

# MA ÑA NA

Apagar despertador  
Encender luz velador  
Sentarse en la cama

Abrir cajón del velador  
**Sacar dosificador de remedios**  
**Destapar dosificador día AM**  
**Sacar remedios del dosificador**  
**Poner remedios en la mano**  
**Tomar vaso con agua**  
**Tomar remedios con agua**

Ponerse zapatillas de levantar  
(ubicados al lado de la cama)

Tirar la ropa de cama hacia  
atrás  
Abrir ventana dormitorio

# JORNADA AM

# BA ÑO

Abrir puerta del dormitorio  
Ir al baño con toalla grande  
Abrir puerta del baño girando  
manilla

Cerrar puerta del baño  
Encender luz del baño  
Bajarse los pantalones de  
pijama  
Sentarse en la taza del baño  
Sacar papel Higiénico del  
dispensador

Limpiarse y secarse partes  
íntimas con papel Higiénico  
Subir parte inferior del pijama  
Abrir puerta ducha  
Abrir agua caliente de la ducha  
Sacarse el pijama  
Introducirse en la ducha  
Cerrar puerta ducha  
Sacar jabón cuerpo  
Poner jabón de cuerpo bajo la  
ducha  
Lavarse el cuerpo bajo la ducha  
Sacar jabón del cuerpo bajo la  
ducha

Sacar jabón cuerpo  
Poner jabón de cuerpo bajo la  
ducha  
Lavarse el cuerpo bajo la ducha  
Sacar jabón del cuerpo bajo la  
ducha

# TRA BA JO

Jardinería  
Buenas Prácticas Agrícolas

Regar  
Plantar  
Podar  
Preparación de suelo  
Sembrar  
Cultivar  
Cosechar

Herramientas  
Guantes  
Zapatos de Seguridad  
Overol  
Gorro legionario  
Bloqueador Solar  
Alambre  
Palo de madera  
Manguera  
Tijera de podar  
Sierra de podar  
Tijerón de poda  
Azadón  
Azadón picota  
Horqueta  
Chuzo  
Picota  
Pala  
Pulverizador  
Rastrillo de mano  
Masetero  
Rastrillo

## INTRODUCCIÓN

Ante la participación del proyecto PICTOS en que se incorporan distintas tareas, asociadas a acciones dentro de un proceso, la idea es ver desde la simplificación en dos capas de información, simplificando cognitivamente el mensaje visual, incorporando ciertas acciones en el uso cotidiano impreso como un staf de imágenes para potenciar al proyecto mismo. Este nuevo modo de acceder a dos capas dará como resultado una interacción más simple, eficaz y simple en términos de usabilidad.

### Actividades rutinarias



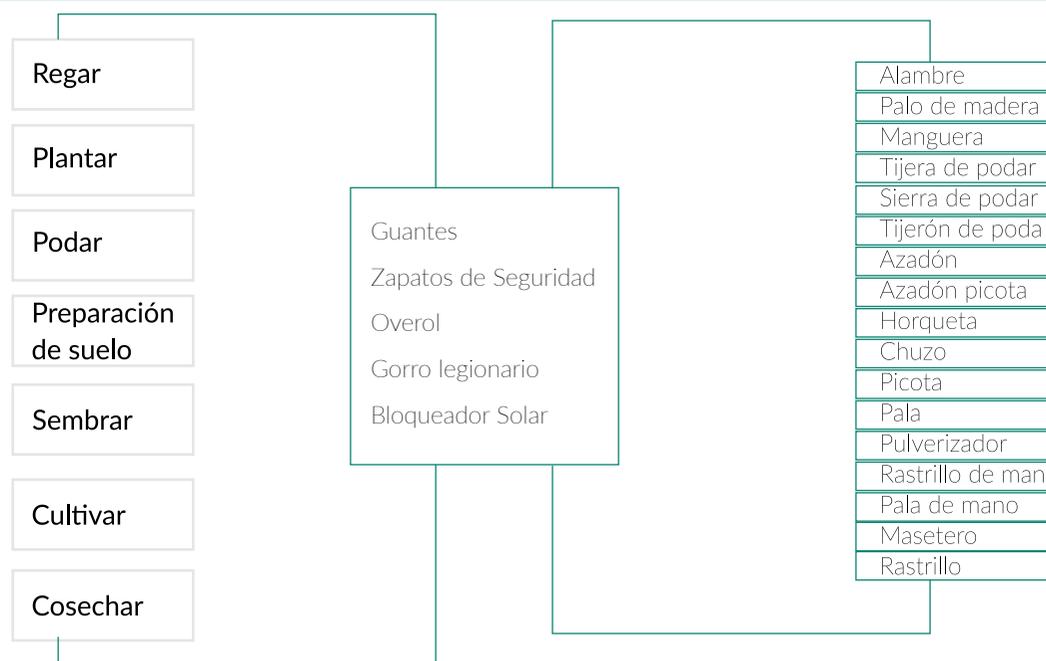
### PROPUESTA BUENAS PRÁCTICAS AGRÍCOLAS

