

¿Puede leer alguien que no sabe leer? Could a person who cannot read, find a way to do so?

Clara Luna clarichina@gmail.com

Universidad de Granada

Resumen

Lo que Clara Luna propone en su tesis doctoral y las actuaciones derivadas de la misma es un lenguaje gráfico basado en imágenes ilustradas como único hilo narrativo, con la intención principal de acercar la información a personas que carecen, o aún no han adquirido completamente un buen sistema de lectoescritura. La población carente de las habilidades de lectoescritura incluye, entre otros colectivos, a muchas personas con diversidad intelectual y/o limitaciones cognitivas. A este grupo le cuesta un trabajo especial captar y asimilar la sobreestimulación e interpretar el grado de abstracción que caracterizan la mayoría de las imágenes de nuestro entorno. A partir de esta realidad surge la necesidad de ofrecer un medio de comunicación diferente, en el que la historia a contar se estructure a través de un lenguaje gráfico accesible y comprensible para este colectivo, que les permita recibir información del exterior de manera lo más autónoma posible. El enfoque que se adopta tiene en cuenta la capacidad cognitiva de las personas con diversidad intelectual, y partiendo de ella, se materializa en la creación de un lenguaje gráfico que no necesita de texto escrito ni pictográfico para su interpretación, donde los dibujos se muestran y exponen de manera muy cuidada y simple, tanto en su composición individual como en la secuencia entre los mismos, lo que hace que se convierta en un medio de comunicación que no necesite de un gran adiestramiento para su comprensión.

Palabras clave

Diversidad intelectual, sistemas de comunicación, lenguaje gráfico, accesibilidad, lectoescritura, inclusión, ilustración.

Abstract

In her doctoral thesis, and derivative works, Clara Luna proposes a form of communication based on drawings as the only narrative thread, in order to give people who lack literacy skills the opportunity to access information autonomously. One must bare in mind that many of the people who lack these literacy skills have cognitive as well as/or intellectual limitations, for them understanding and assimilating over stimulation usually requires more effort than for the average person. Moreover, many images nowadays are very abstract and therefore more difficult to understand for them. Clara proposes a different way of communicating, accessible for these people, which main objective is the transmission of information as autonomously as possible. A new form of graphic language has been created adapted to their intellectual capacity. It does not need text to be interpreted. They are simple images which can be understood both individually and in sequence.

Keywords

Intelectual dissability, communication systems, graphic language, accesibility, inclusion, illustration.

1. PROPUESTA DE UN LENGUAJE GRÁFICO

1.1. Planteando una necesidad

La imagen invade nuestra vida cotidiana desde edades muy tempranas, incidiendo poderosamente en la construcción de nuestro pensamiento, de nuestra imaginación, de nuestra creatividad, de nuestros valores... sin embargo, hay un sector de la población que en muchos casos no es capaz de comprender aquello que se muestra a través del lenguaje visual cotidiano. Nos referimos a las personas con diversidad intelectual (PCDI), personas que presentan, en diferentes grados, dificultades de comunicación, atención, memoria, comprensión etc.

Este es un colectivo que se beneficiaría muchísimo de la comprensión de información a través de la imagen, ya que un sector importante del mismo no ha adquirido sistemas alternativos de comunicación al margen del habla (a veces ni esto) bien sea lectoescritura, pictogramas, lengua de signos etc. Para este grupo, el ser capaces de comprender determinada información de manera autónoma les ayudaría a potenciar características como la autoestima, la independencia, la expresión, la comunicación...

1.2. Ofreciendo una solución

Como respuesta a esta necesidad, se plantea obtener narraciones en las que la historia se exprese únicamente a través de dibujos, sin necesidad de texto u otro lenguaje paralelo.

El propósito no debe ser transmitir la información mediante una historia inamovible. Por el contrario, si de algo sirven las ilustraciones es de guía para la imaginación, dejando a la interpretación personal y a la capacidad perceptiva y comprensiva de cada lector el que la historia pueda modificarse en ciertos aspectos en un sentido u otro.

"Las imágenes que propones en si ya narran la historia y te dan toda la información (...) pero además te dan más pie a que ellos imaginen, que está muy bien porque fomenta el lenguaje y la comunicación a través de la imaginación."

