

Información general

Datos del líder

Nombre y apellidos	Manuel García Salas
e-mail	esmopesscc@hotmail.com
Cargo	Cuidador
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. - 7 años como trabajador en la Asociación UPACE San Fernando.

Datos de la entidad

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 m ² construidos
Nº trabajadores	108
Nº usuarios	213

Datos del proyecto

Título del proyecto	¿Juegas conmigo?
Siglas	JC
Número de destinatarios	12
Perfil destinatarios	<p>NSM: Edad 9 años.</p> <p>Diagnóstico médico: Parálisis Cerebral Infantil Este alumno está escolarizado en el centro de Educación Especial de la Asociación UPACE San Fernando, en el ciclo I de la Etapa Básica de EE. Presenta un desarrollo cognitivo normal con respecto a un niño de su edad. Las funciones perceptivas visuales y auditivas parecen normales, no siendo en ningún caso un hándicap para su aprendizaje. La atención y la memoria son muy buenas, tanto en mantenimiento sostenido de tareas en el tiempo como en la concentración.</p> <p>Ámbito motor: Según la escala de Hamsem, tiene una afectación motórica de grado IV. No controla el tronco, el mantenimiento y el control de la cabeza lo realiza de forma intermitente, bajo petición o por interés propio. La cabeza girada hacia la derecha. Voluntariamente puede mover brazos y piernas pero con poca funcionalidad, así como mantener los brazos contra la gravedad, también aparecen movimientos involuntarios, a nivel de las extremidades y que no puede controlar, normalmente ante factores externos (alegría, tristeza, dolor...).</p> <p>Realiza movimientos de golpeteo (que utiliza para los pulsadores). Utiliza asiento moldeado en termoplástico, colocado en su silla de paseo. Se desplaza en silla de paseo con chaleco o cinturón en "H", taco abductor, y laterales de cabeza.</p> <p>Ámbito de comunicación: Es un niño muy sociable y con gran interés por comunicarse con los demás, tanto niños como adultos. Él es quien inicia, en la mayoría de las ocasiones, situaciones de interacción con los demás. Le gusta gastar bromas. No presenta lenguaje oral, actualmente utiliza para su comunicación un Plaphoon instalado en una tablet con soporte para su silla accediendo a él con barrido visual a través de un conmutador Jelly Bean que activa con movimientos laterales de cabeza.</p>

	<p>NFG: Edad 9 años</p> <p>Diagnóstico médico: Parálisis Cerebral Infantil Esta alumna esta escolarizada en el centro de Educación Especial de la Asociación UPACE San Fernando, en el ciclo I de la Etapa Básica de EE. Presenta un desarrollo cognitivo por debajo de lo normal en niños de su edad. Con respecto a las funciones cognitivas podemos decir que su atención es dispersa y difícil de captar para tareas dirigidas, aunque en ocasiones sorprende su atención al entorno o a situaciones que para ella son muy motivadoras. Tiene mejor memoria para personas y/o situaciones con carga afectiva.</p> <p>Ámbito motor: Presenta una afectación motora global en estado de contracción, tanto en los miembros, como en el eje del cuerpo y que aumentan al contacto, ansiedad, ruidos, la actitud de los brazos es en posición de candelabro (codos en flexión, brazos en rotación externa) con pulgar alojado. Puede mantener el control de la cabeza en periodos cortos según intereses o bajo petición, a nivel de miembros inferiores: rodillas semiflexionadas (no tocan el plano de la mesa), y piernas en rotación interna. Con la mano izquierda coge objetos y los intenta utilizar y con la mano derecha coge objetos que previamente se la da y los mantiene. Utiliza asiento moldeado en termoplástico, colocado en su silla de paseo. Se desplaza en silla de paseo con chaleco o cinturón en "H", taco abductor, y cabezal.</p> <p>Ámbito de comunicación: Se comunica de forma oral, aunque en algunas ocasiones no sea totalmente inteligible. Suele presentar un volumen de voz bajo (hipofonía), aunque a veces eleva bastante el volumen, según el contexto y el interés de lo que esté expresando. Su nivel de comprensión verbal es bueno, pues responde a su nombre, identifica personas y objetos, sigue órdenes sencillas y comprende oraciones negativas, interrogativas, imperativas, etc, al menos a nivel básico. Contesta a preguntas cerradas y abiertas y formula preguntas. A nivel fonético-fonológico, articula todas las vocales, así como la mayoría de los fonemas, aunque suele cometer errores de omisión y sustitución. Por este motivo, en ocasiones, su discurso puede resultar ininteligible.</p>
--	---

