



**CONVOCATORIA DE AYUDAS A LA INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN
EDUCATIVA EN CENTROS DOCENTES DE NIVELES NO
UNIVERSITARIOS**

(CURSO 2.010/11)

MEMORIA

**TÍTULO: "Implantación y generalización de Sistemas de Control de
Entorno en el CPEE Angel Rivière II:
Adaptación del juego como control del entorno"**

Centro realizador: "Colegio de Educación Especial Ángel Rivière"

Coordinadora: Yolanda Varona Castán

Autoras: Yolanda Varona Castán, Maria Luisa Marco Bruna

**"Proyecto seleccionado en la convocatoria de Ayudas a la Innovación e
Investigación educativas en centros docentes de niveles
no universitarios para el curso 2010/2011, del Departamento de
Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón"**

PORTADA

INDICE	2
---------------------	---

A. PROYECTO (Apartados 1 y 2 del proyecto presentado a la convocatoria).....	3
---	---

A.1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN	4
--	---

A. 1. 1 Título del Proyecto.....	4
----------------------------------	---

A. 1. 2. Datos del Centro.....	4
--------------------------------	---

A. 1. 3. Coordinadora y profesorado participante.....	4
---	---

A. 1. 4. Etapas Educativas en las que se va a desarrollar el Proyecto.....	5
--	---

A. 1. 5. Tema del Proyecto.....	7
---------------------------------	---

A. 2.- DISEÑO DEL PROYECTO Y LA ACTIVIDAD

A. 2. 1. Planteamiento y Justificación.....	8
---	---

A. 2. 2. Aspectos innovadores del Proyecto.....	9
---	---

A. 2. 3. Objetivos y contenidos que se pretenden.....	9
---	---

A. 2. 4. Plan de trabajo y metodología.....	11
---	----

A. 2. 5. Duración y fases previstas	12
---	----

B. DESARROLLO (Descripción de las actividades desarrolladas).....	13
--	----

C. MEMORIA	18
-------------------------	----

C. 1.- Características generales y particulares del contexto en el que se ha desarrollado el Proyecto.....	19
--	----

C. 2.- Consecución de los objetivos del Proyecto.....	20
---	----

C. 3.- Cambios realizados en el proyecto a lo largo de su puesta en marcha en cuanto a: objetivos, metodología, organización y calendario.....	24
--	----

C. 4.- Síntesis del proceso de evaluación utilizado a lo largo del proceso.....	28
---	----

C. 5.- Conclusiones: logros e incidencia en el centro docente.....	29
--	----

C. 6.- Listado de profesores/as participantes con indicación del nombre con los dos apellidos y NIF.....	30
--	----

**A. PROYECTO
(Apartados 1 y 2 del proyecto presentado a la
convocatoria)**

A. 1.- DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

A. 1. 1 Título del Proyecto:

“Implantación y generalización de Sistemas de Control de Entorno en el CPEE Angel Rivière II: Adaptación del juego como control del entorno”

A. 1. 2. Datos del Centro:

Colegio de Educación Especial Ángel Rivière”
C/ José Galiay s/n Telf. 976 493903 Fax: 976 42 91 62
50008 Zaragoza

Este es el séptimo curso de funcionamiento del **CPEE “Ángel Rivière”**, que nace en el curso 2003/04. Fue hacia la primavera del curso siguiente cuando nuestro centro tuvo nombre propio, Ángel Rivière, en reconocimiento al trabajo realizado por este gran pedagogo en el campo de las necesidades educativas especiales (NEE), sobre todo en autismo.

A. 1. 3. Coordinadora y profesorado participante:

Coordinadora: Yolanda Varona Castán
Directora y Profesora Tutora CPEE Ángel Rivière
Maestra tutora de prácticas escolares de estudiantes de Magisterio durante los cursos 2004-05, 2005-06, 2006-07, 2007-08, 2008-09, 2009-10 y 2010-2011.

Participantes en el proyecto:

APELLIDOS Y NOMBRE	ESPECIALIDAD
VARONA CASTAN, YOLANDA	DIRECTORA Y TUTORA PT
MARCO BRUNA, MARIA LUISA	SECRETARIA Y TUTORA PT
PARDILLOS LAMUELA, EVA	TUTORA PT
BLASCO ARTIGAS, VIRGINIA	TUTORA PT
YAGUE CASTELLOT, ANA ISABEL	TUTORA PT

SANTANDER SANGORRIN, M ^a JESUS	TUTORA PT
MENE QUILEZ, MIRIAM	ESPEC. MUSICA/ APOYO PT
CASTAN FRANCISCO, JONATHAN	ESPEC. EF/APOYO PT
CAMPOS LOSILLA, M. DOLORES	AL
DELGADO GALLEGO, PILAR	AL
SAGASTE CARNICER, RAQUEL	AL
PEREZ GIMENO, MARTA	AL
OLIVAN BLAZQUEZ, BARBARA	ORIENTADORA
LOPEZ TELLO, CELIA	FISIOTERAPEUTA
GONZALEZ ESCUDER, SHEILA	FISIOTERAPEUTA
TOMEY TOMEY, ENCARNA	AEE
LABORDA CLAVERO, ASUN	AEE
HERNANDEZ BRAVO, ROSARIO	AEE
MURILLO ORTI, JULIA	AEE
LOPEZ DE LA MANZANARA, ARACELI	AEE
MEDRANO FERNANDEZ, JULIA	AEE
SANTOS NAVARRO, CONSUELO	AEE
SANZ MARTIN, MARIA	ENFERMERA
MARTIN GIMENO, MILAGROS	AUXILIAR ENFERMERIA
CEBOLLADA, DIANA	PIEE

A. 1. 4. Etapas Educativas en las que se va a desarrollar el Proyecto.

Este Proyecto esta diseñado para que pueda participar en el mismo la totalidad de alumnos/as que asisten al CPEE "Ángel Rivière". Por tanto, las Etapas Educativas en las que se va a desarrollar el mismo son las que se imparten en nuestro centro educativo.

Durante este curso 2010-11 tenemos escolarizados 37 alumnos/as, que presentan NEE asociadas a diferentes discapacidades y que tienen en común que todas ellas requieren adaptaciones significativas o muy significativas del currículo. La edad de los alumnos que acuden a nuestro centro oscila entre 6 y 16 años, y cursan las etapas de Infantil, EBO 1 (6-12 años) y EBO 2 (12-16/18 años).

