



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

Plataforma de formación FormArte

Nombre de la entidad, empresa u organismo

ASPRODEMA RIOJA

¿La experiencia está relacionada con Plena inclusión?

Marca la casilla que sea correcta.

<input type="checkbox"/>	Somos una federación Plena inclusión
<input type="checkbox"/>	Somos una entidad estatal de Plena inclusión
<input checked="" type="checkbox"/>	Somos una entidad de una federación Plena inclusión
<input type="checkbox"/>	Somos la confederación
<input type="checkbox"/>	No pertenecemos a Plena Inclusión
<input type="checkbox"/>	Otro:

¿Qué objetivo tiene la experiencia?

El objetivo principal es favorecer la inclusión de las personas con discapacidad intelectual a través de la nuevas tecnologías.

Esta experiencia junta dos metas.

Las personas con discapacidad intelectual utilizan las nuevas tecnologías.

Las nuevas tecnologías ayudan a adquirir diferentes habilidades o conocimientos.

Cuéntanos tu experiencia

ASPRODEMA desarrolló en proyecto de nuevas tecnologías en el año 2013.

El proyecto se llamó "Nuevas tecnologías, más oportunidades".

El proyecto planteaba trabaja en la accesibilidad, la comunicación y la formación.

El proyecto planteaba diseñar herramientas informáticas accesibles.

La plataforma de aprendizaje FormArte es una parte de ese proyecto.

FormArte es una plataforma de aprendizaje para personas con discapacidad intelectual.

FormArte es personal.

Cada persona se tiene que dar de alta y puede personalizar algunas cosas de la plataforma.

FormArte tiene varias partes.

- Unas zonas de ocio: Cafetería, Ciberteca y Biblioteca
- Unas zonas de información: Tablón de anuncios y Recepción.
- Una zona de formación: Aulas.

La zona de aulas cuenta con cursos permanentes y cursos temporales.

Los cursos permanentes son los que están siempre abiertos.

Los cursos temporales son los que tienen fecha de empezar y de acabar.

Actualmente hay 6 cursos permanentes

y se hacen cursos temporales según las necesidades.

Los cursos permanentes son de: Autonomía, Autodeterminación, Salud y prevención, Empleo, Iniciación a las nuevas tecnologías y Disfruta del Ocio (enfocado a La Rioja).

Los cursos se dividen están diseñados para hacerlos de manera individual.

Los cursos se dividen en temas interactivos.

Los temas tienen teoría y actividades.

Cada tema tiene también una guía para poder descargarse.

Cada tema tiene un diploma para poder imprimir.

El diploma está disponible cuando haces bien el tema.

Todos los temas han sido valorados y testeados por personas con discapacidad intelectual.

Este año queremos reformar la plataforma.

Queremos hacerla más accesible.

Queremos añadir utilidades nuevas y mejorar la plataforma.
Ahora existen aplicaciones que nos van a ayudar.

Resultados de la experiencia

Los resultados los valoramos de dos formas.

Número de personas que utilizan la plataforma
(datos desde su puesta en marcha)

- 270 personas de forma presencial
- 287 personas dadas de alta en la plataforma

Encuestas de satisfacción

Las encuestas dan resultados positivos,
tanto en los profesionales de apoyo
como en las personas que hacen los cursos.

La plataforma fue elegida y expuesta como práctica en valor en el 5 congreso del CENTAC (centro nacional de tecnología de la accesibilidad).

¿Qué cosas enseña esta experiencia a otras organizaciones?

Las nuevas tecnologías son una motivación muy importante para las personas con discapacidad intelectual.

Las organizaciones tienen mucho conocimiento y experiencia.

Este conocimiento se puede transmitir de muchas maneras.

Las nuevas tecnologías son buenas transmisoras de conocimiento.

Esta plataforma puede servir para compartir conocimiento entre muchas organizaciones.

Esta plataforma puede crecer con la ayuda de otras organizaciones.

¿A quién le interesa esta experiencia y por qué?

Por ejemplo: explica si le puede interesar a ayuntamientos o empresas.

Esta experiencia puede interesar a mucha gente.

Esta experiencia demuestra que se pueden hacer las cosas de manera diferente.

Esta experiencia demuestra que se pueden hacer nuevas tecnologías accesibles.

Esta experiencia demuestra que hay que contar con las personas con discapacidad intelectual en la creación y desarrollo de herramientas pensadas para ellos.

Esta experiencia puede interesar a muchas organizaciones.