	<p>FJCH: Edad 12 años</p> <p>Diagnóstico médico: Parálisis Cerebral Infantil Este alumno está escolarizado en el centro de Educación Especial de la Asociación UPACE San Fernando, en ciclo II de la Etapa Básica de EE. Presenta un desarrollo cognitivo normal con respecto a un niño de su edad. Las funciones perceptivas visuales y auditivas parecen normales, no siendo en ningún caso un hándicap para su aprendizaje. Su nivel de memoria es bueno; en cambio, su nivel de atención es variable. Cuando coge el ritmo de trabajo rinde muy bien, pero necesita estar motivado; suele distraerse con facilidad e intentar esquivar lo que no le gusta.</p> <p>Ámbito motor: El control del tronco y de la cabeza es intermitente e interesado. Presenta una actitud variable, a nivel de miembros superiores su esquema es en candelabro (codos flexionados hacia arriba); muñecas en desviación cubital. Manos tendencia a cerrarlas, puede abrirlas con facilidad. A nivel de miembros inferiores alterna piernas en extensión con flexión mas abducción; pies equinos reductibles. No manipula; coge objetos de forma guiada (previamente se le da). Utiliza prensión digito-palmar. Puede soltarlo. Más fácil con su brazo izquierdo. Puede señalar y pulsar, generalmente con el puño cerrado. Utiliza asiento de termoplástico que le controla pelvis y los miembros, con cinturón y velcros en piernas. Se desplaza en silla de paseo con chaleco y taco abductor.</p> <p>Ámbito de comunicación: Es un niño muy sociable, aunque también muy selectivo a la hora de mantener relaciones sociales. No presenta lenguaje oral. Realiza peticiones cotidianas, tanto en clase como en su casa, a través del comunicador Step by Step with levels, con el objetivo de facilitarle la petición de determinadas demandas que solicita diariamente. Lo hace pulsando directamente con su puño izquierdo y a través de un barrido auditivo, parando y avisando al adulto cuando llega al mensaje que quiere expresar. Asimismo, utiliza su tablero de comunicación con símbolos SPC para expresar sus ideas, pensamientos, experiencias..., a través de un sistema de barrido, dirigido por el otro interlocutor.</p>
--	---

	<p>CMH Edad: 12 años</p> <p>Diagnóstico médico: Parálisis Cerebral Infantil Esta alumna está escolarizada en el centro de Educación Especial de la Asociación UPACE San Fernando, en ciclo II de la Etapa Básica de EE. Presenta un desarrollo cognitivo por debajo de lo normal en niños de su edad. Tiene una percepción auditiva, táctil y propioceptiva normal, en lo referente a la percepción visual cabe decir que utiliza gafas. Su atención es dispersa en un gran número de ocasiones, evadiéndose con facilidad ante cualquier estímulo del entorno.</p> <p>Ámbito motor: Explora y manipula con ambas manos, sin llegar a realizar la pinza. No controla tronco y la cabeza la controla de manera intermitente. Presenta dominancia lateral derecha, hace uso de las manos para activar pulsadores... Colorea con adaptaciones con prensión digito-palmar. Se desplaza en silla de paseo y en su asiento adaptado.</p> <p>Ámbito de comunicación: Muestra sus estados de ánimo a través de gestos. Expresa gustos y preferencias. Resulta positivo el trabajo en gran grupo por favorecer este mismo aspecto, ya que tiende a ser muy participativa en estas situaciones. Tipo de funciones comunicativas que expresa: realiza demandas y elecciones, muestra intereses y preferencias, comparte información con su tablero de comunicación mediante un barrido y emite pequeñas vocalizaciones. Comprensión: A nivel visual reconoce personas cercanas, objetos cotidianos y acciones a través de imágenes. Auditiva: A nivel auditivo es capaz de comprender órdenes sencillas y atender a pequeñas narraciones. Presenta respuestas adaptadas a la demanda del contexto (órdenes, indicaciones, señalizaciones,...) También utiliza en algunas actividades un comunicador Step by Step with levels con un pulsador, accediendo a él con la mano.</p> <p>MERC: Edad 18 años</p> <p>Diagnóstico médico: Parálisis Cerebral Infantil Esta alumna está escolarizada en el centro de Educación Especial de nuestra Asociación, en la Etapa de Transición a la Vida Adulta. Las funciones perceptivas visuales y auditivas parecen</p>
--	---

	<p>normales, no siendo en ningún caso un handicap para su aprendizaje.</p> <p>Su capacidad de atención es muy variable; tiende a perder la atención con bastante frecuencia, pues se distrae con cualquier cosa que ocurra a su alrededor. Le motiva bastante a trabajar el tener al lado compañeros con los que pueda competir. El trabajo en grupo es favorecedor durante un corto periodo, ya que con facilidad pierde la atención cuando deja de interesarle. Se adapta con facilidad a nuevos entornos, especialmente, si previamente se le anticipa y explica este suceso. Le motiva mucho el tema social, conocer a gente nueva...</p> <p>Ámbito motor: Según la escala de Hamsem, tiene una afectación motórica de grado IV.</p> <p>Insuficiente control de cabeza y tronco, puede enderezar y mantener su cabeza voluntariamente durante corto espacio de tiempo cuando se le pide. Presenta muchas contracciones en reposo (contracción permanente) que aumentan ante la amenaza, el ruido inesperado y a las emociones intensas.</p> <p>Miembros superiores en candelabro, escasas posibilidades de modificación voluntaria, aumentando el estado de contracción al movimiento intencional. Puede hacer pequeños movimientos de flexo-extensión del codo (más del izquierdo) y movimientos de flexo-extensión de los dedos, pero no de manera individualizada. Sectores de movilidad limitados.</p> <p>No es posible la manipulación voluntaria, aunque es capaz de coger un objeto siendo guiada.</p> <p>Utiliza en el colegio su silla de ruedas adaptada a medida y reclinada, con cabezal y bajo mentón.</p> <p>Ámbito de comunicación: No presenta lenguaje oral; se comunica espontáneamente por medio de expresiones faciales, mirada, sonidos vocales inespecíficos, risa, llanto y movimientos de cabeza imprecisos para "sí" y "no". Dispone de un tablero de comunicación de símbolos SPC, el cual no está distribuido por categorías semánticas, pues lo señala directamente con la mirada (y esa distribución dificultaría la comprensión de sus indicaciones). El uso que hace espontáneamente del tablero es muy limitado. Actualmente utiliza un comunicador, llamado Step by Step with levels, para narrar determinadas situaciones (como lo que ha hecho en el fin de semana, en vacaciones, en alguna situación especial de clase, etc), así como para dar recados a otros compañeros o profesionales del centro. Accede al mismo con su mano izquierda y muestra mucho más interés por esta forma de comunicación que por su tablero.</p>
--	--

