

READY TEDDY, GO!

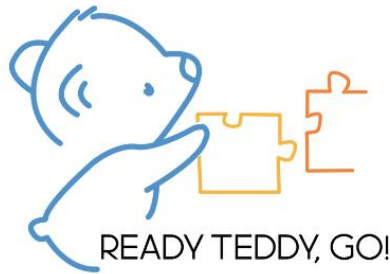


TEDDY MANUAL

EMPHASYS CENTRE



Co-funded by
the European Union



INFORMACIÓN DEL PROYECTO

ACRÓNIMO DEL PROYECTO: RTG

TÍTULO DEL PROYECTO: READY, TEDDY, GO!

NÚMERO DEL PROYECTO: 2021-1-PL01-KA220-SCH-000027809

SUB-PROGRAMA O KA: EDUCACIÓN ESCOLAR

PÁGINA WEB: <https://www.readyteddygo.eu>



Lodz University
of Technology



ISTITUTO DEI SORDI
DI TORINO



Emphasys
CENTRE

VILNIAUS VILTIS
Sutrikusio intelekto žmonių globos bendrija



Associació Programes Educatius
OPEN EUROPE



Contenido

1. Información del proyecto	4
2. Finalidad del manual	6
3. Información general sobre el Avatar Teddy	7
4. Uso del Avatar Teddy – Guía paso a paso	8
Información sobre cómo inscribirse/conectarse	8
Ready Teddy Go – El medio del Avatar	9
Funcionalidades del Avatar Teddy (vídeos)	10
5. Preguntas más frecuentes (FAQs)	22
¿Cómo puedo usar el Avatar en la vida real?.....	22
¿Qué actividad es la mejor?	22
¿Cómo pueden beneficiarse del Avatar los niños con necesidades especiales?	22
¿Qué tipo de actividades se proponen?	23
¿Cómo consulto mi perfil?	23
¿Quién puede ayudarme con el Avatar?	23
¿Cómo puedo utilizar mejor el Avatar como profesor?	23
¿Cómo aprovechar al máximo las funciones y el uso del Avatar?.....	24

1. Información del proyecto

El proyecto "Ready Teddy GO!" pretende dotar a los educadores de alumnos con necesidades educativas especiales (NEE) de dispositivos de alta tecnología que faciliten su progreso en el entorno escolar. El consorcio está formado por dos socios polacos, **Politechnika Lodzka y Fundacja Instytut Re-Integracji Społecznej**, un socio italiano, **Fondazione Istituto dei Sordi di Torino ONLUS**, un socio español, **Associació Programes Educatius Open Europe**, un socio lituano, **Sutrikusio intelekto žmonių globos bendrija "Vilniaus Viltis"**, un socio chipriota, **A & A Emphasys Interactive Solutions Ltd**, y un socio griego, **e-Nable Greece**.

En concreto, el proyecto tiene como objetivo:

- promover la inclusión y la diversidad en todos los ámbitos de la educación
- abordar la transformación digital mediante el desarrollo de la preparación digital, una mayor adaptabilidad y capacidad, así como de los estudiantes con NEE como profesores/educadores.
- desarrollar las competencias sociales/cívicas y digitales de los estudiantes con NEE

Para lograr este resultado, el consorcio creó 4 resultados:

1. **E-compendio**
2. **Curso de formación en línea**
3. **Avatar Teddy**
4. **Plataforma electrónica**

El **E-compendio** es una lista de soluciones terapéuticas, prácticas y métodos existentes que pueden potenciar y mejorar el itinerario terapéutico y el proceso educativo recomendados para los niños con NEE. El documento también incluye 12 estudios de casos, desarrollados gracias a la estrecha colaboración entre organizaciones asociadas, padres, profesionales, profesores de educación especial y expertos. El E-compendio combina la descripción de las terapias seleccionadas y los retos a los que se enfrentan tanto los padres como los profesionales en su práctica diaria.

El **curso de formación en línea** tiene como objetivo el desarrollo profesional y la actualización de profesores de alumnos con NEE, trabajadores sociales, padres de niños con discapacidad y especialistas en NEE. Los módulos de este curso son:

1. Sistemas aumentativos de comunicación alternativa
2. Herramientas y recursos para las competencias y habilidades sociales
3. Consejos y dificultades para integrar a los niños con NEE en las escuelas ordinarias
4. El papel de los padres en el desarrollo de las habilidades sociales

El objetivo de este curso es llenar los vacíos y proporcionar soluciones, mejores prácticas, productos, herramientas, juguetes, etc., abordando de esta manera la falta de empoderamiento cuando se refiere a habilidades de desarrollo social, habilidades de comunicación, y la pobre interacción entre compañeros de clase en un ambiente educativo inclusivo. Además, se incluye en el curso un análisis detallado de las necesidades y preocupaciones realistas de profesores y padres.

El **avatar TEDDY** es una aplicación web cuyo objetivo es desarrollar competencias sociales, cívicas y digitales entre alumnos con NEE de 9 a 14 años. Se proporcionan varias bibliotecas de animaciones con el avatar TEDDY que muestran actividades bien seleccionadas del oso. Los vídeos son elegidos por el profesor y colocados en el orden apropiado según el escenario. Se pueden reproducir uno a uno o en serie. En cualquier momento se pueden utilizar vídeos de refuerzo adicionales. Los vídeos se seleccionan pulsando determinados botones. La apariencia de TEDDY Avatar es simple, aunque el comportamiento realista está dando la bienvenida a los estudiantes a interactuar. De este modo, los alumnos con NEE están más dispuestos a adquirir y desarrollar habilidades o competencias básicas. Además, los diferentes escenarios realizados por el consorcio se sitúan en contextos específicos con el objetivo de poner en práctica las competencias de los alumnos con NEE.

