



Este documento está adaptado en lectura fácil.

Congreso Estatal de Accesibilidad Cognitiva

Documento para presentar las experiencias

Nombre de la experiencia

“Cuéntame un cuento con Miguel”

Nombre de la entidad, empresa u organismo

PRONISA PLENA INCLUSIÓN ÁVILA

¿La experiencia está relacionada con Plena inclusión?

Marca la casilla que sea correcta.

☐	Somos una federación Plena inclusión
☐	Somos una entidad estatal de Plena inclusión
☒	Somos una entidad de una federación Plena inclusión
☐	Somos la confederación
☐	No pertenecemos a Plena Inclusión
☐	Otro:

¿Qué objetivo tiene la experiencia?

Aportar una herramienta que permite el desarrollo de capacidades cognitivas como programación informática, control matemático, música, y habilidades artísticas, para mejorar la expresión de la comunicación de las personas con grandes necesidades de apoyos en el entorno comunitario.

Cuéntanos tu experiencia



La empresa Ildesoft nos regaló un robot para aprender a programar jugando.

Estuvimos formándonos varias sesiones para hacer hablar al robot, a través de una tablet y su sencilla aplicación informática.

Cuando aprendimos a manejarlo le preparamos para ayudarnos a contar cuentos.



Contactamos con las guarderías de Ávila para ir a contarles nuestro cuento

Nuestro robot estaba preparado para presentarse, emitir sonidos de los animales que aparecían en el cuento y despedirse.

Estuvimos en 6 guarderías en las que gracias a Dash y Dot nos atrevimos a recitar un cuento del libro Certezas.

Y los niños pequeños nos prestaban mucha atención

Resultados de la experiencia

Con esta experiencia conseguimos:

- Que las personas con grandes necesidades de apoyo adquieran habilidades para programar el robot
- Que las personas protagonistas tengan acceso a herramientas informáticas
- Que las personas de PRONISA mejoren sus habilidades de comunicación
- Que el entorno comunitario, pueda compartir estas habilidades
- Que lleguen a establecer relaciones interpersonales gratificantes.
- Que permitan a la persona expresarse, comprender y responder a las expresiones de los otros.

¿Qué cosas enseña esta experiencia a otras organizaciones?

El proyecto ha enseñado a los niños que la comunicación es accesible para todos.

También ha enseñado que las personas de PRONISA tienen muchas capacidades.

¿A quién le interesa esta experiencia y por qué?

La empresa Ildesoft nos ha regalado un robot.

Quieren que las personas con discapacidad puedan usar el robot.

También quieren que nosotros ayudemos a mejorar el robot.

El robot también sirve para que niños de colegios aprendan.

La empresa quiere que todos tengamos nuevas tecnologías.

Palabras clave:

Comunicación, app, autonomía, relaciones, robótica.

Vídeo, sonido o presentación

Además de la ficha, añade un resumen del proyecto que sea fácil de entender y breve.

Por ejemplo, puede ser una presentación corta, una grabación de sonido o un vídeo.

Si es una grabación, debe durar menos de 3 minutos.

Si es un vídeo, [os damos unas pistas para hacer vídeos accesibles.](#)

Sube tu video a YouTube y pega el enlace aquí abajo.

Tenéis un poco más de tiempo para preparar este material:
 hasta el 23 de junio de 2017.

Ámbito de la accesibilidad cognitiva

	Entornos
x	Productos
	proceso
	Servicios
	Otro. Escribe cuál es:

Área del entorno que mejora

	Empleo
	Salud
	Educación
X	Tecnología de la información y comunicación

	Cultura (libros o teatro)
X	Vida en la comunidad (incluye vivienda, familia, participación ciudadana, buscar soluciones a los problemas, manejar las emociones, justicia...)
	Otro. Escribe cuál:

¿Qué criterios cumple esta experiencia?

La experiencia de “Cuéntame un cuento con Miguel”

1.- Accesibilidad cognitiva.