	<p>FRC: Edad 17 años</p> <p>Diagnóstico médico: Parálisis Cerebral Infantil</p> <p>Este alumno está escolarizado en el centro de Educación Especial de la Asociación UPACE San Fernando, en la Etapa de Transición a la Vida Adulta.</p> <p>Las funciones perceptivas visuales y auditivas parecen normales, no siendo en ningún caso un hándicap para su aprendizaje.</p> <p>Presenta problemas de atención. Es aconsejable llevar con él una rutina de trabajo en el mismo espacio, ya que se dispersa bastante ante lo desconocido. Disfruta mucho de las actividades grupales, pues es muy sociable y extrovertido, y le gusta mucho conocer a gente nueva.</p> <p>Ámbito motor: Tiene control de cabeza y es algo insuficiente su control del tronco. Se produce un aumento de las contracciones a la realización de actos voluntarios, a las emociones y esfuerzos físicos y psíquicos que le suelen llevar a un esquema extensor, visible si no está sentado en su molde.</p> <p>Realiza movimientos voluntarios e individualizados con los brazos, preforma de la mano no correcta, existen contracciones. Existe mantenimiento antigravitatorio pero la calidad no es buena y se cansa. Coge objetos en distintos sectores del espacio, mas fácil y amplio con su izquierda, mas difícil la elevación. Se pasa objetos de una mano a otra, Puede coger, soltar, golpear, arrastrar, empujar (difícil agarrar con las dos manos balón), realiza prensión digito palmar.</p> <p>Utiliza corsé silla, colocado en su silla de paseo. Se desplaza en silla de paseo con chaleco y taco abductor.</p> <p>Ámbito de comunicación: No presenta lenguaje oral. Se comunica con expresiones faciales, movimiento de cabeza para "si" y "no", señalizaciones manuales, algunos gestos naturales y su cuaderno de comunicación con pictogramas SPC, a través de la señalización directa con su dedo. Asimismo, dispone de un comunicador, llamado Go Talk 20+, el cual contiene grabados una serie de mensajes orales, divididos en diferentes contextos (colegio, casa, calle), con el objetivo de que pueda realizar peticiones o expresar estados de ánimos y necesidades de forma más rápida y con mayor autonomía, accediendo al mismo pulsando las casillas con su dedo índice.</p> <p>Es un chico muy sociable, al que le gusta relacionarse con los que le rodean; en la mayoría de las ocasiones, es él mismo quien inicia las situaciones de interacción con otras</p>
--	--

	<p>personas.</p> <p>ALS: edad 33 años Diagnóstico médico: Parálisis Cerebral Infantil Cliente de la UED de nuestra Asociación. Presenta grave afectación motórica y buen nivel cognitivo. Posee funciones visuales y auditivas normales y buen nivel de atención y memoria Ámbito motor: En reposo aparecen contracciones a nivel de MMII en el sentido de la flexión y aducción, mientras el tren superior aparece relajado. Realiza movimientos voluntarios en MMSS , mejor en el derecho, apareciendo contracciones fluctuantes que dan movimientos serpenteantes, con un mantenimiento antigravitatorio pobre. Tiene un buen seguimiento visual, y sus movimientos de MMSS están mejor controlados cuando está sentado con corrección de la pelvis. Puede coger, soltar y golpear. Existe control de cabeza pero con dificultad en el mantenimiento, con tendencia a la flexión. Los MMII están flexionados a nivel de rodilla y cadera con los pies en eversión. Carecen de mantenimiento. Los MMSS con rotación externa de hombros y flexión de codo (candelabro) con dedos semiflexionados. Las contracciones que presenta aumentan al acto voluntario, por factor emocional. Ámbito de comunicación: Es una persona muy sociable, le gusta relacionarse con las personas de su alrededor y mantener contactos con los que se encuentran a distancia. Se aburre en casa y le gusta venir al centro. Tiene buen sentido del humor y le gusta gastar bromas. No presenta lenguaje oral y utiliza para comunicarse un tablero de comunicación en sistema SPC. Utiliza gestos básicos y responde "sí" o "no" con la cabeza. Puede utilizar pulsador con la mano y ha trabajado con puntero láser (Smart Nav)</p> <p>GMZ: Edad 31 años Diagnóstico: Parálisis Cerebral Infantil Cliente de la UED de nuestra Asociación. Presenta grave afectación motórica y buen nivel cognitivo. Posee funciones visuales y auditivas normales y buen nivel de atención y memoria. Ámbito motor: Presenta un esquema obligatorio en flexión, con contracciones a nivel de tronco y MM. Su control de cabeza aceptable. Tiene cifosis y retroversión pélvica.</p>
--	---

