explicar imágenes. - Plasmar en la revista digital experiencias vividas. - Aprender a redactar pies de foto. - Aprender a explicar actividades realizadas.
Dificultad	Baja, Muy baja
Tipo de actividad	Educativa, comunicación, ocio y tiempo libre.
Número de usuarios	Mínimo: 1, Máximo: 4, Recomendado: 2 La experiencia se lleva a cabo a nivel individual o con dos alumnos del CEE. Pero sería recomendable compartirla con más alumnado y/o usuarios para fomentar la comunicación, el aprendizaje cooperativo y la imitación de conductas comunicativas. Así como fomentar la cooperación en la escritura de textos.
Perfil de los usuarios	Usuarios que están en una fase de aprendizaje de la lectura y la escritura a nivel de palabra global y que empiezan un trabajo sistemático de conciencia fonológica y silábica de la palabra. Alumnado con dificultades para estructurar frases y mensajes.

Número y perfil de los profesionales	Maestro, educador o logopeda con conocimientos previos de nivel de lectura y escritura y de comunicación del alumnado y/o usuarios participantes, así como también de su estilo de aprendizaje. Conocer y dominar medianamente el uso de The Grid 2.
Equipamiento necesario	<ul style="list-style-type: none"> - Cada usuario/alumno necesita de sus ayudas técnicas necesarias para el acceso al ordenador, y más concretamente para acceder a procesadores de texto y/o software específico que admita escritura con pictogramas y ortografía (The Grid 2, Plaphoons). - Software que permita feed-back auditivo que ayude al usuario/alumno a ejercer la autocorrección o afirmación de lo que se está escribiendo. (Plaphoons, The Grid 2, SAW). - Software que permita la creación de teclados virtuales personalizados a las necesidades de cada alumno/usuario (The Grid 2, Plaphoons, SAW).
Equipamiento recomendado	<ul style="list-style-type: none"> - Cámara de fotos adaptada. Tableta que permita tomar fotos o hacer grabaciones tocando en cualquier punto de la pantalla. Cuando la App nativa de la tableta no lo permita, se puede buscar en la Store correspondiente. - Teléfono móvil, tableta con bluetooth, correo electrónico instalado o cualquier sistema del dispositivo que permita el envío de fotos entre dispositivos de forma ágil y fácil.
Otros recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Cuadrícula de The Grid2 que permita el acceso directo a cualquier procesador de texto y teclado virtual adaptado. (Se adjunta experiencia en el apartado recursos). - Mesa de media luna, soporte específico y funda rugerizada para tableta. - Impresora para poder imprimir el documento realizado y poder adjuntarlo también en la agenda del alumno o en un futuro libro de experiencias y actividades realizadas. Se aconseja pues impresora que se comunique con tableta sin hilos, y que el usuario/alumno pueda imprimir autónomamente a través de The Grid2 o software específico utilizado.
Posibles dificultades	En principio ninguna.
Otros comentarios	Cuando hablamos de alumnado/usuarios que utilizan pictogramas para la comunicación y la escritura de textos, nos encontramos con el problema que las páginas Web no soportan todavía este tipo de texto cifrado. Eso es, hay que hacer captura de pantalla de aquello escrito en The Grid2 u otro software similar y adjuntarlo como imagen en blog "Lo Sac Digital" o en cualquier procesador de texto que se utilice.

Tarea	Comentarios
1. Entrenar a los usuarios en el uso de recursos tecnológicos.	Es importante que cada alumno/usuario aprenda a desenvolverse autónomamente con su plafón de acceso al ordenador y la comunicación.
2. Utilizar cámara de fotos adaptada o la función de fotografía de la tableta para incluir contenidos en la revista digital.	El uso de fotos propias hechas con la cámara de fotos o la tableta fomentan tanto la autonomía como la autoestima de aquel que participa de este tipo de actividades. Ellos son los protagonistas de todo el proceso y recursos utilizados a la hora de hacer entradas en el Bloc.
3. Rotulación de textos e imágenes.	Actividad y objetivo principal de la actividad. A partir de una actividad o experiencia motivadora que se ha realizado, se aprovecha para trabajar la comunicación y la escritura.
4. Expresar intereses.	Es fundamental que la actividad del proyecto fomente también la comunicación, más aún cuándo se trata de usuarios y alumnado de SAAC o con dificultades para expresar y emitir mensajes hablados.

