



Este documento está adaptado en lectura fácil.

Congreso Estatal de Accesibilidad Cognitiva

Documento para presentar las experiencias

Importante:

Las experiencias deben presentarse en este documento de una forma fácil de entender.

Las experiencias deben estar explicadas en lectura fácil.

En caso de que la experiencia no esté adaptada a lectura fácil, no se valora.

Nombre de la experiencia

Juegos de tablet para tí !

Nombre de la entidad, empresa u organismo

Taller Jeroni de Moragas

¿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
X	Somos una entidad de una federación Plena inclusión
	Somos la confederación
	No pertenecemos a Plena Inclusión
	Otro:

¿Qué objetivo tiene la experiencia?

1. Divertirse y mejorar lo que hace nuestro cerebro.
2. Mejorar la memoria.
La memoria nos permite recordar objetos.
3. Mejorar la atención.
La atención nos permite fijarnos en los objetos.
4. Mejorar la percepción
Ésta percepción nos ayuda a saber cómo son los objetos.

Cuéntanos tu experiencia

Un día nos dimos cuenta que los juegos de las tablets
iban demasiado rápido.
También que son difíciles de entender.

Y que las imágenes
son demasiado infantiles o muy pequeñas.

Buscando qué hacer vimos que había algunos juegos,
pero teníamos que pagar mucho dinero por ellos.
Así que en el Taller Jeroni de Moragas
decidimos crear 3 juegos para tablets.
Uno de memoria, otro de atención y otro de percepción.

La idea de esta experiencia
es que todas las personas tengan acceso.
Para ello, todas las personas
tuvieron que participar en su creación.

Ajustamos la velocidad y la dificultad,
también ajustamos las instrucciones, las ayudas y las imágenes
con las personas que iban a usar éstos juegos.
Fue un proceso muy largo, muy divertido y muy enriquecedor.

Finalmente, creamos los 3 juegos.
Uno de memoria, otro de atención y otro de percepción.
Actualmente las personas del Taller Jeroni de Moragas
ya juegan con ellos.

La idea que tenemos es poder extender estos juegos
a todas las personas que los necesiten.
También crear otros juegos divertidos
y continuar mejorando lo que hace nuestro cerebro.

Resultados de la experiencia

1. Todas las personas participaron creando todos los juegos.

Probaron y modificaron la velocidad, la dificultad, las instrucciones y las imágenes de los juegos.

2. Las personas se divierten muchísimo con sus juegos.

3. Los juegos mejoran la memoria, la atención y percepción del cerebro.

Para comprobarlo se analiza el número de veces lo hacen bien. y también cuántas veces lo hacen mal. Así podremos saber si los juegos ayudan al cerebro.

4. Queremos seguir creando más juegos.

Sabemos que la participación de todas las personas es muy importante.

¿Qué cosas enseña esta experiencia a otras organizaciones?

Con esta experiencia se aprende a escuchar a todo el mundo y a crear equipos.

Los equipos deben estar integrados por personas con discapacidad intelectual.

Las personas con discapacidad intelectual aportan muchas ideas y nos dicen cómo les gustaría que fueran los juegos.

Para crear los juegos también se necesitan personas que sepan de informática.

Diseñadores, que son los que crean imágenes.

Psicólogos, pedagogos y logopedas, que nos ayudan a hacer los juegos más sencillos.

Esta experiencia enseña a divertirse mientras se aprende.

¿A quién le interesa esta experiencia y por qué?

Le puede interesar a cualquier persona que quiera divertirse y mejorar lo que hace su cerebro.

Algunas empresas, universidades y ayuntamientos nos apoyan para que el proyecto siga creciendo.

Palabras clave:

Juegos

Tablets

Discapacidad intelectual

Acceso

Diversión

Vídeo

<https://www.youtube.com/watch?v=-RkG3Sxe9JA>

Ámbito de la accesibilidad cognitiva

	Entornos
X	Productos
	proceso
X	Servicios STO, SOI, CET, SERVICIO RESIDENCIAL
	Otro. Escribe cuál es:

Área del entorno que mejora

X	Empleo
X	Salud
X	Educación
X	Tecnología de la información y comunicación
X	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?

Requisito 1: accesibilidad cognitiva

Hemos creado juegos para tablets fáciles de entender.

Los juegos dicen fácilmente qué hay que hacer.

Cada juego tiene 9 niveles para todas las personas.

Si alguien necesita ayudas, el juego se las dará.

Si alguien quiere más dificultad, el juego se volverá más difícil.

Y si te equivocas, no pasa nada, el juego dará ayudas.

Lo importante es divertirse y entender lo que se hace

Requisito 2: participación

70 personas con discapacidad intelectual
participaron creando todos los juegos.

Aportaron muchas ideas
y nos dijeron cómo les gustaría que fueran los juegos.

Probaron y modificaron la velocidad, la dificultad,
las instrucciones y las imágenes de los juegos.

Estas mismas 70 personas
son las que hoy se divierten con éstos juegos

Requisito 3: la experiencia es fácil de entender

Sí, es fácil de comprender.