	<p>Realiza movimientos voluntarios a nivel de MMSS con dominancia del derecho, para realizarlos necesita hacer una flexión global.</p> <p>MSD tiene limitada la flexión del hombro, se encuentra en ante pulsión, limitada la extensión de codo, muñeca en flexión palmar y desviación cubital, pulgar en adducción y extensión.</p> <p>MSI la extensión del hombro es casi completa y alcanza mayor flexión.</p> <p>La cadera tiene tendencia a la rotación interna con limitación de la flexión de la misma y MII limitado, tanto la flexión de cadera como las rotaciones y la extensión de rodilla.</p> <p>Escasos movimientos individualizados en MMSS y mantenimiento antigravitatorio pobre.</p> <p>Tiene buen seguimiento visual. Mano dominante la derecha a nivel de prensión, sin embargo con la izquierda tiene más fuerza y mejor mantenimiento.</p> <p>Ámbito de comunicación: Personalidad muy abierta y sociable ya que le gusta tener contacto con el mundo que le rodea y con aquellos contactos con los que se encuentran a distancia. En casa no posee grandes estímulos y es por ello que el centro le motiva en su quehacer diario. Posee un gran sentido del humor y lo demuestra con la gente que día a día esta a su alrededor (bromas). No presenta lenguaje oral y utiliza para comunicarse un tablero de comunicación en sistema SPC. Utiliza gestos básicos y responde "si" o "no" con la cabeza. Puede utilizar pulsador con la mano y ha trabajado con puntero láser (Smart Nav)</p> <p>IRA Edad: 51 años</p> <p>Diagnóstico médico: Parálisis Cerebral Infantil Cliente de la RGA de nuestra Asociación.</p> <p>Ámbito motor: En reposo presenta una actitud preferencial, con esquema de Little, presencia de contracciones basales que aumentan al acto voluntario. Existe mantenimiento antigravitatorio tanto de MMSS como II. Los MMSS es capaz voluntariamente de bajarlos y extenderlos.</p> <p>Coloca cuello y cabeza en extensión.</p> <p>Es capaz de voltear hacia ambos lados, mejor hacia la derecha.</p> <p>Libera MMSS en prono, enderezando la espalda y realizando esquema asimétrico de reptación, aunque por limitación y dolor es menor la flexión de rodilla en MID.</p> <p>Existe un buen seguimiento visual. Dominancia del MSD.</p>
--	--

	<p>La presencia de contracciones le imposibilita funcionalmente. Dificultad en la prensión, le cuesta abrir la mano.</p> <p>Ámbito de comunicación: Mantiene un nivel de comprensión medio-bajo, retiene poco en memoria inmediata, con grado de déficit psíquico moderado. Se desplaza en silla de ruedas, se le ha elaborado un programa de autonomía por lo que se ha empezado que los desplazamientos los realice en silla de ruedas eléctrica para mayor autonomía.</p> <p>Necesita ayuda para todas las habilidades de la vida diaria por la poca movilidad de sus manos, colabora en todo lo que le es posible por su movilidad y muestra autodeterminación en consecuencia de sus posibilidades en la mayoría de las acciones a realizar, en el vestir, salidas, comidas, amigos.....</p> <p>Es una persona bastante sociable y no presenta ningún tipo de problemas a la hora de interactuar con sus compañeros y mantiene muy buena relación con los profesionales. Se comunica a través del lenguaje oral aunque con bastante dificultad por lo cual se le ha elaborado un tablero de SPC.</p> <p>MJMB Edad: 37 años</p> <p>Diagnóstico médico: Parálisis Cerebral Infantil</p> <p>Ámbito motor: Presenta una actitud obligatoria y sus contracciones aumentan al comando voluntario. Sentada en su silla su cabeza está inclinada hacia la derecha y rotada hacia la izquierda.</p> <p>El MSD (que se sujeta al reposabrazos con un velcro) El MSI (normalmente lo tiene en el bolsillo de la chaqueta quedando por debajo del reposabrazos) tiene el hombro en rotación interna, flexión de codo, tendencia a la pronación, dedos semiflexionados y muñeca.</p> <p>Es capaz a la orden voluntaria de elevar el antebrazo derecho para lo cual necesita hacer una extensión de cabeza y girarla hacia la izquierda.</p> <p>También voluntariamente rota la cabeza hacia la derecha e izquierda aunque no completamente, así como flexiona y extiende.</p> <p>MII rotado externamente con limitación en la extensión de rodilla y flexión de cadera.</p> <p>MID igual que el izquierdo, aunque menos limitada la extensión de rodilla.</p> <p>En la persecución ocular a veces va seguida con movimientos de la cabeza.</p> <p>Realiza la pinza con bastante dificultad (mejor con la izquierda)</p>
--	---

	<p>Realiza un barrido con el MSI del exterior hacia el centro con dicho miembro en extensión, necesitando extender también el cuello y cabeza. Puede sostener un objeto que le coloquemos en la mano con el índice, corazón y pulgar y para soltarlo necesita hacer una extensión. Ámbito de comunicación: Es una persona muy sociable, se relaciona muy bien tanto con el personal como con sus compañeros. Le gusta utilizar redes sociales. No utiliza el lenguaje oral y utiliza para comunicarse un tablero de comunicación en sistema SPC. Utiliza gestos básicos y responde "sí" o "no" con la cabeza. Utiliza pulsador con control de cabeza o puntero láser (Smart Nav)</p>	
Servicios en los que se ejecutará el proyecto (marque uno o más)	X	Escuela E.E.
		Centro Ocupacional
	X	Residencia
	X	Unidad de Estancia Diurna
Grado de innovación (marque una opción)		Replicación experiencia
		Evolución experiencia
	X	Proyecto innovador

Número y perfil de los profesionales involucrados.

