

**Título** Juego sistémico para niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA)

---

**Tipo de Producto** Ponencia resumen

---

**Autores** Leonhardt, Lorena; Becker, Rosalba & Stehle, Hernán

---

TRIMARCHI– CASA DE ESTUDIOS “ (Congreso Internacional de Diseño). Conferencia en espacio aula  
Noviembre 2018

## **Código del Proyecto y Título del Proyecto**

---

A18S01 - Juego sistémico para niños con Trastorno del Espectro Autista – Etapa 2

---

## **Responsable del Proyecto**

---

Leonhardt, Lorena

---

## **Línea**

---

Diseño Socialmente Responsable

---

## **Área Temática**

---

Diseño

---

## **Fecha**

---

Noviembre 2018

---

**INSOD**

Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas  
Proyectuales

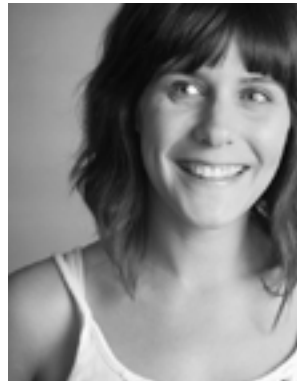
FUNDACIÓN  
**UADE**



\_LORENA LEONHARDT



\_HORACIO RASPEÑO



\_ROSALBA BECKER



\_ÁNGELES DIAZ SAUBIDET



\_PABLO JUNQUERA



\_HERNÁN STEHLE

Investigación interdisciplinar en diseño:  
espacio de construcción y aprendizaje  
focalizado en la innovación social

