



DESAFÍOS Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO ADULTO Y ENVEJECIMIENTO

PROYECTO ARCON: APLICACIÓN EXPERIMENTAL EN UN CENTRO DE DÍA PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

Davara Rodríguez, Lourdes

Directora del Proyecto ARCON. Licenciada y Doctora en Psicología. Licenciada en Pedagogía. Maestra Educ. Especial CP Arias Montano. Badajoz.lourdesdavara@gmail.com

Paniagua Navarro, Antonio

Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas.
Profesor de Educación Secundaria. apaniagua@edu.juntaextremadura.net

López Risco, Manuel

Licenciado y Doctor en Psicología. Profesor Universidad de Extremadura. Dpto de Psicología y Antropología. lopezris@unex.es.

Ferrón Torres, Alfredo

Licenciado en Informática. Máster en dirección y Administración de Empresas. alferron@gmail.com

Prieto Cidoncha, María Clotilde

Maestra Educ Especial, y Audición y Lenguaje. Centro de Día de Aprosuba 3 de Badajoz. cloti_prieto@hotmail.com

Naranjo Aguilar, Dolores

Maestra. Jefa de estudios CP Arias Montano. Badajoz.lolanjo@wanadoo.es

Campos Martínez, Elena

Psicopedagoga. Maestra Audición y Lenguaje. hcampomartinez@gmail.com

García Torrado, Manuel

Maestro Director CP Arias Montano. Badajoz.mangarto@gmail.com

Fecha de recepción: 26 de enero de 2011

Fecha de admisión: 10 de marzo de 2011

RESUMEN

La fundamentación teórica de nuestro “trabajo experimental” abarca teorías psicológicas (cognitivas y sociales), neurocognitivas, y lingüísticas. Su contenido va dirigido a ser el soporte científico para la práctica educativa abarcando a todos los alumnos, aunque hay referencias significativas a personas en situación de desventaja. Pretendemos que el PROYECTO ARCON, sirvan de apoyo para el desarrollo de competencias claves tanto las digitales, comunicativas-lingüísticas, como las de relación y autonomía personal.

El proceso didáctico general del PROYECTO ARCON consta en general de diversas fases dependiendo del colectivo a desarrollar, (alumnos en desventaja asociadas a discapacidad intelectual,



PROYECTO ARCON: APLICACIÓN EXPERIMENTAL EN UN CENTRO DE DÍA PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

motora, trastornos del lenguaje, procedentes de entornos en privación socio-cultural, inmigrantes con desconocimiento del idioma...), de la forma de entrenamiento, (individual, interacción con adultos, juego con iguales) y del soporte (material impreso, pizarra digital, ordenadores – emuladores -, Nintendo...).

En esta comunicación nos centraremos en la experiencia realizada en el Centro de Día de APROSUBA 3 de Badajoz

PALABRAS CLAVES: Personas en desventaja. Discapacidad intelectual. Competencias digitales, comunicativa – lingüísticas, relación y autonomía personal. Multiplataforma digital.

ABSTRACT

The theoretical foundation of our 'experimental work' covers psychological theories- both cognitive and social- as well as neurocognitive and language theories. Its content is meant to be scientific support for educational practices aimed at all students, although there is significant reference to disadvantaged people.

We intend the ARCON PROJECT to be a support for the development of key competences, communicative and linguistic competences along with relationship and personal autonomy competences.

The ARCON PROJECT overall learning process mainly consists of several phases depending on the group to develop - students with a disadvantage associated with intellectual disability, disadvantages on motor development , language disorders, students coming from deprived socio-cultural environments, immigrants who do not know the language...- , depending on the type of training, -individual, interaction with adults, playing with peers- and depending on the medium -print, digital whiteboard, computers - Emulators - Nintendo

In this paper we will be focussing on the experiment we carried out at APROSUBA Day Care Centre 3 in Badajoz.

KEY WORDS: Disadvantaged people. Intellectual disability. Digital competences. Communicative and language (o linguistic) relationship and personal autonomy competences. Digital multi-platform.