Nombre y perfil profesional	Siglas
Mercedes Fernández Giraldo- Logopeda	LOGO 1
Rocío Carralero García- Maestra Educación Especial	MEE 1
Cristina Amiguetti Tosso- Psicóloga	PSI
Manuel García Salas- Cuidador	CUI 1
Concepción Carrilero Barrios	LOGO 2
Eva Fernández Cepillo- Fisioterapeuta	FISIO 1
Cristobalina Galvín Gutiérrez	FISIO 2
Palma Pastor Cordón	FISIO 3
Virginia Cabeza Boada	FISIO 4
Alicia Díaz Egea	FISIO 5
Lydia Tamayo Torres	FISIO 6
Joaquín Cano Gil	FISIO 7
Andrés Hermida Hermida- Monitor	MON 1
Eloisa Pérez Roldán	MON 2
Raúl López Palacios	MON 3

Rocío Olmo Rodríguez	MON 4
Ana de Bernardi Linares	MEE 2
Carmen Salido Estévez	MEE 3
Juana Arriaza López	CUI 2
Francisca Gutiérrez Estudillo	CUI 3
Ana Rocío Lora Manzorro	CUI 4
Isabel Justicia Picazo- Educadora	EDU 1
Manuela Cordero Collantes	EDU 2
Cristina Gatica Aragón	EDU 3
Diego Zuazo Anillo - Mantenimiento	MANT 1
Sebastián Gálvez Benítez	MANT 2
Familiares	FAM

Descripción general del proyecto.

Este proyecto nace por la necesidad que surge con usuarios con Parálisis Cerebral con grave afectación motórica y con buen nivel cognitivo, que demandan 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.

Teniendo en cuenta que toda persona tiene derecho al ocio, la diversión, el descanso y el disfrute del tiempo libre, sentimos la necesidad desde nuestra asociación de facilitarles, en la medida de lo posible, los medios y apoyos necesarios para ello.

Nos hemos planteado ofrecerle a nuestros chicos un lugar de encuentro donde puedan disfrutar de este tiempo de ocio junto a familiares, amigos y chicos de otros colegios del entorno, de forma que desde nuestra asociación podamos facilitarles el acceso y el apoyo necesario para esos juegos y favorecerles su integración en la sociedad.

Partiendo de las necesidades y de los intereses que ellos mismos nos han planteado, hemos llegado al acuerdo de crear una zona de ocio que incluya los siguientes juegos:

- ⤴ Videoconsola PS2
- ⤴ Diana de dardos electrónica
- ⤴ Pista de coches tipo Scalextric
- ⤴ Juego de bolos
- ⤴ Juegos de mesas en aplicaciones para Ipad y tabletas Android (parchís....)

Dichos juegos serán adaptados según las características motóricas y su forma de acceder a ellos (pulsación a través de diferentes partes del cuerpo). Los juegos se seleccionarán con un nivel de complejidad que permita la participación de distintos perfiles de usuarios.

Desde este proyecto pretendemos trabajar una serie de objetivos necesarios para complementar su desarrollo personal basándose en la diversión y el ocio. Se

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

potenciará las relaciones sociales entre ellos, su entorno cercano: familiares, amigos, compañeros del centro y de otros colegios..., y con otras personas fuera de su entorno (juegos en red), habilidades sociales (saber ganar y perder, espera de turnos, compañerismo...), normas de convivencia y reglas de comportamiento adecuadas a esta situación y este entorno, mejorar la motivación y autoestima, favorecer la autonomía mediante el juego y el espíritu de superación.

Aunque el proyecto esté enfocado al ocio y al juego no hay que descartar que vaya implícito el aprendizaje de determinadas áreas incluidas en las distintas programaciones de aula y taller.

Hemos seleccionado un grupo de 12 usuarios de los distintos servicios de la asociación que atienden al perfil para el que nos hemos planteado este proyecto: grave afectación motórica, buen nivel cognitivo e inquietud e interés por el juego.

Calendario

Límite máximo: 15 Junio 2014

Fecha inicio	Fecha finalización
2 de Mayo de 2013	15 de Junio de 2014

Objetivos y planificación

Objetivos	Actividades	Plazo	Responsables	Indicadores
Seleccionar los usuarios según las características motóricas y cognitivas definidas en el proyecto, y según sus necesidades lúdicas.	Reunión de la comisión para seleccionar los usuarios que se ajustan al perfil del Taller.	1	LOGO 1 MEE 1 PSI CUI 1	Número de usuarios seleccionados que se ajustan al perfil sobre el total de usuarios con el que cuenta la asociación.
Comunicar a las familias y al personal del centro la puesta en marcha del proyecto	Asamblea con todas las familias y personal del centro. Circular informativa a las familias.	1	LOGO 1 MEE 1 PSI CUI 1	Acta y hoja de firma de haber recibido la información.
Conocer los intereses lúdicos de los usuarios para la selección de los videojuegos.	Reunión con los usuarios, sus familias y profesionales de atención directa.	3	LOGO 1 MEE 1 PSI CUI 1	Acta de las reuniones mantenidas.
Valorar el acceso de los distintos usuarios a los juegos, según su movilidad.	Reunión con los fisioterapeutas y logopedas de cada usuario.	3	LOGO (1 y 2) MEE 1 PSI CUI 1 FISIO (1-7)	Informe de las fisioterapeutas y logopedas. Acta de reuniones.
Buscar la sala adecuada, así como los espacios y la distribución de las distintas áreas de juegos.	Reunión de la comisión con la gerencia del centro.	3	LOGO 1 MEE 1 PSI CUI 1 GER	Acuerdo con la gerencia de la cesión de la sala mas adecuada.
Adquirir el material, los juegos y la tecnología de apoyo necesaria.	Contacto con BJ-Adaptaciones para que nos suministre el material necesario. Adquisición del resto de materiales que no suministre BJ-Adaptaciones.	5	LOGO 1 MEE 1 PSI CUI 1 BJ-A	Presupuesto y facturas del material y tecnología de apoyo adquirida.