Somos un centro con 6 unidades de educación especial y una media de 6/7 alumnos/as por aula. Los alumnos/as se distribuyen atendiendo a criterios de edad y también nivel de competencia curricular próximo. El alumnado procede de todos los barrios de la ciudad y varios pueblos de la provincia. Las aulas se agrupan en dos ciclos o equipos didácticos:

- Educación Infantil - EBO 1 (Aulas 1, 2 y 3). A las aulas 1 y 2 acuden niños con plurideficiencias, trastornos motores, retraso mental y trastornos del espectro autista. Al aula 3 acuden niños con autismo, síndrome de Rett y trastornos de espectro autista, manteniendo el grupo específico creado para ellos en cursos anteriores dentro de la “Experiencia de intervención con nuestros alumnos/as que presentan un trastorno generalizado del desarrollo”, propiciando así un entorno y unos recursos metodológicos que puedan ayudarles a comprender y responder mejor ante el mundo que les rodea. El trabajo en el ciclo se basa fundamentalmente en el desarrollo de los tres ámbitos de experiencia de la Educación Infantil: Conocimiento de si mismo y autonomía personal, Los lenguajes: comunicación y representación y Conocimiento del entorno.
- EBO I- II (Aulas 4, 5 y 6). Al Aula 4 acuden niños con necesidades educativas especiales de tipo motórico de diferente tipología y buen nivel cognitivo, en la que se trabaja preferentemente los medios de acceso al ordenador y a la comunicación, continuando con el “Proyecto para el grupo de alumnos/as usuarios de ayudas técnicas para la comunicación, acceso al ordenador y/o desarrollo de actividades curriculares”. En el aula 5 encontramos niños/ as con diferentes necesidades educativas especiales (motoras, cognitivas, hiperactividad,...). En el Aula 6, el aula de los mayores, encontramos alumnos con discapacidad intelectual y con mayor nivel de autonomía. El trabajo en el segundo ciclo se basa fundamentalmente en el desarrollo de los tres ámbitos de experiencia de la Educación Infantil: Conocimiento de si mismo y autonomía personal, Los lenguajes: comunicación y representación y Conocimiento del entorno; y en las siguientes áreas del primer ciclo de Primaria: Conocimiento del medio natural, social y cultural, Lengua Castellana y Literatura y Matemáticas.

Uno de nuestros alumnos participa en una experiencia de escolarización combinada con el C.P. “Ramón y Cajal” de Pina de Ebro, en la que un alumno acude dos días a nuestro centro educativo (lunes y miércoles), y participa y se beneficia de los recursos que le puede ofrecer nuestro centro: metodología específica, sistemas aumentativos de comunicación, psicomotricidad, natación, hipoterapia,... Esta experiencia de escolarización combinada que se viene realizando desde hace cuatro cursos, contando el curso actual, esta siendo valorada muy positivamente por ambos centros y se está viendo facilitada sobre todo por el alto grado de coordinación existente entre los profesionales implicados.

A. 1. 5. Tema del Proyecto.

Nuestros alumnos son niños vitales, curiosos, inquietos, con mucha motivación y ganas de jugar y participar en actividades de juego, ya sea individual o compartido, y en actividades cotidianas, como puede ser el manejo de un electrodoméstico sencillo, siempre bajo supervisión del adulto. El juego es fundamental en el proceso de desarrollo de la comunicación, interacción social con el otro/los iguales, y en el proceso de desarrollo personal así como en el aprendizaje. Muchas veces sus necesidades educativas especiales de tipo motorico, intelectual, sensorial, o de conducta,....., les dificulta tanto el acceso a ambos tipos de actividades. Por ello, consideramos una necesidad en nuestro centro educativo la instauración y generalización del empleo de todo tipo de pulsadores para acceder al manejo de juegos, juguetes y/o aparatos electrodomésticos, así como un mayor acceso a todo tipo de juegos, juguetes y/o aparatos electrodomésticos ya adaptados.

Y que mejor que disponer de juegos, juguetes y/o aparatos electrodomésticos adaptados; y de medios de acceso (conmutadores, pulsadores,...) adaptados que facilitan el empleo de los mismos, que permitan que todos nuestros alumnos/as puedan jugar, divertirse ser más autónomos, y aprender, porque del juego también se aprende.

Este es el tema del presente proyecto, que da respuesta a una de nuestras mayores necesidades, mas en el campo de la educación especial, como es disponer de unos recursos, materiales y medios tecnológicos que nos van a facilitar y mejorar nuestra practica educativa y que nos va a permitir su puesta en marcha en las aulas de un modo lúdico, significativo y atractivo.

A. 2.- DISEÑO DEL PROYECTO Y LA ACTIVIDAD.

A. 2. 1. Planteamiento y Justificación:

Ya hemos comentado que nuestros alumnos son niños vitales, curiosos, inquietos, con mucha motivación y ganas de jugar y participar en actividades de juego, ya sea individual o compartido, y en actividades cotidianas, como puede ser el manejo de un electrodoméstico sencillo, y que nos encontramos con que sus necesidades educativas

especiales de diverso tipo (motoras, sensoriales,...) pueden suponer un obstáculo en el acceso y disfrute de dichas actividades.

De ahí que una de las prioridades que tenemos en nuestro centro educativo sea facilitar en la medida de lo posible y con los medios de acceso que sean necesarios, adaptados para cada alumno/a, las actividades de juego y actividades cotidianas, y el empleo de juguetes y otros recursos tecnológicos. Por ello, todos los profesores y profesionales del centro educativo participamos el curso pasado en el Proyecto de Innovación titulado “Implantación y generalización de Sistemas de Control de Entorno en el Colegio de Educación Especial Ángel Rivière”, con el que todo el alumnado del centro tuvo acceso a tecnologías avanzadas como es el control domótico y se implanto y generalizo en todas las aulas el programa Perseo, que ha permitido el acceso a juguetes sencillos, dispositivos electrónicos, aparatos,... a través del ordenador y/o pulsadores.

Una vez implementado el control del entorno y el programa informático que permite esta acción en todos los ordenadores del centro, seguiríamos un paso más en el presente proyecto, como continuación del realizado el curso anterior, esta vez centrado en la instauración y generalización del empleo de todo tipo de pulsadores para acceder al manejo de juegos, juguetes y/o aparatos electrodomésticos, así como un mayor acceso a todo tipo de juegos, juguetes y/o aparatos electrodomésticos ya adaptados. Nuestro Proyecto responde a una necesidad y demanda social, la de satisfacer las necesidades reales de niños/as con necesidades especiales, sus familias y profesorado.