Anna Mosconi y Kathy Sánchez, profesionales de BATA¹

Se pretende pues, crear un lenguaje gráfico más accesible y comprensible para PCDI, en el que la imagen sea el único hilo narrativo.

Si bien es verdad que ya existen diferentes sistemas de comunicación alternativa basados en imágenes, como los pictogramas, que atienden a la parte funcional de la misma y necesitan de una codificación y un simbolismo complejo para su uso, las PCDI no tendrían por qué ser privadas de la belleza que puede encerrar una imagen más artística por no ser capaces de comprenderla.

_

¹ Comunicación personal. (3 de mayo de 2013) BATA (Baion Asociación Tratamiento Autismo) http://www.autismobata.com/

Dibujo



Secuencia pictográfica (ARASAAC)













- Legibilidad, comprensión, simplificación
- Modifica el dibujo en beneficio de la comunicación
- Poca sobreestimulación
- Elaborado y artístico
- Imágenes artísticas y originales
- Fondos sencillos que sitúan la acción
- Cada ilustración representa una frase sencilla completa
- Interpretación más libre y abierta
- Potencia la imaginación

- Legibilidad, comprensión, simplificación
- Modifican el dibujo en beneficio de la comunicación
- Poca sobreestimulación
- Esquemático y funcional
- Imágenes simbólicas o abstractas
- Sin fondo
- Cada pictograma representa una palabra concreta
- Interpretación codificada y cerrada
- Se centra en la descripción objetiva

Cuadro 1. Comparación del dibujo artístico accesible y el sistema pictográfico de comunicación (en este caso ARASAAC)

"Lo que tú dices en una imagen, no se podría decir con un solo pictograma"

Javier Tamarit, director del área de Calidad de Vida FEAPS²

_

Comunicación personal (26 de Septiembre de 2013)
FEAPS (Federación de Organizaciones en favor de Personas con Discapacidad Intelectual)
www.feaps.org

1.3. Población de destino

A pesar de las individualidades propias que nos identifican como sujetos únicos, es importante, para llegar a conclusiones concretas y comenzar a dibujar, centrarse en las características comunes que se observen en un conjunto, en este caso el de las PCDI.

Partiendo de las capacidades cognitivas observadas en determinados grupos de PCDI (con los que se debe trabajar directamente) se pueden crear materiales gráficos flexibles e inclusivos, válidos para colectivos muy diferentes cuya única característica común podría ser la falta de lectoescritura, pretendiendo así cierto carácter de universalidad.

- PCDI de diferentes edades y grados.
- Niños y niñas sin DI que tampoco tengan adquirida aún la lectoescritura.
- Personas mayores que hayan olvidado la lectoescritura.

"Cualquier historia tiene que estar dirigida a personas que tengan capacidad de atención y observación. Teniendo en cuenta esto, pienso que la mayor parte de la población con DI (...) un 90% de la población con DI (los que se han llamado tradicionalmente ligeros y moderados), podrían entender fácilmente el cuento que me muestras sin ningún problema. Incluso algunos que tengan un nivel más bajo pero cierta capacidad de atención, es muy posible que lo entiendan con presentación apoyada de otra persona."

Miguel Ángel Verdugo. Catedrático de la USAL y miembro de la AAIDD³

La capacidad de comprensión de la información ilustrada puede abarcar sectores muy amplios de la DI tanto en edad, como en grado o capacidades dependiendo también de cómo cada ilustrador interprete las pautas, el tipo de contenido a ilustrar, la simplificación del mismo etc.

1.4. Pautas recomendadas para el tratamiento de dibujos accesibles

Revindicando el dibujo como fuente de información, y siendo consciente de que un mismo contenido se puede ilustrar de formas muy diferentes según el dibujante y resultar perfectamente válido, no se pretende en este caso formular una teoría cerrada acerca de cómo acometer la creación de un lenguaje gráfico accesible a PCDI; aunque, tras cinco años de investigación y comprobación, si parece necesario destacar algunas pautas que parece importante tener en cuenta:

- Seleccionar historias lineales o circulares, sin saltos en el tiempo, ni en el espacio, así como sin historias paralelas, que permitan un seguimiento de la historia sencillo y fácil de descifrar, y que se pueda contar en un mismo tiempo verbal.