FUNDACIÓN  
**UADE**  
UNA GRAN UNIVERSIDAD





2016

2017

• 2018

TRANSDISCIPLINAR  
INTERDISCIPLINA  
CO CREATIVO  
INNOVACIÓN SOCIAL

DISCIPLINAS

OBJETIVOS

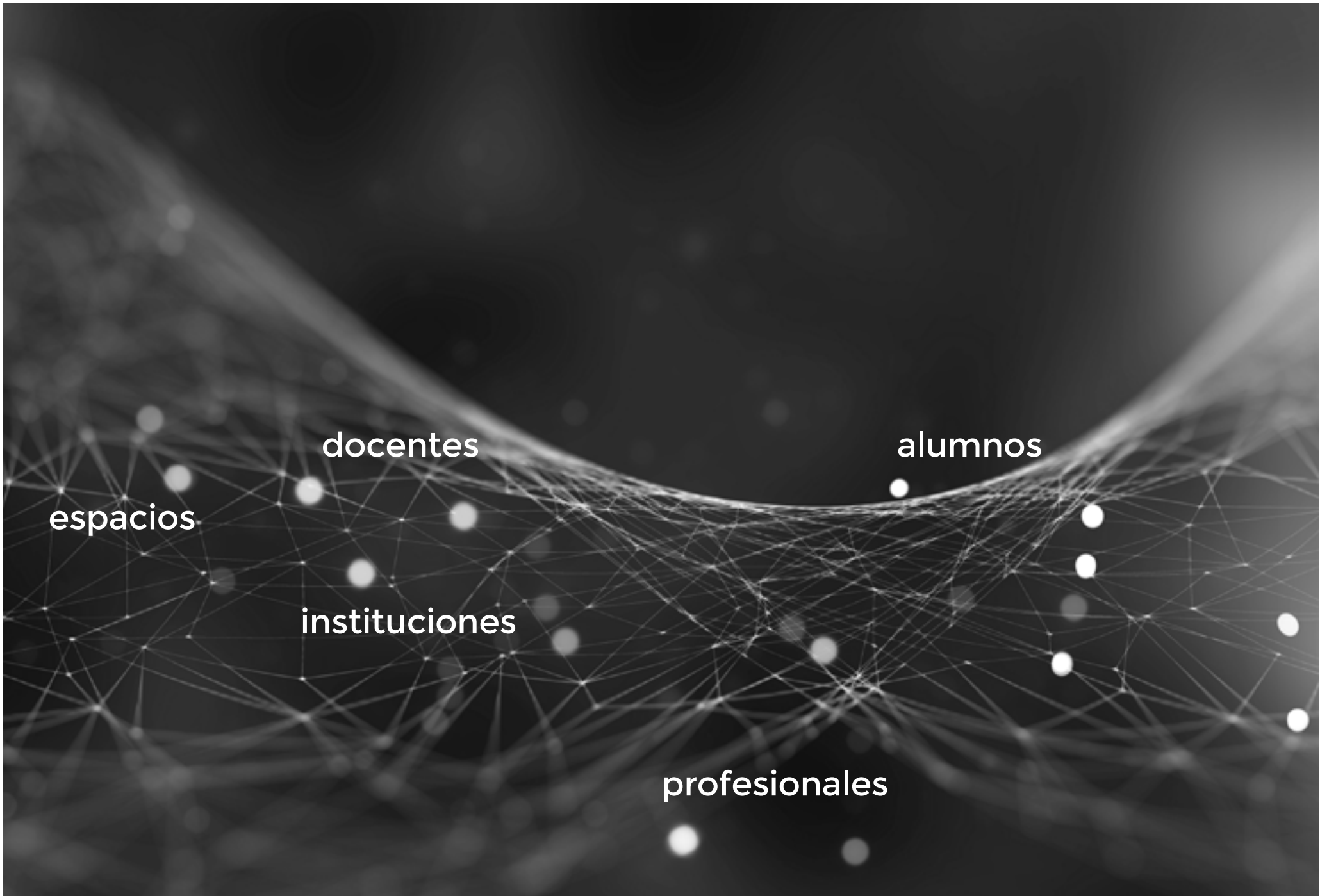
METODOLOGÍA

• UADE

MONSERRAT  
COSTA ARGENTINA

• INTERCAMBIO  
REDES

Investigar  
Detectar  
Determinar  
Delimitar  
Desarrollar



espacios

docentes

alumnos

instituciones

profesionales

**TRANSDISCIPLINAR**  
**INTERDISCIPLINA**  
**CO CREATIVO**  
**INNOVACIÓN SOCIAL**

**-**



OBJETIVO

INVESTIGAR  
JUEGOS

DETECTAR  
NECESIDADES

# NIÑOS ESPECTRO AUTISTA JUEGO SISTÉMICO

FOMENTAR  
DESARROLLO  
COMUNICACIÓN

DESARROLLO  
DE PRODUCTO

MODALIDAD

TRABAJO DE  
CAMPO

TALLER  
PRESENCIAL

METODOLOGÍA  
CUALITATIVA

LABS

ENTRE COHORTES  
ENTRE LICENCIATURAS

DIVULGACIÓN

PROFESIONALES  
ESPACIOS  
CONGRESOS

CAMPO ACADÉMICO

BOLOGNA (IT)  
MONTERREY (MX)