Actividad4: Actualidad

Objetivos:

- Reconocer la importancia de la comunicación humana en todas sus manifestaciones
- Desarrollo de estrategias para la comprensión de textos: releer, avanzar, ejercitar la agilidad lectora...
- Iniciación al uso del ordenador como herramienta de comunicación
- Comunicación en las redes, introducción al uso de un blog
- Comentario y juicio personal sobre producciones orales y narraciones
- Leer una historia narrada y entenderla correctamente
- Narración oral y escrita en diferentes soportes, respetando un orden narrativo básico
- Fomentar buena autoimagen propia y del trabajo cooperativo
- Crear entradas en un blog con texto e imagen




Dificultad	Alta
Tipo de actividad	Educativa, de comunicación y de lenguaje y TIC
Número de usuarios	Mínimo 5, máximo 10, recomendado: 5
Perfil de los usuarios	Grupo heterogéneo con limitaciones motoras y cognitivas de distintos grados. Con intereses personales relacionados con la comunicación y las relaciones interpersonales
Número y perfil de los profesionales	Tres profesionales: dos educadores/as y un especialista en TIC
Equipamiento necesario	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas en blanco (con y sin pauta) • Lápiz, bolígrafo y goma de borrar • Ordenador con acceso a Internet para cada res usuarios • Espacio físico amplio, con mesas y soportes físicos adaptados a las necesidades de cada usuario
Equipamiento recomendado	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores y/o tabletas con acceso a Internet, uno para cada usuario (con los soportes físicos correspondientes)
Otros recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Software necesario para la comunicación (The Grid 2, Plaphoons...) • Blog creado en Blogger • Cuenta de Google para publicar en el blog
Posibles dificultades	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo simultáneo de diversos códigos de comunicación (Bliss, SPC, alfabético...) por parte de los educadores • Diferentes niveles de competencias lingüísticas y uso de las TIC en un mismo grupo • Tiempo requerido elevado para cada sesión
Otros comentarios	

Tarea	Comentarios
1. Conocer qué es y cómo funciona la comunicación a través de un blog.	Análisis inicial del conocimiento de los usuarios sobre la comunicación virtual y sus necesidades e intereses personales de comunicación.
2. Desarrollar estrategias	Entrenarnos y perfeccionar la elaboración de textos

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

relacionadas con la comprensión y elaboración de textos en el ámbito periodístico.	relacionados con la comunicación (noticias)
3. Entrenar al usuario en la utilización de los recursos tecnológicos (productos de apoyo del usuario).	Intervención individual con cada usuario que lo precise. Fomentar en lo posible que la intervención tenga lugar dentro de un espacio/actividad significativa para el usuario.
4. Formación en la edición de un blog.	La formación la lleva a cabo el profesional especialista en TIC. Los contenidos se van adecuando a los diferentes niveles cognitivos de los usuarios y se extiende durante todo el proceso, aumentando su complejidad al mismo tiempo que se consolidan las habilidades requeridas para la actividad.
5. Publicar las noticias en la revista digital.	Redactar las noticias, con inclusión de imágenes y/o videos realizados por los propios usuarios con soportes técnicos, o encontrados en la red.

Recurso 1: Adaptación de ratón para utilizar con pulsador

Descripción	Modificación de un ratón (Mouse) para poder utilizarlo con conmutador
Dificultad	Muy Alta
Aptitudes necesarias	Conocimientos teóricos y prácticos medios de electrónica. Tener precisión, pulso firme y habilidades manuales elevadas.
Material necesario	<ul style="list-style-type: none"> - Mouse con características óptimas para su adaptación: tamaño mediano-grande, accesibilidad al circuito, espacio suficiente para alojar jacks hembra y cables. <p style="text-align: center;">Modelo de referencia: Logitech RX250.</p> <div style="text-align: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> - 2 jacks base hembra mono de 3,5mm con tuerca - 4 cables unipolares flexibles para electrónica (máxima flexibilidad y menor diámetro posibles) de 10cm aproximadamente cada uno.  <ul style="list-style-type: none"> - Soldador eléctrico de lápiz (con soporte). - Bobina de hilo de estaño-plomo - Destornillador de estrella (torx) pequeño - Taladro con broca de 3,5mm - Multímetro - Rotulador - Pinza de corte pequeña - Pinza de agarre pequeña
Procedimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1- Retirar el tornillo de cierre del ratón y abrir la carcasa, dejando el circuito a la vista. 2- Calcular las dos zonas de la carcasa que hay que agujerear, asegurándose de que haya espacio suficiente para los jacks, con mucho cuidado de tener en cuenta que no entorpezcan al momento de cerrar. Marcar con el rotulador los puntos que habrá que agujerear. 3- Mediante el taladro, y con mucho cuidado, proceder a efectuar los agujeros en la carcasa. 4- Mediante la pinza de corte, pelar los extremos de los cables (unos 5mm) y trenzar las puntas con los dedos. 5- Para el botón izquierdo: <ol style="list-style-type: none"> a. Mediante el multímetro, localizar los bornes que activan el clic (parte inferior del circuito)

