

Claudia Tecglen García

Miguel y Carmen se divierten con las **nuevas** **tecnologías**



CLAUDIA
TECGLÉN
FUNDACIÓN

 **convives**
con espaticidad

Miguel y Carmen se divierten con las **nuevas** **tecnologías**

AUTORA

Claudia Tecglen

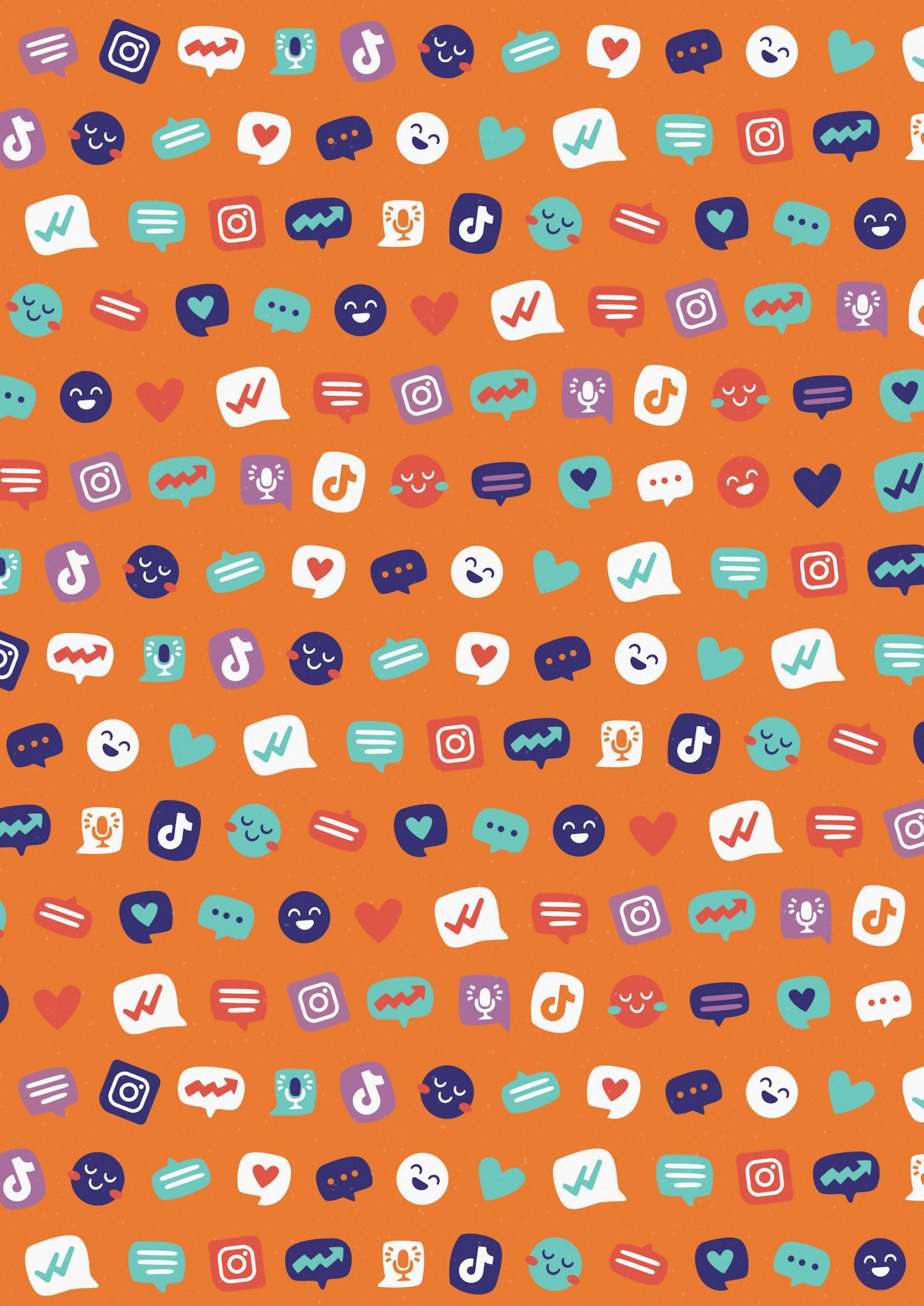


DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Big Desk

Convives con Espasticidad sigue la norma gramatical del español, según la **Real Academia Española** (RAE), en todos los materiales de este proyecto.