COMUNIDAD

2016

2017

2018

UADE

MONSERRAT

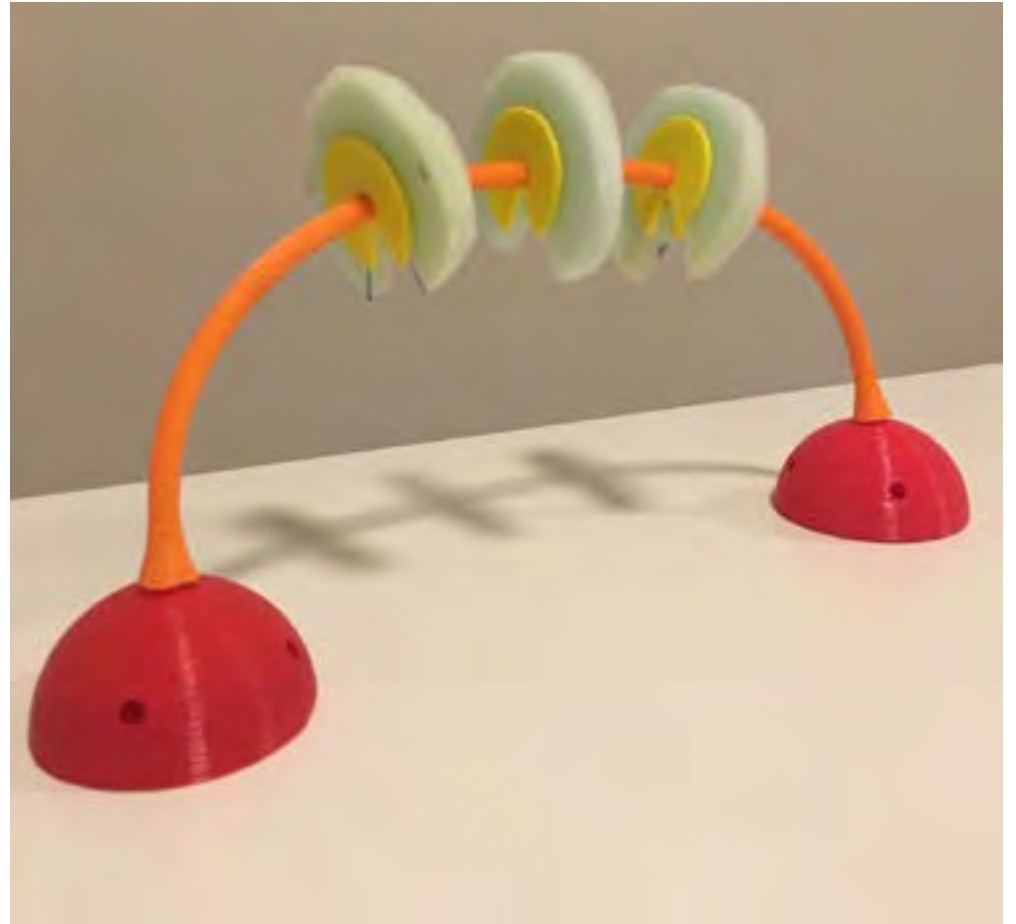
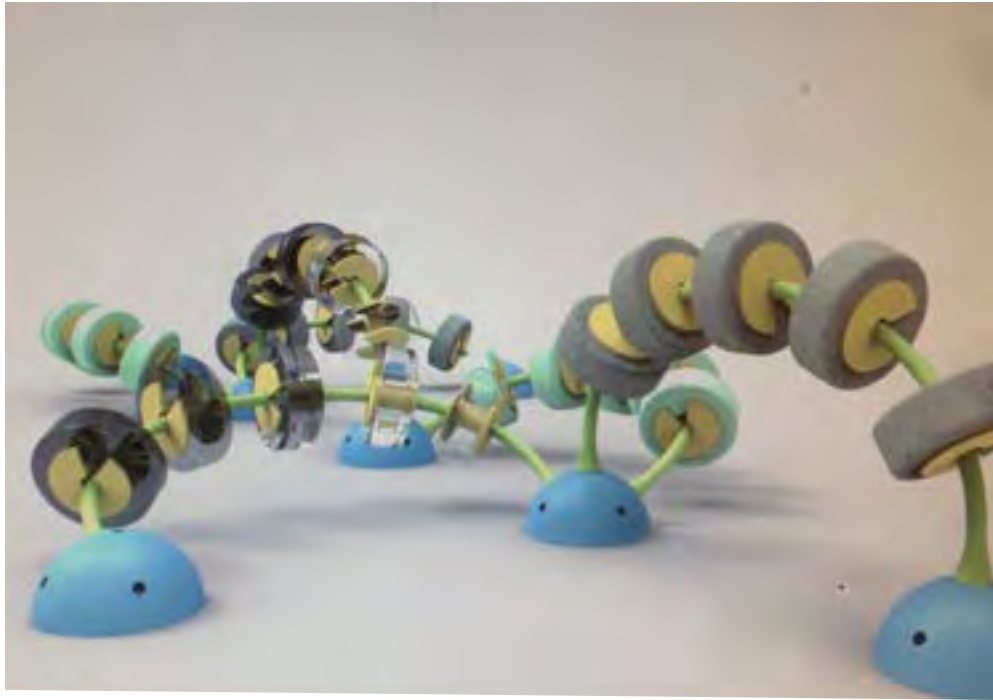
**Objetivo General:**