La **plataforma electrónica** proporciona materiales de aprendizaje y enseñanza, herramientas, métodos, metodologías y una recopilación de todos los resultados de los proyectos y otros recursos, con un espacio interactivo para que los usuarios compartan experiencias y buenas prácticas.

2. Finalidad del manual

TEDDY AVATAR es una herramienta digital innovadora del proyecto READY TEDDY GO, cuyo objetivo es desarrollar las competencias sociales, cívicas y digitales de los alumnos con NEE de 9 a 14 años. El objetivo de este manual es ofrecer una guía paso a paso sobre las distintas funcionalidades y posibilidades de uso de Teddy en tus prácticas educativas.

Además, al final de este manual se desarrolla una sección de preguntas frecuentes para aclarar y responder cualquier duda que puedan tener. Como alternativa, siempre nos puede contactar a través de nuestro sitio web aquí: [Ready, teddy go! | contact \(readyteddygo.eu\)](https://www.readyteddygo.eu)



3. Información general sobre el Avatar Teddy

El proyecto Ready Teddy Go! se centra en los alumnos con NEE que suelen ser excluidos de las clases tradicionales y enviados a clases o escuelas especiales. Cuando son mayores, sufren discriminación en la mayoría de los aspectos de la vida. En la sociedad, no tienen tantos amigos y, en su vida profesional, no obtienen tantas oportunidades como los demás.

Para contrarrestar los riesgos que puede entrañar esta discriminación, el proyecto pretende desarrollar las competencias clave y aumentar los conocimientos mediante un enfoque innovador. Hemos desarrollado el sistema de avatares TEDDY, que responde a las necesidades de aprendizaje y enseñanza diagnosticadas de los jóvenes estudiantes con NEE. La aplicación web se ha diseñado con el objetivo de potenciar y desarrollar las habilidades sociales y cívicas de los niños con necesidades especiales, con el apoyo de un educador con formación en NEE.

Desde el punto de vista tecnológico, un avatar es una representación gráfica de un usuario o de otra persona.



Los modelos tridimensionales suelen utilizarse en mundos virtuales, videojuegos y anuncios publicitarios. Crear un avatar y controlarlo es bastante complejo y lleva mucho tiempo, sin embargo, existen algunas herramientas de software para apoyar el proceso de modelado y animación, y nosotros hemos utilizado Blender (www.blender.org) para ello. La primera fase del trabajo se centró en crear el modelo siendo una superficie continua parecida a un oso de peluche, donde los únicos objetos separados eran los ojos, los dientes y la lengua. Posteriormente, se crearon los detalles faciales necesarios para la expresión del rostro. Entre ellos, la boca, los dientes, la lengua, la nariz, los ojos, las cejas y las orejas. Además, se dotó al osito de cola y 5 dedos en las manos. Debido al aspecto antropomórfico del oso, se decidió utilizar la herramienta

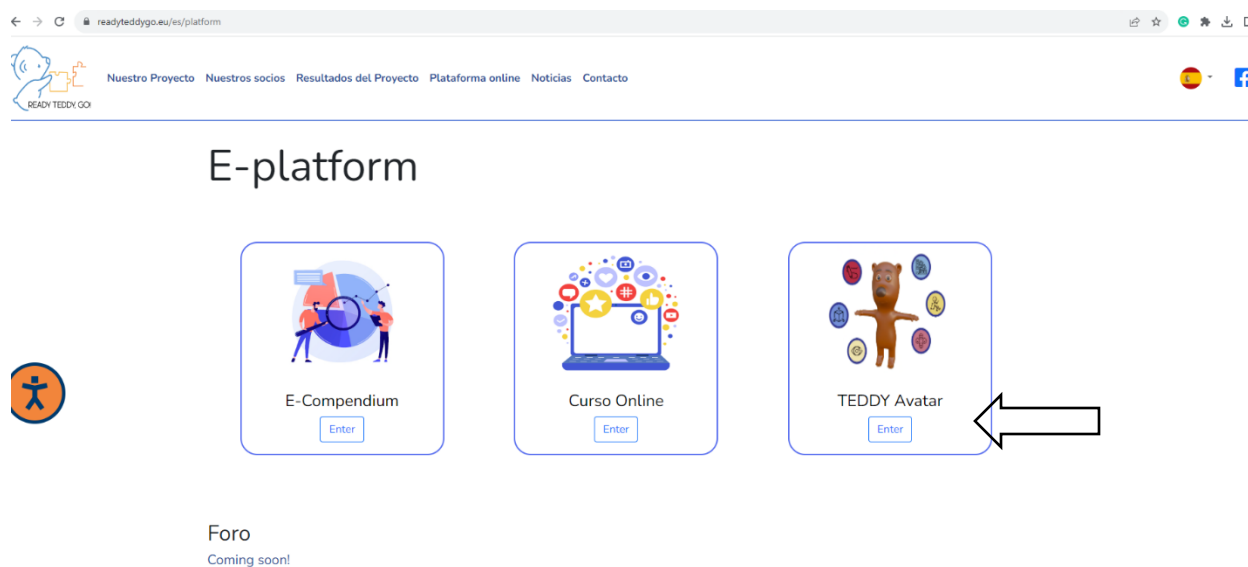
Rigify para crear un esqueleto formado por huesos y las articulaciones para controlarlos. Tras ajustar el esqueleto humano y las mallas del personaje, la última etapa antes de empezar a trabajar en la animación fue desarrollar mapas de peso para cada hueso.