	<p>b. Soldar un extremo de cada cable (2 de los 4 que tenemos) a cada borne.</p> <p>c. Soldar el otro extremo de cada cable a la pata correcta de uno de los jacks.</p> <p>6- Para el botón derecho, seguir los mismos pasos que en el punto anterior.</p> <p>7- Colocar el circuito en su sitio, acomodando los cables que hemos soldado.</p> <p>8- Introducir los jacks en los agujeros de la carcasa, y fijarlos con las tuercas en la parte exterior.</p> <p>9- Cerrar la carcasa y atornillarla.</p> <p>10- Comprobar que funciona todo correctamente.</p>
Posibles dificultades	<p>Debido al uso de herramientas potencialmente peligrosas (soldador, taladro) hay que extremar las precauciones, tanto para la seguridad personal, como para preservar la integridad de las piezas sobre las que se interviene.</p> <p>Un pequeño error en el proceso puede suponer tener que rehacer mucha parte del trabajo, e incluso hay la posibilidad de estropear irreversiblemente el ratón.</p>
Resultados esperados	<p>Un ratón que funcione de forma convencional, con entrada para dos conmutadores que hagan las veces de click derecho e izquierdo.</p>

Recurso 2: Comunicador con The Grid 2

Descripción	Creación de un comunicador con The Grid 2 consensuado con el usuario.
Dificultad	Alta
Aptitudes necesarias	<p>Dominio avanzado de informática y ofimática (PC y Windows tableta).</p> <p>Dominio avanzado del programa The Grid 2</p> <p>Conocimientos de fotografía</p> <p>Dominio avanzado de retoque fotográfico (PhotoShop o similar)</p> <p>Empatía y paciencia con el usuario. Haber tratado y saber comunicarse con él desde hace años.</p>
Material necesario	<p>PC con The Grid 2 para la elaboración.</p> <p>Tableta con The Grid 2 para el uso.</p> <p>Cámara de fotos.</p>

Procedimiento	<p>Localizar las necesidades e intereses comunicativos del usuario. Elaborar un esquema sobre papel del diseño del comunicador, siempre en consenso con el usuario. Crear con The Grid 2 la tabla de inicio. Hacer una réplica a The Grid 2 del comunicador que utiliza sobre soporte físico. Elaborar una tabla de peticiones habituales mediante símbolos. Elaborar una tabla con las personas que conoce el usuario. Cada casilla corresponde a un nombre y tendrá una foto. Hacer fotos de cada una de las personas que hay en la tabla previamente mencionada. Tratar las fotografías con un programa de edición tipo PhotoShop para que tengan una apariencia y dimensiones similares. Añadir las fotos a las casillas de la tabla. Seguir ampliando el comunicador, siempre en consenso con el usuario.</p>
Posibles dificultades	<p>Limitaciones en el diseño dadas por el software utilizado. Posibilidad que el usuario no tenga las ideas claras durante el proceso de diseño y elaboración. Falta de tiempo de dedicación al recurso.</p>
Resultados esperados	<p>Una mejoría más que notable en la comunicación y socialización del usuario gracias al comunicador dinámico diseñado en consenso y exclusividad.</p>

Recurso 3: Creación de un artículo en Blogger

Descripción	<p>Procedimiento para crear un artículo para su publicación en un blog de Blogger, desde que abrimos el navegador hasta que empezamos a crear el contenido.</p>
Dificultad	<p>Baja</p>
Aptitudes necesarias	<p>Mínimos conocimientos de informática, ofimática, navegación por Internet, y uso del correo electrónico online, concretamente Gmail.</p>

Material necesario

Dispositivo con conexión a Internet (ordenador de sobremesa, tableta, portátil, etc.).

Procedimiento

Introducción

Para poder crear un artículo en un blog de Blogger sólo hay que seguir unos simples pasos:

- 1- Tener sesión iniciada en Google con nuestro usuario y contraseña de autores, facilitados por la comisión TAC.
- 2- Acceder a nuestra cuenta de Blogger.
- 3- Crear una nueva entrada en el blog.
- 4- Editar, etiquetar y guardar correctamente la entrada.

