

## TALLER DE APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

### Problema planteado:

Uso de las nuevas tecnologías bajo la lupa del logopeda

En este taller te invitamos a liberar tu imaginación, tantas veces sometida a la realidad existente.

Agudiza tu ingenio. Echa a volar tu imaginación. Piensa en los usos alternativos de las tecnologías actuales (móviles, tablets, Power Point, Play Station...) en la intervención logopédica. ¿Quién dijo que este tipo de cosas no se puedan hacer? Nadie. El límite todavía no ha sido marcado, y es cuestión de tiempo que herramientas como éstas comiencen su periodo de expansión.

¡Sorpréndenos! Decídetes por una de ellas y una situación concreta y diseña lo que harías. Tienes que explicar tu idea a tus compañeros y hacer una demostración de lo que harías y cómo lo harías.

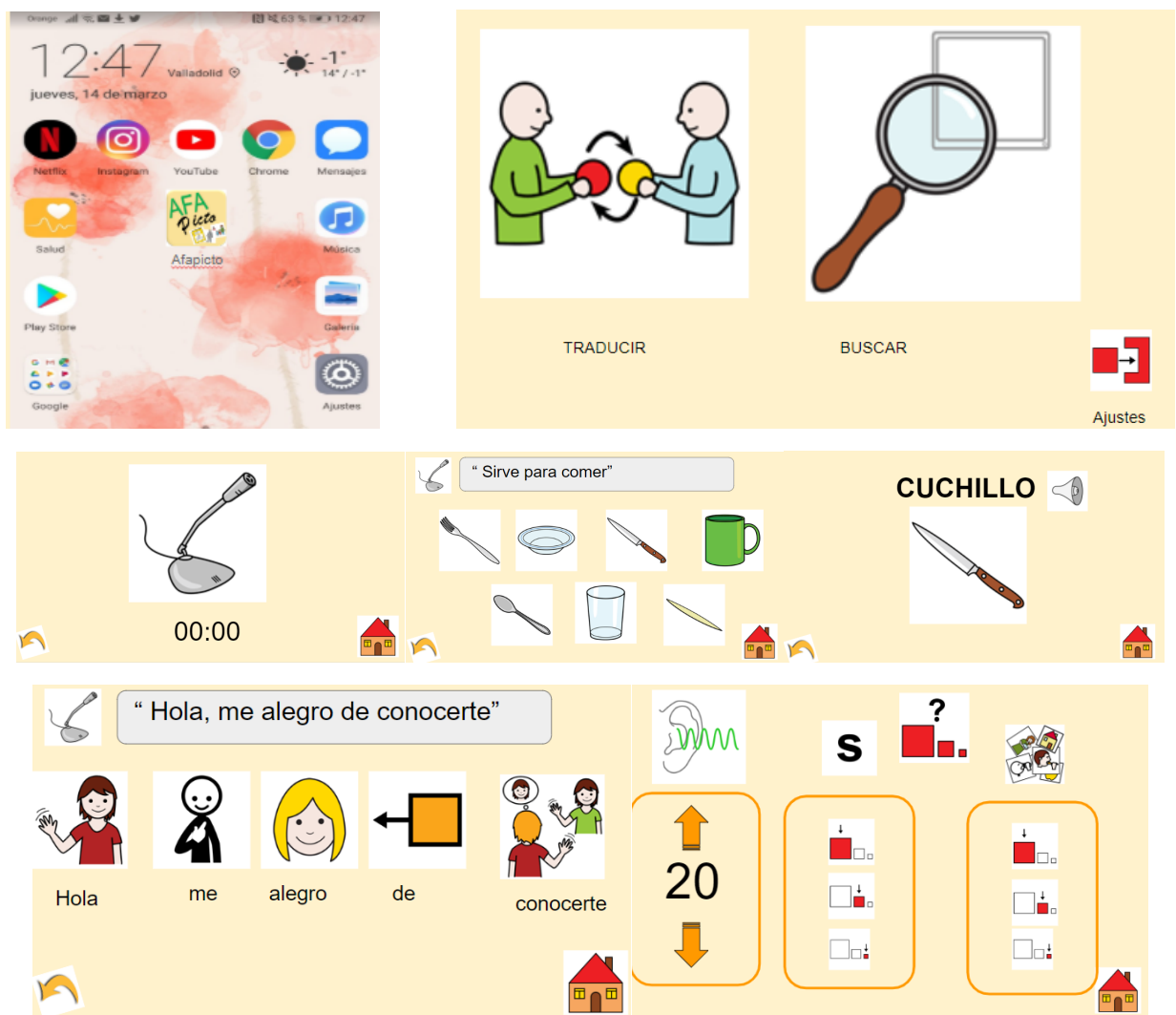
Este curso vamos a centrarnos en la Tercera Edad.

