

Acercamiento de personas con discapacidad psíquica al uso del ordenador.

Jokin Larraza Aizpúrua⁽¹⁾ y Mertxe Jimeno Badiola⁽²⁾

⁽¹⁾Grupo Gureak (Psicólogo-Coordinador Plan Equal). Camino Illarra, 4, 20018 Donostia-San Sebastián (Guipúzcoa). e-mail: jokinlar@grupogureak.com

⁽²⁾Nazaret Zentroa (Experto Universitario en Informática Educativa). Aldakoena, 36, 20012 Donostia-San Sebastián (Guipúzcoa) e-mail: mertxejbadiola@telefonica.net

Resumen. El objetivo principal de este proyecto es tratar de acercar a las personas con discapacidad psíquica al uso de las Nuevas Tecnologías a través de una toma de contacto con el ordenador. Hoy en día, estamos en fase de diseño de un CD-ROM basado casi en su totalidad en actividades Clic, que será utilizado como herramienta básica para realizar esta experiencia piloto a lo largo del año 2003. El colectivo que va a tomar parte en esta experiencia será el de los operarios/as, discapacitados psíquicos, que actualmente están trabajando en Talleres Protegidos Gureak. La duración de esta formación está estimada en 10 horas por cada persona. Mediante la utilización de imágenes, sonidos y algunas asociaciones sencillas, además de un apoyo individualizado, trataremos de que nuestro colectivo interactúe con el ordenador. Esta experiencia conllevará la construcción de un Centro de Formación Multimedia a lo largo del año 2003 en las instalaciones de Gureak en San Sebastián.

1. Marco situacional.

El Grupo Gureak tiene sus orígenes en una iniciativa de ATZEGI, Asociación Guipuzcoana dedicada a la atención de personas con deficiencias mentales. Desde 1975, en Gureak venimos trabajando en la integración social de las personas con discapacidad a través de la inserción laboral.

Como Grupo, contamos con más de dos mil ochocientos empleados, repartidos en 30 centros de trabajo que disponen de amplias instalaciones y avanzados medios técnicos que combinados con una adecuada adaptación de los puestos de trabajo y secuenciación de los procesos productivos posibilitan una amplia y competitiva oferta.

La experiencia que a continuación desarrollaremos se engloba dentro del Proyecto AD ZABALAN cofinanciado por el Fondo Social Europeo (Plan EQUAL) al 50%, el Gobierno Vasco al 26% y las Diputaciones Forales de Gipuzkoa y Bizkaia.

El área temática y los objetivos de intervención del Proyecto ZABALAN giran en torno al siguiente eje: “facilitar el acceso y la reincorporación al mercado de trabajo de las personas que sufren dificultades para integrarse o reintegrarse en un mercado de trabajo que debe estar abierto a todos”.

Cada integrante de la Agrupación de Desarrollo ZABALAN lidera una o varias acciones concretas, las cuales se adaptarán a las necesidades y objetivos específicos de cada asociación, entidad o empresa correspondiente.

La denominación de la acción liderada por el Grupo Gureak es la siguiente: “Crear un sistema de apoyo para facilitar y promover el acceso a las TIC de las personas con discapacidad psíquica y otros colectivos con dificultades de aprendizaje” Esta acción se va a desarrollar a lo largo de 24 meses, comenzando en Junio del 2002.

2. Desarrollo del proyecto

2.1. Introducción

Si bien esta experiencia no va ser la única que llevaremos a cabo impulsados por el Proyecto ZABALAN, supone la primera acción con la que lo hemos iniciado; por ese motivo, el pequeño análisis que describiremos a continuación se centrará íntegramente en ella, olvidándonos de otros futuros proyectos relacionados aún en fase de gestación.

En los últimos años se han aplicado considerables soluciones para la accesibilidad física a las Nuevas Tecnologías. Sin embargo, y centrándonos en el mundo de la informática, existe un descenso considerable en las investigaciones que giran en torno a las limitaciones y capacidades adaptativas de algunos grupos de usuarios/as, como los de las personas con discapacidades psíquicas y personas con dificultad de aprendizaje.

2.2. Colectivo y limitaciones.

El colectivo con el que trabajaremos son los discapacitados psíquicos, además nuestra intención es que el alcance incluya a las personas de niveles más bajos. Lógicamente nuestras limitaciones y dificultades van a aumentar, pero el reto también resulta más ambicioso y sugerente.

Otra de las limitaciones claves con las que contamos es el factor tiempo. Gureak no es un Centro Educativo, sino un Centro de Trabajo, cuyo fin es la integración social de grupos con discapacidad a través de la inserción laboral. Por lo tanto, nos es imposible disponer de mucho tiempo para realizar la formación; la planificación inicial de la formación supone 10 horas de duración aproximada por cada persona.

Nuestra intención es abarcar un número bastante elevado de participantes (100 personas aprox. en una primera fase). Esto nos obliga a diseñar una herramienta mediante la cuál seamos capaces de enseñar, motivar y divertir a personas de niveles muy dispares.

Teniendo en cuenta que el punto de partida son personas de nivel muy bajo, indudablemente la herramienta a utilizar debe ser muy sencilla de manejar, estar primordialmente basada en imágenes (muchos de los chavales no son capaces de leer), y a su vez apoyada en sonidos y texto. También destacamos el aspecto lúdico y de entretenimiento, así como el uso de los colores y la animación.