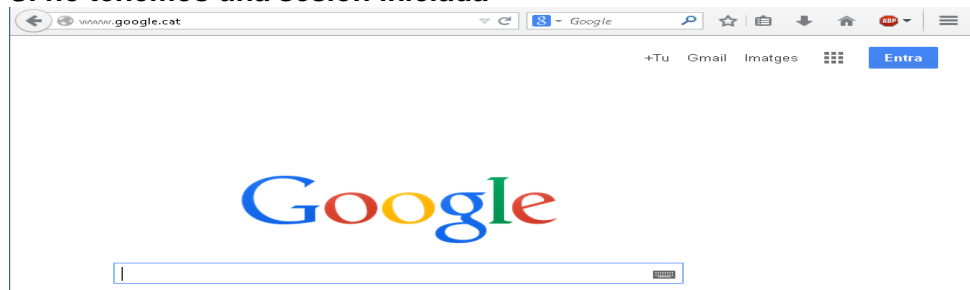
1- Tener sesión iniciada en Google con nuestro usuario y contraseña de autores, facilitados por la comisión TAC

Abrimos el navegador (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome ... el que usamos habitualmente) y accedemos a Google:

<http://www.google.cat>

Miramos si tenemos alguna sesión iniciada con algún usuario en Google. Según nos lo encontramos, seguimos uno u otro procedimiento:

Si no tenemos una sesión iniciada



En este caso, sólo será necesario hacer clic en el botón azul de la parte superior derecha donde dice "Entrar".

En este punto puede ocurrir que el navegador recuerde otra cuenta que hayamos usado. Si no es así, ignorar este paso. Si se da el caso, procedemos de la siguiente forma:



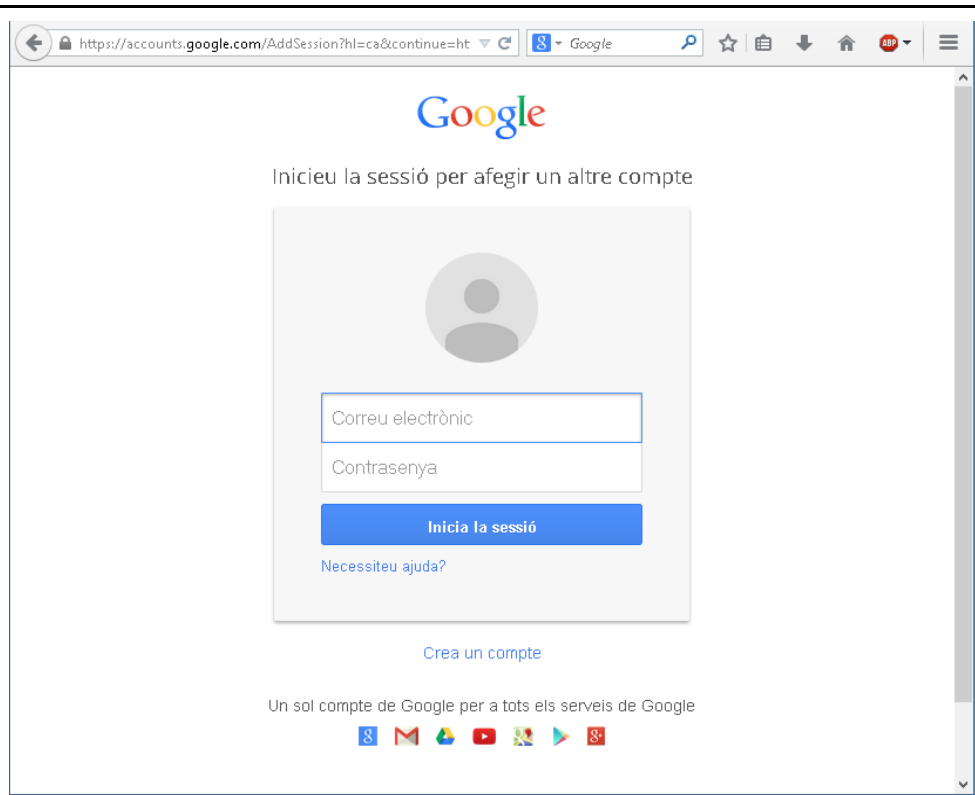
Un proyecto de Confederación ASPACE con la colaboración de Fundación Vodafone España



Simplemente pulsamos en "Iniciar sesión con una cuenta diferente".