RECOPIACIÓN de 5 creaciones destinadas a la 3ª edad

# AFAPICTO

Creado por **GRUPO 1**: Carmen González y Andrea Sánchez.

## APLICACIÓN



## ASPECTOS POSITIVOS Y SUGERENCIAS

### Aspectos positivos:

- Aplicación completa y gratuita.

- Han buscado un problema concreto en aplicaciones existentes y lo han mejorado.
- Power Point muy visual que simula la aplicación.
- El manejo de la aplicación es fácil.
- La sencillez de los pictogramas (utiliza los pictogramas de ARASAAC).
- Es aplicable a población de diferentes edades y patologías.
- Se puede utilizar en diferentes soportes.
- Facilitará la comunicación de usuarios con dificultades.
- Se puede personalizar modificando la intensidad del sonido, el tamaño de las letras y de los pictogramas...

**Aspectos a mejorar:**

- Su enfoque no es muy interactivo.
- Que permitiera guardar vocabulario de uso cotidiano para acceder más rápido al mismo.
- Su título parece específico para afasias, pero podría tener más utilidades. Una sugerencia para el nombre para representar la mezcla de pictograma y comunicación: “pictónica”.
- Añadir sonidos asociados a las imágenes.
- Dar la opción de modificar los pictogramas por imágenes según los gustos del sujeto.

**Aplicaciones similares:**

- Puedo hablar
- Comprehension Therapy (app para IOs)
- ¡Háblalo!
- Dictapicto (sistema alternativo)
- Weemogee
- Jocomunico
- 

**Comentario de los grupos encargados:**

A la hora de debatirlo con nuestros compañeros, llegamos a la conclusión de que la App que más se asemejaba a Afapicto era Dictapicto (una App creada por la Fundación Orange) pues realmente hacía casi las mismas funciones que Afapicto:

- Te convierte automáticamente todo lo que escribas en pictogramas.
- Te convierte también automáticamente todo lo que le digas en pictogramas.
- Puedes crear categorías en las cuales guardar una serie de pictogramas/frases, para poder usarlas en determinadas situaciones. Vienen ya algunas categorías con frases hechas, pero puedes modificarlas, ampliarlas...
- También usa los pictogramas de ARASAAC

Sin embargo, las principales diferencias que encontramos son que que Dictapicto no tiene un diccionario para encontrar los pictogramas y tampoco permite convertir a la vía oral los pictogramas (frases/oraciones) creadas.

Añadir además que, tras descargarla y probarla, pudimos comprobar que funciona muy bien, tanto a la hora de escribir (lo convertía completamente todo a pictogramas), como a la hora de reconocer la voz y transcribirlo a pictogramas (también convirtió absolutamente todos los elementos de la frase).

A mayores, queremos hacer la consideración de que Afapicto en realidad es muy similar a la página "Pictoaplicaciones", la cual no obstante es un recurso web y no una app, siendo también muy útil y cumpliendo con objetivos similares al Afapicto.

A pesar de ello, opinamos que la aplicación propuesta por nuestras compañeras indiscutiblemente sería mucho más cómoda y útil para los usuarios.

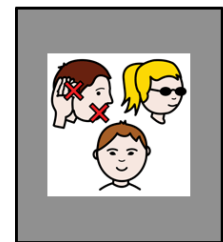
# CODEME

Creado por **GRUPO 2**: Virginia Hernando e Inés Rodríguez.

## APLICACIÓN



PERFIL PROFESIONAL



PERFIL PACIENTE

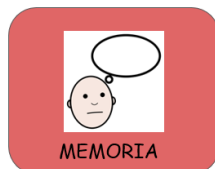
TALLER 3: Aprendizaje basado en problemas  
GRUPO 2: Virginia Hernando e Inés Rodríguez



Fácil Medio Difícil



Fácil Medio Difícil



Fácil Medio Difícil

Fácil

Descubre el nombre de la imagen que aparece y si es necesario hay diversas pistas que puedes utilizar.