Esta plataforma puede servir para compartir conocimiento entre muchas organizaciones.

Esta plataforma puede crecer con la ayuda de otras organizaciones.

Palabras clave:

Escoge 5 palabras relacionadas con la experiencia.

Por ejemplo yo presento una experiencia para mejorar la accesibilidad cognitiva en empleo a través de internet.

Las palabras claves pueden ser:

empleo, trabajo, internet, app y autonomía.

formación, accesibilidad, nuevas tecnologías, autonomía, habilidades

Vídeo

Graba un vídeo para explicar la experiencia.

El vídeo debe durar menos de 3 minutos.

Las personas que aparecen en el vídeo deben dar su permiso para mostrarlo.

Este video lo usaremos antes, durante y después del Congreso.

El vídeo tiene que ser fácil de entender.

[Os damos unas pistas para hacer vídeos accesibles.](#)

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

<https://youtu.be/8DA9yRAFSCO>

Ámbito de la accesibilidad cognitiva

Indica en cuál o cuáles de estos ámbitos se desarrolla la experiencia:

	Entornos
	Productos
	proceso
	Servicios
x	Otro. Escribe cuál es: Aprendizaje, nuevas tecnologías

Área del entorno que mejora

Indica una o varias áreas que la experiencia desarrolla:

	Empleo
	Salud
x	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?

[En este documento](#) explicamos

con qué requisitos vamos a elegir las experiencias.

Explica que requisitos cumple tu experiencia y por qué.

Requisito 1: accesibilidad cognitiva

La plataforma de aprendizaje FormArte busca la accesibilidad desde su creación.

Accesibilidad a las nuevas tecnologías.

Accesibilidad a contenidos de formación desde cualquier lugar.

Requisito 2: participación

Las protagonistas de este proyecto son todas las personas que lo utilizan.

Las personas con discapacidad intelectual dijeron los temas de los contenidos formativos.

Los profesionales de ASPRODEMA realizaron los contenidos y el diseño de la plataforma.

El diseño de la página principal de la plataforma es un dibujo de una persona con discapacidad intelectual.

Las personas con discapacidad intelectual de ASPRODEMA estuvieron 1 año testeando.

Testearon los contenidos y el funcionamiento de la plataforma.

Los profesionales valoraron y mejoraron el proyecto con las aportaciones de las personas con discapacidad intelectual.

Requisito 3: la experiencia es fácil de entender

La experiencia se presenta de forma que sea fácil de entender.

ASPRODEMA creó una guía en lectura fácil que fue validada por la Cooperativa Altavoz.

Esta guía explica la plataforma y su funcionamiento.

La experiencia tiene unas fases claras:

- Investigación sobre las necesidades.
- Presentación del proyecto.
- Búsqueda y colaboración con empresa experta en temas informáticos.
- Formación a los profesionales para la elaboración de contenidos interactivos.
- Creación de los contenidos y creación de la plataforma.
- Realización de cursos presenciales para validar y evaluar.
- Procesos de mejora continúa.

La fase inicial de este proyecto estuvo avalada por el CEIP RURAL (centro europeo de información y promoción del medio rural).

La fase inicial de este proyecto estuvo financiada mediante el "Programa LEADER" de fondos europeos para el desarrollo rural.

Los contenidos fueron desarrollados por profesionales de ASPRODEMA expertos en cada tema.

Profesionales de ASPRODEMA elaboraron los contenidos interactivos y diseñaron la plataforma.

Las diferentes herramientas tecnológicas producen a la vez logros y dificultades.

Producen logros en la accesibilidad a los contenidos

y en la motivación que producen en las personas con discapacidad.

Producen dificultades por la velocidad de cambio de las nuevas tecnologías que exigen un mantenimiento de la plataforma.

La evaluación de la experiencia la hemos explicado en el apartado “Resultados de la experiencia”.

Requisito 4: la experiencia viene de una necesidad estudiada

ASPRODEMA realizó un proyecto basado en diferentes análisis y estudios.

Estos estudios daban unos datos:

- Las personas con discapacidad intelectual viven procesos de invisibilidad, asilamiento y exclusión social.
- Las personas con discapacidad intelectual tienen una mala accesibilidad a la sociedad de la información y a las nuevas tecnologías.
- Las personas con discapacidad intelectual tienen una escasa utilización de formación a través de las nuevas tecnologías.

Requisito 5: la experiencia es innovadora

Esta experiencia utiliza el conocimiento de ASPRODEMA en sus años de trabajo con personas con discapacidad intelectual.