1.- INTRODUCCIÓN

La fundamentación teórica de nuestro "trabajo experimental" abarca teorías psicológicas (cognitivas y sociales), neurocognitivas, y lingüísticas. Su contenido va dirigido a ser el soporte científico para la práctica educativa abarcando a todos los alumnos, aunque hay referencias significativas a alumnos/as en situación de desventaja (ACNEAE, asociadas a dificultades en integración social y/o discapacidad intelectual). Pretendemos que sirvan de apoyo para el desarrollo de competencias claves tanto las digitales, comunicativas-lingüísticas, como las de relación y autonomía personal.

Partimos de una intervención educativa, en la que el concepto de Zona de Desarrollo Potencial de Vigotsky (1979), nos ha sido sumamente válido, así como la influencia que ha tenido en lo referente al papel del lenguaje en la regulación de la conducta, como el proyecto de entrenamiento del deficiente mental en estrategias de autorregulación de Whitman (1990).

Entre los autores de relevancia en nuestro trabajo contamos con Feuerstein, quien trabajando con sujetos clasificados por su C.I. como retrasados mentales después de trabajar con el método - "test - entrenamiento - test"-, y, explorado su potencial cognitivo, aportó que con un programa de aprendizaje en estrategias adaptadas a las peculiaridades de los individuos, estos modificaban positivamente su potencial de aprendizaje. Feuerstein atribuyó entonces el retraso a un "síndrome de privación cultural". Posteriormente, y después de más de treinta años de experiencia, manifiesta que el organismo humano está abierto a la modificabilidad en todas las edades y estadios del desa-



DESAFÍOS Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO ADULTO Y ENVEJECIMIENTO

rollo". Planteamiento este muy importante para nuestro trabajo con personas con discapacidad intelectual mayores de 21 años y usuarios de Centro de Día.

En psicología cognitiva, y dentro de las teorías del procesamiento de la información, uno de los apartados predominante lo ocupa el estudio de las estrategias, señalando, González y Díaz (2005), que en el ámbito educativo, se pueden incluir las siguientes estrategias:

1. Estrategias atencionales: dirigidas al control de la de la y en que ésta, se centre en la tarea.
2. Estrategias de codificación, elaboración y organización de la información: son las que controlan los procesos de reestructuración y personalización de la información, para integrarla mejor en la estructura cognitiva
3. Estrategias de repetición y almacenamiento: son las que controlan los procesos de retención y memoria a corto y largo plazo.
4. Estrategias de personalización y creatividad: incluyen el pensamiento crítico, la reelaboración de la información, las propuestas personales creativas...
5. Estrategias de recuperación de la información: son las que controlan los procesos de recuerdo y recuperación.
6. Estrategias de comunicación y uso de la información adquirida: son las que permiten utilizar eficazmente la información adquirida, para tareas académicas y de la vida cotidiana.

De gran aplicación práctica son pues, los trabajos de Das y colaboradores (Das, Kirby y Jarman (1979). (Universidad de Alberta, Canadá), quienes parten de la concepción neuropsicología de Luria, para considerar que en toda actividad mental participan de forma coordinada, compleja, y conjunta, tres unidades funcionales del cerebro: La unidad para regular el tono y vigilia de los estados mentales, situada en el subcórtez y tallo cerebral; la unidad para recibir, analizar y almacenar la información, que se encuentra en las divisiones posteriores de los hemisferios cerebrales en las áreas occipital, temporal y parietal del córtex; y la unidad para programar, regular y verificar la actividad mental, localizada en las divisiones anteriores de los hemisferios cerebrales, sobre todo en los lóbulos frontales y prefrontales.

Esta última unidad de procesamiento central está compuesta por tres elementos o componentes principales: simultáneo, sucesivo y planificador. Mediante el procesamiento simultáneo se realiza una síntesis en grupos de elementos separados, grupos que generalmente tienen formas espaciales y que permiten, de una manera inmediata, evaluar partes concretas, grupos o conjuntos determinados, sin depender de su posición en el todo. El procesamiento sucesivo, sin embargo, procesa la información de manera serial, en un orden, de tal manera que el sistema va activando consecutivamente los elementos; hay por tanto, una organización temporal de los componentes. El tercer elemento o factor, llamado de planificación, es el encargado de la toma de decisiones; analiza, integra, planifica y resuelve según la información codificada y procesada tanto serial como simultáneamente. Es el pensamiento propiamente dicho.