4. Uso del Avatar Teddy – Guía paso a paso

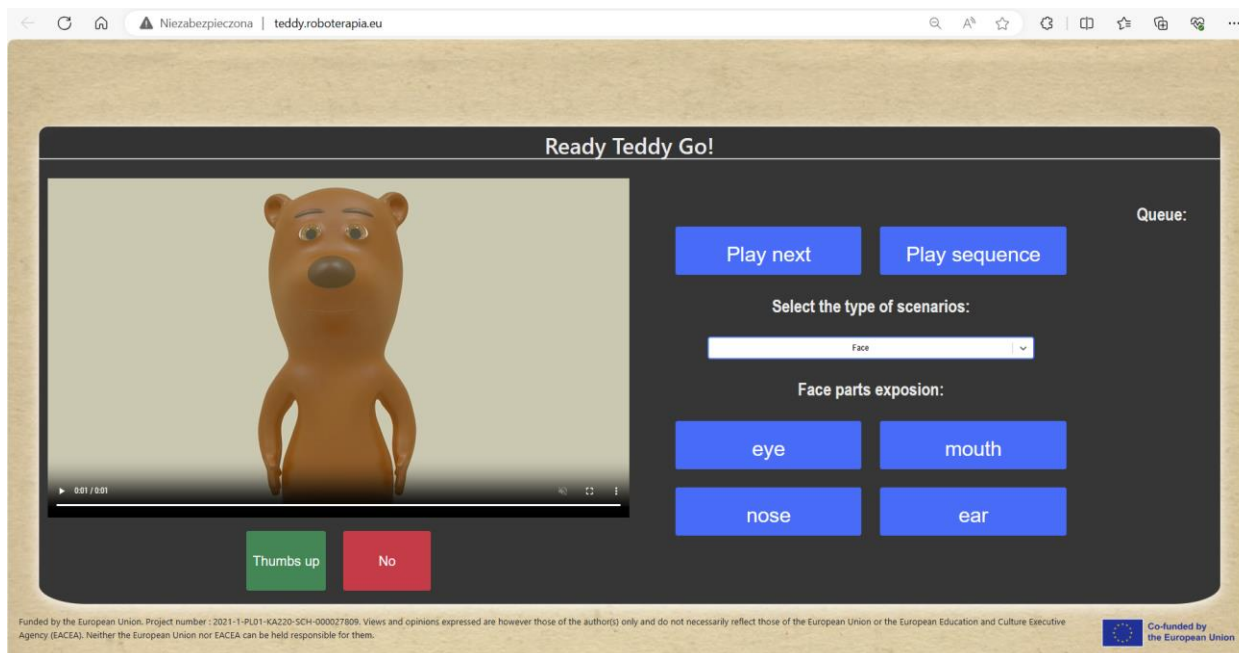
Información sobre cómo inscribirse/conectarse

Abrir la página web de Teddy es tan fácil como escribir en el navegador web esta dirección:

<http://teddy.roboterapia.eu/> o eligiendo la opción en la página web del proyecto:

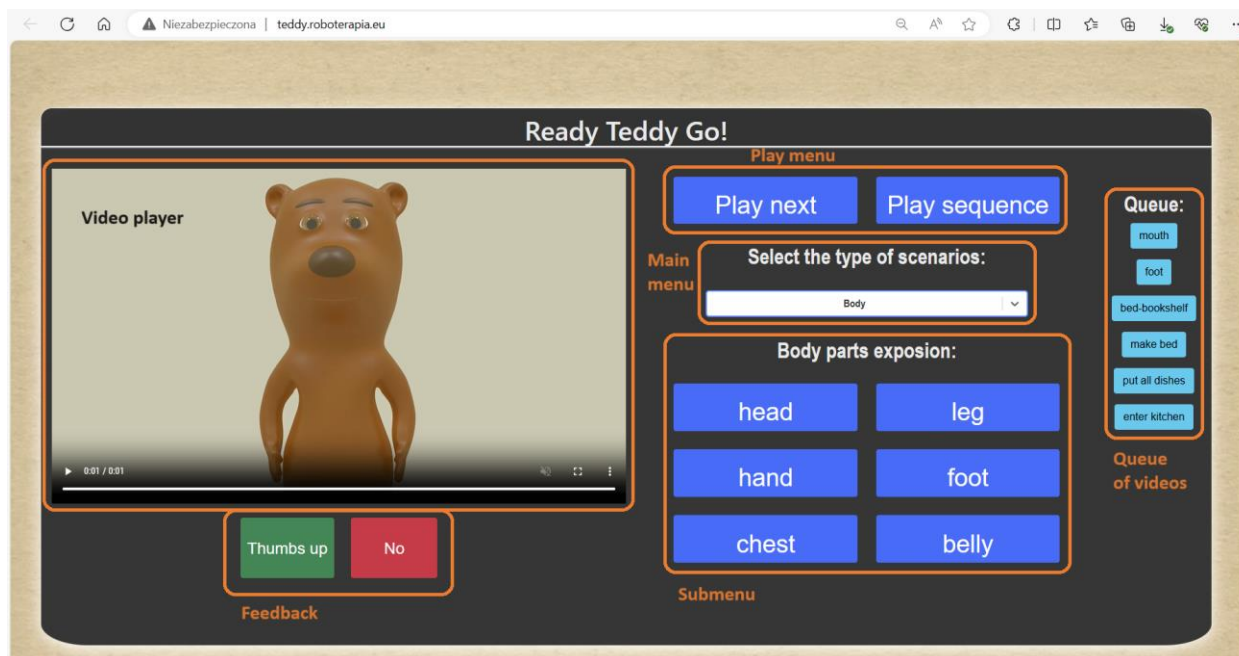


La vista que verás puede variar ligeramente en función del navegador web que utilices y de la resolución de la pantalla, pero debería ser similar a la siguiente (MS Edge). Hemos hecho todo lo posible para garantizar que la apariencia de la aplicación sea legible en los navegadores y resoluciones más populares. Si algunos elementos de la aplicación son ilegibles en tu dispositivo, prueba a cambiar la resolución de la pantalla o a utilizar la ampliación de imagen en el navegador web.



Ready Teddy Go – El medio del Avatar

La aplicación consta de 6 áreas principales, como se indica en la siguiente figura (botones en inglés):



Video player – el área donde se está reproduciendo el vídeo actual

Play menu – contiene botones de reproducción para controlar los vídeos de la cola

Main menu – menú desplegable que contiene varios conjuntos de videotecas

Submenu – colección de botones en función de la videoteca elegida

Queue of videos – la lista de vídeos elegidos de varias bibliotecas

Feedback – dos botones con vídeos reproducidos inmediatamente para mostrar la confirmación (con el pulgar hacia arriba) y para mostrar la negación (con el Teddy girando la cabeza)

Funcionalidades del Avatar Teddy (vídeos)

El educador puede elegir vídeos de varias bibliotecas disponibles en el menú principal (desplegando la flecha pequeña de la derecha):

Face – Teddy muestra partes de la cara

Body – Teddy muestra partes del cuerpo

Count – Teddy muestra números y operadores matemáticos

Room – Teddy realiza algunas actividades básicas dentro de la habitación

Choosing clothes – Teddy escoge ropa para vestirse

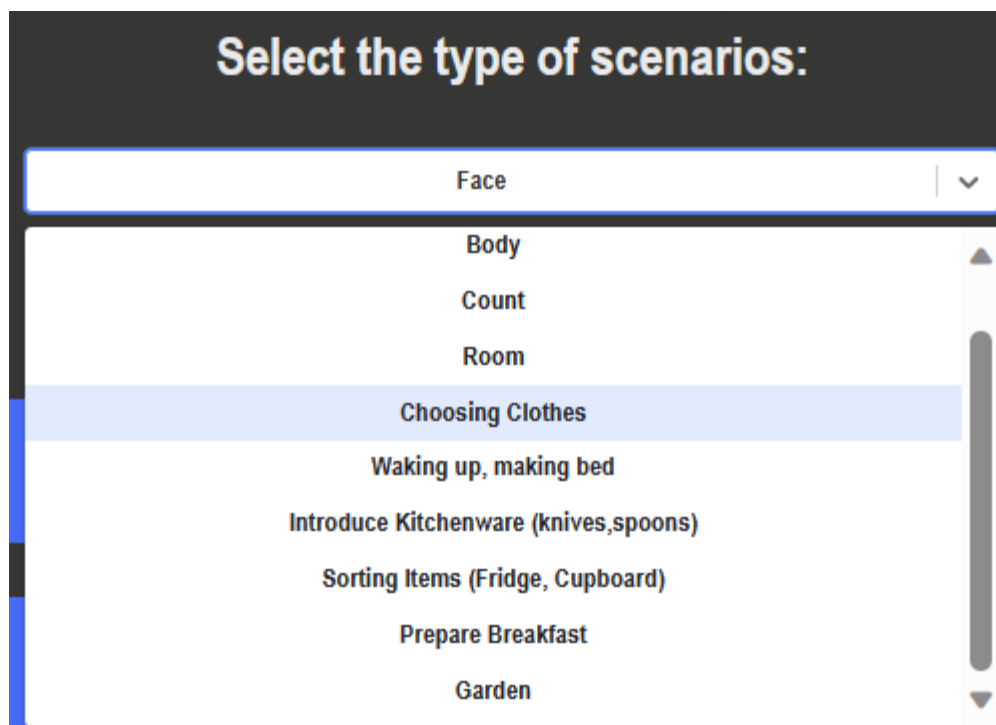
Waking up, making bed – muestra a Teddy haciendo su cama

Introduce kitchenware – Teddy aprende a utilizar los utensilios de cocina para comer y beber