ENCARGO

Acción

Implementos de seguridad

Herramientas



Definir en Actividades rutinarias, la implementación de pictogramas asociados a acciones directas que se puedan relacionar en conjunto con caso estudio (ASPADE - Lugar de prueba) y las faenas más cotidianas que tengan vínculo con la realidad de mantener un huerto. Desde esta necesidad es que se direcciona la mirada hacia una real inserción laboral y una implementación gráfico visual asociada a tareas específicas (BPA)

Tabla comparativa

Se definen dos lenguajes pictográficos a utilizar (manteniendo la línea gráfica asociada a PICTOS) ARASAAC y AIGA, en donde se rescatan los trazos gruesos, simples, dibujos planos y trazos regulares.

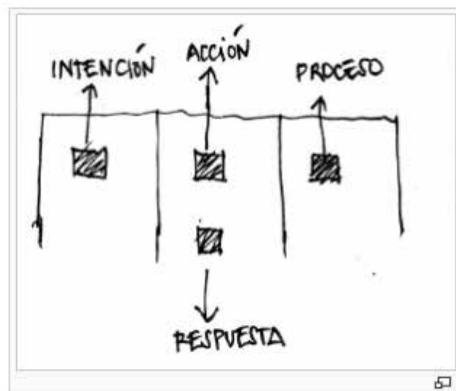
Nombre	Descripción	Regla	Pictogramas	Acción	Objetos	Análisis	
ARASAAC	Dispositivo gráfico y material adaptativo con Sistema Comunicativo Común (SVC-SC) para facilitar la comunicación y la accesibilidad cognitiva a todas las personas que por distintas razones presentan graves dificultades en todos ámbitos, que dificultan su inclusión en cualquier ámbito de la vida cotidiana.	Conjeto Aragonés para la Comunicación Aumentativa y Alternativa					<ul style="list-style-type: none"> <li>- Línea horizontal</li> <li>- Línea diagonal</li> <li>- Línea con contraste</li> <li>- Línea de perspectiva</li> <li>- Formas irregulares</li> </ul>
BLISS	El sistema Bliss basado en caracteres visuales simplificados con trazos geométricos. Grupo de palabras con diferentes colores.	Sistema sintético gráfico-visual					<ul style="list-style-type: none"> <li>- Línea gruesa</li> <li>- Línea gruesa media</li> <li>- Línea gruesa en los fondos</li> <li>- Contraste del blanco y el negro</li> <li>- Línea plana</li> </ul>
SPC	Es un sistema en el que se representan las palabras. Está pensado e ideado para diversos grupos de personas con diferentes dificultades. Los dibujos, que se utilizan, pueden ser reproducidos fácilmente. Los dibujos pueden separarse fácilmente, adecuando el planer a las necesidades de cada usuario.	Sistema Pictográfico de Comunicación					<ul style="list-style-type: none"> <li>- Línea simple</li> <li>- Línea gruesa</li> <li>- Línea en contrastes débiles</li> <li>- Línea plana</li> <li>- Trazo irregular</li> </ul>
Simbología AIGA	Surge para dar solución al sistema de pictogramas utilizado en el transporte. Facilita al usuario entendimiento, la interacción en aeropuertos y grandes instalaciones de transporte. Es considerado el más universal de los sistemas.						<ul style="list-style-type: none"> <li>- Línea simple</li> <li>- Línea gruesa</li> <li>- Línea en contrastes débiles</li> <li>- Línea plana</li> <li>- Línea irregular</li> </ul>

