

Título Juego sistémico para niños con Trastorno del Espectro Autista

Tipo de Producto Material Didáctico

Autores Leonhardt Lorena y Becker Rosalba

Código del Proyecto y Título del Proyecto

A16S11 - Juego sistémico para niños con Trastorno Generalizado del Desarrollo (TGD)

Responsable del Proyecto

Leonhardt Lorena

Línea

Diseño Socialmente Responsable

Área Temática

Diseño

Fecha

Noviembre 2016

INSOD

Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas
Proyectuales

UADE 



JUEGO SISTÉMICO

ESPECTRO AUTISTA

INVESTIGACIÓN
MARCO TEORICO
NOMBRES?

ÍNDICE



TEA

-
- 1.1 Marco histórico
- 1.2 ¿Por qué es un espectro?
- 1.3 TEA en Argentina
- 1.4 Tipos de alteraciones



JUEGO

-
- 2.1 ¿Qué es un juego?
- 2.2 ¿Cuales son los beneficios del juego en los niños?
- 2.3 Juego de roles
- 2.4 Juegos didácticos



DISEÑO

-
- 3.1 El rol del diseñador
- 3.2 Diseño centrado en el usuario
- 3.3 User experience



ESPECIALISTAS

-
- 4.1 Entrevistas a profesionales
- 4.2 Entrevistas a instituciones



ESTRATEGIAS

-
- Bocetos y explicación



BIBLIOGRAFÍA

-

{1}

TEEA

Se considera que los trastornos del espectro autista (TEA) son alteraciones que afectan el desarrollo temprano del niño o niña, lo que trae consecuencias en las áreas de la comunicación, la interacción social, la conducta y el procesamiento sensorial de los estímulos.

1.4 TIPOS DE ALTERACIONES

Las principales características de esta patología se concentran en tres grupos: alteración en la interacción social, alteración de la comunicación y patrones de comportamiento.

A INTERACCIÓN SOCIAL

- Importante alteración del uso de múltiples comportamientos no verbales (contacto ocular, expresión facial, posturas corporales y gestos reguladores de la interacción social).
- Incapacidad para desarrollar relaciones con los pares
- Ausencia de espontaneidad para compartir con otras personas (no mostrar, traer o señalar objetos)
- Falta de reciprocidad social o emocional.

1.1 MARCO HISTÓRICO

El concepto de Trastorno del espectro Autista fue utilizado por primera vez por 1912 por el psiquiatra suizo Eugene Bleuer. En 1943 Leo Kanner desarrolló una teoría acerca del comportamiento de los niños con autismo basado en tres pilares: la comunicación, el aislamiento social y la imaginación alterada.

1.3 TEA EN ARGENTINA

En nuestro país, las acciones relacionadas con el trastorno general del desarrollo datan del año 1994, cuando se realizó en Buenos Aires el 5to Congreso Mundial del Niño Aislado.

1.2 ¿POR QUÉ ES UN ESPECTRO?

NORA GRAÑANA (2014)

“Los síntomas tienen un rango de gravedad variable que puede ser diferente para cada uno de los tres componentes nucleares. Cada niño tiene características muy diferentes aunque el diagnóstico sea el mismo: TEA.”



APADEA [PÁGINA WEB](#)
ASOCIACIÓN DE PADRES DE AUTISTAS

PANAACEA [PÁGINA WEB](#)
PROGRAMA ARGENTINO PARA NIÑOS,
ADOLESCENTES Y ADULTOS CON CONDICIÓN

TGD - PADRES [PÁGINA WEB](#)

BRINCAR [PÁGINA WEB](#)
POR UN AUTISMO FELIZ

B COMUNICACIÓN

- Retraso o ausencia total del desarrollo del lenguaje oral (no acompañado de intentos para compensarlo mediante modos alternativos de comunicación).
- En individuos con un habla adecuada, alteración importante de la capacidad para iniciar o mantener una conversación con otros.
- Ecolalia: repetición de palabras o sonidos.
- Ausencia de juego realista espontáneo, variado, o de juego imitativo social.

C PATRONES DE COMPORTAMIENTO

- Preocupación absorbente con uno o más patrones estereotipados y restrictivos de interés.
- Adhesión aparentemente inflexible a rutinas o rituales específicos inalterables.
- Estereotipias: mañas motoras estereotipadas y repetitivas (sacudir o girar las manos, aleteo, etc).
- Preocupación por partes de los objetos.

2.1 ¿QUÉ ES EL JUEGO?

Es una realización que tiende a realizarse a sí misma, no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas. Es una acción e implica participación activa. Jugar es hacer y siempre implica participación activa.

El juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego. Se refiere a la vinculación del juego con el desarrollo humano en general. El juego es una finalidad sin fin.

2.3 JUEGOS DE ROLES

Los juegos de roles se vinculan con diversas habilidades que potencian:

JUEGOS ESCÉNICOS

Favorecen la expresión gestual y los recursos sociales (música, arte y lengua)

JUEGOS DEPORTIVOS

Aumento de las habilidades psicomotoras

JUEGOS DE REGLAS

Centrados en el pensamiento racional

JUEGOS DE ESTRATEGIA

Educación social

2.2 ¿CUÁLES SON LOS BENEFICIOS DEL JUEGO PARA LOS NIÑOS

Brinda libertad, espontaneidad, complicidad, gratuidad, búsqueda de placer, generando autosatisfacción y aprendizaje. El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo y de sí mismo, ya que en el juego el niño expresa su personalidad integral.

IMPLICARSE EN LOS PROCESOS SOCIALES DE APRENDIZAJE + = JUEGO

PROVOCAR EXPERIENCIAS SOCIALES PARA SU BENEFICIO

2.3 JUEGOS DIDÁCTICOS

Los juegos de didácticos se destacan tres elementos:

1 OBJETIVO DIDÁCTICO
El fin por el cual se hace el juego

2 LAS ACCIONES LÚDICAS
La libertad o el disfrute del juego

3 LAS REGLAS DEL JUEGO
Aprendizaje de los límites

JUEGO

Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

En los juegos didácticos se desarrollan habilidades en diferentes áreas:



ÁREA FÍSICO-BIOLÓGICA

Capacidad de movimiento, rapidez, reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.



ÁREA COGNITIVO-VERBAL

Desarrolla la imaginación, la creatividad, la agilidad mental, la memoria, la atención, la interpretación del lenguaje, etc.



ÁREA SOCIAL-EMOCIONAL

Promueve la espontaneidad, la socialización, el placer, la satisfacción, la expresión de sentimientos, las acciones, la confianza, etc.



DIMENSIÓN ACADÉMICA

Apropiación de contenidos y consignas, lectura, escritura, etc.

EL ROL DEL DISEÑADOR - 3.1

ABRAHAM MOLES (1995)

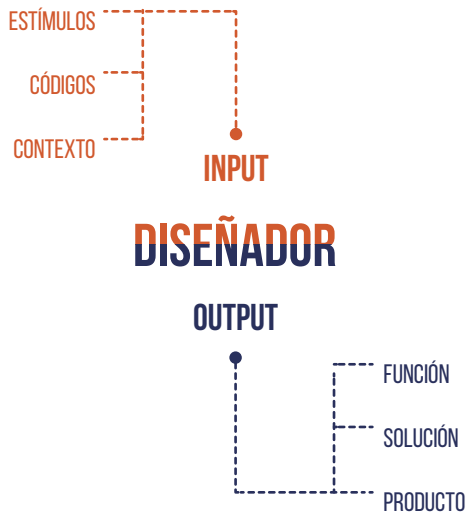
“Posiciona al diseñador en el lugar intermedio entre el hombre y el entorno artificial.”

NIGEL CROSS (1982)

“Para realizar transacciones entre dominios que son diferentes entre si el diseño “aprende a hablar” un lenguaje por medio de sistema de códigos que estructuran una conexión.”

GUY JULIER (2010)

Él entiende al diseño como un “actor” que se presenta de manera poliédrica y compleja en la intervención de los procesos sociales, creando valor social, cultural, comercial, etc.



DISEÑO

El diseño se define como el proceso previo de configuración mental, “prefiguración”, en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Utilizado habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas creativas.

3.3 USER EXPERIENCE

HASSAN MONTERO Y ORTEGA SANTAMARIA (2009)

“No solo diseñamos productos, diseñamos experiencias de usuario, porque no es posible entender el producto desvinculado de su uso, su contexto, o de las necesidades y motivaciones del usuario final.”

Diseño centrado en el usuario comprende y se basa en el actor principal, el usuario. Es así que, diseñar centrándose en el usuario involucra no sólo comprender en modo en el que se manipulará el producto y evaluar las soluciones de diseño desde los usuarios, sino que además implica “estudiar el valor del producto que pretendemos crear, su capacidad para resolver necesidades reales”.

3.2 DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

A. DONALD NORMAN (2010)

El usuario ocupa un lugar clave, es el actor principal del proceso de diseño. Este enfoque considera primordial las capacidades, limitaciones y deseos de los usuarios para diseñar productos adecuados a sus necesidades.