En cuanto al tema del uso de las estrategias por parte de los deficientes mentales, se ha escrito mucho sobre su presencia, ausencia, o uso incorrecto o deficitario, y aunque hay discrepancias importantes, una gran parte de los investigadores están de acuerdo en que en el retrasado mental se observa deficiencia en el uso de estrategias, de que es posible enseñarles a utilizar adecuadamente estrategias cognitivas, y de que se pueden mantener esos aprendizajes (Brown y Barclay 1976; Butterfield y Belmont 1977; Engle y Nagle 1979; McConaghy y Kirby 1987; Haywood, Meyers y Switzky 1982; Ellis y Allison 1988; Ferretti 1989). Citados por López Risco (2001).

Por otro lado Pardal (1993) al referirse a la adquisición y desarrollo del lenguaje, y concretamente al hablar de la ontogénesis de símbolo en el niño, cita los trabajos experimentales de Bruner (1989), que le permiten afirmar, que la codificación lingüística afecta a las operaciones cognitivas, sólo cuando el sujeto recurre a la representación lingüística, cuando el sujeto establece etiquetas verbales (las que designan categorías mentales); y que suponen una organización jerárquica, que se



PROYECTO ARCON: APLICACIÓN EXPERIMENTAL EN UN CENTRO DE DIA PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

adquieren a través de un proceso educativo, con base en una acumulación de experiencias previas. La autora termina estas consideraciones con la siguiente cita “Esta forma de procesamiento de la información, involucra capacidades cognitivas superiores, tales como clasificación, abstracción, generalización..., y permiten al niño un más correcto almacenaje de su conocimiento, así como una más rápida recuperación de ellos, en definitiva, la codificación lingüística está influyendo directamente en la capacidad y organización racional de la memoria lógica”. (Pardal 1993, Pág. 80)

Según Halliday (1975) en Gil (2001) la adquisición de una lengua consiste en el dominio progresivo del potencial funcional, que se incrementa hasta que se registran funciones características del lenguaje adulto. Su teoría se basa en que el significado es un factor determinante de los inicios del lenguaje infantil, en que los procesos interactivos son quienes explican este lenguaje. El significado y el proceso netamente interactivo constituyen los dos pilares en que se sustenta esta teoría, por lo que Halliday concluye que las condiciones en que aprendemos la lengua, en gran medida están determinados culturalmente.

En lo referente al sistema de codificación lingüística, la codificación se puede efectuar empleando los sistemas lingüístico y no lingüístico. Fraser citado por Ricci Bitti, Pio E. y Bruna Zani, (1990) distingue los siguientes códigos que pertenecen al sistema lingüístico:

1.- El verbal es un código básico que ayuda a codificar y decodificar mensajes empleando la capacidad de producir e interpretar signos verbales en base a cuatro criterios: fonología, sintaxis, semántica y lingüístico-textual.

2.- Los códigos de comunicación del sistema no lingüístico son más sintéticos dado que, por la forma y el color, es posible percibir un significado global a primera vista. Estos códigos son básicamente: El de señalización cuyo signos, iconos y símbolos, tienen significados específicos asociados con trazos, formas, colores; El visual/gráfico; El numérico; y el mixto que básicamente es una mezcla de códigos lingüísticos más códigos no lingüísticos, por ejemplo la confección de “icone-mas” que sintetiza figuras, imágenes y texto creando significados y referencias.

Caramazza y Shelton (1998) Citados por Ruiz J.M., Fernández. S, y J González. J (2010) afirman que son las correlaciones entre elementos de las categorías y no las propiedades visuales o funcionales de los elementos incluidos en ellas las que mejor dan cuenta de la organización del sistema semántico. Por su parte entienden que el aprendizaje procedimental de una tarea de categorización semántica puede verse influido por el tipo de categoría al que pertenezcan los estímulos empleados (biológicos o no biológicos), teniendo sus raíces en la propia evolución de la especie humana en su lucha por la supervivencia. En concreto se basan en la evidencia a partir de los déficit específicos de categoría que sugieren que el conocimiento está estructurado en almacenes independientes en función de atributos, y no como almacenes de categorías “per se” (categorías biológicas y no biológicas).