El robot nos ayuda a comunicarnos con las nuevas tecnologías.

El robot nos permite relacionarnos con otras personas.

Con ésta actividad aprendemos como funciona un robot. Esto se llama robótica.

2.- Participación.

La persona con discapacidad aprende a grabar el cuento en el robot.

La persona presenta el cuento con la ayuda del robot.

Enseñamos a los niños a utilizar el robot con la tablet.

3.- Experiencia es fácil de entender.

1.- FASES:

- Una guardería nos pidió participar en su semana cultural del libro.
- Queríamos presentar nuestro libro “Certezas”.

- Hicimos un cuento en lectura fácil de uno de los microrelatos: "Paisajes".
- Miguel Ángel (persona con discapacidad) dibujó los personajes del cuento.
- Con los dibujos de Miguel hicimos las marionetas para el cuento.
- Preparamos el escenario para el cuento.
- Un grupo de personas con discapacidad del centro de día hizo las marionetas de dedo para regalar a los niños.
- Grabamos las frases y sonidos en el robot.
- Aprendimos a manejar el robot.
- Visitamos las guarderías más cercanas a nuestra residencia para presentar el proyecto.
- Preparamos un calendario con los días de actuación.
- Nos fuimos a las guarderías y contamos el cuento.
- Organizamos un grupo de personas con discapacidad para que vayan a clases de robótica.
- Nos llamaron de otros centros para ir a actuar y hacer otras actividades con ellos.

4.- La experiencia viene de una necesidad estudiada.

- En Pronisa en el año 2016 comenzamos con un proyecto nuevo: "Camino".
- El proyecto consiste en un estudio sobre las adaptaciones que necesita nuestra ciudad.

- Lo que queremos conseguir es facilitar el día a día y el ocio en las personas con grandes necesidades de apoyo.
- Los profesionales evalúan las necesidades de las personas.
- Se ha visto que hay muchas necesidades de apoyo en la comunicación y las relaciones sociales.
- Necesidad de hacer más accesible el entorno a las personas con grandes necesidades de apoyo.

5.- La experiencia innovadora.

- La experiencia trata de aprender a utilizar un robot que viene desde Estado Unidos.
- Hemos aprovechado un robot que ya está en el mercado.
- Aprender a manejar el robot nos hace estar a la última en tecnología.
- La empresa que nos lo regala quiere que probemos y hagamos cosas con el robot.
- Quieren que practiquemos con el robot y le demos otros usos.
- Quieren que nos sirva para mejorar nuestra accesibilidad y calidad de vida.

6.- La experiencia logra resultados en las personas:

- Las personas que han participado en la experiencia han podido mostrar sus capacidades a otros.
- El robot ha facilitado la comunicación con otras personas.

- La experiencia nos ha permitido conocer a personas del barrio.
- Con la experiencia hemos participado en otras actividades de las guarderías que hemos ido.
- Aprende robótica de forma divertida.

7.- La experiencia comparte el conocimiento.

- Compartimos lo que aprendemos con Ildesoft.
- Podemos participar en campeonatos con centros de Estado Unidos.
- Le enseñamos a otras personas a utilizarlo.

8.- La experiencia demuestra sus resultados con datos:

9.- La experiencia se puede ampliar.

- Otras personas y organizaciones pueden aprender y usar esta experiencia para mejorar su trabajo.
- Esta experiencia se puede realizar en otras ciudades o pueblos.

Requisito 9: la experiencia se puede ampliar

Otras personas y organizaciones pueden aprender y usar esta experiencia para mejorar su trabajo.

Esta experiencia se puede realizar en otras ciudades o pueblos.

Otras empresas, centros educativos y organizaciones pueden pedir que adaptemos sus textos en lectura fácil.

Requisito 10: trabajo con otras organizaciones

Es una experiencia en la que colaboramos con centros educativos de la ciudad.

Requisito 11: interés para el entorno

Es una experiencia de interés para la ciudad.