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

Montar la sala de juego.	Ubicar cada juego en el espacio correspondiente y decorar la sala. Comprobar si los espacios son correctos con los distintos grupos de usuarios.	5 y 6	LOGO 1 MEE 1 PSI CUI 1 FISIO 1-7 MANT 1 y 2	Consecución del espacio de juego.
Conocer el funcionamiento y las reglas del juego por parte de los usuarios.	Explicar a los usuarios y a las personas involucrados en el proyecto el modo de funcionamiento, las reglas de cada juego y la tecnología de apoyo de forma práctica.	6	LOGO 1 MEE 1 -3 PSI CUI 1 MON 1-4	Sesiones de prácticas entre los usuarios y monitores/ cuidadores y maestros.
Cubrir todas las necesidades comunicativas que puedan surgirles a los usuarios en las situaciones de juegos.	Incluir el vocabulario temático en los distintos soportes de comunicación que utilizan los usuarios: pictogramas y mensajes de voz en los comunicadores y tableros SPC y tablet. Señalización de la sala y de todos los juegos a través de pictogramas en SPC.	7	LOGO 1 Y 2 MON 1-4 MEE 1-3	Uso de los tableros, comunicadores y tablet para las situaciones comunicativas sobre los juegos.
Elaborar el plan de trabajo	Coordinación de la comisión con las maestras, monitores de UED y RGA y familiares para que exista una correspondencia entre los objetivos de las programaciones y la finalidad del proyecto. Planificación de grupos de usuarios y horarios.	7	LOGO 1 MEE 1 -3 PSI CUI 1 MON 1-4 FAM	Plan de trabajo.
Poner en funcionamiento la Sala de Juegos <i>* Más abajo se expone una tabla donde ejemplificaremos una de las</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Sesiones por grupo de juego libre - Torneos de Parchís, Diana y Bolos, Competición de carreras de coches y Olimpiadas de PS2. Estas actividades se organizarán de la siguiente forma: 	8 al 15	LOGO 1 MEE 1 -3 PSI CUI 1-4 MON 1-4	Registro sesiones juego libre Cartelería Listado de inscritos Listado de clasificaciones

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

<p><i>sesiones con los objetivos concretos para cada sesión del proyecto, actividades e indicadores.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> * Dar publicidad en el tablón de anuncios de ¿Juegas conmigo? y en la página de Facebook de la Asociación. * Poner a disposición de los usuarios un listado en el tablón donde puedan inscribirse. * Organizar los distintos campeonatos y torneos. * Publicar en el tablón de anuncios y en la página de Facebook las clasificaciones. 		<p>EDU 1-3 FAM</p>	<p>Encuesta de valoración del grado de satisfacción de los participantes.</p>
<p>Fomentar la interacción social con otras personas sin discapacidad del entorno cercano (familia, amigos, alumnos de otros colegios, vecinos del barrio).</p> <p><i>* Más abajo se expone una tabla donde ejemplificaremos una de las sesiones con los objetivos concretos para cada sesión del proyecto, actividades e indicadores.</i></p>	<p>-Sesiones de juego libre mensuales donde cada usuario puede invitar a familiares o amigos de fuera del centro.</p> <p>-Organizar jornadas de Puertas Abiertas de competiciones y torneos de los distintos juegos durante la celebración de nuestra Verbena Popular.</p>	<p>10-14 15</p>	<p>LOGO 1 MEE 1 -3 PSI CUI 1-4 MON 1-4 EDU 1-3 FAM</p>	<p>Realización de invitaciones para los familiares y amigos Cartelería Listado de inscritos Listado de clasificaciones Encuesta de valoración del grado de satisfacción de los participantes. Entrega de premios.</p>
<p>Evaluar si el proyecto cumple el objetivo propuesto.</p>	<p>Observación directa durante el juego. Grabaciones de las diferentes sesiones de juegos. Encuesta de satisfacción de los usuarios. Encuestas de satisfacción a las familias. Encuesta de satisfacción a las maestras/monitores para ver si la programación</p>	<p>15</p>	<p>LOGO 1 MEE 1 PSI CUI 1</p>	<p>Grado de satisfacción de usuarios y profesionales. Cumplimiento de normas y reglas de la sala de juegos.</p>

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

se cumple. Encuesta de satisfacción de los participantes en las Olimpiadas y torneos.			
--	--	--	--

* Ejemplo de una de las sesiones con los objetivos concretos para cada sesión, actividades e indicadores.

Objetivo	Actividad	Plazo	Responsables	Indicadores
- Mejorar, por mediación del juego, la percepción que tiene de sí mismo, de sus posibilidades y de su realidad mental y corporal.	Torneo de Parchís, Diana y Bolos, Competición de carreras de coches y Olimpiadas de PS2	8 al 15	LOGO 1 MEE 1 PSI EDU 1 FAM	- Confía en las propias posibilidades. - Acepta su realidad mental y corporal con sus posibilidades y limitaciones, no rechazando por ello la participación en los juegos.
Fomentar el uso del juego para mero disfrute y divertimento en los tiempos de ocio.				- Utiliza y demanda el juego en los tiempos de ocio que se les ofrece. - Disfruta de los momentos de juego.

