

¿QUIÉN ES MÁS SAPUTO?

El primer juego de cartas on-line y en APP, gratuito y accesible que promueve el conocimiento de la comunidad autónoma de Aragón para personas con dificultades de comprensión lectora, mediante inteligencia artificial e implicación colectiva.

Este documento es la explicación del proyecto “¿Quién es más Saputo?”, que forma parte del programa “Accesibilidad y Cultura Aragonesa con Pedro Saputo”, incardinado en la línea de trabajo de Investigación, Desarrollo e Investigación del servicio autonómico Creando Espacios Accesibles de Plena inclusión Aragón.

[Plena inclusión Aragón](#) es la asociación que aglutina a casi la totalidad de entidades que trabajan para mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad intelectual o del desarrollo y sus familias en Aragón.

Nuestra metodología para abordar la realidad del colectivo que atendemos parte de una perspectiva enfocada en las necesidades y expectativas de vida de éstas y sus familias, en base a diferentes dimensiones vitales como el empleo, el ocio, la salud, la ciudadanía activa y la accesibilidad.

En relación con esta última, nuestra entidad lleva desde el año 2016 abanderando un servicio autonómico de promoción y mejora de la accesibilidad cognitiva único en nuestro territorio, denominado [“Creando Espacios Accesibles”](#) y que se estructura en 6 líneas de trabajo diferentes.



El presente proyecto forma parte de la línea de trabajo de [“Investigación, Desarrollo e Innovación”](#), centrado en dar una respuesta creativa y diferente, así como metódica y eficaz a los actuales déficits sociales relacionados con la accesibilidad cognitiva en distintos ámbitos

como la educación, la justicia, la participación social o, como es el caso del presente proyecto, la cultura, el ocio y el turismo.

El programa [“Accesibilidad y Cultura Aragonesa con Pedro Saputo”](#) nace en el año 2020 con el objetivo de promocionar la cultura, tradición, valores, historia, patrimonio y lugares de Aragón que encierra la obra literaria culmen de nuestra tierra “La vida de Pedro Saputo” escrita por Braulio Foz en 1884.

Un programa estructurado en dos ejes de acción diferenciados, que albergan diferentes proyectos que han ido generando hitos en nuestra comunidad y país. El eje de acción 1 “Bibliográfico” desarrollado entre los años 2020-2025, finalizado a conseguido la producción de 4 libros adaptados y validados en Lectura Fácil de la novela original en castellano, aragonés y catalán, así como los primeros audiolibros locutados por personas con discapacidad intelectual de todo Aragón y la página web interactiva, dinámica y accesible [Te Lo Contamos Fácil](#) donde poder encontrar y descargar todos estos contenidos y muchos otros.

El eje de acción 2 engloba tres hitos, todavía en desarrollo: galerías de arte itinerantes por diversos espacios museísticos de alto impacto social en Aragón, una ruta temática por los escenarios que frecuentaba el protagonista de la novela y el juego de cartas on-line “¿Quién es más Saputo?” que detalla el presente documento.

FILOSOFÍA

Creemos fervientemente en este proyecto por sus principios de inclusión social, acercamiento a la lectura y fomento cultural, a través del ocio como técnica motivacional humana indiscutible, diseñado para ser disfrutado por una amplia horquilla poblacional de nuestro territorio.

El juego es una herramienta muy poderosa para inculcar conocimientos. La filosofía de este proyecto radica en esta afirmación y se completa con una máxima que aplicamos en nuestra entidad: promover entornos accesibles que realcen las capacidades de todas las personas que en ellos conviven.

Históricamente, las entidades de atención a la discapacidad intelectual han pasado de un modelo absolutamente asistencialista y férreamente institucionalizado, a un modelo abierto de trabajo en red, en el que las personas que atendemos forman parte del diseño y ejecución de los proyectos que se generan, participando en todas las fases del mismo y promoviendo espacios de co-creación con otras esferas de la sociedad que atienden muy diversas realidades.

Este modelo nos permite crear sinergias y vínculos con otros agentes protagonistas e innovar en la resolución de problemas actuales dando respuestas pioneras que, además, resultan de alto impacto y son más eficaces que las acciones que tradicionalmente se desarrollaban, utilizando, además, la tecnología, permitiendo deslocalizar dichas actividades para llegar al mayor número de población independientemente de dónde se encuentre.