En nuestro centro educativo trabajamos con las NNTT, las TIC y los SAAC desde hace mucho tiempo: ordenadores táctiles, pizarras digitales interactivas, son algo habitual en nuestras aulas, y nuestros alumnos/as están acostumbrados a ello. En el campo de las necesidades educativas especiales, esto es una necesidad a la vez que “casi” una obligación. Nuestro alumnado también necesita jugar, y les encanta jugar en el ordenador o en la pizarra digital. Nos encontramos con alumnado con una deficiencia motriz importante que han visto limitado el repertorio de juegos a los que pueden acceder por la dificultad de encontrar y/o adaptar juegos que les interesan por su edad o capacidad cognitiva. También utilizamos habitualmente sencillos juguetes adaptados con ayuda de un pulsador, y nos gustaría con este proyecto poder aumentar el número y variedad de los mismos, teniendo en cuenta los intereses de nuestros alumnos/as, sus motivaciones, y

opciones disponibles de acuerdo a su edad y/o capacidades. Por ultimo, un campo que nos gustaría abarcar este curso seria el tema de la adaptación de sencillos electrodomésticos que nos permitieran realizar actividades de la vida diaria, bajo supervisión del adulto, así como algunas actividades del centro (taller de cocina,...). Todo ello, con la finalidad de aumentar la autonomía de nuestro alumnado y mejorar su calidad de vida y bienestar personal.

A. 2. 2. Aspectos innovadores del Proyecto:

Habitualmente el soporte de los juegos y juguetes es el propio juego o juguete sin más. Solo hace falta las ganas y motivación de un niño/a para divertirse con el, disfrutar o aprender. Cuando utilizamos un electrodoméstico, lo activamos desde el interruptor y ya esta, funciona. Lo innovador de este Proyecto es el acceso a dichos recursos, como vamos a hacer posible que todos los niños, independientemente de sus necesidades educativas especiales, pueden acceder a los juegos, juguetes y electrodomésticos y aparatos de su vida diaria y en algunas actividades del centro (taller de cocina,...). Otro aspecto innovador de dicho Proyecto es dar respuesta al alumnado con una deficiencia motriz importante, ampliando la oferta de juegos a los que puede acceder por sus intereses o capacidad cognitiva. Las NNTT, TIC y SAAC van a ser unas herramientas fundamentales durante todo el Proyecto.

A. 2. 3. Objetivos y contenidos que se pretenden:

El objetivo principal que se pretende con este Proyecto es la instauración y generalización del empleo de todo tipo de pulsadores para acceder al manejo de juegos, juguetes y/o aparatos electrodomésticos, así como un mayor acceso a todo tipo de juegos, juguetes y/o aparatos electrodomésticos ya adaptados.

Otros objetivos más específicos se recogen a continuación:

- 1.- Adquirir formación teórica y práctica de la adaptación de juegos y juguetes y/o de medios de acceso a los mismos.
- 2.- Adquirir formación teórica y práctica de la adaptación de sencillos electrodomésticos que se utilizan en la vida cotidiana y en algunas actividades del centro (taller de cocina,...).

3.- Adquirir formación teórica y práctica referida al manejo de pulsadores de diferentes tipos y accionados por diferentes segmentos corporales.

Los objetivos están relacionados con el desarrollo de las siguientes competencias básicas:

- Tratamiento de la información y competencia digital
- Competencia para aprender a aprender
- Autonomía e iniciativa personal
- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Los contenidos que se van a trabajar se desarrollan a continuación:

1. Conocimiento de las características y modo de empleo de diferentes pulsadores que hay en el centro: Ablenet, BJ, CEAPAT, pulsadores creados en el centro,...
2. Disposición de mayor número y variedad de juguetes: juguetes con activador interno o externo; juguetes con activado y temporizador; juguetes que se activan y desactivan por pulsación; así como de sencillos electrodomésticos.
3. Conocimiento de las características y modo de empleo de diferentes temporizadores conectados a diversos juguetes y electrodomésticos.
4. Iniciación en la programación de temporizadores.
5. Conocimiento de las características y modo de empleo de diferentes comunicadores: de una o varias casillas, de varios niveles, de mensaje aleatorio, de mensaje ordenador, de imágenes,...
6. Programación de tableros para pantalla táctil, con barrido de tablero de una o varias opciones para activar objetos conectados al ordenador o por infrarrojos o radiofrecuencia.
7. Establecimiento de contacto con departamentos de centros sociolaborales, IES, Universidad,...., para realizar actividades de adaptación de juegos, juguetes, electrodomésticos, conmutadores,...

A. 2. 4. Plan de trabajo y metodología.

Uno de los aspectos metodológicos más significativos de este Proyecto es la participación activa de todos los componentes del grupo, que trabajaremos juntos para lograr los objetivos propuestos en el Proyecto.

Para ello pondremos especial interés en favorecer el trabajo en grupo, en el que cada profesional podrá aportar pautas y orientaciones metodológicas desde su ámbito profesional. La información y formación se realizara entre todos los profesores y profesionales del centro, ya que todo intervenimos directamente con los niños y necesitamos conocer y saber como emplear los juguetes y/o aparatos adaptados.

Partiremos de una puesta en común de las necesidades existentes en el centro en cuanto a adaptación de nuevos juegos, juguetes, y electrodomésticos necesarios, así como de reparación de los ya existentes que han sufrido algún deterioro, completando un estadiillo en cada una de las aulas y otros servicios educativos (educación física, psicomotricidad, snoezellen, fisioterapia, logopedia,...).

Un segundo paso será buscar mecanismos de formación sobre los temas recogidos en los contenidos del proyecto, bien a cargo de profesionales del propio centro, bien a cargo de asesores externos.

Estas dos fases serán cortas en su duración y pasaremos a la fase más larga en el tiempo, y también una de las más necesarias, como es la elaboración de adaptaciones concretas de juegos, juguetes y electrodomésticos, así como de medios de acceso, dentro de cada aula y/o cada niño, y de acuerdo a las capacidades y sistema de comunicación que utilice el alumno/a. Será fundamental hacer una evaluación de todo este proceso así como de las repercusiones de dichas adaptaciones en el aprendizaje de los alumnos, que permita realizar los cambios y adaptaciones necesarias para adecuarlas a las necesidades de nuestros alumnos.

A. 2. 5. Duración y fases previstas

Se trata de un Proyecto muy dinámico en el que las fases mencionadas en el apartado anterior se entremezclan y unen en la última de todas: la elaboración de adaptaciones concretas de juegos, juguetes y electrodomésticos, así como de medios de acceso. El proyecto tiene una duración prevista de 20 horas distribuidas a lo largo del curso 2010-11, siguiendo las fases descritas como sesiones en el plan de trabajo. Las reuniones tendrán lugar los miércoles o jueves de cada semana de 9 a 10 horas.