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

<p>Mejorar las relaciones afectivas entre los usuarios.</p>				<ul style="list-style-type: none"> - Se relaciona de forma natural y cordial con sus compañeros de juego. - Muestra afecto e interés de relación con los otros. - Utiliza de forma normal su forma natural de comunicación para mantener y mejorar las relaciones con sus iguales.
<p>Fomentar la convivencia y la cooperación, evitando la discriminación y los prejuicios.</p>				<ul style="list-style-type: none"> - No discrimina en el juego a ningún compañero ya sea por condición sexual, social o personal. - Cooperar con sus compañeros y crea situaciones de juego en equipo. - Colabora con sus compañeros para conseguir el objetivo común del equipo

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

<p>Manifestar solidaridad y compañerismo, rechazando actitudes agresivas o de rivalidad.</p>				<ul style="list-style-type: none"> -Manifiesta actitudes de solidaridad y respeto en los juegos propuestos. - Ayuda a los propios miembros de su equipo o, en el caso del juego individual, ayuda al oponente. - Rechaza la rivalidad y la violencia en los juegos. - Actúa como mediador en sus propios conflictos y en los de sus iguales.
<p>Reconocer y expresar emociones en las situaciones de juego.</p>				<ul style="list-style-type: none"> - Expresa de forma activa y explícita diferentes emociones. - Sabe reconocer en cada momento la emoción que en ese momento esta expresando.

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

<p>Saber tomar decisiones ante un juego.</p>				<ul style="list-style-type: none"> - Sabe elegir cuando quiere empezar o finalizar una situación de juego. - Elige y decide al compañero o compañero para jugar. - Decide de forma clara las respuestas o acciones a ejecutar en cada juego.
<p>Desarrollar la imaginación y la creatividad</p>				<ul style="list-style-type: none"> - Propone situaciones nuevas de juego. - Crea nuevas estrategias, situaciones ante una misma situación de juego. - Propone nuevos cambios en las formas y en las reglas del juego.
<p>Consolidar nociones complejas relacionadas con la organización temporal (simultaneidad, sucesión, periodicidad...) y su combinación.</p>				<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce el inicio y el fin de un juego. - Sabe esperar turnos. - Acepta el comienzo y el fin de un juego.

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

<p>Profundizar en el uso de nociones espaciales y su combinación y adaptar a ellas el movimiento.</p>				<p>Utiliza adecuadamente los espacios del juego en función de su papel dentro del mismo.</p>
<p>Utilizar correctamente habilidades que posee o que ha aprendido o mantenido en el centro en situaciones de juego.</p>				<p>Utiliza la Tecnología de Apoyo facilitada de forma correcta y positiva para la ejecución de los juegos.</p>
<p>Aceptar las normas y el resultado como elementos del propio juego.</p>				<p>Acepta las normas de la sala y las reglas específicas de los juegos.</p>
<p>Respetar las reglas y normas.</p>				<p>Respeta las normas de la sala y las reglas específicas de los juegos.</p>
<p>Reconocer los diferentes papeles dentro de un mismo juego: compañero, oponente,...</p>				<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce cada participante y su papel dentro del juego. - Sabe decidir que papel quiere adoptar dentro del juego como participante de éste. - Acepta el papel que le corresponde como jugador y la necesidad de ir cambiando de rol para que todos los compañeros participen.

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

<p>Practicar juegos donde se utilizan estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición.</p>			<ul style="list-style-type: none">- Muestra interés por los tipos de juego que requieren la intervención de otros para ser ejecutado.- Muestra emociones agradables ante situaciones de juego cooperativo.- Valora de forma positiva en las encuestas de satisfacción este tipo de juegos.
--	--	--	--

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

<p>Fomentar y posibilitar el juego con otras personas diferentes a sus propios compañeros de aula, taller o centro. (Amigos, familiares y desconocidos)</p>				<ul style="list-style-type: none"> - Invita a amigos, familiares y conocidos a participar a la sala de juego en las sesiones mensuales. - Muestra interés en la realización y ejecución de juegos con gente diferente a la de su entorno. - Se relaciona de forma positiva y mantiene las mismas actitudes de normas de convivencia y de juego cooperativo que con sus compañeros habituales de centro. - Muestra interés en la realización y ejecución de juegos en red con gente de forma on- line con las tablets.
---	--	--	--	---

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

<p>Fomentar, consolidar y favorecer relaciones familiares positivas con el usuario por mediación del juego.</p>			<ul style="list-style-type: none">- Se crean nuevos lazos afectivos.- El usuario se relaciona de forma natural y cordial con sus familiares en situaciones de juego y viceversa.- El usuario muestra afecto e interés en las relaciones y viceversa.- Utiliza de forma normal su forma natural de comunicación para mantener y mejorar las relaciones con su familia.
---	--	--	--

Recursos necesarios.

Equipamiento solicitado

Una PlayStation 2 con dos mandos adaptados PS2 (tipo genérico o Dualshock 2)

Descripción:

- a- Videoconsola Play Station 2 y tarjeta de memoria.
- b- Dos mandos de PS2 adaptados montados en una caja accesible. La caja dispondrá de joystick robusto de contactos para el control de las direcciones y de 4 botones de colores de 35mm de diámetro con cobertor. El dispositivo además cuenta con 8 entradas externas para poder conectar conmutadores alternativos en todos los controles (las 4 direcciones y las 4 funciones básicas).
- c- Un mando estándar tipo Dualshock2 (sin adaptar).

Mandos Buzz para PS2 adaptados (tipo trivial o de 5 pulsadores):

Descripción:

- a- Adaptación de 3 unidades de mando Buzz para que cada uno tenga 5 botones del mando para PS2 tipo Buzz, con conectores jack.
- b- Un mando sin adaptar

Circuito de coches Slot Scalextric the Digital System con tres mandos adaptados

Descripción:

- a- Circuito de dos carriles con opciones de cambio de carril de hasta 6 coches.
- b- 3 coches compatibles con el sistema Scalextric Digital System.
- c- Un mando de control original (sin adaptar)
- d- Dos mandos de control adaptados. La adaptación dispondrá de 4 entradas de jack para los cuatro controles (3 entradas de conmutador para el funcionamiento a 3 velocidades diferentes y ajustables y la opción del cambio de carril).