³ Comunicación personal (17 de Julio de 2013) USAL (Universidad de Salamanca) http://www.usal.es AAIDD (American Association on Intelectual and Developmental Disabilities) http://aaidd.org/

- Contar la historia solo a través de ilustraciones.
- No sobreestimular. Para lo que sería conveniente sintetizar y simplificar.
 - Usar un "lenguaje gráfico simple y directo". Dibujos sencillos tanto en su grafía como en sus elementos.
 - Expresar una sola idea por ilustración.
 - Minimizar el número de viñetas.
 - Realizar una distribución sencilla de las viñetas sobre la página (solo horizontal) potenciando el seguimiento lineal de la narración.
 - Hacier secuencias y transiciones simples entre las imágenes.
- Disponer todos los elementos en un mismo plano, y trabajar la perspectiva frontal más habitual y reconocible al ojo humano (si bien el algunas ocasiones como la representación del río en el cuento- pueden ser preferibles los abatimientos)
- Hacer que el personaje principal aparezca en todo momento, con la intención de que este sea el hilo narrativo de la historia.
- Siempre que sea posible, dibujar la acción representada de izquierda a derecha, para ser leída en este mismo orden (como una frase).
- Insertar flechas en el interior de algunas imágenes como apoyo y ayuda para el entendimiento de acciones de movimiento y dirección.
- *Usar un color de fondo contrastado*, para resaltar la individualidad de cada imagen.

1.5. Beneficios, usos y aplicaciones del lenguaje propuesto

En el mercado existen historias narradas únicamente a través de dibujos. Sin embargo, para su realización nunca se había contado con las capacidades de PCDI, y nunca se había partido de ellas para crear una narración comprensible usando solo la ilustración para ello.

Este trato cuidado de cada uno de los dibujos y de la secuenciación entre ellos, permite que este sea un lenguaje más inclusivo con el que se abren nuevas puertas a la comunicación y accesibilidad de la información a un colectivo limitado en este ámbito. Los beneficios, usos y aplicaciones que se le podrían dar a un material ilustrado adaptado es lo que ocupa este bloque y lo que se pretende responder a continuación.

Beneficios del dibujo como sistema de comunicación independiente

Si se le presta atención al uso del lenguaje gráfico en su forma más simple (únicamente con las ilustraciones) el material puede ser beneficioso para PCDI porque:

 Fomenta la formación estética y la percepción visual ofreciendo diferentes formas de interpretación y grafía dependiendo del ilustrador/a, y mostrando imágenes comprensibles pero no estereotipadas.

- Intenta mejorar la capacidad de atención: El déficit de atención está directamente relacionado con la capacidad comprensiva y viceversa. Al usar un lenguaje gráfico más comprensible se puede ayudar a focalizar la atención.
- Al facilitar la comprensión, ayuda a estructurar el pensamiento, lo que a su vez puede ayudar potenciar y mejorar las habilidades expresivas y comunicativas y viceversa. Se crea un círculo en el que pensamiento, comprensión y expresión se potencian y retroalimentan constantemente.
- Potencia la imaginación, al posibilitar el enriquecimiento interpretativo de cada dibujo en función de los esquemas perceptivos, los preconceptos y las vivencias previas de cada sujeto.
- Se apoya el ámbito expresivo al instar a la persona a verbalizar lo que acaba de visualizar en la imagen.
- Aumenta la autoestima e independencia al ofrecer un lenguaje comprensible y accesible.

"En mi opinión, se está abriendo una nueva puerta a la inclusión y la comunicación, y las posibilidades pueden ser infinitas si se dirigen correctamente."

Javier Tamarit, director del área de Calidad de Vida FEAPS⁴

Usos y aplicaciones

Teniendo en cuenta las cualidades anteriores se podría entonces usar el dibujo o la secuencia de los mismos como medio para potenciar el aprendizaje de otros lenguajes de comunicación:

- Subtitulando con pictogramas, signos, letras (en función del que sea más adecuado para cada alumno/a)
- Realizando cuadernillos anexos con actividades que potencien el aprendizaje de cuestiones determinadas (expresiones, colores...)
- Solicitando la traducción de lo entendido en la imagen al lenguaje de comunicación que se esté aprendiendo, ayudando así al individuo en el proceso de construcción de las mismas a nivel semántico y pragmático.