Los ejercicios se presentan en tablets
y sólo hay que seguir instrucciones sencillas
y tocar con un dedo la pantalla.

Las instrucciones se han probado
con 70 personas con discapacidad intelectual, mental y del desarrollo.
Son jóvenes, adultos y personas mayores, de 18 a 65 años.

Las instrucciones acompañan a las personas desde el principio hasta el final del juego.

Todo lo hicimos en estas **Fases:**

1. La Valoración:

La valoración la realizó la persona con discapacidad intelectual y su monitor referente del Centro Ocupacional.
Valoraron juntos la memoria, atención y la percepción de cada persona con discapacidad intelectual.

2. La Decisión:

Juntamos todas las valoraciones.
Decidimos crear una actividad para divertirse con las tablets y mejorar lo que hace el cerebro.
Buscamos juegos y los instalamos en las tablets.

3. Las dificultades:

Las personas con discapacidad y sus monitores comentaron que los juegos instalados eran difíciles de entender.
Demasiado rápidos o lentos, infantiles y aburridos.

Buscamos otros juegos más accesibles y más fáciles de entender.
Los encontramos, pero teníamos que pagar por cada persona que los usara.

Nos preguntamos:

¿hay necesidad de crear nuestros propios juegos?

4. Las Soluciones:

Decidimos crear nuestros propios juegos.

Buscar el dinero necesario para crearlos.

Hablamos con empresas, ayuntamientos y universidades

5. Los recursos que hemos utilizado

Creamos equipos integrados

por personas con discapacidad intelectual, mental y del desarrollo.

Los equipos también estaban integrados

por informáticos, diseñadores, psicólogos, pedagogos y logopedas.

Todos colaboramos para crear ejercicios fáciles de entender.

6. Las cosas que se han hecho

Ya hemos creado 3 ejercicios

Uno de memoria, otro de atención y otro de percepción.

Estamos creando una forma

para contar los aciertos y los errores cometidos en los juegos.

Así sabremos si los juegos divierten y

le hacen bien a nuestro cerebro.

7. Los logros

La idea que tenemos es poder hacer llegar estos juegos

a todas las personas que los necesiten.

Y también crear otros juegos divertidos
y continuar mejorando lo que hace nuestro cerebro.

8. Cómo se ha evaluado

De dos formas:

1. Contando los aciertos y los errores de los juegos,
y contando el tiempo que se tarda en finalizar el juego.
2. Comparamos los puntajes durante meses y años
y valoramos si lo que hace nuestro cerebro mejora o no.

Requisito 4: la experiencia viene de una necesidad estudiada

Antes de crear los juegos,
también contamos los aciertos y errores
en unas pruebas que permiten saber
cómo está nuestro cerebro.

Los resultados fueron compartidos
entre las personas con discapacidad intelectual del taller
y sus monitores.

Los resultados mostraban que era muy importante
ejercitar la memoria, la atención y la percepción.

Esta necesidad se investiga desde hace años.

Se sabe que hay algunas personas con síndrome de down
que pierden más capacidades de memoria, atención y percepción

cuando envejecen.

Por eso, los juegos están midiendo aciertos, errores y sus tiempos, así podremos ofrecer datos sobre esta necesidad.

Queremos que cualquier persona pueda recibir estos datos por teléfono móvil o por correo electrónico

Requisito 5: la experiencia es innovadora

La experiencia aprovecha la investigación disponible y facilita el acceso a las nuevas tecnologías a las personas con discapacidad intelectual, mental y del desarrollo.

Ofrece contenidos, dificultad, velocidad y soportes adaptados a cada una de las personas que juegan.
Cada vez que una persona acierta recibe una felicitación.
Cada vez que se equivoca recibe ayudas.
Si continúa equivocándose,
se modifican contenidos, dificultades y soportes.
También se facilitan las soluciones.

Todos los juegos sirven para mejorar lo que hace nuestro cerebro y así tener una vida lo más sana posible.
Por lo tanto mejoran la calidad de la vida de las personas con discapacidad intelectual, mental, del desarrollo y de sus familias.

Hasta ahora, las personas que han podido
han venido usando las tablets con juegos no adaptados.
Esto es, sin ayudas visuales
y con velocidades demasiado rápidas
o demasiado lentas, sin imágenes adaptadas.

Éste proyecto cambia éstas dificultades
y adapta todos los juegos para entretener
y mejorar la salud.

Requisito 6: la experiencia logra resultados en las personas

Los juegos mejoran la memoria, la atención y la percepción de las personas.
Mejoran su salud.
Estos beneficios se miden en números de aciertos y errores.
También se miden por el tiempo que tarda la persona en responder
Éstas medidas se muestran a las personas que juegan.

Requisito 7: la experiencia comparte el conocimiento

Compartimos el conocimiento con alumnos del instituto Arnau Cadell.
Igualmente, hay muchas otras organizaciones interesadas en los juegos.

Por ello, estamos construyendo una página web
que permitirá la descarga de los juegos.
De esta forma podrán beneficiarse, aprender y mejorar
muchas más personas,
gracias a éste proyecto.