Dispositivo de control de juegos por barrido.

Descripción: dispositivo que permite controlar 8 salidas de conmutador mediante barrido. El dispositivo dispondrá de una entrada de conmutador que al activarla, iniciará el barrido secuencial de 8 indicaciones correspondientes a las 8 salidas. Al volver a activar la entrada de conmutador se activará la salida correspondiente el tiempo que la entrada esté activada. Se podrá modificar la velocidad de barrido.

Compatible y orientado a las siguientes adaptaciones:

- b- Adaptación del Mando PS2 para Buzz (tipo trivial o de 5 pulsadores)

Diana electrónica N-Strike Tech Target

Descripción: Diana con sonidos y marcador electrónico y pistola lanza dardos.

BJ K-02 Kit de juegos de Bolos adaptados

Descripción: El kit incluye los siguientes artículos

Una sopladora eléctrica

Un juego de bolos infantil ligero

Una unidad de BJ-241 Caja de conexiones

Una unidad de BJ-109-T Jelly Bean Twist

Una unidad de BJ-724 Go Talk 20 con plantillas con pictogramas relacionados con la actividad.

BJ-S09-Home Timocco Home

Descripción: Gama de juegos para el desarrollo educativo y no competitivo que mejora las capacidades motoras y cognitivas de los usuarios.

Pulsadores universales BJ 109 JellyBean 3 unidades

Compatible y orientado a las siguientes adaptaciones:

b- Adaptación del Mando PS2 para Buzz (tipo trivial o de 5 pulsadores)

Una TV Led 42"

Un soporte de pared para TV de 42"

Tableta Ipad 2 16GB

Equipamiento propio

Tablet Samsung Galaxy S10.1

Mesa para el Scalextric de 2.50X1.30 cm.

Repisas, estanterías, muebles, armarios necesarios.

Instalación eléctrica de los aparatos (cables, enchufes...)

Adaptaciones para la pistola de la diana de dardos.

Dos pulsadores de varilla.

Dos ratones Joystick Openmice

Cuatro pulsadores Jelly Bean.

Juegos de la Playstation2 y Buzz.

Mesas y soportes adaptados de metacrilato para la colocación de pulsadores, joystick, mandos etc...

Joystick para Ipad Logitech.

Un ordenador de sobremesa.

Tanto los familiares como los propios usuarios aportarán los siguientes pulsadores:

Un pulsador Big Red

Un ratón Joystick Openmice

Dos pulsadores Jelly Bean

Un pulsador inalámbrico Jelly Beamer

Necesidades formativas específicas

Formación y reconfiguración:

2 sesiones de 2 horas cada una. Se recomienda que haya una distancia de al menos 10 días entre sesiones para que se puedan poner en práctica.

Datos económicos

	Concepto	Importe
1	Coste del equipamiento solicitado	6.824,83
2	Coste de la formación específica	459,8
3	Ayuda viaje Jornada Técnica (máx. 300€)	300
4	Costes indirectos (max. 10% suma costes anteriores)	500
5	COSTE TOTAL PROYECTO (1+2+3+4)	8.084,63
6	Importe aportado por la entidad (no es imputable el aporte de recursos humanos propios)	500
	IMPORTE SOLICITADO A CONFEDERACIÓN (5-6) (máx. 8.000€)	7.584,63

Plan de difusión

Difusión de la concesión 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" durante el mes de Julio del 2013, así como la descripción del mismo.

Reunión informativa con todos los profesionales y las familias implicadas, donde se explicará toda la planificación, objetivos y calendario.

Difusión mensual a través de Blog de aula, nuestra página de Facebook y Twitter, boletín trimestral de la Asociación "Las Familias cuentan", que nuestro proyecto ya está en marcha y todas sus novedades, a partir de Septiembre de 2013.

Quincenalmente se publicará tanto en el Blog de AspaceNet como en nuestra página de Facebook y Twiter, fotos y videos del seguimiento de nuestro proyecto (actividades realizadas, campeonatos, olimpiadas etc...)

Difundir la Jornada de Puertas Abiertas con familias y otros colegios en periódicos y radio locales, en el Facebook y Twitter de UPACE y en el Boletín trimestral de la Asociación "Las Familias cuentan" en el mes de Mayo.

Difusión a través de periódicos locales, Blog de aula, nuestra página de Facebook y Twitter, notas informativas a las familias, boletín trimestral de la Asociación "Las Familias cuentan", TV local, en la Página Web de la Asociación de los resultados del proyecto, los objetivos conseguidos, en el mes de Junio de 2014.

Todas estas actividades así como el desarrollo del proyecto se irán publicando en el tablón de anuncios de AspaceNet ¿Juegas conmigo?

Plan de continuidad

Pretendemos que paulatinamente se vayan ampliando el número de usuarios que se beneficien de nuestra sala de juegos. Esto conllevará que todos los profesionales del centro se formen y participen en la sala.

Tenemos previsto que tanto las aulas como los talleres incluyan en sus programaciones contenidos y actividades que pueda desarrollarse en la sala y de esta forma conseguir un uso mas cotidiano.

Anualmente se continuarán celebrando las Jornadas de Puertas Abiertas concediendo con nuestra Verbena popular.

Se realizaran torneos trimestrales entre todos los usuarios de la asociación.

Se mantendrá un horario para juego libre donde los usuarios podrán solicitar hacer uso de la sala junto con los familiares y amigos.

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.