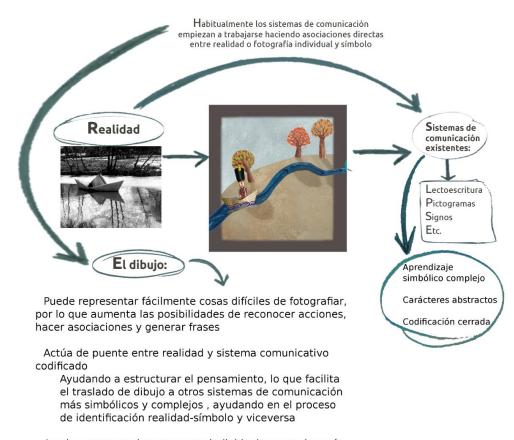
Las frases que se generen tomando como base la ilustración pueden ser sencillas o complejas dependiendo de la capacidad del individuo, pero, si una persona aprende a estructurar una frase generada por el dibujo a otro lenguaje, e interioriza los códigos...posteriormente podrá:

- Cambiar los conceptos de la misma en función de lo que se quiera expresar.
- Complicar la misma añadiendo elementos nuevos y enriqueciendo el lenguaje a trabajar (por ejemplo el pictográfico).

-

⁴ Comunicación personal (26 de Septiembre de 2013)

Cuadro 2. El dibujo como apoyo para el aprendizaje de otros sistemas de comunicación



Ayuda a comprender conceptos individuales para después generalizar a otras situaciones

"Nosotros carecemos pero necesitamos imágenes como las tuyas, que faciliten al niño/a el aprendizaje y la construcción de frases con estructura. (...) Así que fíjate que importante la labor las ilustraciones que estás haciendo para ayudar a construir y estructurar el lenguaje, a comprender lo que están leyendo y a tener la sensación de que están leyendo, porque al fin y al cabo están leyendo imágenes."

José Manuel Marcos y David Romero (creadores de ARASAAC)⁵

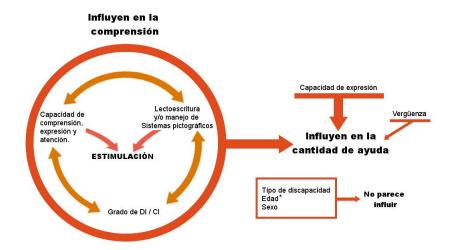
Igualmente, se podrían realizar secuencias gráficas digitales que permitirían la introducción de nuevos recursos (sonido, música, narración, subtítulos en otros lenguajes de comunicación, movimiento interactivo o propio...) abriendo un campo muy amplio para la creación de materiales diferentes.

Los recursos mencionados anteriormente, se pueden combinar entre ellos en función de las necesidades, las intenciones didácticas y las competencias que cada profesional quiera tratar con su alumno/a, siendo fundamental escoger los adecuados a cada persona para no producir sobreestimulación.

7

⁵ Comunicación personal (14 de Noviembre de 2012)
ARASAAC (Portal Aragonés de la Comunicación Aumentativa y Alternativa) www.catedu.es/arasaac

FACTORES QUE INFLUYEN DURANTE LA LECTURA DEL CUENTO EN PCDI



La edad no parece influir en la comprensión excepto en edades muy tempranas donde todavía no hay mucha estimulación La falta de lectoescritura no disminuye la comprensión. El manejar la lectoescritura (que supone una capacidad de secuenciación y organización espaciotemporal mejor) asegura casi al 100% la comprensión.

Cuadro 3. Organigramas respecto a los factores influyentes durante la lectura en PCDI y en niños/as

2. MATERIALIZANDO EL LENGUAJE GRÁFICO. CUENTO ILUSTRADO CON Y PARA PERSONAS CON DIVERSIDAD INTELECTUAL

Con el propósito de materializar la idea descrita se creó un primer acercamiento al lenguaje gráfico propuesto mediante la realización de un cuento (en este caso "El soldadito de plomo"⁶) que recogiera todas las propuestas y pautas analizadas anteriormente.