**Definir la estrategia y desarrollar el prototipo del producto que atienda las necesidades de los terapeutas y familias de niños con TEA.**

## Objetivos Específicos:

Desarrollar juegos y recursos didácticos que contemplen necesidades de los terapeutas y familias de niños con TEA, advirtiendo grados disímiles dentro de los trastornos.

Desde el diseño de piezas visuales  
fomentar y potenciar el desarrollo del  
lenguaje y comunicación de los niños  
con TEA.





# JUEGO SISTÉMICO

espectro autista

El juego sistémico es un concepto que surge de la teoría de sistemas y se refiere a un tipo de juego que implica la participación activa de todos los miembros del sistema, ya sea un grupo de niños o un grupo de adultos. Este tipo de juego se caracteriza por ser colaborativo y por involucrar a todos los miembros del sistema en la resolución de problemas y en la toma de decisiones.

El juego sistémico se caracteriza por ser un tipo de juego que implica la participación activa de todos los miembros del sistema, ya sea un grupo de niños o un grupo de adultos. Este tipo de juego se caracteriza por ser colaborativo y por involucrar a todos los miembros del sistema en la resolución de problemas y en la toma de decisiones.

A través del juego, se promueve el desarrollo de habilidades de comunicación, de resolución de problemas y de trabajo en equipo. Este tipo de juego es especialmente beneficioso para los niños con espectro autista, ya que les permite interactuar con otros niños y adultos de una manera más natural y menos estructurada.

## EXPERIENCIA

Como experiencia, entendemos a la solución de problemas sistémicos como un proceso que se desarrolla en un tiempo y espacio determinado. Esto se refiere tanto al tiempo físico como al tiempo psicológico que se requiere para resolver un problema sistémico.

## PROPUESTA



## ESTRATEGIA

El juego es una actividad que fomenta la resistencia a la adversidad. Es una actividad que implica participación activa. Es una actividad que fomenta la capacidad de resolución de problemas. Es una actividad que fomenta la capacidad de trabajo en equipo. Es una actividad que fomenta la capacidad de comunicación.

## BENEFICIOS



## HABILIDADES

El juego sistémico fomenta el desarrollo de habilidades relacionadas con el juego.

- Resolución de problemas
- Trabajo en equipo
- Comunicación
- Resistencia a la adversidad



## DISEÑO

El diseño de sistemas productivos también involucra las experiencias de usuario, ya que no es posible entender el producto sin considerar de su uso, el contexto, o de las necesidades y motivaciones de los que lo utilizarán. Este diseño se refiere al diseño de productos que son utilizados por los usuarios. Este diseño se refiere al diseño de productos que son utilizados por los usuarios.

## DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO



**Profesionales**

**Vínculos afectivos**

Investigación en el área de la psicología del desarrollo.

Investigación en el área de la psicología del desarrollo.

Investigación en el área de la psicología del desarrollo.

Investigación en el área de la psicología del desarrollo.



OBJETIVO

INFORMACIÓN  
PÚBLICA

OBJETO DE ESTUDIO  
**PINAMAR**

IDENTIDAD  
URBANA

MODALIDAD

TRABAJO DE  
CAMPO

METODOLOGÍA  
PROYECTUAL

ENCUENTROS  
DIGITALES

TALLER  
PRESENCIAL

ENTRE SEDES  
ENTRE COHORTES  
ENTRE LICENCIATURAS  
TRABAJO POR CÉLULAS

DIVULGACIÓN

ALUMNOS  
PUNTO NARANJA  
CONGRESO DE UP

CAMPO ACADÉMICO

PINAMAR SA  
MUNICIPIO

COMUNIDAD

2016  
2017  
2018

**UADE**

MONSERRAT  
COSTA ARGENTINA