Además, se pretende aprovechar los avances tecnológicos relativos a la Inteligencia Artificial de una manera un tanto peculiar, pues serán las personas con discapacidad intelectual y dificultades de comprensión lectora las que entrenen a la IA, rompiendo con el estigma de que son personas “no validas” para cometidos de este cariz.

Un proyecto que responde a un paradigma que integra ocio, cultura, accesibilidad, participación comunitaria y tecnología como piedras angulares, usando la gamificación para imbuir cultura de nuestra comunidad de una manera sencilla, moderna y participativa a colectivos infrarrepresentados en nuestra sociedad.

RESULTADOS CONSEGUIDOS



La alianza con la administración y otras entidades privadas y del Tercer Sector ha sido, es y será necesaria, a la par que fructífera. A continuación, mostramos algunos de los resultados conseguidos en este servicio autonómico que esperamos sirva para dar un pequeño esbozo del impacto y alcance que puede tener este proyecto:

- [Página web Servicio Creando Espacios Accesibles](#): página web del servicio autonómico donde pueden verse todas las acciones que desarrollamos sobre mejoras en accesibilidad cognitiva en Aragón.
- [Página web Te Lo Contamos Fácil](#): repositorio online, público y gratuito en el que se pueden encontrar todos los materiales desarrollados en Lectura Fácil por nuestra entidad y otras del ámbito público, privado o del tercer sector.
- [Memoria de trayectoria del servicio](#): documento público que persigue el objetivo de mostrar el recorrido y experiencia del servicio autonómico como ejercicio de transparencia.
- [Proyecto Libros que Unen con el Gobierno de Aragón](#): proyecto previo al programa referido en el documento, de liderazgo público (Gobierno de Aragón), en el que nuestra entidad colaboró y que es referente para el proyecto presentado.
- [Proyecto Gobierno Fácil](#): proyecto conductor del programa desarrollado, potenciador de participación de colectivos infrarrepresentados en procesos de la administración pública y con el que colaboramos desde su creación en el año 2020.

Puedes ver los diferentes premios y reconocimientos de nuestro servicio autonómico en nuestra [página web](#).

Centrándonos en el programa “Accesibilidad y Cultura Aragonesa con Pedro Saputo”, podemos mostrar los siguientes enlaces web que demuestran parte del impacto conseguido¹:

Libro 1	Libro 2	Libro 3	Libro 4
Página principal	Página principal	Página principal	Página principal
PDF Castellano	PDF Castellano	PDF Castellano	PDF Castellano
PDF Catalán	PDF Catalán	PDF Catalán	PDF Catalán
PDF Aragonés	PDF Aragonés	PDF Aragonés	PDF Aragonés
Audiolibro Castellano	Audiolibro Castellano		
Presentación Libro 1 (Almudévar 2022)	Presentación Libro 2 (Zaragoza 2023)	Presentación Libro 3 (Fórnoles 2024)	Presentación Libro 4 (Zaragoza 2025)

Otras plataformas donde se puede encontrar:

- [Gobierno Fácil](#)
- [Biblioteca Virtual de Aragón](#)
- [EbiblioAragón](#)
- [Planeta Fácil](#)

OBJETIVOS



Con este proyecto queremos conseguir el siguiente objetivo general: “promocionar Aragón como un destino cultural y turístico a través de un juego de cartas on-line, accesible, pionero y divertido, tematizado en la obra literaria La Vida de Pedro Saputo en Lectura Fácil”.

Los objetivos más específicos que se desprenden del anterior son los siguientes:

- Acercar el conocimiento sobre Aragón de una manera entretenida a personas que por diferentes motivos tienen dificultades de comprensión lectora.
- Promover la inclusión social y laboral de las personas con discapacidad intelectual o del desarrollo mediante un trabajo en el que han intervenido activamente.
- Impulsar la creación de materiales pioneros, accesibles cognitivamente, gratuitos y de uso público en un soporte virtual (Web y APP), a través de inteligencia artificial entrenada y testada por personas con discapacidad intelectual o del desarrollo.
- Generar acciones conjuntas con otros entes públicos, privados y del tercer sector que favorezcan un cambio social de alto impacto para colectivos infrarrepresentados con dificultades de acceso a la cultura.
- Difundir los contenidos generados en el programa “Accesibilidad y Cultura Aragonesa con Pedro Saputo” a otros colectivos de interés.