Para la creación de este cuento se tomaron en cuenta los consejos de los diferentes psicólogos de los centros en los que se estuvo trabajando que recomendaron fijar la atención en las capacidades de: *Personas con diversidad intelectual hasta un grado máximo leve y moderado con capacidades diferentes en el ámbito de la comunicación.*

Esta delimitación previa, no sería más que una hipótesis, que serviría como referente durante toma de decisiones a lo largo de la creación de los dibujos; pero siempre teniendo en cuenta que las conclusiones finales tras la lectura del material creado, podían reflejar resultados muy diferentes.

-

⁶ Luna, C. (2005) *"El soldadito de plomo"*. La Topera editorial. España. http://www.latoperaeditorial.com/index.php/es/libros/el-soldadito-de-plomo

Cuadro 4. Ejemplos de imágenes aleatorias de alguna de las ilustraciones que componen cada uno de los tres proyectos prácticos del lenguaje gráfico accesible

Cuento. El soldadito de plomo. Doble páginas aleatorias





Secuencia de un derecho. Derecho al trabajo y al empleo









-En mi trabajo actual me siento respetado y tratado con dignidad, conflan en ml como un profesional eficaz y con capacidad para promocionarme. Cuando trabajo bien me gusta que me lo reconozcan."

Ejemplo de situación. Pág 40. "Guía: Defendemos nuestros derechos día a día"

Vídeo Óscar. Pantallas aleatorias pertenecientes al montaje final









2.1. Proceso de creación

El conocimiento exhaustivo de las capacidades cognitivas de dichas personas de manera general y en relación con la compresión de imágenes en particular, fue clave para encontrar pautas válidas respecto al correcto tratamiento de las ilustraciones que se generaron. Para ello:

- Se realizó una Investigación teórica personal acerca de diferentes aspectos de la DI y se hizo un estudio de la imagen (elementos visuales, leyes de percepción y lenguajes gráficos existentes).
- Se involucraron directamente y desde el principio a grupos de PCDI, que fueron los que guiaron y aconsejaron en el buen funcionamiento de los dibujos que se iban creando. De esta manera se pudieron además observar directamente las capacidades cognitivas y perceptivas de determinados individuos, especialmente aquellos con mayor grado de dificultad, para tratar de obtener dibujos que pudiera adaptarse y contribuir a superar dichas dificultades hasta donde fuera posible.
- Se tuvieron en cuenta las opiniones acerca del proceso y la idea de lenguaje, de diferentes profesionales en el ámbito de la DI y el ámbito editorial relacionado con la DI.

Los elementos que caracterizan este cuento reflejan las pautas anteriormente señaladas (apartado 1.4), aplicadas según mi propio estilo y manera de trabajar, en el que propongo dibujos que parten de una adaptación de los elementos usados por las PCDI en sus propios dibujos, así como de otros lenguajes gráficos y de comunicación ya existentes, unidos entre sí.

Se podría decir que la imagen o imágenes resultantes de este estudio, no se podrían considerar puramente ilustraciones, o puramente cómic... sino un lenguaje paralelo que aúna todas estas disciplinas en mayor o menor medida valorando las exigencias que las propias PCDI consideraron necesarias para la mejor comprensión del contenido del cuento.

"Es pionero y muy importante que te dediques a crear cuentos más legibles en cuanto a ilustración (...) estás rompiendo barreras, y abriendo una puerta para esas personas que necesitan las cosas hechas de una manera determinada. Tu investigación tiene en cuenta estas personas en un aspecto que nunca nadie había considerado y que sin embargo es muy importante. Llevas una dirección muy buena."

Miquel Gallardo, autor de "María y yo"⁷

2.2. Conclusiones respecto al material creado

Dentro de los recursos y el tiempo que ofrece una investigación de carácter individual, tras la obtención de una versión final del cuento se realizó un testeo lo más amplio posible, contando con:

⁷ Comunicación personal (16 de Febrero de 2013) http://www.miguel-gallardo.com/

- 97 personas con diversidad intelectual con edades de 6 a 66 años, y capacidades muy diferentes
- 49 niños/as sin diversidad intelectual de 4 y 5 años

Para el proceso de comprobación se realizó, con cada una de las personas participantes, un trabajo individual, usando alrededor de 15 minutos con cada uno de ellos/as, tiempo en el que cada lector se enfrentó al cuento de manera autónoma.