B. DESARROLLO

(Descripción de las actividades desarrolladas)

En el desarrollo del proyecto de Innovación “Implantación y generalización de Sistemas de Control de Entorno en el CPEE Angel Rivière II: Adaptación del juego como control del entorno”, se han desarrollado las siguientes actividades (más detalladas en el apartado “C. 3.- Cambios realizados en el proyecto a lo largo de su puesta en marcha en cuanto a: objetivos, metodología, organización y calendario”):

1.- Puesta en común en una reunión de organización general de las necesidades existentes en el centro en cuanto a necesidades de adaptación de materiales y de reparación de los ya existentes que han sufrido algún deterioro, completando una hoja de registro de los siguientes datos en cada una de las aulas y otros servicios educativos del centro (psicomotricidad, snoezellen, fisioterapia, logopedia,...):

- Necesidades de reparación: materiales para reparar (especificar los que sean estrictamente urgentes)
- Necesidades de adaptación de materiales: reales, previsibles (especificar las que sean estrictamente urgentes)
- Actividades en las que se utilizan los materiales adaptados
- Actividades en las que se prevé que se podrían emplear los materiales adaptados (tanto los reales como los previsibles)

Que se recogen a continuación:

AULA/ SERVICIO: TODAS

Necesidades de reparación: materiales para reparar (especificar los que sean estrictamente urgentes)	Necesidades de adaptación de materiales: reales, previsibles (especificar las que sean estrictamente urgentes)	Actividades en las que se utilizan los materiales adaptados	Actividades en las que se prevé que se podrían emplear los materiales adaptados (tanto los reales como los previsibles)
AULA 1 - Comunicador step by step - Comunicador Super talker	AULA 1 - Arreglar el juguete adaptado de Epi y Blas	AULA 1 - Actividades cotidianas del aula: asamblea, aprendizaje de vocabulario,... - Actividades de causa-efecto - Actividades de estimulación - Actividades individuales con los alumnos	AULA 1 - Taller de cocina - Estimulación con objetos de la vida cotidiana - Juego

<p>AULA 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicador step by step rojo - Comunicador Super talker 	<p>AULA 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adaptar juguetes (dos cerditos y una rana) - Ratón - Ratón inalámbrico 	<p>AULA 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego con pulsador Supertalker: comunicación, asamblea, trabajo de conceptos,... - Step by step: asamblea, trabajo con alumnos/as, terapia perros,... - Actividades de causa-efecto - Actividades de estimulación 	<p>AULA 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asamblea - Cumpleaños, fiestas - Taller de cocina - Juego - Estimulación con objetos de la vida cotidiana
<p>AULA 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conmutador color 	<p>AULA 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adaptar juguetes (un osito y un avión) 	<p>AULA 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividades cotidianas del aula: asamblea, aprendizaje de vocabulario,... - Actividades de causa-efecto - Actividades de estimulación 	<p>AULA 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taller de cocina - Juego - Estimulación con objetos de la vida cotidiana
<p>AULA 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pulsador big red rojo - Scalextric 	<p>AULA 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aparato que permite el uso de otros aparatos, electrodomésticos,... - Juegos adaptados concretos: coches, circuitos, juegos tradicionales,... 	<p>AULA 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicación - Tableros - Narrar cuentos - Inventar actividades nuevas - Actividades de vocabulario 	<p>AULA 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego y adaptado a los alumnos - Juegos tradicionales - Adaptación de actividades de la vida diaria - Inflar colchoneta
<p>AULA 5</p>	<p>AULA 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adaptar cassette - Adaptar dos ratones de ordenador 	<p>AULA 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividades de comunicación, estimulación. ..todos los programas del ordenador - Actividades de relajación 	<p>AULA 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taller de cocina - Juego - Estimulación con objetos de la vida cotidiana
<p>AULA 6</p>	<p>AULA 6</p>	<p>AULA 6</p>	<p>AULA 6</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taller de cocina - Juego - Adaptación de actividades de la vida diaria
<p>LOGOPEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicador verde - Juguete: Caballito rosa 	<p>LOGOPEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adaptar juguetes (un osito, un osito con micrófono de 	<p>LOGOPEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividades de comunicación - Prerrequisitos 	<p>LOGOPEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego - Taller de cocina - Estimulación con

	plástico)	lenguaje - Estimulación sensorial	objetos de la vida cotidiana
PSICOMOTRICIDAD	PSICOMOTRICIDAD - Adaptación para que el alumnado sea capaz de hinchar colchonetas, balones	PSICOMOTRICIDAD - Juegos de pelotas	PSICOMOTRICIDAD - Acción de hinchar las colchonetas hinchables y los balones por los alumnos/as - Preparación de las sesiones en las que se utilicen las pelotas
FISIOTERAPIA	FISIOTERAPIA - Adaptar juguetes (peluche que vibra, peluche con movimiento y música)	FISIOTERAPIA - Sesiones de fisioterapia en general	FISIOTERAPIA

2.- Reparación, con ayuda del departamento de electrónica del centro sociolaboral y/o adquisición de los materiales necesarios. Esta actividad ha influido en la renovación del inventario de las aulas y del centro, añadiendo al mismo la restauración y/o incorporación de los materiales conforme estas se han ido realizando. Estos materiales y recursos se ubicaran en un espacio propio dentro de la sala de profesores en el que se podrán utilizar como préstamo para todo el centro y así todos podamos tener acceso a los mismos.

3.- Búsqueda de mecanismos de formación sobre los temas recogidos en los contenidos del mismo. Observamos que esta actividad es una tarea continua dada la ingente cantidad de medios tecnológicos que surgen cada día y de los que tenemos que estar muy pendientes, buscando siempre aquellos que mejor se puedan adaptar a nuestro alumnado. El modo de formación ha sido fundamentalmente a través de los profesionales del centro.

4.- La fase más larga y una de las más necesarias, en la que actualmente nos encontramos, como es la elaboración de adaptaciones concretas de juegos, juguetes y electrodomésticos, así como de medios de acceso, dentro de cada aula y/o cada niño, y de acuerdo a las capacidades y sistema de comunicación que utilice el alumno/a, ya que es fundamental hacer una evaluación de todo este proceso así como de las repercusiones de dichas adaptaciones en el aprendizaje de los alumnos que permite realizar los cambios y adaptaciones necesarias para adecuarlas a las necesidades de nuestros alumnos.