Inciendo en esta argumentación, Martin (2007), concreta que la idea central de este modelo es que las disociaciones específicas entre las categorías ocurren cuando una determinada lesión cerebral interrumpe el procesamiento de la información que es crucial para definir el concepto.

2.- METODO

En lo referente a evaluación e intervención, abogamos por un modelo micrométrico y procesual que además del rigor metodológico y científico del modelo, nos ofrece el optimismo en las posibilidades del ser humano, al mismo tiempo que nos posibilita una sólida base de actuación en los ambientes educativos en los que profesionalmente nos movemos.

Una buena parte de la concepción metodológica de este trabajo experimental se basa en la experiencia acumulada en el desarrollo de los programas; ECRA, Entrenamiento cognitivo en razona-



DESAFÍOS Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO ADULTO Y ENVEJECIMIENTO

miento analógico. (Davara, 1992); y MI MEMORI sobre Intervención cognitiva en estrategias de memoria en personas con síndrome de Down (López Risco, 2001).

2.1. PARTICIPANTES:

31 jóvenes y adultos del Centro de Día de Aprosuba 3 de Badajoz, están utilizando el ordenador como instrumento de desarrollo cognitivo y lingüístico, y a 3 de ellos se les aplicó experimentalmente el Proyecto ARCON

2.2.- INSTRUMENTOS: EL PROYECTO ARCON

2.2.1.- ¿Qué es el Proyecto Arcón?El Proyecto Arcón es un programa que permite la comunicación a través de una plataforma digital a las personas que por alguna circunstancia no pueden expresarse oralmente.

2.2.2.- ¿Para qué sirve?El Programa Arcón “habla por ti”. Con la ayuda de una plataforma digital se pulsa sobre el concepto que se quiere expresar y se transmite el mensaje de manera visual y auditiva.

2.2.3.- ¿Quién lo puede utilizar?Personas en situación de desventaja debida a múltiples causas:

Personas con discapacidad intelectual.

Personas con desconocimiento del idioma (inmigrantes).

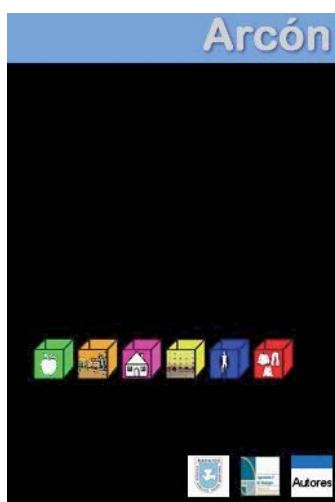
Personas que salen de viaje a países con otro idioma diferente al español.

Personas que por alguna circunstancia están privadas de su voz (Por ej.: laringomizados).

2.2.4.- ¿Cómo se utiliza?

El uso del Programa Arcón es sencillo en intuitivo.

Existe una **pantalla principal** de inicio que **contiene** uno o varios **arcones o cajas**.



Cada arcón o caja contiene conceptos relacionados con esa temática que pueden estar, a su vez, sub-agrupados en diferentes cajas o arcones. Cada arcón se identifica con un color que coincide con el borde de las imágenes de los conceptos contenidos en ese arcón.



PROYECTO ARCON: APLICACIÓN EXPERIMENTAL EN UN CENTRO DE DIA PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

Existe diferentes botones clave:



Rectángulo de colores: Permite volver a la pantalla principal o de inicio.



: Permiten avanzar y/o retroceder en la sucesión de conceptos.



Caja referente al concepto tratado Permiten ir retrocediendo en las categorías.

Para utilizarlo únicamente hay buscar en los arcones o cajas el concepto deseado, señalarlo con el dedo o con un señalizador y aparecerá en la pantalla la imagen y audición de dicho concepto.

2.2.5.- ¿Dónde puedes encontrarlo? El Proyecto Arcón es una iniciativa gratuita y sin ánimo de lucro. El Proyecto Arcón puedes descargártelo gratuitamente de la página <http://www.arconvoz.es/>

2.2.6.- ¿Cuáles son los requisitos mínimos de carácter personal?

Tener intención comunicativa.

Mantener un mínimo de atención.

Tener capacidad de señalar (con o sin adaptador).

Conocer mínimamente conceptos manejados.

Asociar conceptos reales a imágenes.