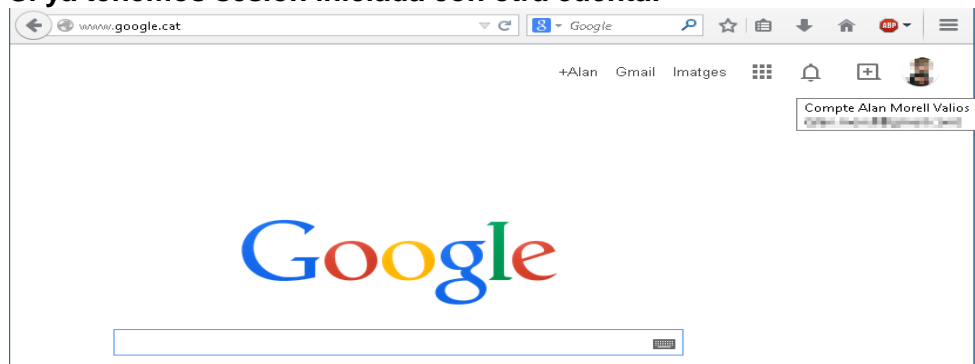
Si nos aparece nuestra cuenta de sala, pulsamos el perfil correspondiente (puede que nos pida la contraseña, sólo habrá que ponerla, y pasamos al punto 2). Si no es así, haremos clic en "Añadir cuenta".



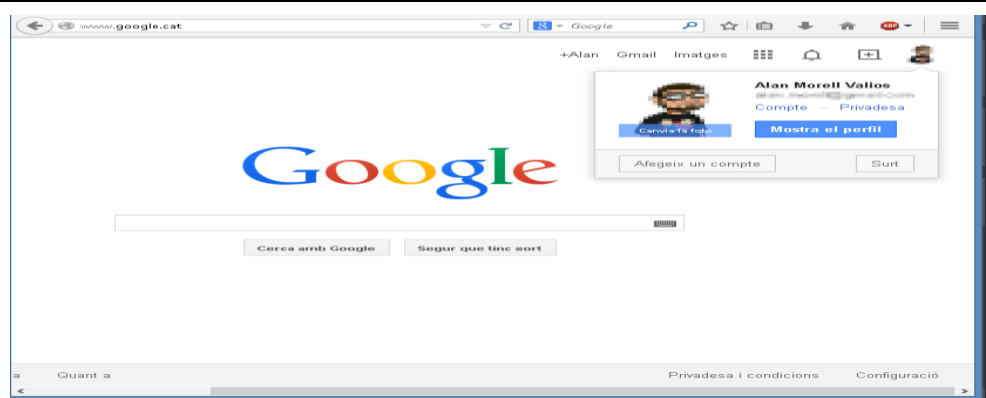
Pondremos nuestro usuario y contraseña y haremos clic en "Iniciar Sesión". Pasamos al punto 2.

Si el navegador no tenía ningún otro usuario recordado, sólo tendremos que hacer el paso anterior, e introducir usuario y contraseña.

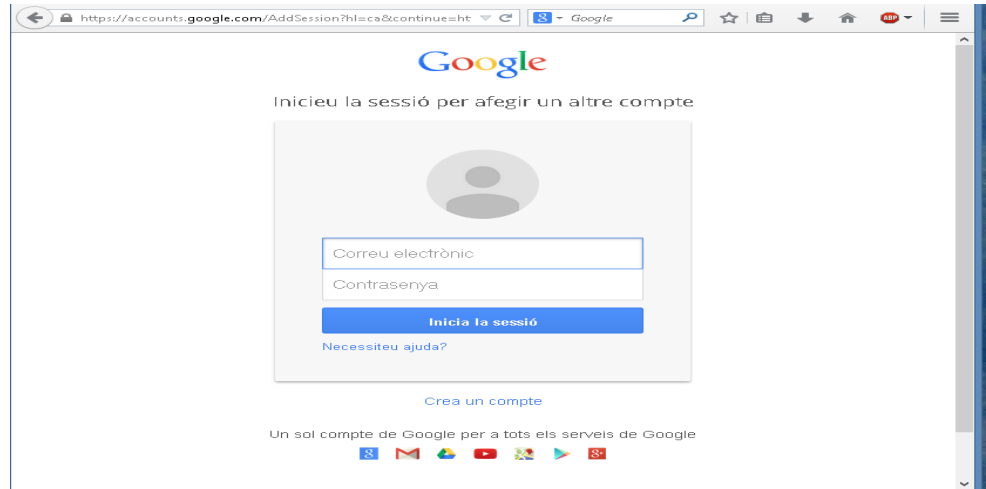
Si ya tenemos sesión iniciada con otra cuenta:



Lo que haremos será hacer clic en la imagen de la parte superior derecha (que es la de perfil de la cuenta abierta).



