

IV Jornadas de Tecnología de Apoyo

El lugar de encuentro para profesionales, personas con discapacidad y sus familiares

14ª edición!

Una idea
cada 5 minutos



Hermes Mobile, una nueva App gratuita

1. Estar atento a **Hermes Mobile** para la comunicación de personas con lectoescritura.
2. Aprovechar las **localizaciones** en Hermes Mobile.
3. Informarme de otros proyectos de **Fundación Vodafone**.

¡Acceder a todo! Teléfonos, tabletas, ordenadores, Smart TV

4. Acceder al **iPad con pulsadores**.
5. Utilizar **Applicator, Blue2 y j-Pad** como sistemas de acceso al iPad.
6. Probar el reconocimiento de voz de iOS. **Siri**.
7. Conectar un ratón a tabletas, smartphones y Smart TV Android. **USB OTG**.
8. Utilizar la gama **BJOY** para poder acceder a dispositivos Android.
9. Controlar un comunicador o teléfono con el joystick de la silla de ruedas con **BJOY Ring**.
10. Utilizar **BJOY Ring Wireless** como sistema de acceso inalámbrico a diferentes dispositivos.
11. Aprovechar el **clic por espera** como sistema de selección.

Comunicadores dinámicos. No sólo hablar

12. Utilizar comunicadores de 8 pulgadas para personas que caminan. **Vox 8**.
13. Enviar **mensajes** desde el comunicador.
14. **Controlar el entorno** desde el mismo software que el comunicador. BJ Control USB.
15. Realizar el control de juguetes u otros dispositivos desde el comunicador. **BJ ToyBox**
16. Acceder a **redes sociales** desde el comunicador.
17. Solicitar **formación** sobre cómo sacar el máximo partido al **comunicador**.
18. Empezar a utilizar comunicadores de acceso con la mirada con tabletas de 10 pulgadas. **Vox 10 Eye**.
19. Evaluar el acceso con la mirada y hacer actividades de la **curva de aprendizaje**.
20. Utilizar **Look to Learn** como herramienta para mejorar el acceso de control con la mirada.
21. **I12 e I15**, son todo terreno de control con la mirada.
22. Iniciar el uso de comunicadores con “**puntos calientes**” en fotografías reales.
23. **Crear escenas** con dibujos o fotografías como menús en comunicadores.
24. Contar con el **análisis de la mirada** para evaluar aspectos visuales, cognitivos, de procesamiento, lectoescritura, preferencias...
25. Utilizar **Gaze Viewer** para el análisis con la mirada
26. Pedir una **sesión de valoraciones** de control con la mirada en mi centro.
27. Hacer un descanso y reflexionar sobre la importancia del **networking**.

El Círculo de Autonomía

28. Estudiar el **Círculo de Autonomía** como marco de trabajo para potenciar la autonomía.
29. Los **entornos multisensoriales** son útiles en el contexto del círculo de autonomía.
30. Integrar **SHX** en mi sala multisensorial.

31. Controlar **electrodomésticos** es sencillo con una Caja de Conexiones.
32. Trabajar la **elección** con elementos atractivos y BJ ToyBox.
33. Revisar los vídeos de los **Premios Romper Barreras** para coger ideas.
34. Volver a echar un vistazo al documento “**80 actividades para participación**”.
35. Considerar si el **Kit de Participación 1**, podría ayudarme.
36. Profundizar en el concepto de **autodeterminación** del círculo de autonomía.
37. Considerar la habitación de las personas con discapacidad como un **espacio privilegiado**.
38. Utilizar la potencia de la tecnología SHX en el ámbito doméstico. **My Room!**
39. Echar un vistazo a los vídeos de **Adom Autonomía** para ver ejemplos.
40. Utilizar el **control de entorno** para personas sin discapacidad física.
41. Organizar espacios que fomenten la **participación y la autonomía**.
42. Asistir a los **cursos** sobre el Círculo de Autonomía que organice BJ.

Nuevos recursos para mi centro

43. Ver más **videos inspiradores** sobre Kilian Jornet.
44. Montar un **aula-hogar** en mi centro.
45. Hacer que mis **aulas** disfruten de la tecnología **SHX**.
46. **Cultivar** en huertos urbanos en mi casa o en mi centro.
47. **Pictogram Room**, como herramienta que utiliza la Kinect.
48. Considerar **Ninus** como una forma de interacción.
49. Disfrutar de los **videojuegos** como elemento motivador. Trabajar el acceso.
50. Utilizar las **PDI** con los programas clásicos de **pantalla táctil**.
51. Acceder a las PDI con **ratones o conmutadores**.
52. Conocer las **aplicaciones**: La Mosqueta, Helpkidzlearn, Senswitcher, Chiquitajos, Poisson Rouge, Lifetool (Play With me, Pablo, Kon-zen, Switch Trainer, Wheelsim..), J-Clic.
53. **Timocco**. Aprender mediante el juego y el movimiento de las manos.

Día a Día, una nueva App gratuita

54. Descargar **Día a Día** para iOS como diario
55. Utilizar Día a Día para **anticipar** lo que va a ocurrir
56. Esperar a la versión Día a Día para **Android**.
57. Informarme de otros proyectos de **Fundación Orange**.

Despedida

58. Utilizar el servicio de **préstamo** de BJ
59. **Seguir a BJ** en Facebook, twitter o con el boletín de noticias para estar al día.
60. Pedir ayuda a los de BJ para hacer un **proyecto** y buscar financiación.
61. **Repasar** todas estas **ideas** cuando reciba la documentación de las jornadas