2.2.7.- ¿En qué soportes informáticos se utiliza? Se puede utilizar en ordenadores (con sistemas operativos Windows, Linux y Mac), en Pizarras Digitales y en la NintendoDS. Actualmente se está trabajando para ampliar su uso a los teléfonos móviles de última generación y a las Tablet PC.

2.2.8.- ¿Cuál es su gran ventaja? La gran ventaja del Programa Arcón es que **se puede utilizar** tal y como aparece en la página web (Programa **sin modificaciones**), o bien, uno mismo lo puede adaptar (Programa **con modificaciones**). El Programa Arcón ofrece las instrucciones para que uno mismo pueda crear sus propios arcones o cajas así como pueda meter en las mismas los conceptos que desee. De esta forma la acomodación a las características del usuario es máxima.

2.2.9.-¿Qué niveles ofrece el Programa Arcón? En este momento existen los siguientes niveles:

Nivel I: Para personas con discapacidad intelectual con dibujos en blanco y negro o dibujos en color. En este caso es fundamental seguir una serie de pasos pedagógicos que comienzan trabajándose en papel.

Nivel II: Para personas con problemas en el habla. El número de arcones y conceptos es mayor y están agrupados a modo de árbol de conocimiento, es decir, de cada caja pueden salir diferentes cajas que a su vez pueden contener otras cajas con los conceptos.

Nivel III: Siguiendo la misma dinámica del nivel anterior, en éste se ofrece una mayor riqueza de conceptos.

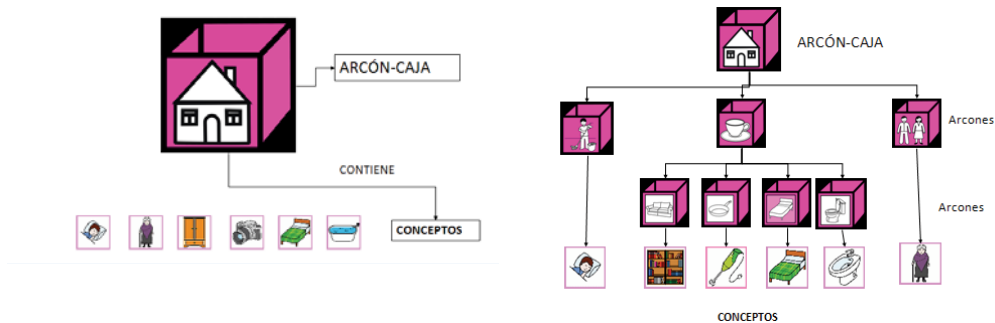
Nivel Español-Inglés: En este caso la lengua madre es el español pero se busca transmitir un concepto en inglés.

Nivel Inglés-Español: Utiliza como lengua raíz el inglés y busca dar a conocer un concepto en español.



DESAFÍOS Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO ADULTO Y ENVEJECIMIENTO

2.2.10.-¿Por qué se denomina Proyecto Arcón?La denominación Arcón posee una doble raíz. Por una parte “arcón” es un lugar donde se almacenan cosas, en este caso, hay cajas que contienen conceptos. Y por otra parte, “arcón” es la unión de las iniciales de las palabras “ARbol” y “CONocimiento” pues del tronco de un árbol pueden nacer diferentes ramas (cajas) y de estas ramas nuevas ramas que contienen las hojas del árbol (los conceptos de esa caja) configurándose así un árbol de conocimiento.



2-3.- PROCEDIMIENTOS

Del programa ECRA (Davara, 1992) nos interesa, en esta comunicación, su carácter procesal, su funcionalidad, y los objetivos específicos siguientes:

a.- Motivar al sujeto hacia la tarea. Centrar la atención del alumno y conseguir que se familiarice con el material.

b.- Desarrollar estrategias de codificación de atributos mediante el descubrimiento de las características de los elementos presentados. Definir y seleccionar los atributos relevantes para poder establecer relaciones, reconocer e identificar las transformaciones producidas por los diversos elementos.

c.- Facilitar estrategias de comparación, para que los sujetos puedan seleccionar la información, establecer nexos de unión entre los diversos elementos, asociar elementos, transferir las reglas de relación de unos elementos a otros y conocer los atributos relevantes de pertenencia de un elemento a una categoría.

d.- Desarrollar estrategias de organización y estructuración de material y la información.

e.- Dotar a los sujetos de estrategias específicas de solución problemas de analogía, mediante los principios de comparación y clasificación.