¹ Insertamos hipervínculos a los libros en formato PDF y Audiolibro, pero recomendamos “bucear” por todo este espacio web para ver todos los recursos disponibles: Galería de arte, Audios, Juegos, etc. Algunos de ellos pendientes de “construir” con la colaboración de varias personas físicas y jurídicas de nuestra región ajenas a nuestra entidad.

INNOVACIÓN



Innovar es pensar en hacer de manera diferente algo que ya estabas haciendo, o simplemente aplicarlo en otro lugar, o crear algo nuevo, ... Este proyecto resulta innovador por varios aspectos:

- *Metodología*: muchas personas no tienen la posibilidad de acceder a información sobre nuestra comunidad o la oportunidad de viajar y trasladarse para disfrutar de nuestro hermoso patrimonio. Este juego pretende hacer de puente entre estas personas y la belleza, cultura e historia de nuestra tierra, acercando a través de un juego de acceso virtual, divertido, accesible, público y gratuito dicho conocimiento.
- *Objetivos*: aunque prioritariamente se pretende usar esta herramienta como un reclamo turístico o potenciador de Aragón, este proyecto, tal y como se ha visto en el apartado anterior, persigue otros objetivos que subrepticamente son relevantes para nuestra misión e idiosincrasia como entidad que atiende a personas con discapacidad intelectual o del desarrollo.
- *Ámbito geográfico*: Aragón sería la primera comunidad autónoma que podría “presumir” de esta iniciativa totalmente replicable y exportable a otros territorios de nuestro país y de otras regiones, con quienes también mantenemos relación a través de nuestro sistema confederativo.
- *Promotores*: es difícil imaginar, dentro de la realidad de las entidades del Tercer Sector, que una organización sin ánimo de lucro cuyo ámbito de intervención son las personas con discapacidad intelectual pueda ser la entidad líder de un proyecto similar al presentado. Plena inclusión Aragón se postula como promotora de este proyecto, pero no como protagonista único del mismo, ya que este atributo se diluye entre todos los agentes participantes (personas físicas y jurídicas) que se involucran.
- *Resultado esperado*: no existe un juego de cartas igual en todo nuestro país, ni en otros de lengua hispana, que siga las pautas de la “Norma UNE 153101:2018 EX de lectura fácil. Pautas y recomendaciones para la elaboración de documentos” enfocado a personas con dificultades de comprensión que utilice pictogramas e ilustraciones de personas elaboradas por una persona con discapacidad intelectual, que, además, se prevé traducir al aragonés (idioma protegido por la UNESCO) y al catalán, como lenguas históricamente usadas en nuestra comunidad y que se publique, inicialmente, en formato virtual.

RECURSOS HUMANOS NECESARIOS



Desarrollar este juego de cartas virtual implica la colaboración y el trabajo de un amplio grupo de personas y entidades que aporten conocimiento, rigurosidad, metodología y efectividad. Éstas

las organizamos en tres tipos diferentes en función de la relación que tengan con Plena inclusión Aragón en su creación.

- *Personas físicas remuneradas:*

- Una persona con conocimientos en diseño gráfico para la creación de todo el material del juego (cartas, tablero, marcador, instrucciones, etc.).
- Una persona con conocimientos sobre informática, desarrollo y programación de entornos web, *software*, aplicaciones multiplataformas y APP (desarrollo iOS y Android) para la elaboración de un soporte digital on-line en el que poder jugar.
- Una persona con conocimientos en lectura fácil y accesibilidad cognitiva para la revisión de todos los textos explicativos del juego (cartas, instrucciones, resúmenes, etc.), revisión del diseño y soporte creados por la persona con conocimientos de diseño gráfico y la persona con conocimientos de informática y programación y dinamización de las sesiones de validación del contenido con personas con dificultades de comprensión lectora.
- Una persona con discapacidad intelectual o del desarrollo encargada de ilustrar la portada, contraportada, tablero y otros elementos del juego que no estén ilustradas todavía (los personajes de las cartas están disponibles ya).
- Cuatro personas con dificultades de comprensión lectora o con disfuncionalidades cognitivas diversas que entrenen y doten de contenido a la IA que generará los contenidos principales del juego (retos, preguntas y respuestas).