En este sentido, la RAE recuerda que el uso genérico del masculino gramatical se basa en su condición de término no marcado en la oposición masculino/femenino.



**Dedico este cuento a todas las personas
con discapacidad que se encuentran cada día
con alguna dificultad para acceder a la tecnología,
independientemente de la edad.**

A nuestros **familiares y amigos** que luchan cada
día con nosotros por un mundo más inclusivo.



A Eduardo Bendala y Susana Moraleda
que siempre estarán entre nosotros.

A las **familias, colegios, institutos y universidades**
que enseñan a convivir en el respeto desde las aulas.

A las **empresas** que contratan personas con
discapacidad y apuestan por el talento teniendo
en cuenta también sus necesidades
y garantizan la accesibilidad.



A la **Fundación Claudia Tecglen y su equipo** y a
Convives con Espasticidad y sus asociados.

La accesibilidad es un derecho y no un
privilegio y la tecnología es fundamental..



La **Inteligencia Artificial** es una herramienta
que potencia la creatividad y con ella se ha
mejorado la primera versión de este cuento,

**la Inteligencia Artificial es accesible
o no es inteligente.**

Miguel y Carmen se divierten con las nuevas tecnologías

Claudia Tecglen

Esta historia comienza tiempo atrás, cuando Miguel, un niño con dificultades de habla, y Carmen, una niña con discapacidad física, habían trabajado bastante durante un tiempo en el que sus padres tenían mucho miedo de que se enfermaran por unos virus (miles de bichitos que no se ven y viven en el aire, pero que provocaba que las personas se pusieran malas, sobre todo a los mayores y a los menores). Ahora, nuestros niños ya son adolescentes y, como a todos los adolescentes, les gustan los videojuegos, la música, TikTok, Instagram y Telegram. Además, la Inteligencia Artificial o IA estaba empezando a ponerse de moda.

Carmen y Miguel quedaron en el parque al lado de su casa. Carmen dijo: "Miguel, siéntate conmigo, mira qué dibujos tan chulos hago con la IA". Sacó su tablet y abrió su app de IA. "Píntame un paisaje con muchas plantas y colores". De repente, aparecieron dos fotografías preciosas.

"Yooooooo también quieeeeero probaaaaaar", gritó Miguel. Pero, como le costaba hablar, la inteligencia artificial no le funcionaba. Miguel se sintió muy triste. "Jooo, por más que me esfuerzo, siempre hay problemas". "No te preocupes, Miguel, seguro que encontramos una solución", le respondió Carmen con mucho cariño al ver que estaba tan triste.





Miguel y Carmen se divierten con las nuevas tecnologías

Un día, fueron de excursión con toda su clase a la “Ciudad de la tecnología”, un sitio muy famoso de Madrid. Todo estaba lleno de robots, videojuegos y muchas cosas fascinantes que toda la clase desconocía. Había una máquina que permitía viajar por el tiempo, llevando a los usuarios a la época de los dinosaurios, al antiguo Egipto o incluso al planeta más lejano, donde quisieran ir. Cuando Carmen iba a probarla, se encontró con un problema: esa increíble máquina solo estaba accesible para los niños que podían caminar bien. “¡Yo también quiero viajar a la Luna y ver las estrellas!”, exclamó Carmen.

Jorge, que era muy amigo de Carmen, le dijo: “No te preocupes, mira todos los juegos a los que sí puedes jugar”. En el fondo, todos los niños sabían que era injusto y querían que su compañera pudiera disfrutar como los demás.

Un miércoles por la mañana, durante la clase de informática, Alberto, que tenía problemas de visión, no pudo realizar un ejercicio. Entonces, Adrián, otro chico de la clase, le preguntó al profesor: “por qué las personas con discapacidad no pueden jugar a todos los videojuegos y usar las tecnologías como los demás? ¡No es justo!”, dijeron todos a una. Y es que Miguel y Carmen tenían discapacidades diferentes, pero todos sus compañeros los querían y sabían que eran como ellos.