Describimos a continuación las distintas fases de desarrollo del programa ARCÓN en su aplicación a nuestros jóvenes con discapacidad intelectual del Centro de Día.

FASE 1: DESARROLLO DE LA PERCEPCIÓN VISUAL (ATENCIÓN DIRIGIDA Y SOSTENIDA) en papel.

ASPECTOS PROGRAMADOS.

QUÉ : Dibujos o fotos de una sola caja o Pictogramas Arasaac

CÓMO: Visualizando en interacción con adulto, Visualizando individual. Visualizando en juego con iguales.

CON QUÉ: Dibujos seleccionados de Arasaac. Fotografías.

DÓNDE: Aula de apoyo, Logopedia de la Asociación APROSUBA 3 de Badajoz. En el domicilio de la persona con discapacidad.



PROYECTO ARCON: APLICACIÓN EXPERIMENTAL EN UN CENTRO DE DÍA PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

CUÁNDO: Horas de apoyo especializado (parte de la sesión). Área de conocimiento del Medio. Plástica. En situaciones reales como el comedor del Centro de Día

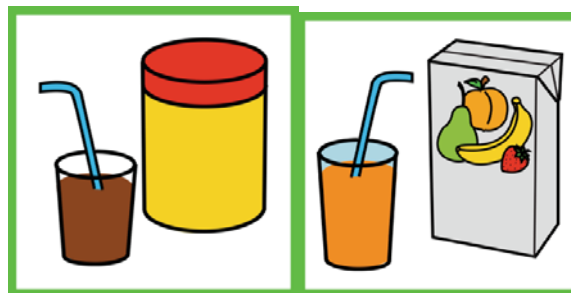
COMPETENCIAS A DESARROLLAR: Digital. Comunicación Lingüística. Conocimiento e interacción con el mundo físico. Autonomía e iniciativa.

Desarrollo de la Fase 1: Provocar atención y mantener atención en material impreso (Esta fase fue en la que más nos centramos en el Centro de Día.)

En esta fase pretendemos que el/a joven centre su atención en “el color” de la caja.



E identifique los conceptos que deben estar dentro. (Se pueden poner en color o en blanco y negro)



Partimos de ya conocen varios conceptos sobre la comida (su zumo en el recreo, Cola-caio, por la mañana, etc.) tomaremos los dibujos o fotos de estos alimentos y que son de su repertorio habitual, e iremos metiendo los alimentos, cada vez que los use, en una caja verde con idéntica forma que la que, posteriormente, utilizará en los medios informáticos.

No se trata de que sepa muchos conceptos, ni de que aprenda todas las cajas de una vez, se trata de que identifique una caja con los cuatro o cinco conceptos que ya conoce.

Podemos, para facilitar la codificación, dar un toque de verde a todo lo que tenga que ver con los alimentos: el frigorífico de su casa, la bolsita donde lleva los alimentos al colegio.

Los mismos materiales (duplicados) fueron utilizados en su domicilio por su familia

Fase 2: Aplicación en medio informático en interacción (pizarra digital):

Esta fase fue de gran importancia para alumnos escolarizados en el centro ordinarios donde también se aplicó el programa ARCON, y que utilizan la pizarra digital habitualmente en clase, no fue utilizada con los jóvenes con discapacidad intelectual del Centro de Día.

Fase 3: Aplicación en ordenador:

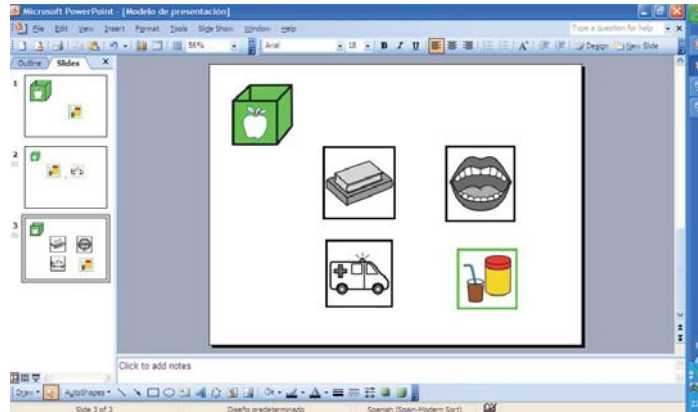
En esta tercera fase, pretendemos que el niño, ya de forma individual sea capaz de elegir el dibujo-concepto que desea. Para ello realizaremos “juego de selección de dibujos”.