La experiencia se ha hecho en colaboración con centros educativos.

Otras organizaciones ya nos han pedido trabajar juntos.

Requisito 12: la experiencia tiene en cuenta a otros colectivos

La experiencia no beneficia sólo a personas con discapacidad intelectual.

La experiencia beneficia a niños y docentes.

Además es positiva para estudiantes de nuevas tecnologías y robótica.

Requisito 13: la experiencia tiene un plan

Queremos que el proyecto dure muchos años y podamos adaptar más cuentos.

También queremos crear otras actividades y proyectos con el robot.

Requisito 14: Accesibilidad Universal

La experiencia no beneficia sólo a personas con discapacidad intelectual o del desarrollo.

La experiencia beneficia a la comunidad educativa.

Requisito 15: la experiencia puede continuar

La experiencia puede continuar en el tiempo.

La experiencia tiene dinero suficiente y el equipo necesario para continuar.

Requisito 16: la experiencia consigue beneficios

La experiencia consigue mostrar las capacidades de nuestros usuarios.

También permite relacionarnos con la comunidad.

Evidencias

Material de apoyo y fotografía de la actividad.

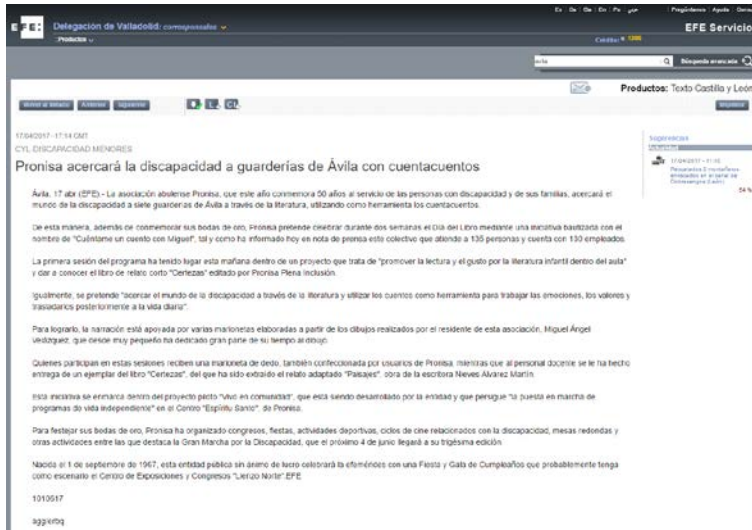


Noticias en medios de comunicación

Diario de Ávila



Agencia Efe



Delegación de Valladolid: correspondiente **EFEServicios**

Productos: Texto Castilla y León

17/04/2017 - 17:14 GMT
CYL, DISCAPACIDAD MENORES

Pronisa acercará la discapacidad a guarderías de Ávila con cuentacuentos

Ávila, 17 abr (EFE) - La asociación abulense Pronisa, que este año conmemora 50 años al servicio de las personas con discapacidad y de sus familias, acercará el mundo de la discapacidad a siete guarderías de Ávila a través de la literatura, utilizando como herramienta los cuentacuentos.

De esta manera, además de conmemorar sus bodas de oro, Pronisa pretende crear durante dos semanas el Círculo del Libro mediante una iniciativa bautizada con el nombre de "Cuentame un cuento con Miguel", tal y como ha informado hoy en una nota de prensa este colectivo que atiende a 130 personas y cuenta con 130 empleados.

La primera sesión del programa ha tenido lugar esta mañana dentro de un proyecto que trata de "promover la lectura y el gusto por la literatura infantil dentro del aula" y dar a conocer el libro de relato corto "Cerezas" editado por Pronisa Plena inclusión.

Igualmente, se pretende "tocar el mundo de la discapacidad a través de la literatura y utilizar los cuentos como herramienta para trabajar las emociones, los valores y traslados posteriormente a la vida diaria".