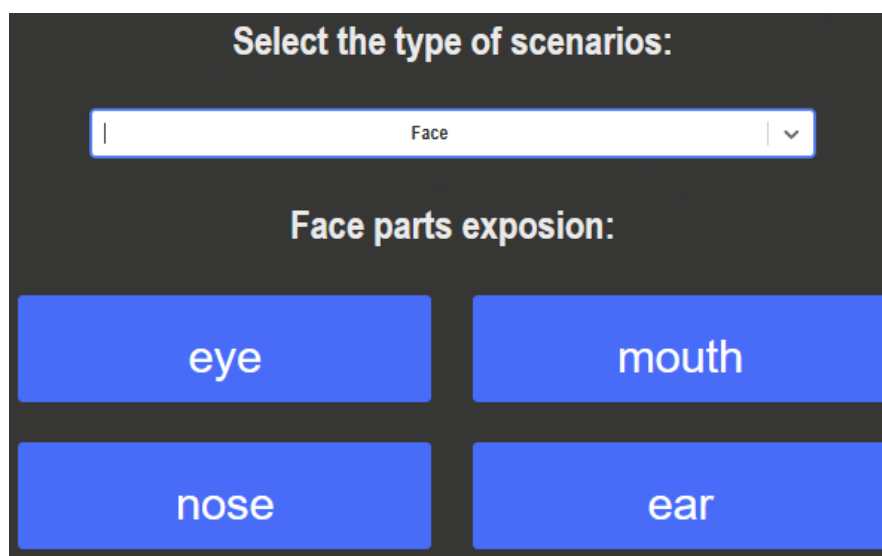
Sorting items – Teddy aprende cómo comportarse en la cocina y qué hacer con los productos

Prepare breakfast – Teddy muestra cómo preparar algunos alimentos para el desayuno

Garden – Teddy juega en el jardín



Dependiendo de la opción elegida en el **menú principal**, el **submenú** muestra los siguientes botones:



Teddy – Partes del cuerpo (Eyes, Mouth, Nose, Ear)

Select the type of scenarios:

Body

Body parts exposition:

head	leg
hand	foot
chest	belly

Teddy – Partes del cuerpo

Select the type of scenarios:

Room

Teddy in-room activities:

bed-bookshelf	bookshelf-desk
desk-table	bed-book
book-desk	

Teddy – Habitación (Bed, Bookshelf and Desk)

Select the type of scenarios:

Count

Count commands:

1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
+	-
x	÷
equal	

Teddy – Cálculos numéricos

Select the type of scenarios:

Choosing Clothes

Teddy choosing clothes scenario:

dresser	take briefs
put briefs	take T-shirt
put T-shirt	take pants
put pants	take socks
put socks	take shoes
put on clothes	mirror

backpack

Teddy – Ropa y disfraces

Select the type of scenarios:

Waking up, making bed

Teddy waking up scenario:

wake up	make bed
---------	----------

backpack

Teddy – Hacer la cama - Preparar la mochila

Select the type of scenarios:

Garden

Garden:

Teddy plays ball	Teddy
Both play	fall down
knee hurts	Teddy sighs
call help	help comes
stand up	help Teddy

Teddy – Jardín (Play with the Ball, and Asking for help)

Select the type of scenarios:

Introduce Kitchenware (knives,spoons) ▾

Introduce Kitchenware (knives,spoons):

knife and fork	fridge sausage
sausage table	sausage eat
prepare sausage	walk in
take cup	pour and drink
drink water	spoon
fridge yoghurt	yoghurt table eat
eat yoghurt	

Teddy – Utensilios de cocina y desayuno

Select the type of scenarios:

Sorting Items (Fridge, Cupboard)

Sorting Items (Fridge, Cupboard):

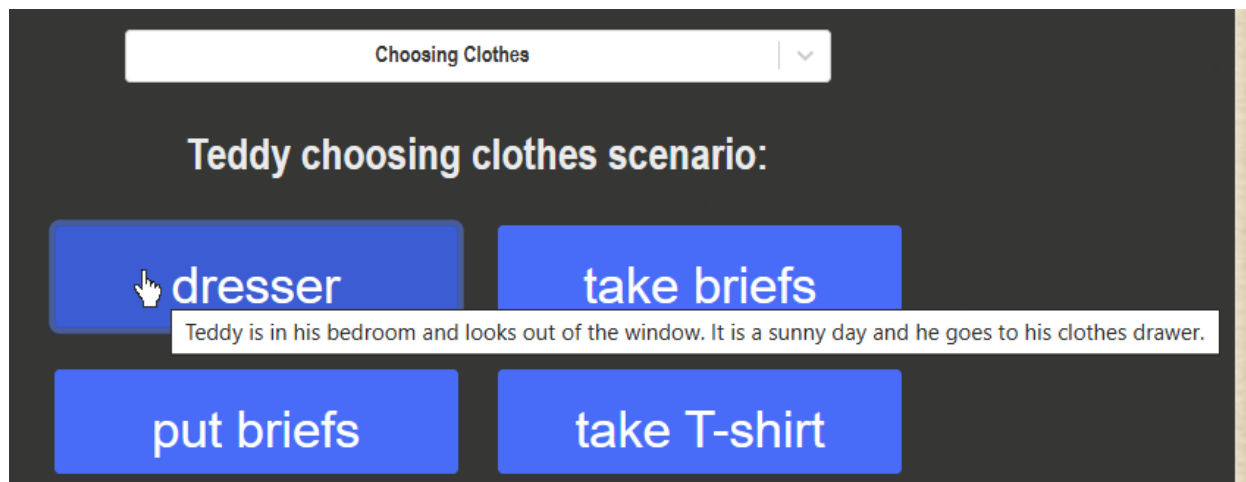
utensils drawer	enter kitchen
mug drawer	put all dishes
enter kitchen bag fridge	enter kitchen bag
open fridge	milk fridge
tomatoes fridge	sausage fridge
close fridge	food fridge