Presentaremos en “power point, u openoffice” diversos dibujos, fotografías de alimentos (siem-



DESAFÍOS Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO ADULTO Y ENVEJECIMIENTO

pre con márgenes de color verde y con la caja verde visible), el niño deberá hacer clic en el dibujo que le indiquemos.



Posteriormente utilizaremos un emulador del programa e incluiremos el programa ARCON modificado con los conceptos trabajados y exclusivamente la caja trabajada. (Verde en nuestro ejemplo)

Es muy importante que los dibujos y las flechas que se utilicen, sean idénticas a las que se incluyen en el programa:



(Inicio)

Nuestros jóvenes del Centro de Día estaban familiarizados a jugar y trabajar con el ordenador del aula de apoyo y de logopedia, y tienen desarrolladas “unas incipientes competencias digitales” por lo que no fue difícil, que comprendieran el proceso de señalización, selección y arrastre del alimento a la Caja.

Fase 4: Aplicación en Ordenador (emuladores) y Nintendo.

En nuestra experiencia; en primer lugar para que sea más fácil el uso de la Nintendo y adquieran más autonomía para manejarla sin necesidad de muchos apoyos, desactivamos los distintos niveles y quedamos exclusivamente el Nivel I insertado, de tal manera que al ponerla en funcionamiento les sea accesible encontrar su programa

Este programa está totalmente personalizado con conceptos que conoce y que necesita en cada momento por lo que diariamente en el Centro antes de ir a comer guardamos en la Nintendo entre otras, las tres imágenes del menú correspondiente al día diciéndole por ejemplo “hoy vamos a comer macarrones” con el fin de que lo busquen y se familiaricen con el manejo de las flechas adelante- atrás; del mismo modo hacemos con el segundo plato y el postre. Otra alternativa es que él/ella mire en el panel del menú con fotografías que tenemos en el Centro y al preguntarles “¿qué vamos a comer hoy” busquen en la Nintendo las imágenes correspondientes.

Esta manera de trabajar la planteamos cuando los usuarios no pueden elegir porque algo (en este caso el menú diario) ya este establecido de antemano, sin embargo a la hora de salir a una cafetería, ir de excursión etc. previamente hemos seleccionamos cuatro o cinco conceptos (cola-cajo, refresco de naranja, de limón, zumo...) que ponemos en la Nintendo. Ese es el momento en los que



PROYECTO ARCON: APLICACIÓN EXPERIMENTAL EN UN CENTRO DE DÍA PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

pueden elegir libremente aquello que quieren tomar, es cuando realmente la “maquinita” habla por ellos pero ellos son los que han tomado su decisión.

Lo más importante, como ya se explica en el Manual del Programa es que conozcan los conceptos que manejan; cuando esto se cumple, utilizando estrategias y pensando en ellos de manera individualizada para crearles “su programa”, en sus intereses... y aprovechando las diversas situaciones de elección que se plantean diariamente para que la utilicen a través de la Nintendo, el resultado ha sido positivo.

DISCUSIÓN/ CONCLUSIONES

En Aprosuba 3 de Badajoz comenzamos a trabajar con el programa Arcón hace aproximadamente un año con tres usuarios pertenecientes al “Centro de Día” de dicha asociación y en la actualidad salvo uno de ellos que necesita otros apoyos añadidos, los demás continúan con el programa y con resultados cada vez más óptimos.

Hemos manteniendo el objetivo principal de Arcón “hacer funcional el lenguaje de las personas con problemas de expresión... “que entendamos nosotros y el mundo en general, entienda, de alguna manera, lo que dicen”. Y comprobamos que funciona

Una de las mayores ventajas del programa ARCÓN es que podemos modificarlo fácilmente y adaptarlos a las necesidades de cada persona, como así hemos hecho y que valoramos como fundamental, en nuestro caso, para trabajar con personas con discapacidad intelectual adultas.