Hacemos clic en "Añadir cuenta".



Pondremos nuestro usuario y contraseña y haremos clic en "Iniciar Sesión". Pasamos el punto 2.

Si ya tenemos la sesión iniciada con la cuenta de nuestra sala
Simplemente pasaremos el punto 2.

2- Acceder a nuestra cuenta de Blogger

Nos aseguramos de tener nuestra sesión abierta. Si no es así, retrocedemos al primer punto.

A continuación, accedemos a Blogger: <https://www.blogger.com>

Podría ocurrir que, aunque estamos con nuestro usuario de Google de sala, que nos apareciera el perfil de blogger de otro usuario registrado en nuestro ordenador:



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

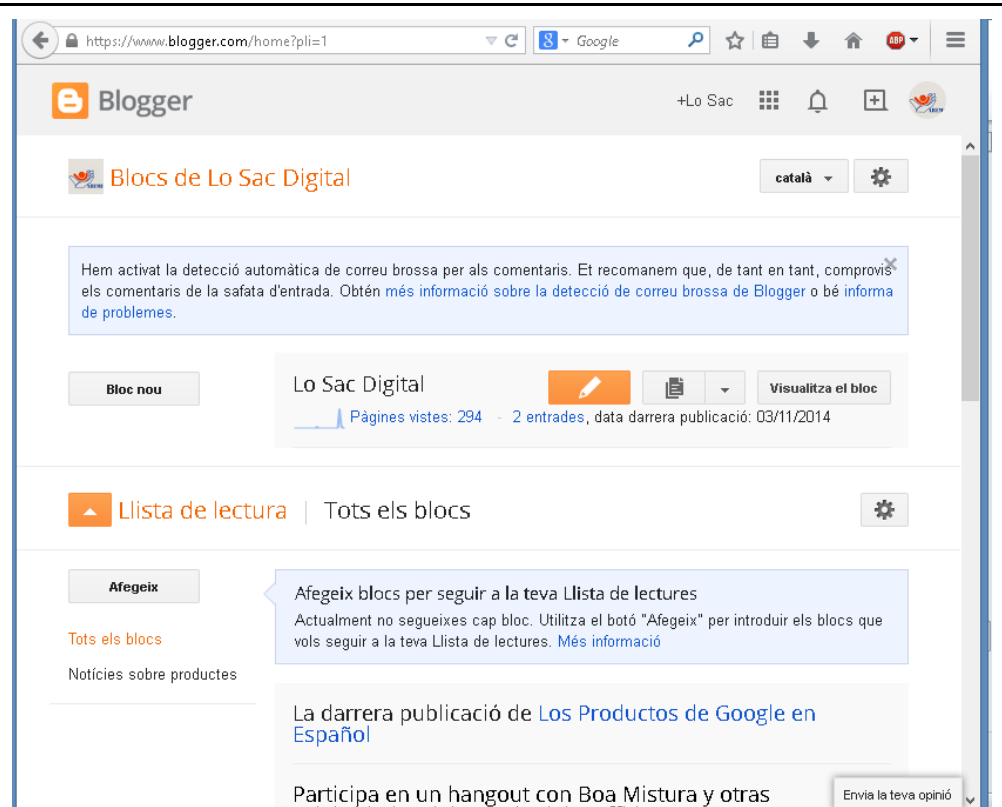


Si es así, haremos clic en el nombre de usuario desplegable en la parte superior derecha, y seleccionaremos la opción "Salir". En este momento nos permitirá seleccionar el perfil con el que queremos estar en Blogger:



Al elegir el perfil de sala, puede que nos vuelva a pedir contraseña. Si es así, la ponemos, aceptamos, y accedemos a Blogger:

<https://www.blogger.com>



Si no teníamos de entrada a otro usuario de Blogger con sesión abierta, nos habrá ido directamente a nuestra sesión.

3- Crear una nueva entrada en el blog



Una vez hemos accedido a Blogger con nuestro usuario de sala (si no es así, retrocediendo en el punto 2), podemos crear una entrada de una forma muy simple: haciendo clic en el botón naranja que tiene un lápiz blanco dibujado, justo al lado del título del blog ("Lo Sac Digital, en el ejemplo). Otra forma es accediendo al panel del blog (haciendo clic sobre el título de



éste, "Lo Sac Digital") y hacer clic en el botón naranja que dice "Entrada Nueva":

The image shows two screenshots of the Blogger interface. The top screenshot displays the 'Visualitzacions de pàgina' (Page Views) graph, which shows a peak in page views around 03/11/2014. Below the graph, there are links for 'Fonts de trànsit principals' (Main traffic sources) including m.facebook.com and www.facebook.com. The bottom screenshot shows the 'Estil de l'entrada' (Post Style) editor interface, where a new post can be created. The interface includes a title field, a 'Publica' (Publish) button, and various formatting options like bold, italic, and link.