Julián, el profesor, propuso: “vamos a hacer una cosa: escribamos una email entre todos para pedirle a la gente que crea las tecnologías que piensen en las personas con discapacidad.”



Queridos todos,

Somos una clase que se lleva muy bien. Todos somos diferentes: unos somos altos, otros bajos, unos rubios, otros morenos. Algunos tenemos discapacidades y otros no. Tal vez, no sepan qué es la discapacidad y por eso hacen las tecnologías de manera que muchas personas no puedan utilizarlas. La discapacidad también forma parte de que las personas sean diferentes. Hay algunas a las que les cuesta andar, como nuestra amiga Carmen, otras como nuestro amigo Miguel hablan con dificultad, o no pueden ver como nuestro amigo Alberto, otras no pueden oír, y otras tienen diferentes maneras de comunicarse. Pero a todos nos gusta la tecnología. Estamos aprendiendo en clase que la inteligencia artificial es muy importante y debe usarse bien. A todos nos gusta jugar a videojuegos y queremos que nuestros amigos puedan jugar sin problemas. Nuestro profesor nos ha dicho que para eso se necesita accesibilidad. Nos ha explicado que las personas que crean la tecnología deben tener en cuenta las necesidades diferentes de cada uno de nosotros, incluso la de nuestros abuelos. Escribimos esta carta para pedirles un favor: no se olviden de nuestros amigos y de muchas otras personas que tienen alguna discapacidad, pero que también quieren aprender y divertirse con las nuevas tecnologías.

Atentamente,

La clase de Julián



Enviar



Miguel y Carmen se divierten con las nuevas tecnologías

Aunque Julián, el profesor, envió la carta por email a varios sitios importantes, nunca recibió respuesta.

Otro día en clase de programación pasó algo nuevo:

—¡Otra vez lo mismo, Miguel! —se quejaba Carmen, mirando la pantalla de su consola—. Este juego es imposible de jugar con mi joystick adaptado. —Lo sé, es una pena —respondió Miguel, tecleando en su ordenador—. Deberían hacer juegos para todos, no solo para los que tienen las manos súper rápidas.

Un día, mientras exploraban un nuevo juego de realidad virtual, Carmen exclamó: "¡Mira esto! Creo que encontré algo especial ". Con la curiosidad picando, Miguel se acercó y juntos comenzaron a investigar el código. De repente, la pantalla se volvió blanca y aparecieron letras y números que se desplazaban a toda velocidad.

—¿Qué está pasando? —preguntó Carmen, con los ojos muy abiertos. —No lo sé, pero parece que hemos descubierto algo grande —respondió Miguel, con una sonrisa.

Y así fue como descubrieron una ciudad futurista escondida en el "código", donde la tecnología estaba al servicio de todos, sin importar sus capacidades.

—¡Tenemos que contarle esto a los demás! —exclamó Ana, una de sus amigas, cuando les presentaron su descubrimiento. —Sí, podemos formar un club —sugirió David—. Un club donde podamos programar y crear nuestros propios juegos inclusivos.

Así nació "Los Codificadores de la Inclusión", un grupo de amigos unidos por la diversión con los videojuegos y el deseo de que todas las personas que quisieran pudieran jugar.





</>



Los Codificadores de la Inclusión

PHP

Python

Miguel y Carmen se divierten con las nuevas tecnologías

Con la ayuda de Julián, Pau y otros expertos, estos amigos crearon unos juegos realmente increíbles. Marta, una de las chicas del club, vio que una **Fundación Claudia Tecglen** organizaba un concurso de ideas tecnológicas para mejorar el mundo. Convenció a todos sus amigos para que participaran. Al final, "Los Codificadores de la Inclusión" ganaron el primer premio de este concurso, que consistía en aparecer en todas las televisiones y radios del país. Cuando los periodistas les preguntaban por qué habían creado esta plataforma, todos decían: "**Para que Miguel, Carmen, Alberto y nosotros nos divirtamos con la tecnología**".