Alimentos

Lugares

Objetos cotidianos

Partes del cuerpo

Animales

Ropa

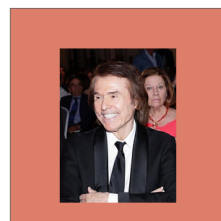
Fácil

Elige la opción correcta según la palabra que hayas escuchado.



Fácil

Elige el nombre de la persona que corresponda con la imagen.



Miguel Bosé

Raphael

Leonardo DiCaprio

## **ASPECTOS POSITIVOS Y SUGERENCIAS**

---

### **Aspectos positivos:**

- La presentación de la aplicación ha sido visual.
- Aplicación gratuita.
- Título adecuado y original.
- Programa abierto en el que pueden añadirse actividades, lo que permite flexibilidad a la hora de adecuar el programa a la persona con la que se trabaja.
- Las actividades son sencillas de realizar.
- Tiene un diseño atractivo. Utiliza un código de colores que facilita su uso.
- Tiene niveles de dificultad, por lo que se puede adaptar al progreso del sujeto.
- Se puede acceder a la información por vía escrita y por vía auditiva (multisensorialidad).
- Contiene fotografías reales adecuadas para adultos y tercera edad.
- Útil para sujetos con diferentes patologías.
- Útil para trabajar en la sesión logopédica y en el domicilio.

### **Aspectos a mejorar:**

- Existen aplicaciones destinadas a este fin.
- Permitir incluir varios perfiles.
- Añadir una función de evaluación y control del progreso.
- Una actividad por nivel de dificultad se queda escasa. Incluir más actividades en cada categoría.
- Añadir un refuerzo positivo ante respuestas correctas y un sonido ante las incorrectas.
- Colgar en un blog o página web actividades realizadas, compartiéndolas con el resto de profesionales.

### **Aplicaciones similares:**

- Imentia
- Stimulus
- Unobrain
- Fit brains trainer
- Memorando
- Neuroup

**Comentario del grupo encargado:**

- **IMENTIA:** Con esta aplicación se pretende trabajar distintas áreas del cerebro que pueden llegar a deteriorarse con el tiempo, ya sea de forma natural o por alguna discapacidad neuronal como la EM o el Alzheimer. Además, esta app te va a permitir valorar un posible deterioro cognitivo a través de un TEST inicial en ENM.dem. Esto es lo que te va a ayudar a poder crear sesiones de trabajo individuales y personalizadas.
- **STIMULUS:** Con Stimulus podrás trabajar hasta 10 áreas funcionales de tu capacidad cognitiva. Aunque no tiene ejercicios personalizados, el test inicial ayuda a la aplicación a conocer tu grado de deterioro cognitivo o demencia
- **UNOBRAIN:** esta app presenta un amplio catálogo de juegos de memoria, percepción, rapidez mental y atención para que puedas trabajar de la mejor forma todas las áreas cognitivas de tu cerebro. Por supuesto, también vas a encontrar ejercicios de cálculo, lenguaje y de funciones ejecutivas.
- **FIT BRAINS TRAINER:** Esta app es una de las más reconocidas a nivel neuropsicológico ya que permite jugar de forma diaria para ejercitar memoria, agilidad mental y visual, concentración, capacidad deductiva, lenguaje, cálculo, etc.
- **MEMORANDO:** Aunque no te crea juegos personalizados, sí es cierto que te realiza un test inicial. Lo que más destaca de esta app además de sus juegos para trabajar la capacidad cognitiva en todos sus aspectos es que, además, tiene juegos que te van a permitir relajarte y empezar a tomar conciencia de ti mismo. Disponible para IOS, Android y PC.
- **NEUROUP:** Herramienta de estimulación cognitiva profesional para neuropsicólogos y profesionales de la neurorrehabilitación, con ejercicios de rehabilitación para Alzheimer, Parkinson, Esclerosis Múltiple, Daño cerebral, Ictus o TDAH entre otros. Las actividades permiten realizar una intervención intensiva y personalizada en el tratamiento de los déficits cognitivos funcionales y cada actividad está nivelada siguiendo parámetros técnicos que permiten al terapeuta adaptar la rehabilitación a la capacidad cognitiva de cada usuario

# WOULU

Creado por **GRUPO 11**: Carmen Parra, Stella Delgado y Lucía Ortega.