En cada caso se valoró la cantidad de apoyos recibidos durante la lectura (grado de autonomía), y el grado de comprensión del cuento (valorado posteriormente a la lectura a través de seis preguntas respecto a situaciones del cuento, iguales en todos los casos). Con la intención de que los resultados se pudieran contrastar, se hizo una comparativa de los mismos con las diferentes características de cada participante (que se aportaron por cada centro): sexo, edad, síndrome/trastorno, grado de DI, capacidad de expresión oral, capacidad de comprensión general, habilidad lectoescritora y en otros SAAC.

Resultados finales

Es importante señalar que pese a la coincidencia funcional de carencia de habilidades lectoras, no se pueden comparar las capacidades de los niños/as de escolarización normalizada con las de las PCDI (que en su mayoría, tienen muchas más carencias en aspectos cognitivos), pues en si son grupos muy distantes, a pesar de que en ocasiones se haya cometido el error de hacer comparaciones.

Por eso, el resumen que se genera a continuación no pretende unir ambos colectivos sino mostrar las características generales que hacen de este lenguaje un material inclusivo y accesible:

- El lenguaje gráfico que se ha creado ha sido capaz de adaptarse y ajustarse a las capacidades y características propias de personas muy diferentes en edad y cognición.
- Todas ellas con un denominador común: la falta de lectoescritura compleja y comprensiva (solo adquirida por uno de los participantes de la muestra).
- La comprensión de la mayoría de las personas testadas ha sido alta y positiva en correlación con las capacidades atribuidas en sus desempeños habituales.
 Sorprendiendo incluso el gran nivel de comprensión de varias de las PCDI grave participantes en el testeo (que no estaban contempladas inicialmente en el universo de posibles destinatarios debido a sus bajas capacidades en determinados ámbitos).

Este dato nos hace ser optimistas respecto a las posibilidades que se abren con un lenguaje como el planteado.

2.3. Repercusión del proyecto

La versión de "El soldadito de plomo", resultado de la tesis doctoral de Clara Luna, ha tenido amplia difusión en los medios, y ha obtenido varios premios y menciones, entre los que se encuentra:

2017: Cuento incluido en el catálogo 2017 del Centro de *IBBY* de Libros para Discapacitados *(Oustanding Books for Young People with Disabilities Center).*

2016: Mención especial del *Consejo de la Juventud de Andalucía (CJA) a la inclusión y accesibilidad por generar "cuentos accesibles".*

3. ILUSTRANDO LOS "DERECHOS DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD"

La inquietud de ahondar en las diferentes posibilidades que puede ofrecer un lenguaje gráfico como el planteado me llevó a entrar en contacto con Plena Inclusión y la UEM. Entidades con las que estuve colaborando y aportando mis conocimientos en el ámbito de la ilustración accesible a PCDI, y con las que se empezó un proyecto pionero en el que se pretendía acercar el conocimiento de los "Derechos de las personas con discapacidad" a PCDI a través del diseño de interfaces el las que la ilustración y la gamificación de la misma sean la única vía de comunicación.

3.1. Proceso de creación

Gracias a la experiencia teórico-práctica en la realización del cuento "El soldadito de plomo" ya tenía unos conocimientos adquiridos que pudieron volcarse directamente en la realización de esta segunda aplicación práctica.

Los "Derechos de las personas con discapacidad" manejan conceptos muy abstractos y difíciles de entender e interpretar con ilustraciones. Siendo conscientes de este hecho, decidimos basarnos en la Guía "Defendemos nuestros derechos en el día a día"⁸, en la que se ejemplifica cada derecho con una situación cotidiana en la que se vulnera o se respeta dicho derecho.

Representar cada derecho de esta forma, mucho más concreta y tangible, se ajustaba a las pautas ya establecidas anteriormente para que se dé una buena comunicación a través de la ilustración, y una buena comprensión de la historia reflejada (apartado 1.4)

Se modificaron algunas de las historias para que en la narración gráfica no hubiera saltos en el tiempo ni en el espacio y pudiera darse una lectura lineal.