Esta experiencia transforma ese conocimiento en un formato nuevo, contenidos interactivos.

Esta experiencia ofrece aprendizaje desde cualquier lugar.

Esta experiencia está pensada para:

- Personas que no tengan ningún centro de referencia.
- Personas que asisten a centros ocupacionales y necesitan un itinerario personalizado.

Requisito 6: la experiencia logra resultados en las personas

Los contenidos formativos son claros.

Los contenidos entretienen y motivan.

Los contenidos tienen imágenes, sonidos, textos y videos.

Las actividades se centran en el conocimiento que tienen que adquirir.
Los contenidos se basan en una metodología de éxito,
que ofrece pequeñas dosis de teoría con una actividad para evaluarla.

Las personas que la han evaluado, ven aspectos muy positivos
y estarían dispuestos a realizar más cursos en la plataforma.

Requisito 7: la experiencia comparte el conocimiento

ASPRODEMA pone a disposición de todas las personas y organizaciones la
plataforma.

Esta plataforma utiliza el conocimiento de ASPRODEMA en sus años de trabajo
con personas con discapacidad intelectual.

Los contenidos de esta plataforma son útiles para personas con discapacidad
intelectual de cualquier organización.

Requisito 8: la experiencia demuestra sus resultados con datos

La plataforma está abierta a todo el mundo.

La plataforma tiene un acceso de invitado para poder verla.

El acceso de invitado da acceso a los videos y guías de la plataforma.

Requisito 9: la experiencia se puede ampliar

Este requisito está respondido en el requisito 7

Requisito 10: trabajo con otras organizaciones

ASPRODEMA hizo un estudio previo para diseñar el proyecto.

En el estudio, técnicos de ASPRODEMA visitaron otras organizaciones con
experiencia en trabajo con nuevas tecnologías.

ASPRODEMA trabajó en conjunto con EDUCALINE.

EDUCALINE es una empresa experta en informática

y cursos de formación a través de internet.

ASPRODEMA ha realizado diferentes jornadas de presentación a otras organizaciones.

ASPRODEMA ha colaborado con otras organizaciones.

ASPRODEMA ha realizado cursos temporales creados para otras organizaciones.

Estos cursos se han creado por profesionales de las dos organizaciones.

Requisito 11: interés para el entorno

La experiencia se ha hecho en alianza con administraciones o empresas.

La fase inicial de este proyecto estuvo avalada por el CEIP RURAL (centro europeo de información y promoción del medio rural).

La fase inicial de este proyecto estuvo financiada mediante el "Programa LEADER" de fondos europeos para el desarrollo rural.

La experiencia trabaja con EDUCALINE para el desarrollo y realización de los contenidos y la plataforma.

Requisito 12: la experiencia tiene en cuenta a otros colectivos

Este proyecto se ha realizado pensando en personas con discapacidad intelectual.

Los contenidos de este proyecto han sido trabajados por personas mayores.

ASPRODEMA ha estado en contacto con AFAMMER (asociación de familias y mujeres del medio rural de La Rioja).

Requisito 13: la experiencia tiene un plan

La experiencia se realiza con un plan.

Ese plan se ha descrito en puntos anteriores.

Requisito 14: Accesibilidad Universal

Este proyecto se ha realizado pensando en personas con discapacidad intelectual.

El proyecto intenta que la plataforma cuente con herramientas para mejorar la accesibilidad sensorial.

Requisito 15: la experiencia puede continuar

ASPRODEMA quiere que este proyecto continúe en el tiempo.

ASPRODEMA quiere reformar la plataforma y los contenidos para actualizarlos con nuevas herramientas.

Requisito 17: Diseño Universal

El Diseño Universal trata de pensar en la accesibilidad desde el inicio de un proyecto.

Se valoran las experiencias que piensen en la accesibilidad desde el inicio.

Evidencias

Pon aquí enlaces a páginas webs, documentos, vídeos o cualquier información que nos ayude a conocer tu experiencia.

Dirección de la Plataforma

<http://formarte.asprodema.org>

Video explicativo de la plataforma

<https://www.youtube.com/watch?v=8DA9yRAFSCO>

Carpeta de documentos de evidencias

<https://1drv.ms/f/s!AvciTFs5wPNfgkhZk-GH2Hy1BAbH>

- Guía en lectura fácil
- Memoria 2014
- Folleto
- Carpeta de fotografías

Nombre de la persona de contacto

Iván Reinares (ASPRODEMA)

ivanreinares@asprodema.org

660 13 02 29