Y ahora ya podemos empezar a editar nuestra nueva entrada.

4- Editar, etiquetar y guardar correctamente la entrada.

Se recomienda seguir los siguientes pasos cuando empezamos una entrada desde cero.

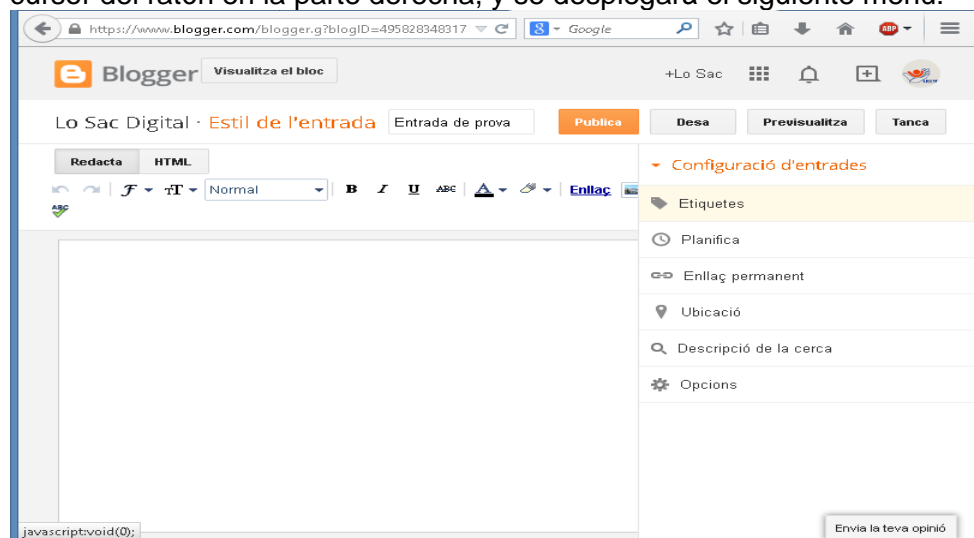
I- Título

Primero, pondremos un título a la nueva entrada (en este ejemplo, "Entrada de prueba"):



II - Etiqueta

A continuación, en función del apartado donde tenga que ir publicado este artículo, le pondremos la etiqueta adecuada. Para ello, desplazaremos el cursor del ratón en la parte derecha, y se desplegará el siguiente menú:



Hacemos clic en "Etiquetas", y seleccionamos la que proceda (en este ejemplo, "Actualidad"). No hace falta escribirlo, se puede hacer clic en las ya existentes:



Una vez hecho, pulsamos el botón de "Hecho".

III - Cuerpo

En el recuadro blanco interior es donde introduciremos el texto, imágenes, enlaces, etc. que tenga que tener nuestro artículo. Podemos ver cómo va quedando (como se vería el artículo en el blog si estuviera publicado) mediante el botón "Vista Previa".



De forma automática irá guardando el borrador de lo que estamos



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

trabajando. Sin embargo, si tenemos el artículo terminado, o queremos guardar lo que hemos hecho y continuar en otro momento, haremos clic en el botón "Guardar", y a continuación en "Cerrar". La próxima vez que accedamos a Blogger podremos seguir trabajando.



Para seguir trabajando, sólo habrá que pulsar en el título de la entrada y automáticamente volveremos al modo de edición, tal como la habíamos dejado.



Atención! Nunca haremos clic en el botón naranja "Publicar", a menos que el supervisor haya dado el visto bueno. Si hemos hecho clic por error, entraremos en modo edición y haremos clic en el botón "Revertir a borrador".

Posibles dificultades

Cambio en la interfaz de Blogger por parte de los programadores que pueda ocasionar una cierta obsolescencia del presente recurso, o de los conocimientos previos. No poseer los suficientes conocimientos para editar correctamente una entrada en el blog. Para usuarios de iPad y tableta Android, para añadir fotos, pueden presentarse dificultades técnicas.

Resultados esperados

Creación de un artículo susceptible de ser publicado en un blog con tecnología Blogger.