ENCARGO

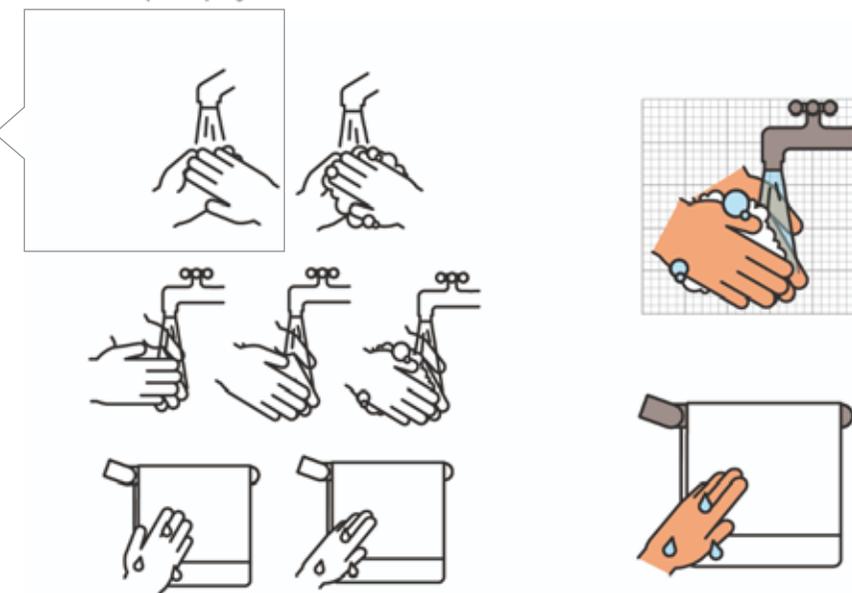
En términos de usabilidad, se eligen los tipos de codificación ARASAAC y AIGA en términos de representación de forma plana y perfilada. Se eligen los primeros pictografías propuestas en PICTOS como línea gráfica a desarrollar, específicamente en acciones asociadas a manipulación de objetos, instrumentos y herramientas.

PROPUESTA A DESARROLLAR EN BUENAS PRÁCTICAS AGRÍCOLAS

(Principalmente se rescatan de los primeros pictogramas del proyecto PICTOS la línea en función a tareas a ejecutar como PROCESO)



Construcción de los primeros pictogramas



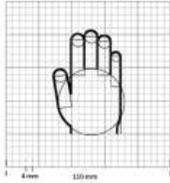
**Creación de pictogramas**

Los pictogramas fueron creados específicamente para personas con discapacidad intelectual (EI) en una de dos estilos de línea y simbología existentes, la primera es ABAAC, que es un sistema gráfico de comunicación para personas autistas o cualquier persona con algún impedimento cognitivo, pero estos pictogramas son poco regulares, hacen falta más claridad y están bien diferenciado su contenido.



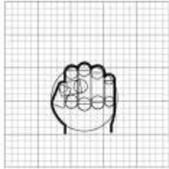
El segundo sistema es la simbología ABA, es un sistema universal de simbología diseñado para amparar y otros centros de trabajo interseccionales, pero estos aunque sean homogéneos y sencillos, tienden a ser poco accesible porque abarcan mucho la forma abstrahidos también no comprenden.

**Abstracción de la mano**



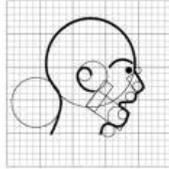
Los pictogramas se crean a través de una grilla de 100 mm por 100 mm con 4 mm de distancia entre cada grilla, depende con 24 ejes dentro de el cuadrado.