Contamos para ello con la colaboración del departamento de electrónica del Centro Sociolaboral de San José y de los contactos iniciados con departamentos de electrónica de otros IES y con la Universidad y Tecnodiscap.

C. MEMORIA

C. 1.- Características generales y particulares del contexto en el que se ha desarrollado el Proyecto

En la fase de diseño del presente Proyecto de Innovación e Investigación ya comentamos que en nuestro centro educativo trabajamos con las NNTT, las TIC y los SAAC desde hace mucho tiempo, concretamente desde el primer curso de funcionamiento del mismo. Las NNTT, TIC y SAAC han sido unas herramientas de trabajo fundamentales durante todo el Proyecto. Ordenadores táctiles, pizarras digitales interactivas, pulsadores y conmutadores, comunicadores, tableros interactivos en el ordenador, pictogramas y símbolos de Boardmaker y ahora también de nuestro “aragonés” Arasaac, son algo habitual en nuestras aulas y es más, nuestros alumnos/as están acostumbrados a ello. Consideramos que en el campo de las necesidades educativas especiales, ello es una necesidad a la vez que casi una “obligación”, es un reto con el que nos encontramos día a día ya que exige un esfuerzo y una continua adaptación a los continuos avances de la tecnología y a la constante aparición de nuevos dispositivos electrónicos en el mercado y a su adaptación a las necesidades e intereses de nuestro alumnado.

Ya comentamos también que además de todas estas tareas más relacionadas con los ámbitos curriculares, comunicativos, sociales,..., nuestro alumnado necesita también jugar, como todos los niños. Les encanta jugar en el ordenador o en la pizarra digital y cuando encontramos un juego o juguete adaptado que pueden accionar de modo más autónomo, y no solo cuando están con el adulto, o cuando adaptamos su juguete favorito, y pueden jugar con el siempre que lo deseen, un mundo de posibilidades se abre ante sus ojos y, porque no decirlo, ante sus manos. Nuestro proyecto se ha centrado principalmente en nuestro alumnado con necesidades educativas especiales de tipo motorico, con una deficiencia motora importante, que ven como el repertorio de juegos al que pueden acceder es muy limitado bien por la dificultad de encontrar y/o adaptar juegos que les interesan por su edad o capacidad cognitiva. Hemos visto como nuestros chicos/as pueden jugar con sencillos juguetes adaptados con ayuda de un pulsador, que utilizan también para otro tipo de actividades, por ejemplo, en el ordenador. Con este proyecto también se ha pretendido aumentar el número y variedad de los juegos y juguetes adaptados, dando así respuesta a los intereses y motivaciones, edad y/o capacidad de nuestros alumnos/as, considerando siempre las opciones disponibles. Es decir, facilitar en la medida de lo posible y con los medios de acceso que sean necesarios, adaptados a

cada alumno/a la actividad de juego y el empleo autónomo de juguetes y otros recursos tecnológicos.

Pero no solo nos hemos quedado en el campo del juego, hemos avanzado hacia el campo de las actividades de la vida diaria buscando el mayor nivel de independencia y autonomía posible. En educación especial, la acción educativa es muy global, y a la vez que estamos aprendiendo contenidos curriculares, aprendemos a comunicarnos, desarrollamos habilidades sociales,..., aprendemos a ser más independientes y autónomos, y la inclusión de adaptadores y/o adaptación de sencillos electrodomésticos que nos permiten realizar actividades tan cotidianas como hacer zumo para luego bebérselo, o inflar una colchoneta con cama elástica para luego disfrutar de unos cuantos balanceos ha permitido poder acceder a este tipo de actividades, siempre bajo supervisión del adulto, que de otro modo, no habiéramos podido hacer a no ser que nos hubieran guiado la mano, aumentando la autonomía de nuestro alumnado, y con ello, la mejora de su calidad de vida y bienestar personal.

En este Proyecto se da respuesta a una de nuestras mayores necesidades, mas en el campo de la educación especial, como es disponer de unos recursos, de materiales y medios tecnológicos que facilitarán nuestra práctica educativa con todos los alumnos/as del centro, no solo con los alumnados con necesidades motóricas, sino también alumnado con necesidades educativas especiales de tipo intelectual, sensorial o de conducta, es decir, con todos los alumnos/as del centro, haciendo posible que todos los niños/as, independientemente de sus necesidades educativas especiales, pueda acceder a los juegos, juguetes y otros dispositivos de la vida cotidiana (electrodomésticos,...) en cualquier actividad del centro para aprender de una manera significativa, funcional, y sobre todo, lúdica, ya que jugando también se aprende.

C. 2.- Consecución de los objetivos del Proyecto

El Proyecto se ha desarrollado de acuerdo a los objetivos que se planificaron en su diseño y que se recogen a continuación:

1.- El objetivo principal que se pretendía con este Proyecto es "la instauración y generalización del empleo de todo tipo de pulsadores para acceder al manejo de juegos,

juguetes y/o aparatos electrodomésticos, así como un mayor acceso a todo tipo de juegos, juguetes y/o aparatos electrodomésticos ya adaptados".

VALORACIÓN DE SU DESARROLLO: En líneas generales, podemos considerar esta objetivo conseguido ya que todos los profesores y profesionales que trabajamos en el centro consideramos como algo necesario y natural que un juego tenga que accionarse con un conmutador o que para acceder a un electrodoméstico tengamos que colocar el correspondiente conmutador o dispositivo de conexión. Se puede decir que poco a poco va formando parte de nuestro trabajo diario, de nuestra forma y metodología de trabajo y de nuestro currículo.

2.- Además, en el Proyecto recogíamos otros objetivos más específicos que se recogen a continuación:

2. 1.- Adquirir formación teórica y práctica de la adaptación de juegos y juguetes y/o de medios de acceso a los mismos.

2. 2.- Adquirir formación teórica y práctica de la adaptación de sencillos electrodomésticos que se utilizan en la vida cotidiana y en algunas actividades del centro (taller de cocina,...).

2. 3.- Adquirir formación teórica y práctica referida al manejo de pulsadores de diferentes tipos y accionados por diferentes segmentos corporales.

VALORACIÓN DE SU DESARROLLO: Como comentario general a estos tres objetivos, podríamos comentar que se han conseguido, a través del trabajo en equipo y puesta en común entre los diferentes profesores y profesionales que trabajamos en el centro, cada uno desde su punto de vista: la tutora proponiendo el objetivo y metodología de trabajo; las fisioterapeutas dando pautas de posición y control de movimientos; las logopedas interviniendo con las orientaciones en el ámbito de la comunicación,..., viendo la necesidad de un trabajo en grupo e interdisciplinar.