## APLICACIÓN

### WOULU

❖ *Woulu* es una aplicación gratuita que se puede descargar desde cualquier soporte tecnológico Tablet o móvil. Se trata de una compañera virtual, con la cual se mantiene una conversación.



### PANTALLA INICIAL

❖ Para *iniciar una conversación* con ella simplemente tendrás que pulsar en *"pulsar para hablar"* que se encuentra en la parte posterior de la pantalla. Al pulsar el botón principal, el soporte comenzará a hablar y te desplazará a otra pantalla.



### SEGUNDA PANTALLA

En la siguiente pantalla, aparecerán dos botones, en el botón de arriba se encontrará la opción de *"repetir"*, donde podrá repetir lo mencionado y en el botón de abajo se encontrará la opción de *"siguiente"*, que te permite cambiar de pregunta o conversación.



### MODO ALEATORIO

- > ¿Cómo te llamas?
- > ¿Cuál es tu apellido?
- > ¿De dónde eres?
- > ¿A qué te dedicas?
- > ¿Dónde trabajas?
- > ¿Cómo se llama tu jefe?
- > ¿Disfrutas tu trabajo?
- > ¿Cuántos años tienes?
- > ¿Te gusta vivir en España?
- > ¿Estás casado?
- > ¿Tienes novio / novia?
- > ¿Tienes hermanos?
- > ¿Qué estás haciendo?



## ASPECTOS POSITIVOS Y SUGERENCIAS

### Aspectos positivos:

- Aplicación gratuita.
- Es una idea original. Han proporcionado un enfoque logopédico a ideas ya diseñadas como Siri, Asistente de Google...
- Permite añadir más preguntas e incluye preguntas aleatorias para evitar que el paciente se aprenda de memoria el orden, dando pie a la improvisación.
- Permite diseñar afirmaciones propias.
- Es sencillo de manejar y se puede instalar en cualquier dispositivo, por lo que el paciente podrá utilizarlo en el domicilio de forma independiente.



- Fomenta la comunicación.
- Tiene características ajustables, como el tono de la voz.
- Las conversaciones quedan grabadas para la posterior revisión del logopeda, observando su evolución.

**Aspectos a mejorar:**

- El nombre de la aplicación es difícil de pronunciar y no representa su función. Podría incluir la opción de ajustar el nombre según quiera el usuario.
- Puede llegar a ser una aplicación monótona y provocar falta de motivación, por lo que se podrían incluir otras funciones y actividades para hacerla más interactiva.
- Incluir la posibilidad de hacer preguntas, cambiando los papeles.
- No tiene un menú claro y estructurado.
- Incluir un sistema de seguimiento de la evolución del sujeto.
- Permitir corregir los errores del sujeto en el momento.
- Puede ser difícil de utilizar para las personas que no estén muy familiarizadas con la tecnología.
- Puede que un anciano por su cuenta en casa no se encuentre del todo cómodo contestando en voz alta a un dispositivo tecnológico con el que probablemente no esté muy familiarizado.

**Aplicaciones similares:**

- Siri
- Cortana
- Iris
- Alexa
- Ok Google
- Conversation Therapy Lite

**Comentario de los grupos encargados:**

Además de los asistentes ya conocidos como Siri, Cortana, Iris, Alexa, Ok Google... hemos encontrado una aplicación que se llama Conversation Therapy Lite que permite trabajar el lenguaje expresivo a nivel pragmático y de resolución de problemas respondiendo a varias preguntas que se realizan acerca de diferentes imágenes de forma oral. Además, estos mensajes pueden ser grabados para que un logopeda u otra persona pueda evaluarlos posteriormente.