Teddy – Utensilios de cocina y desayuno

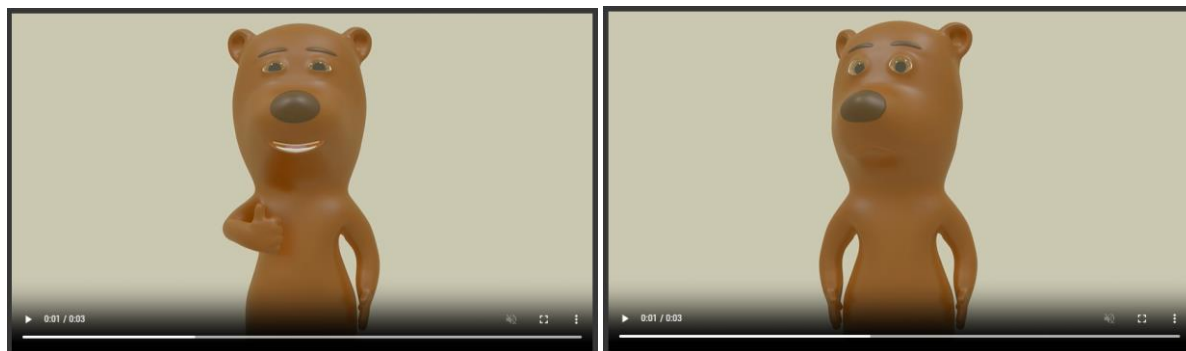
Prepare Breakfast:	
enter kitchen	wash hands
dishes out	dishes table
bread table	ham butter table
prepare sandwich	enter kitchen wash
utensils food sandwich	wash tomato
tomato to cut	cutting tomato
tomato to table	pouring juice
tidying up	eating sandwich
washing dishes	wiping surfaces

Teddy – Utensilios de cocina y desayuno

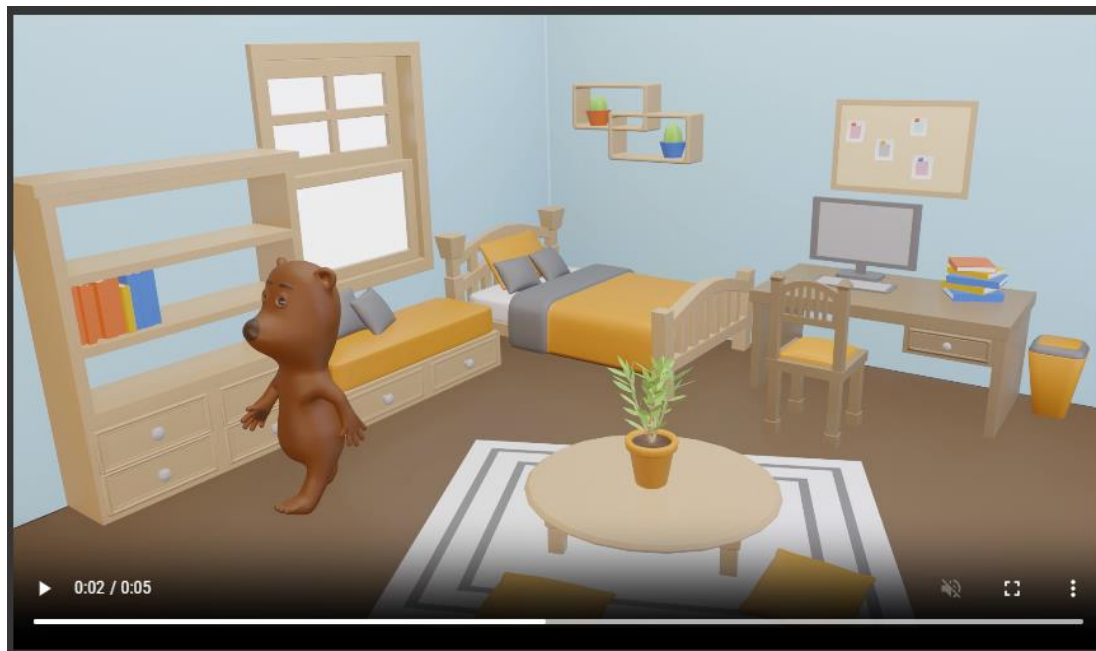
Los botones del **submenú** tienen nombres cortos para ajustarse al espacio limitado; sin embargo, para su comodidad, hemos añadido la información que aparece cuando el puntero del ratón pasa por encima del botón, como se muestra en la siguiente figura.



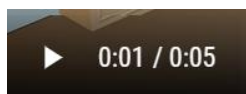
Pulsando cualquiera de los botones de cualquier **submenú (botón izquierdo del ratón)** el educador puede añadir el vídeo apropiado a la cola de vídeos. Los vídeos de la cola pueden eliminarse haciendo doble clic con el botón izquierdo del ratón. Los vídeos de la cola pueden reproducirse pulsando uno de los botones del menú **Reproducir**: sólo se reproducirá el primer vídeo de la cola (**pulse el botón Reproducir siguiente**) o se reproducirá toda la cola **uno a uno (Reproducir secuencia)**. En cualquier momento puede solicitar vídeos de respuesta pulsando el botón correspondiente en el área Respuesta: el vídeo actual se detendrá y se reproducirá uno de los vídeos de respuesta (**a continuación, se muestran las acciones "Pulgar arriba" y "No"**), después continuará la cola. Puede combinar en la cola los vídeos procedentes de cualquier biblioteca en función de su escenario de formación.



La ventana del reproductor de vídeo contiene algunos menús nativos en la parte inferior, que te ayudan a Iniciar/Detener el vídeo o maximizar la ventana, como se presenta a continuación.



Empezar:



Parar:



También puedes iniciar/detener el vídeo pulsando el botón izquierdo del ratón en la zona del reproductor de vídeo o pulsando la barra espaciadora.