2.3. Colaboración Nazaret Zentroa y Recurso Clic.

Tras una fase de exploración (especialmente vía Internet) y consultas de las diferentes experiencias realizadas en este terreno, y tras comprobar que apenas existen herramientas que se adecuen perfectamente a nuestro particular objetivo, tomamos la determinación de diseñar una herramienta propia. De esta forma, nos pusimos en contacto con el Centro Formación Nazaret (Obra Social de Kutxa) buscando consejo y colaboración.

Finalmente la decisión fue diseñar un CD-ROM utilizando el lenguaje de programación Clic. Clic es una aplicación para el desarrollo de actividades educativas multimedia en el entorno Windows. Permite crear distintos tipos de actividades: rompecabezas, asociaciones, sopas de letras, crucigramas, actividades de identificación, de exploración, de respuesta escrita... Las actividades pueden contener imágenes, texto, gráficos, sonidos y otros recursos multimedia. También es posible encadenar grupos de actividades en paquetes para que se realicen secuencialmente.

Las actividades Clic se adaptan estimablemente a nuestros requisitos y necesidades, y nos permiten asimilar su lenguaje de programación con bastante facilidad, sin necesidad de ser unos expertos informáticos.

2.3.1. CD-ROM

En el momento de escribir esta comunicación nos encontramos en la fase de diseño del mismo, por lo que es posible que el resultado final pueda diferir de lo que a continuación exponemos. La experiencia práctica del mismo se realizará en el año 2003, los resultados, por lo tanto, aún los desconocemos.

El CD-ROM está ideado para la realización de una formación de 10 horas de duración por persona. Está dividido en 10 unidades, cada unidad corresponde, en teoría, a una sesión de una hora de duración. Sin embargo, no consideramos esta división como algo invariable.

Puede haber personas que en 30 minutos puedan completar la 1ª unidad, con lo cuál pasarían a la 2ª unidad; como puede haber personas que necesiten más tiempo del estimado por nosotros en un principio para realizar cada actividad.

Dos conceptos claves son la secuenciación y progresividad. Los paquetes de actividades están enlazados secuencialmente, divididos por pantallas; cuando acabas con una, pasas a la siguiente y así sucesivamente. Cada persona trabajará a su ritmo; existen pantallas que van pasando automáticamente y otras que necesitan ser resueltas para seguir avanzando. La dificultad será progresiva; en un primer momento las pantallas son de simple exposición, lo único que tienen que hacer los participantes es mirar y atender. Posteriormente comenzarán unas actividades de asociación sencillas (emparejar imágenes) para dar paso a asociaciones un poco más complejas, puzzles y más tarde, algunas actividades con contenidos textuales.

Las unidades, a día de hoy, se dividen de la siguiente manera:

- Unidad1: el ratón.
- Unidad2: las partes del ordenador.
- Unidad3: alimentación e higiene.
- Unidad4: ocio-San Sebastián, el acuario, el Zoo.
- Unidad5: medios de transporte.
- Unidad6: la naturaleza y el espacio.
- Unidad7: las Nuevas Tecnologías.
- Unidad8: qué es Gureak.
- Unidad9: hábitos laborales, respeto a normas.
- Unidad10: calidad y procesos de trabajo.

La experiencia se llevará a cabo bajo un contexto de apoyo constante. Algunos necesitarán más apoyo y otros menos. Nuestra intención no es que todos terminen la totalidad de las actividades durante la hora correspondiente. Algunos lo conseguirán y otros no, pero no importa. Lo que pretendemos es favorecer ese primer contacto; que las personas con discapacidad psíquica también tengan la posibilidad de sentarse delante de un ordenador y cada uno, a su ritmo, con sus peculiaridades, sea capaz de interactuar con el ordenador y disfrutar, sea capaz de experimentar esa relación causa-efecto, de una manera didáctica y divertida.

Referencias en Internet

Asociación Síndrome Down de Extremadura

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

Cecaproin Comunicación Aumentativa

<http://www.cecaproin.com/productos/productos.htm>

Centro de Comunicación y Pedagogía (Software Educativo)

<http://sauce.pntic.mec.es/~alglobal/soft/software.htm>

Colegio el Buen Pastor de Cieza

<http://www.cieza.net/educacion/bpastor/>

Computer Access Center (A Nonprofit Organization Serving People with Disabilities)

<http://www.cac.org/>

Cuentos de Ika Bremer

<http://www.ika.com/cuentos/>

Educación Especial y Necesidades Educativas Especiales

<http://www.hweb.me.gov.ar/proy/especial/>

European Agency for Development in Special Needs Education

<http://www.european-agency.org/>

Federación Española de Instituciones para el Síndrome de Down

<http://www.sindromedown.net/web2/>

Fundación AFIM

<http://www.fundacionafim.org/>

Grupo de Investigación, Enseñanza y Aprendizaje Multimedia

<http://ice.d5.ub.es/gream/index2.htm>

Ipt (Internet Para Todos)

<http://www.cibervoluntarios.org/>

La Maleta

<http://www.xtec.es/~maguirre/indexcas.htm>

Necesidades Educativas especiales en Internet

<http://paidos.rediris.es/needirectorio/index.html>

Programas educativos CNICE

http://www.cnice.mecd.es/educacion/programas_edu.htm

El Raco del Clic 2000 RECURSOS

<http://www.xtec.es/recursos/clic/esp/index.htm>