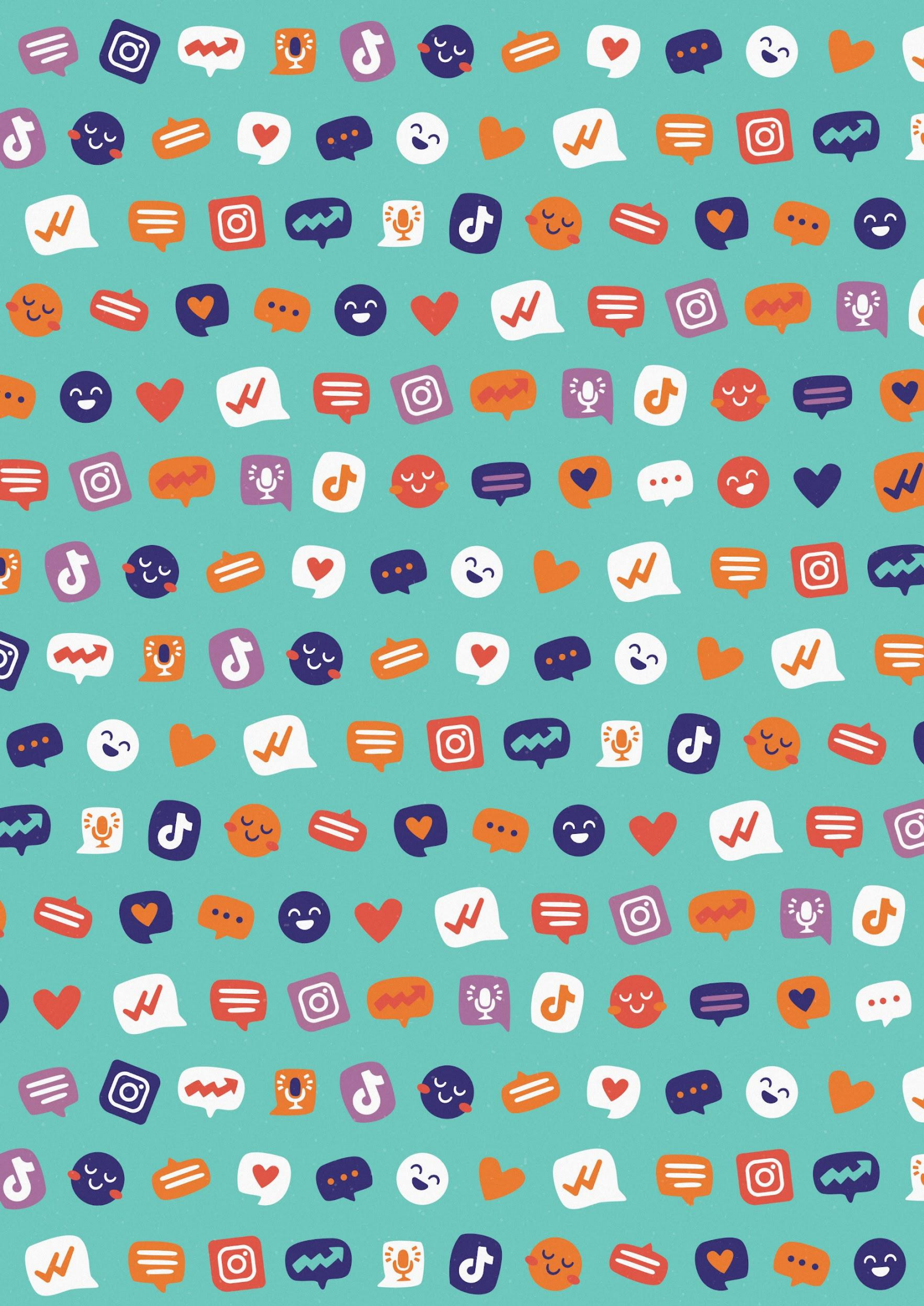
AUTORA

Claudia Tecglen

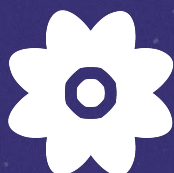
DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Big Desk





www.convives.net



CLAUDIA
TECGLÉN
FUNDACIÓN

 **convives**
con espasticidad