Requisitos valorables

Requisito 8: la experiencia demuestra sus resultados con datos

Sí, estamos contando el número de aciertos y errores.

También estamos midiendo la velocidad de respuesta.

Estos datos se presentan visualmente de forma sencilla.

Cualquier persona podrá acceder a ellos.

Requisito 9: la experiencia se puede ampliar

Sí, estamos construyendo una página web.

Así facilitaremos la descarga de los juegos

y muchas más personas de otras ciudades y países del mundo

podrán disfrutar y aprender de los juegos.

Requisito 10: trabajo con otras organizaciones

Este proyecto se ha creado gracias al esfuerzo de 4 organizaciones:

- Taller Jeroni de Moragas
- Diputación de Barcelona
- Escuela de Arte y Diseño de Sant Cugat
- Fundación Universitaria Gimbernàt

Otras organizaciones que nos han dado apoyo son:

- Fundación Jaume Bofill
- Club de Montaña de Sant Cugat.
- Ayuntamiento de Sant Cugat del Valles

Nuestra experiencia demuestra la importancia de trabajar

con otras organizaciones para sacar adelante un proyecto.

Requisito 11: interés para el entorno

Es una experiencia que genera mucho interés porque da acceso a la tecnología, porque mejora la salud y previene enfermedades y porque divierte, todo de una forma original.

A las personas con discapacidad intelectual, mental y del desarrollo les agrada mucho poder trabajar y divertirse con tablets. Las familias y profesionales explican cuánto les agradan los juegos.

La experiencia se ha realizado gracias a todas las personas usuarias y profesionales del Taller Jeroni de Moragas y de diversas instituciones. Gracias a subvenciones, voluntarios y aportaciones económicas.

Gracias a la experiencia hemos comenzado a trabajar con éstas nuevas organizaciones:

- Escuela de Arte y Diseño de Sant Cugat
- Fundación Universitaria Gimbernat
- Fundación Jaume Bofill
- Club de Montaña de Sant Cugat.

Requisito 12: la experiencia tiene en cuenta a otros colectivos

La experiencia beneficia a cualquier persona con discapacidad intelectual, mental y del desarrollo de cualquier colectivo.

Al Taller Jeroni de Moragas utilizan actualmente los juegos
100 personas adultas entre 18 y 65 años
con trabajos, intereses y características muy diferentes.

Requisito 13: la experiencia tiene un plan

- **objetivos de la experiencia**

Divertir y mejorar lo que hace nuestro cerebro

- **actividades**

De Memoria

De Atención y

De Percepción

- **personas colaboradoras**

Usuarios y profesionales del Taller Jeroni de Moragas

Voluntarios del Taller Jeroni de Moragas

Practicantes de la Escuela de Arte y Diseño de Sant Cugat

Informáticos de las Escuelas Universitarias Gimbernat

- **dinero se usa**

Principalmente, subvención de la Diputación de Barcelona

Donativo del Club de Montaña de Sant Cugat

Subvención de la Fundació Jaume Bofill

Requisito 14: Accesibilidad Universal

No sólo beneficia personas con discapacidad intelectual

También beneficia personas con discapacidad mental y del desarrollo

Requisito 15: la experiencia puede continuar

Queremos que la experiencia se siga desarrollando

Queremos crear más juegos

Contamos con subvenciones desde hace 4 años

Y un equipo estable, de usuarios y profesionales

Requisito 16: la experiencia consigue beneficios

La idea es que los juegos puedan llegar al máximo número de personas

Para ello, la experiencia avanza gracias a subvenciones

que se mantienen desde hace 4 años

Aún no se ha producido ningún beneficio económico.

Si hay beneficios se usarán

para que la experiencia

llegue a más personas.

Requisito 17: Diseño Universal

Desde el principio se ha pensado

que los juegos sean accesibles para todas las personas.

Por ello, se han adaptado y probado diversas instrucciones,

niveles de dificultad, tiempos, imágenes y soportes.

El resultado son estos juegos, hechos para todos!

Evidencias

<http://www.tjmapps.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=-iKQTg7hxc0>

<http://congrestercersector.cat/activitats/presentacio-dexperiencies/taula-20-enfortint-capacitats-intellectual-i-mental-creacio>

<http://www.totsancugat.cat/societat/ratto-jeroni-de-moragas-veiem-com-els-nois-es-deterioraven-i-no-hi-61900102.html>

<http://www.cugat.cat/noticies/societat/120437/el-taller-jeroni-de-moragas-pioner-en-l-us-d-apps-per-a-la-millora-neurocognitiva-de-persones-amb-discapacitat->

https://issuu.com/tallerjeronidemoragas/docs/revistaper_issu/8

<http://sancugatinforma.com/2014/05/el-taller-jeroni-de-moragas-desenvolupa-una-app-per-la-millora-biopsicosocial/>

Nombre de la persona de contacto

Carlo Ratto Chappell

Teléfono

936745048

Correo



cratto@jmoragas.org