Hemos comprobado como los objetivos planteados están relacionados con el desarrollo de las competencias básicas que se recogían en el Proyecto: Tratamiento de la

información y competencia digital; Competencia para aprender a aprender; Autonomía e iniciativa personal; Competencia en comunicación lingüística y Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Los contenidos que se han trabajado en este Proyecto son los siguientes:

1.- Conocimiento de las características y modo de empleo de diferentes pulsadores que hay en el centro: Ablenet, BJ, CEAPAT, pulsadores creados en el centro,...

Un conmutador es una forma de acceso para los niños/as con discapacidad a otros elementos como un ordenador, juguete adaptado,... Hay una amplia variedad y debe estar adaptado a las necesidades y posibilidades del usuario.

Se ha procedido a realizar un registro de todos los tipos de conmutadores y pulsadores que hay en el centro, tanto en las aulas como en cada uno de los servicios del centro para saber como son los conmutadores de que disponemos y el empleo de los mismos según las necesidades de cada alumno/a y así poder identificar las necesidades en este apartado. En resumen, disponemos de los siguientes modelos de conmutadores:

- Conmutador Big Red, necesita una ligera presión para su activación.
- Conmutador Jelly Bean, circular, necesita una ligera presión para su activación.
- Conmutador de pedal, para accionar con el pie.
- Conmutador de varilla, que se activa con el desplazamiento de la varilla en cualquier dirección.
- Conmutadores inalámbricos (algunos elaborados en el centro) sin cables, muy recomendables para algunos alumnos/as ya que eliminan los cables.

2.- Disposición de mayor número y variedad de juguetes: juguetes con activador interno o externo; juguetes con activado y temporizador; juguetes que se activan y desactivan por pulsación; así como de sencillos electrodomésticos.

Se ha ampliado el número y la variedad de juguetes, buscando en todo momento que fueran atractivos para los alumnos/as y adecuados de acuerdo a sus intereses y capacidades cognitivas. Se ha comenzado a realizar esta tarea por las aulas en las que los alumnos/as tienen necesidades educativas especiales asociadas a una deficiencia motriz importante ya que se ha considerado que eran los usuarios a los que había que dar una respuesta inmediata, y después, se ha procedido a realizar la misma actividad en el resto de aulas y/o servicios.

3.- Conocimiento de las características y modo de empleo de diferentes comunicadores: de una o varias casillas, de varios niveles, de mensaje aleatorio, de mensaje ordenador, de imágenes,...

Un comunicador permite a una persona con dificultades en el habla poder reproducir mensajes de voz. Hay una amplia variedad y debe estar adaptado a las necesidades y posibilidades del usuario. Utilizar comunicadores de voz es una forma natural de comunicación que facilita la interacción social y el aprendizaje, ya que todos los comunicadores disponen la posibilidad de grabar mensajes de forma personalizada. Normalmente la forma de acceso a los mensajes de un comunicador es el acceso directo (pulsación de casillas) pero existen alternativas para personas con problemas motrices como el acceso por barrido o por conmutador.

Se ha procedido a realizar un registro de todos los tipos de comunicadores que hay en el centro, tanto en las aulas como en cada uno de los servicios del centro para saber como son los comunicadores de que disponemos, su empleo de acuerdo con las necesidades y capacidades de cada alumno/a y así poder identificar las necesidades en este apartado. En resumen, disponemos de los siguientes modelos de comunicadores:

- Step by Step, permite grabar mensajes por pasos y luego escucharlos, y también activar juguetes a la vez que reproduce mensajes. Se trabaja también en las asambleas y en el establecimiento de turnos de conversación.
- Step by Step with levels, parecido al anterior, más complejo ya que permite grabar 3 series de mensajes diferentes.
- Super Talker, es un comunicador de muy fácil manejo que permite utilizar varios mensajes de voz a la vez, ya que se puede configurar en formatos de una, dos, cuatro y ocho cuadrículas. Permite establecer turnos de conversación, realizar actividades de vocabulario y narración de cuentos,
- ITalk2, permite grabar y reproducir dos mensajes de modo muy sencillo, es muy eficaz en actividades de causa-efecto y en las primeras etapas de la comunicación.
- BIGmack, permite grabar y reproducir un mensaje de forma sencilla y también la activación de un juguete o dispositivo que reproduce el mensaje.

4.- Establecimiento de contacto con departamentos de centros sociolaborales, IES, Universidad,..., para realizar actividades de adaptación de juegos, juguetes, electrodomésticos, conmutadores,...

Durante este curso se ha establecido contacto con el departamento de electrónica del Centro Sociolaboral de San José, ubicado en la Avenida Cesáreo Alierta, muy próximo al centro y se han realizado actividades de adaptación y/o reparación tanto de conmutadores y pulsadores como de juegos y juguetes. El profesor del módulo de electrónica ha desarrollado estas actividades en el aula del centro sociolaboral con sus alumnos/as, a los que ha enseñado como funcionan los dispositivos electrónicos y/o juegos y como se adaptan los mismos, a la vez que ha favorecido el desarrollo de actitudes positivas hacia la inclusión y personas con discapacidad. Se ha dado respuesta a una de las principales necesidades del proyecto, como es la de establecer contactos con otras entidades que nos ayuden en la tarea continua de adaptación de nuevos juegos, juguetes y electrodomésticos. Esta actividad ha sido coordinada directamente por el equipo directivo (la directora es la coordinadora) que se ponían en contacto con el profesor de electrónica y le hacían llegar los materiales pendientes de adaptación y/o reparación. Esta experiencia se valora positivamente por lo que se favorecerá su continuación durante el próximo curso.

También se han iniciado contactos con departamentos de electrónica de otros IES y con la Universidad y Tecnodiscap, con los que en un futuro también se prevé se realizaran actividades incluidas en este proyecto.

El hecho de no tener en el centro talleres de la Etapa de Transición a la Vida Adulta puede condicionar y dificultar el inicio y establecimiento de este tipo de actividades, pero como vemos en este proyecto no lo imposibilita.

C. 3.- Cambios realizados en el proyecto a lo largo de su puesta en marcha en cuanto a: objetivos, metodología, organización y calendario

No ha habido cambios significativos en la puesta en marcha del proyecto en cuanto a los objetivos, metodología organización y calendario, básicamente se han seguido las fases descritas en la planificación y diseño del mismo.