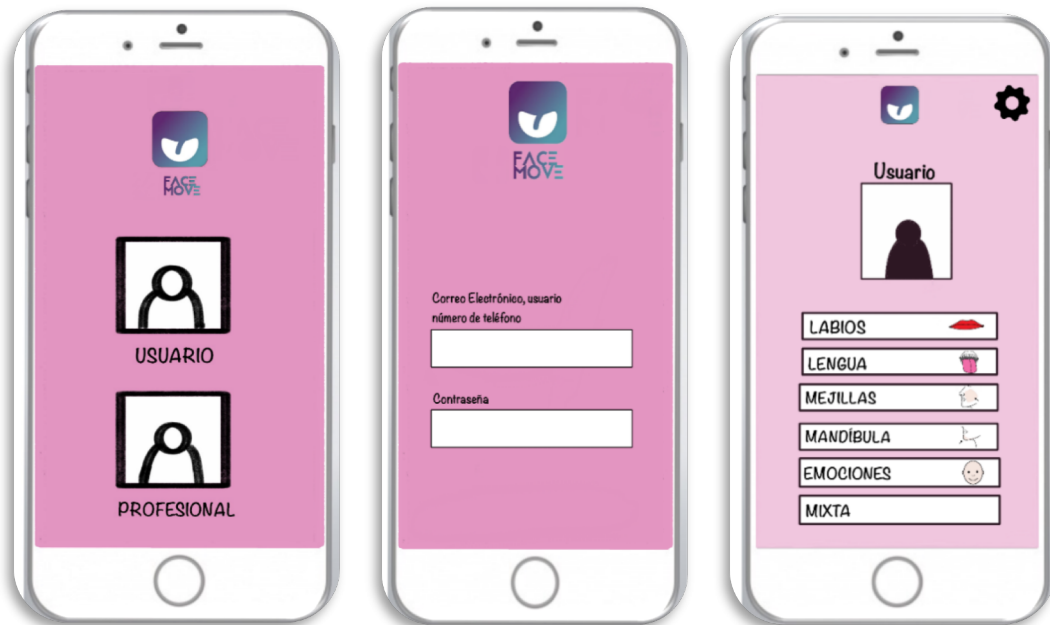
Sin embargo, no se puede realizar preguntas hacia él ni puede hacer recordatorios.

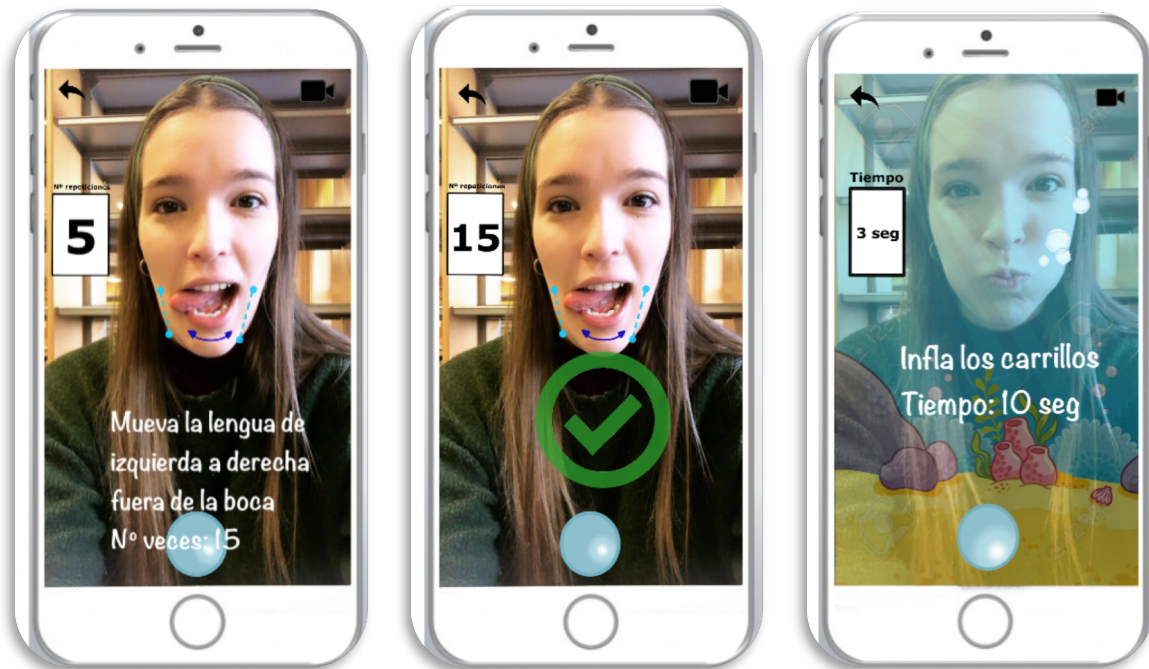
La aplicación de las compañeras "WOULU": se pueden adaptar las preguntas al sujeto y si se pudiesen realizar preguntas hacia el móvil ya sería más completa.

## FACEMOVE

Creado por GRUPO 12: Cecilia Camacho, Teresa Velasco y María Lafuente.