3.2. Conclusiones respecto al material creado

Después de haber realizado las secuencias ilustradas de cada derecho, el equipo informático designado desde la UEM se dedicó a la gamificación de las ilustraciones. El resultado de este proceso tecnológico, fue lo que se mostró en una sesión de evaluación al equipo de Altavoz Cooperativa

Para el proceso de comprobación, se realizó un testeo individual con cada uno de los miembros de Altavoz, usando un ordenador con una Demo digital que incluía alguno de los derechos.

Se visualizaban las ilustraciones de cada secuencia por individual. Una vez entendida la primera imagen se podía pasar a la siguiente, y así hasta acabar la secuencia. En ese momento se podía pasar al siguiente derecho.

12

⁸ OMS (Organización Mundial de la Salud) Guía FEAPS "Defendemos nuestros derechos" http://www.plenainclusion.org/sites/default/files/guia_defendemos_nuestros_derechos.pdf

Una persona de Plena Inclusión, una de Altavoz y yo misma, observábamos el proceso, ofrecíamos los apoyos que considerábamos necesarios durante el testeo y sacábamos conclusiones (de cada uno de los participantes y de todos en conjunto) respecto a la compresión de las ilustraciones en individual y en su conjunto, y respecto a la aplicación creada.

Conclusiones

En esta práctica estábamos valorando, no solo la comprensión de la secuencia ilustrada en sí misma, sino la ilustración como parte de un juego interactivo.

Considero que, en este caso, la forma en la que se presentaron las ilustraciones en un formato digital interactivo añadió complejidad al acto comprensivo:

- La PCDI no solo tenía que entender lo que la imagen le mostraba, sino también interactuar con un medio en el que se le estaba estimulando con áreas coloreadas (que remarcaban la zona importante de acción en la ilustración) con sonidos (que indicaban si estabas interactuando bien o mal), con pulsaciones del ratón (en diferentes partes de la pantalla para poder pasar de imagen).
- Toda esta mezcla de acciones y elementos añadidos al proceso de comprensión de una imagen, hicieron que la atención en muchos momentos se desviara de su objetivo principal (entender la imagen mostrada) para centrarse en la acción de pasar de página, o de escuchar el sonido sin importar la comprensión de lo expuesto.

Respecto a la comprensión de las secuencias:

- La comprensión y narración de las mismas fue buena.
- El hecho de comprender a la perfección la secuencia, no aseguró que la PCDI asociara cada historia a un concepto tan abstracto como era su derecho correspondiente. Hacerlo, implica tener una capacidad de abstracción compleja que en muchos casos no existe. Los motivos expuestos corroboraron una hipótesis que ya se había previsto.

4. VÍDEO ÓSCAR

En 2016, en colaboración con la Asociación Española de Fundaciones Tutelares, y Altavoz Cooperativa, codirigí (encargándome de la parte gráfica del proyecto, y apoyando en la creación de la historia narrada), el vídeo titulado "Óscar: el proceso de modificación de la capacidad jurídica en fácil comprensión"^{9,} incluido dentro del proyecto "Derecho a decidir con apoyos"

Para las ilustraciones componentes de este vídeo se usaron las misma pautas varias veces mencionadas para que la comprensión y secuenciación de la historia se adaptara a las capacidades de PCDI y, además, se incluyeron elementos nuevos en la comunicación, como fue la animación sencilla de la historia y la voz en off, que narraba la misma. Ambos elementos novedosos también cumplían con pautas como: narración lineal de la historia, sin saltos en el tiempo ni en el espacio.

_

⁹ Vídeo "Óscar: el proceso de modificación de la capacidad jurídica en fácil comprensión" https://www.youtube.com/watch?v=RIxWcMofGyw

4.1. Proceso de creación

El proceso para la creación de este vídeo explicativo resultó muy sencillo, ya que desde el primer momento el equipo que lo realizó estuvo en constante comunicación lo que facilitó la coordinación y el buen avance del mismo.

Lo primero que se creó fue la historia narrada en lectura fácil (que luego se convertiría en la voz en off del vídeo). A partir de la historia, y usándola como guion y referencia se crearon las ilustraciones, siempre teniendo en cuenta su posterior animación.