Se ha comenzado por una puesta en común en una reunión de organización general (que se realizan los lunes en el centro) de las necesidades existentes en el centro en cuanto a necesidades de adaptación de materiales así como de reparación de los ya

existentes que han sufrido algún deterioro, completando una hoja de registro de los siguientes datos en cada una de las aulas y otros servicios educativos del centro (psicomotricidad, snoezellen, fisioterapia, logopedia,...):

- Necesidades de reparación: materiales para reparar (especificar los que sean estrictamente urgentes)
- Necesidades de adaptación de materiales: reales, previsibles (especificar las que sean estrictamente urgentes)
- Actividades en las que se utilizan los materiales adaptados
- Actividades en las que se prevé que se podrían emplear los materiales adaptados (tanto los reales como los previsibles)

Que se recogen a continuación:

AULA/ SERVICIO: TODAS

Necesidades de reparación: materiales para reparar (especificar los que sean estrictamente urgentes)	Necesidades de adaptación de materiales: reales, previsibles (especificar las que sean estrictamente urgentes)	Actividades en las que se utilizan los materiales adaptados	Actividades en las que se prevé que se podrían emplear los materiales adaptados (tanto los reales como los previsibles)
AULA 1 - Comunicador step by step - Comunicador Super talker	AULA 1 - Arreglar el juguete adaptado de Epi y Blas	AULA 1 - Actividades cotidianas del aula: asamblea, aprendizaje de vocabulario,... - Actividades de causa-efecto - Actividades de estimulación - Actividades individuales con los alumnos	AULA 1 - Taller de cocina - Estimulación con objetos de la vida cotidiana - Juego
AULA 2 - Comunicador step by step rojo - Comunicador Super talker	AULA 2 - Adaptar juguetes (dos cerditos y una rana) - Ratón - Ratón inalámbrico	AULA 2 - Juego con pulsador Supertalker: comunicación, asamblea, trabajo de conceptos,... - Step by step: asamblea, trabajo con alumnos/as, terapia perros,... - Actividades de	AULA 2 - Asamblea - Cumpleaños, fiestas - Taller de cocina - Juego - Estimulación con objetos de la vida cotidiana

		causa-efecto - Actividades de estimulación	
AULA 3 - Conmutador color	AULA 3 - Adaptar juguetes (un osito y un avión)	AULA 3 - Actividades cotidianas del aula: asamblea, aprendizaje de vocabulario,... - Actividades de causa-efecto - Actividades de estimulación	AULA 3 - Taller de cocina - Juego - Estimulación con objetos de la vida cotidiana
AULA 4 - Pulsador big red rojo - Scalextric	AULA 4 - Aparato que permite el uso de otros aparatos, electrodomésticos,... - Juegos adaptados concretos: coches, circuitos, juegos tradicionales,...	AULA 4 - Comunicación - Tableros - Narrar cuentos - Inventar actividades nuevas - Actividades de vocabulario	AULA 4 - Juego y adaptado a los alumnos - Juegos tradicionales - Adaptación de actividades de la vida diaria - Inflar colchoneta
AULA 5	AULA 5 - Adaptar cassette - Adaptar dos ratones de ordenador	AULA 5 - Actividades de comunicación, estimulación. ..todos los programas del ordenador - Actividades de relajación	AULA 5 - Taller de cocina - Juego - Estimulación con objetos de la vida cotidiana
AULA 6	AULA 6	AULA 6	AULA 6 - Taller de cocina - Juego - Adaptación de actividades de la vida diaria
LOGOPEDIA - Comunicador verde - Juguete: Caballito rosa	LOGOPEDIA - Adaptar juguetes (un osito, un osito con micrófono de plástico)	LOGOPEDIA - Actividades de comunicación - Prerrequisitos lenguaje - Estimulación sensorial	LOGOPEDIA - Juego - Taller de cocina - Estimulación con objetos de la vida cotidiana
PSICOMOTRICIDAD	PSICOMOTRICIDAD - Adaptación para que el alumnado sea capaz de hinchar colchonetas, balones	PSICOMOTRICIDAD - Juegos de pelotas	PSICOMOTRICIDAD - Acción de hinchar las colchonetas hinchables y los balones por los alumnos/as - Preparación de las

			sesiones en las que se utilicen las pelotas
FISIOTERAPIA	FISIOTERAPIA - Adaptar juguetes (peluche que vibra, peluche con movimiento y música)	FISIOTERAPIA - Sesiones de fisioterapia en general	FISIOTERAPIA

A continuación se procedió a la reparación, con ayuda del departamento de electrónica del centro sociolaboral y/o adquisición de los materiales necesarios, tarea en la que aun nos encontramos. Esta actividad ha influido en la renovación del inventario de las aulas y del centro, añadiendo al mismo la restauración y/o incorporación de los materiales conforme estas se han ido realizando. Estos materiales y recursos se ubicaran en un espacio propio dentro de la sala de profesores en el que se podrán utilizar como préstamo para todo el centro y así todos podamos tener acceso a los mismos.

Un segundo momento dentro del proyecto ha sido buscar mecanismos de formación sobre los temas recogidos en los contenidos del mismo. Observamos que esta actividad es una tarea continua dada la ingente cantidad de medios tecnológicos que surgen cada día y de los que tenemos que estar muy pendientes, buscando siempre aquellos que mejor se puedan adaptar a nuestro alumnado. El modo de formación ha sido fundamentalmente a través de los profesionales del centro.

El tercer y último paso corresponde a la fase más larga y una de las más necesarias, en la que actualmente nos encontramos, como es la elaboración de adaptaciones concretas de juegos, juguetes y electrodomésticos, así como de medios de acceso, dentro de cada aula y/o cada niño, y de acuerdo a las capacidades y sistema de comunicación que utilice el alumno/a. Y es la fase más larga ya que es fundamental hacer una evaluación de todo este proceso así como de las repercusiones de dichas adaptaciones en el aprendizaje de los alumnos que permite realizar los cambios y adaptaciones necesarias para adecuarlas a las necesidades de nuestros alumnos. Contamos para ello con la colaboración del departamento de electrónica del Centro Sociolaboral de San José y de los contactos iniciados con departamentos de electrónica de otros IES y con la Universidad y Tecnodiscap.

En cuanto a los contenidos trabajados, no se ha incidido en el proyecto en los siguientes:

- Conocimiento de las características y modo de empleo de diferentes temporizadores conectados a diversos juguetes y electrodomésticos.
- Iniciación en la programación de temporizadores.
- Programación de tableros para pantalla táctil, con barrido de tablero de una o varias opciones para activar objetos conectados al ordenador o por infrarrojos o radiofrecuencia.

Ya que fueron trabajados en el proyecto de innovación del curso anterior 2009-10.