## APLICACIÓN





## ASPECTOS POSITIVOS Y SUGERENCIAS

### Aspectos positivos:

- Es completa, original y atrayente.
- El logopeda puede saber los ejercicios que se realizan en casa.
- Proporciona un feedback visual cuando lo acabas. Tras la finalización del ejercicio, se muestra un símbolo verde como refuerzo positivo.
- El logopeda ve la progresión del paciente.
- Es una aplicación para todas las edades. Incluye una adaptación para los niños.
- Es un método alternativo a la realización de praxias de manera convencional.
- Cada ejercicio está explicado de manera visual y por audio.
- Es muy motivadora tanto para los niños como para los adultos.
- Realiza una evaluación de la motricidad orofacial del usuario antes de comenzar a trabajar con ella.
- Destacable el apartado de ajustes que permite cambiar pequeños aspectos como puede ser el brillo.
- Hay niveles de dificultad.

- Las praxias están perfectamente clasificadas en función de la musculatura que se requiera ejercitar.

**Aspectos a mejorar:**

- Sería buena idea que se pudiera cambiar el fondo de la aplicación para que el paciente pueda concentrarse en los movimientos y en cómo lo está haciendo.
- Disponibilidad en más idiomas.
- Opción de cambiar el color del botón que permite ver el vídeo explicativo, pues no se diferencia muy bien en la pantalla.
- Cambiar el color de la flecha que sirve para retroceder, así como el de la cámara para que se vea mejor.
- Puede resultar un poco complejo para uso en la tercera edad.
- Eliminar el acceso mediante correo en el apartado del paciente ya que resultaría difícil tanto para las personas mayores como para los niños.
- Hay recursos o tecnologías que no presentan una cámara delantera, algo que requiere la aplicación, por lo que la utilización de esta aplicación en personas de la tercera edad se reduciría.

**Aplicaciones similares:**

- Las aventuras de Tate.
- Face mode
- Logopedia A
- Praxia R
- Movie speak.

**Comentario de los grupos encargados:**

Hemos encontrado algunas aplicaciones de praxias, pero en su mayoría estaban dirigidas a un público infantil (dibujos infantiles, no fotografías reales) y más enfocadas en la rehabilitación de dislalias. Tampoco incluyen, en su mayoría, un sistema de registro de la evolución del paciente. Además, muchas de ellas son para iOS o son de pago, no hay muchas que sean gratuitas.

Otra conclusión a la que llegamos es que la mayoría contienen diversas actividades relacionadas con la logopedia, pero ninguna está especializada exclusivamente en praxias. También destacamos que “Facemove” ofrece una gran cantidad de ayudas visuales que otras aplicaciones no presentan.

# LOGOTECLADO

Creado por **GRUPO 15**: Laia Díaz, Nicole Franchina y María Tejada.

## APLICACIÓN



## ASPECTOS POSITIVOS Y SUGERENCIAS

### Aspectos positivos:

- Buen complemento al resto de apps.
- Tiene un enfoque logopédico.
- Mejora algo ya existente.
- Es versátil. Puede utilizarse para cualquier persona, sin patologías o con patologías diferentes.
- Facilita la comunicación del usuario.
- El corrector solo propone palabras si lo escrito no tiene sentido.

- Utiliza imágenes reales.
- Las imágenes del teclado se adaptan a la pantalla.
- Es personalizable. Ofrece la posibilidad de añadir más verbos y palabras en función de la evolución del sujeto o de sus preferencias.

**Aspectos a mejorar:**

- Personalizar los contenidos y el formato de la letra.
- Añadir palabras más complejas y con estas que aparezca una imagen sencilla de entender.
- Que sea compatible y adaptable con todos los dispositivos que la persona utilice.
- No es accesible para todo tipo de personas de la tercera edad. Se requiere de cierta destreza para escribir con un teclado.
- Incluir otros dispositivos o herramientas de entrada de texto como es el dictado por voz.
- Introducir datos personales de forma automática a modo de predictor para que por ejemplo, al darle a su casa, se enviara la ubicación.
- Se recomendaría llevar la aplicación a ámbitos más generales como el uso de máquinas expendedoras.

**Aplicaciones similares:** no encontradas

**Comentario de los grupos encargados:**

Decir que pese a mucho que buscamos en Google programas o App similares no encontramos ninguna que se pareciera a la de nuestras compañeras. Por lo tanto, aplaudimos su innovación.