Aumentar el tamaño del vídeo:



Escenarios de uso posibles de Teddy

Hemos preparado 8 escenarios reales en los que se puede utilizar el avatar TEDDY para mejorar las habilidades sociales, las habilidades digitales, la comunicación, la confianza en uno mismo, el aprendizaje, etc. Los planes de clase utilizan los escenarios de TEDDY, como el dormitorio, la cocina y el parque, como base de la clase, tal y como se muestra en las siguientes figuras. Los profesores o terapeutas pueden utilizar estas lecciones como punto de partida para crear sus propias lecciones, ¡las posibilidades son infinitas!



Respetar los turnos es una habilidad que desempeña un papel importante en el éxito social. A menudo, los niños con autismo tienen dificultades con el concepto de turnarse y compartir juguetes, lo que les crea dificultades a la hora de jugar con sus compañeros y amigos. Los niños con TEA también tienen dificultades con habilidades cognitivas como el cálculo, por lo que es importante ayudarles a desarrollar competencias cognitivas adecuadas para minimizar las posibilidades de que tengan problemas posteriores en su etapa escolar y reducir el posible abandono escolar. Una de las actividades pretende dotar a los alumnos de competencias numéricas en relación con la suma y la resta. Encontrarás vídeos apropiados para apoyar estas situaciones.



5. Preguntas más frecuentes (FAQs)

¿Cómo puedo usar el Avatar en la vida real?

Puedes utilizar uno de los escenarios (planes de clase) que hemos preparado en la Guía Multimedia - hacen referencia a varias bibliotecas de animaciones (con actividades de TEDDY) disponibles en nuestra aplicación web. Puedes complementar tu terapia diaria o tus métodos de enseñanza con animaciones de TEDDY (mira en varios escenarios y acciones) - ¡sé creativo!

¿Qué actividad es la mejor?

No hay una sola actividad que sea la mejor para el avatar de TEDDY - puedes elegir entre varios escenarios y actividades. Puedes pedir a tus alumnos que elijan los vídeos apropiados de las colecciones, que los coloquen en orden o que reproduzcan el comportamiento correcto de TEDDY. Inspírate en la Guía Multimedia o crea tu propia técnica - comparte tu experiencia con nosotros utilizando el formulario de contacto: <https://readyteddygo.eu/es/contact>

¿Cómo pueden beneficiarse del Avatar los niños con necesidades especiales?

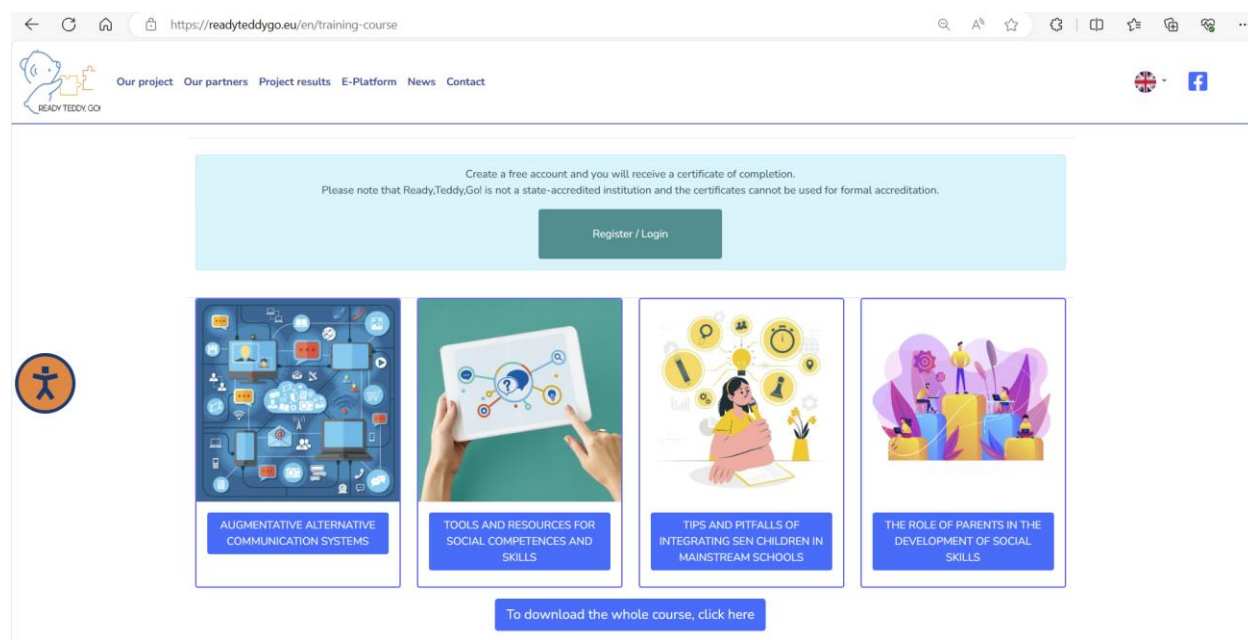
La Guía Multimedia consta de consejos y directrices útiles sobre cómo incorporar el Avatar TEDDY en la educación y la terapia, cómo fomentar las habilidades sociales de los niños con necesidades especiales, como la comunicación, la confianza en sí mismos, la interacción, el aprendizaje, etc. Ha sido verificado prácticamente por grupos de profesionales en 6 países. También puedes seguir nuestro curso que tiene como objetivo llenar los vacíos y proporcionar soluciones, mejores prácticas, productos, herramientas, juguetes, etc, abordando de esta manera la falta de empoderamiento cuando se refiere a las habilidades de desarrollo social, habilidades de comunicación, y la mala interacción entre compañeros de clase en un entorno educativo inclusivo.