**Abstracción de el puño**



El grosor de la línea que se utiliza para construcción de los dibujos es de 1,4 mm o 4 pt de grosor y más fin delgado llevadas en mente que hace que sea lo suficientemente grueso para que se distinga el dibujo pero lo suficientemente delgado para crear detalles, y el grosor también define la cantidad de detalle dentro de el pictograma limitando la cantidad de este, dando una visión más clara del dibujo.

**Abstracción de la cabeza**

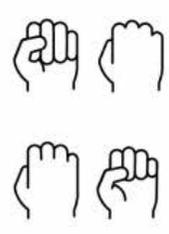


Para la creación de los pictogramas se utilizan figuras regulares como círculos y rectángulos siendo los tamaños de estas referencias para el tamaño que corresponden a las proporciones de la grilla.

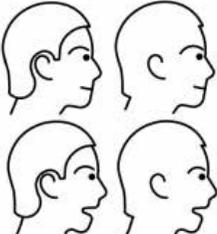
**Variantes de la mano**



**Variantes de el puño**



**Variantes de la cara**



Secuencia de pictogramas

**Mensajes auditivos**  
Etapas

- 1- Primero, abre la perilla de la llave de agua y mójate las manos
- 2- Segundo, saca jabón de la jabonera y crea espuma moviendo tus manos
- 3- Tercero, enjuaga tus manos con abundante agua hasta que las espuma desaparezca
- 4- Cuarto, cierra el grifo de agua y sécate las manos con una toalla



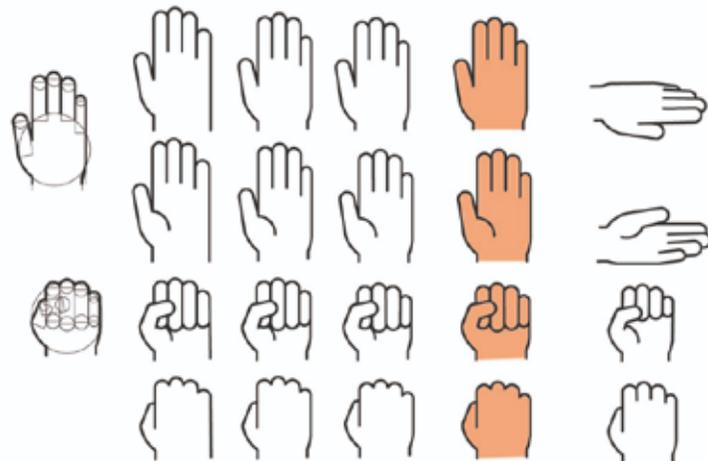
Secuencia de pictogramas

**Mensajes auditivos**  
Etapas

- 1- Primero, abre la perilla de la llave de agua y coloca el hervidor debajo del chorro de agua hasta medida máxima de llenado
- 2- Segundo, aprieta el botón de encender del hervidor y espera hasta que hierva el agua
- 3- Tercero, Coloca la bolsa de té dentro de la taza
- 4- Cuarto, Agrega cucharadas de azúcar o endulzante según tu preferencia
- 5- Quinto, Agrega el agua caliente del hervidor a la taza hasta llenarla.

**PROPUESTA 1**

**Manos y sus posiciones**



1- Mojar manos



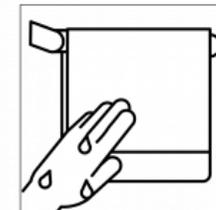
2- Enjabonar manos



3- Enjuagar manos



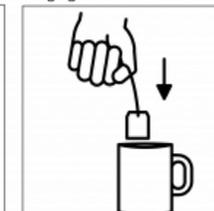
4- Secar manos



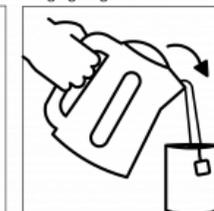
1- llenar hervidor con agua



3- Agregar bolsa de te



5- Agregar agua caliente



2- hervir el agua



4- Agregar azúcar