- *Personas físicas voluntarias:*

- Cuarenta personas con discapacidad intelectual o del desarrollo de diferentes emplazamientos de Aragón, pertenecientes a la red de entidades de Plena inclusión Aragón que testeen la funcionalidad y comprensibilidad del juego, y validen su accesibilidad cognitiva.
- Siete personas con funciones de apoyo y atención directa de la red de entidades de Plena inclusión Aragón para apoyar en las sesiones de testeo con personas con discapacidad intelectual.

- *Personas jurídicas públicas:*

- Gobierno de Aragón, concretamente con la Dirección General de Cultura (Dpto. de Presidencia, Interior y Cultura), Dirección General de Despoblación (Dpto. De Desarrollo Territorial, Despoblación y Justicia), Dirección General de Turismo y Hostelería (Dpto. de Medio Ambiente y Turismo) y las Direcciones Generales de Igualdad de Oportunidades e Inclusión Social y Voluntariado (Dpto. de Bienestar Social y Familia).

La intervención de dichos órganos es clave para elaborar el contenido de las cartas. Un contenido actualizado, veraz y equilibrado, que promocióne prioritariamente las zonas rurales de nuestra comunidad.

- Otros organismos de la administración pública a nivel provincial (direcciones provinciales de Huesca, Zaragoza y Teruel), comarcal y municipal para conseguir elementos interactivos en el juego de mesa que promocionen dichas localidades.

- *Personas jurídicas privadas:*
 - Asesoría para la creación de juegos de mesa que facilite el desarrollo del “prototipado” y acompañe a la organización en las fases iniciales, de desarrollo y testeo.
- *Personas jurídicas del Tercer Sector:*
 - Confederación Plena inclusión como colaboradora en materia de accesibilidad cognitiva y promoción del proyecto mediante acciones de difusión nacional y supranacional.
 - Entidades de la red federativa de Plena inclusión Aragón para apoyar las labores de testeo y validación del contenido del juego, así como su funcionalidad; prioritariamente de aquellas que forman parte del servicio autonómico Creando Espacios Accesibles: AMIBIL (Calatayud), ADISPAZ (la Almunia de Doña Godina), Cooperativa KAIRÓS (Zaragoza capital), ATADI (provincia de Teruel), ADISLAF (Zaragoza y otros), Asociación Utrillo (Zaragoza) y Valentia (provincia de Huesca).
 - Entidades de atención a colectivos de personas con dificultades de comprensión lectora y accesibilidad cognitiva, tales como: personas mayores con deterioro cognitivo, inmigración, problemas con el lenguaje y el habla, etc.

RECURSOS ECONÓMICOS NECESARIOS.



Se estima que el coste necesario para poder iniciar, desarrollar y mantener este proyecto es un **total de 84.800€.**

- *Personal: 65.000€*
Con el objetivo de cubrir las retribuciones del personal asignado al desarrollo del proyecto en base a la jornada específica de cada uno.
- *Actividades y material: 12.000€*
Para el desarrollo del juego en formato virtual y el mantenimiento de los componentes necesarios para su inclusión en un entorno web determinado.
- *Asesoría: 1.500€*
Gastos de consultoría a inicio del proyecto y de seguimiento del mismo por entidad externa experta en la creación de videojuegos.
- *Gestión y administración: 2.000€*
Aquellos relacionados con el mantenimiento de la sede la entidad, luz, agua, gas, limpieza, fotocopias, teléfono, comunicaciones, etc.
- *Difusión y comunicación: 3.500€*
Realización de acciones de difusión en diferentes fases del proyecto para su puesta en conocimiento pública a través de redes sociales internas, publicación en nuestra revista semestral e inserciones en prensa autonómica y de otros niveles/soportes.

- *Viajes y dietas: 800€*

Desplazamientos del personal laboral y voluntario en la fase de validación del contenido escrito y testeo de la funcionalidad del juego.

CALENDARIO:



El desarrollo de este proyecto se programa en un año de duración, dividido en cuatro fases, contando con la financiación mostrada con anterioridad.

- *Fase 1:* diseño, creación y validación de formatos, ilustraciones y contenidos (6 meses)
- *Fase 2:* desarrollo del soporte web y APP (3 meses).
- *Fase 3:* testeo de la funcionalidad del juego on-line y correcciones (2 meses).
- *Fase 4:* publicación y difusión (1 mes).