Para las ilustraciones componentes de este vídeo se usaron las misma pautas varias veces mencionadas para que la comprensión de la historia se adaptara a las capacidades de PCDI. Se puso especial cuidado en la secuenciación, ya que al resultar una historia tan compleja los saltos en el espacio se sucedían con frecuencia, y hacía falta encontrar un nexo entre un espacio físico y otro, para no romper la linealidad de la historia. Este nexo se consiguió generando una pantalla fija (el "plano" de algunos edificios) sobre los que se iban sucediendo los diferentes acontecimientos narrados.

4.2. Conclusiones respecto al material creado

Sin haber realizado un proceso de comprobación exhaustivo, posterior a la realización del vídeo, el hecho de que desde el principio participara en la creación del mismo Altavoz Cooperativa nos daba una seguridad real de que el proceso y el resultado estaban bien encaminados.

- Se podría decir que en este caso, la buena y constante coordinación de todo el equipo ayudó a que el proceso de creación del vídeo se hiciera fácil.
- En este caso, la inclusión de nuevos elementos de comunicación (animación y narración en off) ayudó claramente a la mejora de la comprensión y atención de la historia final.

4.3. Repercusión del proyecto

El proyecto "Derecho a decidir con apoyos", proyecto en el que se integra el vídeo de Óscar, ha sido seleccionado como buena práctica en el I Congreso Estatal de Accesibilidad Cognitiva de Plena inclusión, que se celebró los días 19 y 20 de octubre de 2017 en Cáceres.¹⁰

14

¹⁰ http://fundacionestutelares.org/derecho-decidir-apoyos-la-asociacion-espanola-fundacionestutelares-seleccionado-buena-practica-congreso-accesibilidad-cognitiva-plena-inclusion/

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnheim, R. (1979). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. España: Alianza Editorial 2005.
- Barbiere, D. (1993). Los lenguajes del cómic. España: Ediciones Paidos Ibérica.
- Gutiérrez, P. y Martorell, A. (2011). Las personas con discapacidad intelectual ante las TIC. Comunicar, Revista científica de Educomunicación, 36, 174. Recuperado de: www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=36&articulo=36-2011
- Huete, A. y Quezada, M. (2011). La discapacidad en las fuentes estadísticas oficiales. Examen y propuesta de mejora (1ª Edición). Madrid: Ediciones Cinca S. A. Colección CERMI.es, 51. Recuperado de: http://www.cermi.es/esES/Biblioteca/Lists/Publicaciones/Attachments/287/La%2 Odiscapacidad%20en%20las%20fuentes%20estad%C3%ADsticas%20oficiales.%20 Examen%20y%20propuestas%20de%20mejora%20%28II%29.pdf
- Luna, C. (2014). Cuento ilustrado realizado con y para personas con discapacidad intelectual. Propuesta de un lenguaje gráfico para la buena comprensión de historias por parte de personas que no tienen adquirida la lectoescritura. Tesis doctoral. Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes, departamento de Dibujo.

 Recuperado de: http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/35190/1/24182540.pdf
- Marín, R. (2005). *Investigación en educación artrítica*. Universidad de Granada y Universidad de Sevilla. Editorial de la Universidad de Granada.
- Maulik, P. K. et al. (2011). Prevalecence of intelectual disability: a meta-analysis of population-based studies. *Research in Developmental Disabilities*. doi: 10.1016/j.ridd.2010.12.018
- Thomson, et al. (2010). Conceptualizando los apoyos y las necesidades de apoyo de personas con discapacidad intelectual. *Siglo Cero*, Vol. 41 (1), 233, 7-22. Recuperado de: http://sid.usal.es/articulos/discapacidad/16110/8-2-6/caracteristicas-y-necesidades-de-las-personas-con-discapacidad-intelectual-que-tienen-ci-altos.aspx
- Verdugo, M. A. y Schalock, R. (2013). *Discapacidad e inclusión: Manual para la docencia*. Salamanca: Amaru Ediciones..
- Verdugo, M. A. y Schalock, R. (2010). Últimos avances en el enfoque y concepción de las personas con discapacidad intelectual. *Siglo Cero*, Vol. 41 (4), 236, 7-21. Recuperado de: http://sid.usal.es/idocs/F8/ART18861/236-1%20Verdugo.pdf