Resaltamos como un matiz a tener en cuenta, porque afecta a la metodología y a las fases del proyecto ARCON, la diferencia entre trabajar con niños a hacerlo con personas adultas. El mundo de los adultos es diferente y mucho más cuando hablamos de personas con discapacidad intelectual severa. El aprendizaje es mucho más lento y aunque el juego también forme parte de su cotidianidad no lo es del mismo modo ni con la misma intensidad. Los niños viven de ilusiones, los adultos de realidades inmediatas.

Por todo ello la metodología que utilizamos con los usuarios de Centro de Día para el programa Arcón es diferente en algunos pasos pedagógicos, insistiendo en la funcionalidad inmediata y omitiendo o adaptado algunos pasos.

En el Centro iniciamos el programa con cajas reales, de cartón, de madera... solo una y comenzando con la que les resultaba más atrayente (en nuestro caso “alimentos”). Como comentaba antes la ventaja de Arcón es que se puede modificar por lo que la imagen de la caja verde (alimentos) que consideramos algo abstracta y les costaba asociar la cambiamos por otra más fácil de identificar.

Eliminamos y modificamos como hemos indicado en el procedimiento las fases II (pizarra digital) y fase III (ordenador/emuladores) y pasamos a centrarnos más en la fase IV, utilización de la Nintendo.

Por tanto, utilizamos la Nintendo con idéntica caja (que al ser única) se puede aumentar su tamaño para que sea más visible en la pantalla (suelen existir problemas de visión); hemos comprobado que a la hora de comer (es un ejemplo) que desde el primer momento el uso de la “maquinita” que habla `por él/ella, que es su voz” les resulta sumamente gratificante.

El objetivo último de nuestro trabajo ha sido la comunicación a través de instrumentos socializadores e integradores en nuestra sociedad, eso es lo que pretendemos y nuestros resultados nos animan a generalizarlo a otros jóvenes y adultos del Centro.



DESAFÍOS Y PERSPECTIVAS ACTUALES DE LA PSICOLOGÍA EN EL MUNDO ADULTO Y ENVEJECIMIENTO

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Das, J. P., Kirby, J. Y Jarmann, R. F. (1975), "Simultaneous and successive synthesis; An alternative model of cognitive abilities". *Psychological Bulletin*, 1975, 82, 87-103
- Davara Rodríguez, L. (1992) *Intervención cognitiva en razonamiento analógico*. Tesis doctoral no publicada. Facultad de Psicología. UNED. Madrid
- Fierro, A. (1987), "El paradigma test / entrenamiento / retest en estrategias cognitivas de personas con retraso". *Siglo Cero*, núm. 109, pág 26-39
- Gil, J. (2001) *Introducción a las teorías lingüísticas del siglo XX*. Santiago: Melusina-Ril.
- González, D. y Díaz, T. (2005). *La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel académico en los estudiantes de Psicología*. Revista Iberoamericana de Educación.
- López Risco, M. (2001). *Intervención cognitiva en estrategias de memoria en personas con síndrome de Down*. Ed. Centro de Investigación y documentación. Feaps Extremadura. Badajoz.
- Martin, A. (2007). The representation of object concepts in the brain. *Annual Review of Psychology*, 58, 25-45.
- Pardal, C (1993) en Gallardo y Gallego.(1993) *Manual de logopedia escolar: Un enfoque práctico*. Ed. Aljibe. Málaga.
- Ricci Bitti, Pio E. y Bruna Zani. (1990). *La comunicación como proceso social*. CNCA-Grijalbo, México, D.F.
- Ruiz Sánchez de León, J.M., Fernández Guinea, S., y González Marqués, J. (2010) Tipos de categoría semántica y modalidad de los estímulos en el aprendizaje procedimental: implicaciones sobre los modelos de memoria semántica. *Psicothema* 2010. Vol. 22, nº 4, pp. 739-744 www.psicotHEMA.com.
- Vigostky (1979), *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, crítica*.Grijalbo, Barcelona. (ed. Original, 1935)
- Whitman, Th. L. (1990), "Self – regulation and mental retardation" in mentally retarded. *American Journal on Mental Retardation*, 94: 347-362