Mes/Fase	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Fase 1												
Fase 2												
Fase 3												
Fase 4												

ANEXO 1 - EXPLICACIÓN DEL JUEGO

Objetivo del Juego: ganar 30 puntos antes que la persona contrincante (física o virtual) resolviendo los diferentes retos que proponen las cartas.

Duración de la partida: Alrededor de 20 minutos.

Modalidades de Juego:

- Individual: una persona puede jugar sola contrarreloj (contra la máquina).
- Grupos: a través de la versión on-line, se pueden crear partidas en modo competición entre personas o grupos de personas.

Tablero de Juego Virtual:

- Una baza de cartas personajes de juego/Braulio Foz
- Una baza de cartas personajes barreras.
- Una baza de cartas portadas.
- Un contador de puntos para cada participante.

Tipos de cartas:


- *Cartas personajes de juego/Braulio Foz.*
 - o *Cartas personajes de juego:*
 - Hay 60 cartas de este tipo.
 - Cada una de estas tiene un tipo de Reto descrito.
 - Sirven para acumular los puntos necesarios para ganar.
Acertar cada carta suma 1 punto.
 - o *Cartas Braulio Foz:*
 - Hay 60 cartas de este tipo
 - Cada una de éstas está vinculada a las “cartas personajes de juego”.
 - Sirven para leer las respuestas de los retos propuestos.
 - Dan más información cultural.
- *Cartas personajes barreras* (se consiguen al ganar 5-10-15-20-25 puntos tantas veces como se tengan).
 - o Hay 6 cartas de este tipo, al menos.
 - o Cada una de éstas tiene un tipo de barrera.
 - o Sirven para dificultar el avance en el juego de un grupo o persona que juega.
 - Acertar implica seguir con los mismos puntos el juego
 - Fallar implica perder 3 puntos.
- *Cartas Portada:*
 - o Hay 6 cartas de este tipo.
 - o Cada una de éstas sirve para dar pistas sobre los retos de cada carta “personaje de juego”.
 - o Se dispone de ellas desde el principio y pueden ir gastándolas.

- Se puede tener la opción de conseguir 2 cartas extra más cuando se consiguen 10 y 20 puntos.

Tipos de Retos:


- **Reto localización:** Señalar en un mapa de Aragón la ubicación de un pueblo o ciudad.
- **Reto gastronomía:** Decidir de las opciones que te dan, la fotografía del producto gastronómico típico del pueblo o ciudad que preguntan.
- **Reto naturaleza:** Escoger de las opciones que te dan, la fotografía del paisaje natural del pueblo o ciudad que preguntan.
- **Reto fiestas:** Elegir el pueblo o ciudad donde se realiza la festividad que se describe en un texto en LF.
- **Reto personalidades:** Seleccionar el nombre, apellidos y cargo del personaje ilustre de Aragón que aparece en una fotografía.
- **Reto patrimonio:** Enlazar las dos fotos que aparecen sobre patrimonio con dos opciones de pueblo o ciudad.

Bocetos previos:




CARTA PERSONAJE

- 60 cartas diferentes.
- Aparecen los retos para conseguir puntos.
- Si aciertas el reto, consigues 1 punto.
- Carta PEDRO SAPUTO: 2 puntos.
- Carta MADRE PEDRO: 3 puntos.




CARTA BRAULIO FOZ

- 60 cartas diferentes.
- Aparecen las soluciones a las CARTAS PERSONAJE.
- Además, dan información relacionada con el reto propuesto.




CARTA PERSONAJE BARRERA


- 30 cartas diferentes.
- Aparecen cuando el jugador consigue 5, 10, 15, 20, 25, 30 y 35 puntos.
- Dificultan el avance del juego.
- Se presentan desafíos que hay que resolver.
- Si no se resuelven, se pierden puntos.





CARTA PAISAJE


- 60 cartas diferentes.
- Aparecen pistas que ayudan al jugador a resolver los retos de las CARTAS PERSONAJE.


 Reto de Localización

 Reto de Personalidad

 Reto de Naturaleza

 Reto de Gastronomía

 Reto de Fiestas

 Reto de Patrimonio