Para lograrlo, la narración está apoyada por varios marionetas elaboradas a partir de los dibujos realizados por el residente de esta asociación, Miguel Ángel Velázquez, que desde muy pequeño ha dedicado gran parte de su tiempo al dibujo.

Quiénes participan en estas sesiones reciben una marioneta de dedo, también confeccionada por usuarios de Pronisa, mientras que al personal docente se le ha hecho entrega de un ejemplar del libro "Cerezas", del que ha sido extraído el relato adaptado "Paisajes", obra de la escritora Neves Álvarez Martín.

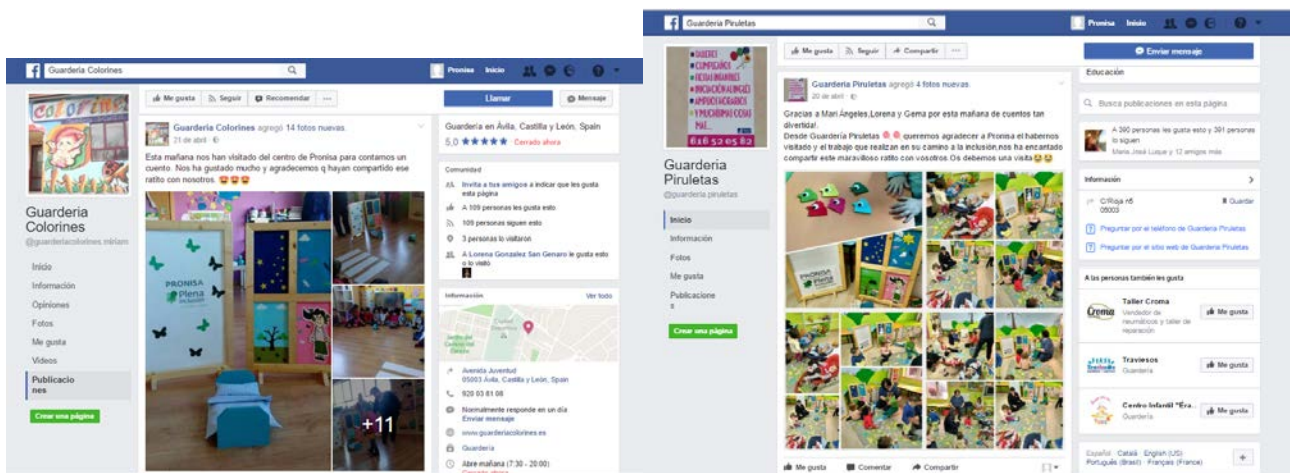
Esta iniciativa se enmarca dentro del proyecto pacto "Avila en comunidad", que está siendo desarrollado por la entidad y que persigue "la puesta en marcha de programas de vida independiente" en el Centro "Espíritu Bando" de Pronisa.

Para festejar sus bodas de oro, Pronisa ha organizado congresos, fiestas, actividades deportivas, ciclos de cine relacionados con la discapacidad, mesas redondas y otras actividades entre las que destaca la Gran Marcha por la Discapacidad, que el próximo 4 de junio llegará a su trigésima edición.

Nacida el 1 de septiembre de 1967, esta entidad pública sin ánimo de lucro celebrará la efeméride con una Fiesta y Gato de Cumpleaños que probablemente tenga como escenario el Centro de Exposiciones y Congresos "Luis de Noja" EFE.

1010017
aggvrbq

Publicación en Redes Sociales de las Guardería



The image shows two Facebook pages. The left page is for 'Guardería Colorines' (@guarderiacolorines), which has 14 new photos and a post about a visit to the center. The right page is for 'Guardería Piruletas' (@guarderia-piruletas), which has 4 new photos and a post thanking Mari Ángeles Lorena and Gema for their work. Both pages include navigation tabs like 'Inicio', 'Fotos', 'Me gusta', and 'Publicaciones'.

Nombre de la persona de contacto

M^a Ángeles Ayuso Villacastín.

Teléfono

920 22 31 94

Correo

calidad@pronisa.org