¿Qué tipo de actividades se proponen?

Hemos preparado 8 escenarios reales en los que se puede utilizar el avatar TEDDY para mejorar las habilidades sociales, las competencias digitales, la comunicación, la confianza en uno mismo, el aprendizaje, etc. Los planes de clase utilizan los escenarios de TEDDY como el dormitorio, la cocina y el parque. Hacer la cama o preparar el desayuno son los comportamientos cotidianos que TEDDY puede presentar a sus alumnos. Tomar turnos es una habilidad que desempeña un papel importante en el éxito social. Los niños con TEA también tienen dificultades con habilidades cognitivas como el cálculo, por lo que es importante ayudarles a desarrollar competencias cognitivas adecuadas para minimizar las posibilidades de que tengan problemas posteriores en su etapa escolar y reducir el posible abandono escolar.

¿Cómo consulto mi perfil?

Puedes iniciar sesión o registrarte para aprovechar al máximo la plataforma electrónica y nuestro curso de formación en particular. Elige una de las opciones siguientes:



The screenshot shows the website interface for Ready Teddy Go! The browser address bar displays <https://readyteddygo.eu/en/training-course>. The navigation menu includes: Our project, Our partners, Project results, E-Platform, News, Contact. There are also social media icons for Facebook and a language selector (UK flag). The main content area features a light blue banner with the text: "Create a free account and you will receive a certificate of completion. Please note that ReadyTeddyGol is not a state-accredited institution and the certificates cannot be used for formal accreditation." Below this is a "Register / Login" button. Four course modules are displayed in a grid:

- AUGMENTATIVE ALTERNATIVE COMMUNICATION SYSTEMS** (Illustration: A person using a tablet with various communication icons)
- TOOLS AND RESOURCES FOR SOCIAL COMPETENCES AND SKILLS** (Illustration: Hands holding a tablet with social interaction icons)
- TIPS AND PITFALLS OF INTEGRATING SEN CHILDREN IN MAINSTREAM SCHOOLS** (Illustration: A person sitting at a desk with educational icons)
- THE ROLE OF PARENTS IN THE DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILLS** (Illustration: A person with a child and social skill icons)

At the bottom of the grid is a button: "To download the whole course, click here".

¿Quién puede ayudarme con el Avatar?

¡En primer lugar, utiliza nuestra plataforma electrónica con recursos muy diversos preparados por los socios del consorcio Ready Teddy Go! Puedes explorar el e-compendio que proporciona una lista de soluciones y prácticas ya existentes aplicadas en los países socios, cuyo objetivo es potenciar las competencias clave de los alumnos con NEE. Como hay muchos métodos, metodologías y tipos de terapias que refuerzan los resultados de las terapias y el proceso educativo de los escolares con discapacidad intelectual en un contexto más amplio, el e-

compendio incluye la comparación de efectos y la presentación de estudios de casos. Puedes utilizar el curso de formación - una guía para profesores, trabajadores sociales, padres y educadores. Si tienes más preguntas, puedes utilizar el foro de la plataforma electrónica o ponerte en contacto con nosotros directamente en <https://readyteddygo.eu/en/contact>.

¿Cómo puedo utilizar mejor el Avatar como profesor?

La Guía Multimedia está dirigida a Educadores de alumnos con NEE y consiste en consejos útiles y directrices sobre cómo incorporar el Avatar TEDDY en sus prácticas, junto con una colección de escenarios de la vida real en los que el Avatar TEDDY se puede utilizar para promover las habilidades sociales de los niños con necesidades especiales, tales como la comunicación, la confianza en sí mismo, la interacción, el aprendizaje, etc. Si deseas desarrollar aún más tus habilidades en términos de apoyo a los niños con TEA, puedes seguir nuestro curso que tiene como objetivo llenar los vacíos y proporcionar soluciones, mejores prácticas, productos, herramientas, juguetes, etc, abordando de esta manera la falta de empoderamiento cuando se refiere a las habilidades de desarrollo social, habilidades de comunicación, y la mala interacción entre compañeros de clase en un entorno educativo inclusivo.

¿Cómo aprovechar al máximo las funciones y el uso del Avatar?

En primer lugar, consulta la Guía multimedia preparada específicamente para profesores, terapeutas y padres de niños con necesidades educativas especiales: contiene consejos y directrices útiles sobre cómo incorporar el Avatar TEDDY a la enseñanza, la terapia y el apoyo. Contiene una colección de escenarios reales en los que se puede utilizar el Avatar TEDDY para fomentar las habilidades sociales de los niños con NEE, como la comunicación, la confianza en sí mismos, la interacción, el aprendizaje, etc. Puedes crear tus propios planes de clase con varias bibliotecas de animaciones TEDDY, ¡las posibilidades son infinitas!

Si deseas desarrollar aún más tus habilidades en términos de apoyo a los niños con TEA, puedes seguir nuestro curso que tiene como objetivo llenar los vacíos y proporcionar soluciones, mejores prácticas, productos, herramientas, juguetes, etc., abordando de esta manera la falta de empoderamiento en lo que se refiere a las habilidades de desarrollo social, habilidades de comunicación y la escasa interacción entre compañeros de clase en un entorno educativo inclusivo.