También Norman asevera que el diseño debe hacer uso de las “propiedades naturales de la gente”, explotando las relaciones y limitaciones del usuario en el mundo.

ONETO Y DÍAZ (2015)

Proponen un enfoque de diseño para las personas que promueve un análisis integral de los problemas y necesidades de los usuarios. Señalan que el modo en el que el producto será utilizado por el usuario depende no sólo de los atributos del mismo, sino también de las características del mismo, las condiciones del contexto y la actividad que esté realizando el usuario en ese mismo momento.

COOPER Y PRESS (2008)

“El diseño debe ser considerado cada vez mas como el proceso que genera experiencias llenas de significado para la gente. La creación de productos, comunicaciones o entornos es solamente un medio para llegar a este fin. Diseñar la experiencia supone colocar a las personas en primer plano, contemplar el mundo a través de sus ojos.”

$$\text{EXPERIENCIA DEL USUARIO} = \text{PRODUCTO} + \text{CONTEXTO} + \text{ACTIVIDAD}$$

{4}

4.1

ENTREVISTAS A
PROFESIONALES

Psicólogos

LIC. ADRIANA LARMEU

adrianalarmeu@yahoo.com.ar

LIC. MAURO MASCOTENA

mmascotena@fleni.org.ar

GABREL FERNÁNDEZ MOLLIKA

gabrielmollika@gmail.com

LIC. JOANA ROWINSKI

LIC. MARÍA LUJAN D'ADDONA

LIC. MARTA SILVIA MUSACHI

LIC. NATALIA PUSINERI

Psiquiatras

DRA. ANGÉLICA SEXTO

josefina.sexto@gmail.com

Psicomotricistas

LIC. ADOLFO MASARCHE

adolfomasarche@gmail.com

Maestros de Grado

JORGELINA PALADINO

Fonoaudiólogos

LIC. CLAUDIA NAZER

cnazer@gmail.com

LIC. SILVANA BRESSAN

spbressan@gmail.com

4.2

ENTREVISTAS A
INSTITUCIONES

Clínicas Interdisciplinaria

IOCARI

www.equipoiocari.com.ar

Centros Educativos

LEKOTEK

www.lekotek.com.ar

ESPECIALISTAS

Se realizaron entrevistas a profesionales y espacios dedicados al trabajo con pacientes con TEA. A partir de esto se realizó un procesamiento de la información y un relevo de necesidades.

SÍNTESIS DE LE ENTREVISTA ALEKOTEK

El juego nace como un escenario sensorial. La expresión máxima del juego es el acto simbólico. Para llegar a ello necesariamente hay un territorio corporal, sensorial y vincular que es la matriz. El adulto guía al niño en el ingreso a este territorio lúdico. Se comprende al juego como condición de ingreso a la cultura y como constructor de identidad.

{5}

ESTRA- TEGIAS

5.2 REFERENCIAS
MATERIALES
Y OBJETOS

El concepto se utiliza para referirse al plan ideado para dirigir un asunto y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento. En otras palabras, una estrategia es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un cierto estado futuro.

5.1

EST. POSIBLES
DE JUEGO

Juego sistémico. progresión, secuencia. No es una única propuesta. Baul con serie de elementos a administrar. Objetos que el terapeuta o familia puedan intervenir a modo de interacción. Que el niño investigue un escenario de acción-reacción desde una premisa que no sea pura repetición.

{6}

BI- BLIO GRAFIA

ALBORES-GALLO, LILIA

BECKER, ROSALBA

BEDOYA, MARGARITA

CHACÓN, PAULA

COOPER, RACHEL Y PRESS, MIKE

CROSS, NIGEL

FLORES, CAROLA Y VILAR, MARA

GOMEZ, JUAN CARLOS

GONZÁLEZ FRANCO, GRACIELA

GRACIA MINGUEZ, CARLOS
OLITE TIRAO, MARÍA
G.ZAPATA LAFUENTE, LAURA

GRAÑANA, NORA

HAERLE, MARTINA Y PALACIO, SOLEDAD

HASSAN-MONTERO, YUSSEF
ORTEGA-SANTAMARIA, SERGIO

JULIER, GUY

KRAUTH, KARINA

KRIPPENDORFF, KLAUS

MOLES, ABRAHAM

NORMAN, A. DONALD

ONETO, FERNANDO Y DÍAZ, VICTORIA

PAVLOVSKY, EDUARDO Y KESSELMAN, HERNÁN

PELEGRINELLI, DANIELA

QUIJADA, CARMEN

RIVIERE, ANGEL Y MARTOS, JUAN

ROQUE MORENO, TAMARA

VALLEJO, JOSE MANUEL

VALLEJO SALINAS, ALICIA