Recurso 4: Acceso a Word con Tableta + The Grid 2

Descripción	A continuación se describe que comandos debe tener una casilla de cualquier plafón o cuadrícula de The Grid 2 (a partir de ahora TG2) para que un usuario/alumno con un nivel bajo o inexistente de conocimientos en ofimática, pueda acceder a Word y escribir con teclado virtual específico adaptado a las necesidades de este. Además de poder contar con casillas básicas para imprimir, guardar o salir de Word.
Dificultad	De normal a alta en función dominio TG2.
Aptitudes necesarias	Conocer funciones avanzadas de TG2, la edición de casillas con comandos avanzados.
Material necesario	Tableta u ordenador con el programa TG2 instalado y licenciado.
Procedimiento	<p>Para que una casilla de TG2 abra un documento en blanco de Word o cualquier programa de edición de textos, además de un teclado virtual, tenemos que agregar los siguientes comandos a dicha casilla:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- SALTAR A...: en el desplegable escogemos nuestro teclado virtual con el que escribirá el usuario/a o alumno en el editor de textos. 2.- ESPACIO DE TRABAJO CONTROL DEL ORDENADOR. Porque pasamos a controlar un programa externo a TG2. 3.- ESPERAR. Incorporamos este comando si vemos que no se ejecuta correctamente el siguiente, es prescindible en algunos equipos. La orden de este comando es que espera "x" segundos antes de ejecutar el siguiente. 4.- EJECUTAR PROGRAMA. En este escribimos la ruta i nombre programa con extensión .exe que deseamos abrir. En este caso abriríamos un documento en Open Office: C:\Program Files\OpenOffice4\program\swriter.es 5.- ESPERAR. Otra vez damos tiempo a TG2 antes de ejecutar el siguiente comando. Damos tiempo aquí para que se abra el Open Office. Todo depende de la velocidad del equipo que estemos utilizando. 6.- ENCAJAR. Encaja la aplicación que hemos ejecutado por encima de TG2.



	<p>El teclado virtual del que hemos hablado se editará en función de las necesidades y capacidades de lectura y escritura del usuario. Los hay de muy simples y de más complicados (con más funciones de edición).</p>
Posibles dificultades	<p>En principio solo nos encontraremos con que algún comando no se ejecute porque el equipo utilizado es lento o antiguo. Si nos pasará esto, ponemos el comando ESPERAR entre comando y comando para dar tiempo al ordenador a procesar dichos comandos.</p>
Resultados esperados	<p>Que un alumno/a o usuario/a con pocos conocimientos de ofimática y poca destreza para abrir, cerrar y utilizar programas de edición de texto, o que a causa de su discapacidad motriz no pueda acceder de otra manera al ordenador y/o tableta pueda hacer tareas de lectura y escritura con procesadores de texto de manera muy sencilla. Así pues a través de TG2 no solo comunicamos sino que podemos acceder a programas del ordenador y/o la Tableta.</p>

Recurso 5: Utilizar una tableta como cámara de fotos con pulsador.

Descripción	A veces las pantallas de algunas de las cámaras de fotos adaptadas resultan demasiado pequeñas para nuestros usuarios y alumnado, ya sea porque presentan déficit visual o porque estando en el exterior la luz impide ver lo que hay en pantalla. Una buena solución es utilizar las tabletas como herramienta para tomar fotos y videos. Además, para aquellos que no pueden tocar la pantalla podemos adaptarlas para que sean accesibles con pulsador.
Dificultad	Baja
Aptitudes necesarias	Mínimos conocimientos de informática y del uso de las tabletas y pulsadores.
Material necesario	Tableta, pulsador, ratón adaptado, adaptador mini USB OTG en algunos dispositivos (tabletas).
Procedimiento	<p>1.- Conectamos el ratón adaptado a la tableta a través de su puerto USB o en su caso mini USB (en este caso ya que utilizamos una tableta Asus con mini USB necesitaremos el adaptador mini usb- usb).</p> <p>2.- Conectamos el pulsador al ratón adaptado.</p> <p>3.- Iniciamos la aplicación de fotografía de la tableta.</p> <p>4.- Accionamos el pulsador para tomar fotografías.</p> <p>Es interesante fijar tanto la tableta como el pulsador con soportes adecuados. Para evitar acciones indeseadas y abundancia de dispositivos a la vista, se recomienda ocultar bajo la mesa, soporte o sistema de fijación el ratón y los cables.</p>
Posibles dificultades	Las relacionadas con el sistema de fijación a la silla.
Resultados esperados	Realizar fotos y videos con la tableta utilizando un pulsador.



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.
- El **apoyo** que pueden las personas que ya realizaron un proyecto similar.