C. 4.-Síntesis del proceso de evaluación utilizado a lo largo del proceso

A lo largo de todo el proyecto se ha realizado una triple evaluación:

- Evaluación inicial, que nos ha permitido conocer información sobre cada alumno/a (necesidades, dificultad motriz, posicionamiento, tipo de movilidad, movimientos diatónicos, sistema de comunicación,...) y los dispositivos electrónicos (conmutadores, comunicadores,...)
- Evaluación del proceso, a partir de la participación activa y coordinada de todos los profesores y profesionales que intervienen con cada alumno, proporcionando cada profesional pautas y orientaciones metodológicas desde su ámbito profesional
- Evaluación final, que se realiza al finalizar el proceso y en la que se determina si ha habido una buena adaptación del juego, juguete o electrodoméstico a cada alumno/a o es necesaria una revisión de la misma

Algunas de las implicaciones derivadas de la evaluación del proyecto en nuestros alumnos/as han sido:

- Mejora de la comprensión de la relación causa-efecto

- Profundización en el estudio de las posibilidades motoras y posicionamiento de los alumnos/as
- Favorecimiento de procesos de comunicación y relación interpersonal y social
- Aumento de la autonomía e independencia personal
- Incremento de la autoestima personal

El grado de consecución de los objetivos del proyecto ha sido el máximo propuesto de acuerdo al tiempo disponible y a la valoración conjunta y coordinada realizada por parte de todos los participantes en el proyecto.

El grado de satisfacción de los niños/as es muy alto. Los alumnos/as participan muy motivados en las actividades con estos dispositivos, así como en los periodos de prueba y evaluación de las adaptaciones propuestas: nos ha encantado ser "probadores" utilizando por primera vez un juguete adaptado y dar nuestra valoración de la misma, nos hacia sentirnos útiles y a la vez reforzaba nuestra autoestima (se nos pide nuestra opinión). Y no solo los alumnos/as, sino que también hay un alto grado de satisfacción en los profesores y profesionales que han participado en el proyecto e incluso en personas en un principio externas al mismo, como es el profesor del departamento de electrónica del Centro Sociolaboral.

C. 5.- Conclusiones: logros e incidencia en el centro docente.

Una de las primeras conclusiones importantes que hay que destacar es el hecho de que todos los profesores y profesionales que trabajamos en el centro consideramos como algo necesario y natural que un juego tenga que accionarse con un conmutador o que para acceder a un electrodoméstico tengamos que colocar el correspondiente conmutador o dispositivo de conexión. Se puede decir que poco a poco va formando parte de nuestro trabajo diario, de nuestra forma y metodología de trabajo y de nuestro currículo.

Como aspecto metodológico muy significativo en este Proyecto nos encontramos con la participación activa y coordinada de todos los profesores y profesionales, en equipo, que intervienen con cada alumno, proporcionando cada profesional pautas y orientaciones

metodológicas desde su ámbito profesional. Con algunos alumnos, este proceso ha sido sencillo; con otros, ha resultado más complicado y ha llevado más tiempo,....., pero siempre ha sido coordinado, participativo e individualizado para cada alumno/a.

El grado de consecución de los objetivos del proyecto ha sido el máximo propuesto de acuerdo al tiempo disponible y a la valoración conjunta y coordinada realizada por parte de todos los participantes en el proyecto.

Para terminar, recordaremos que lo innovador de este proyecto ha sido el acceso a recursos como juegos, juguetes y electrodomésticos, como vamos a hacer posible que todos los niños, independientemente de sus necesidades educativas especiales, puedan acceder a los juegos, juguetes y electrodomésticos y aparatos para desarrollar habilidades de la vida diaria, fundamentales para el desarrollo personal de nuestros alumnos/as, así como en algunas actividades del centro (taller de cocina, actividades de psicomotricidad, actividades de estimulación y comunicación,...); y que también es innovador dar respuesta al alumnado con una deficiencia motriz importante, ampliando la oferta de juegos a los que puede acceder por sus intereses o capacidad cognitiva.

Y todo ello, dentro de un proceso que acaba de comenzar y que a partir de ahora formara parte sistemática del trabajo que se desarrolla en el centro educativo, incluso quedando recogido en documentos institucionales, lo que nos reafirma en nuestra intención de continuar desarrollando actividades de adaptación de medios de acceso, recursos, materiales y medios tecnológicos que nos van a facilitar y mejorar nuestra practica educativa y que nos va a permitir su puesta en marcha en las aulas de un modo lúdico, significativo y atractivo, muy importante en el campo de la educación especial, y van a permitir aumentar la autonomía de nuestro alumnado y mejorar su calidad de vida y bienestar personal. ¡Porque aquí y ahora, si jugamos y participamos todos!

C. 6.- Listado de profesores/as participantes con indicación del nombre con los dos apellidos y NIF.

APELLIDOS Y NOMBRE	ESPECIALIDAD
VARONA CASTAN, YOLANDA	DIRECTORA Y TUTORA PT
MARCO BRUNA, MARIA LUISA	SECRETARIA Y TUTORA PT
PARDILLOS LAMUELA, EVA	TUTORA PT
BLASCO ARTIGAS, VIRGINIA	TUTORA PT
YAGUE CASTELLOT, ANA ISABEL	TUTORA PT
SANTANDER SANGORRIN, M ^a JESUS	TUTORA PT
MENE QUILEZ, MIRIAM	ESPEC. MUSICA/ APOYO PT
CASTAN FRANCISCO, JONATHAN	ESPEC. EF/APOYO PT
CAMPOS LOSILLA, M. DOLORES	AL
DELGADO GALLEGO, PILAR	AL
SAGASTE CARNICER, RAQUEL	AL
PEREZ GIMENO, MARTA	AL
OLIVAN BLAZQUEZ, BARBARA	ORIENTADORA
LOPEZ TELLO, CELIA	FISIOTERAPEUTA
GONZALEZ ESCUDER, SHEILA	FISIOTERAPEUTA
TOMEY TOMEY, ENCARNA	AEE
LABORDA CLAVERO, ASUN	AEE
HERNANDEZ BRAVO, ROSARIO	AEE
MURILLO ORTI, JULIA	AEE
LOPEZ DE LA MANZANARA, ARACELI	AEE
MEDRANO FERNANDEZ, JULIA	AEE
SANTOS NAVARRO, CONSUELO	AEE
SANZ MARTIN, MARIA	ENFERMERA
MARTIN GIMENO, MILAGROS	AUXILIAR ENFERMERIA
CEBOLLADA, DIANA	PIEE