

Título Juego sistémico para niños con Trastorno del Espectro Autista

Tipo de Producto Informe Técnico

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 para niños con Trastorno del Espectro Autista

Informe técnico

DG. Lorena Leonhardt / DG. Rosalba Becker
Facultad de Arquitectura y Diseño / UADE

Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas Projectuales

- 1. Trastorno del espectro autista (TEA)**
- 2. Juego/juguetes/materiales**
- 3. Diseño**
- 4. Trabajo de campo: profesionales abocados a la patología.**
- 5. Cruces entre autismo, juegos y diseño.**
- 6. Posibles estrategias de juego**
- 7. Bibliografía**

1. Trastorno del espectro autista (TEA)

El concepto Trastorno del Espectro Autista (TEA) fue utilizado por primera vez por el psiquiatra suizo Eugene Bleuler en un tomo del American Journal of Insanity, en 1912. Asimismo, la clasificación médica del autismo no ocurrió sino hasta 1943, cuando el Dr. Leo Kanner (Hospital John Hopkins), estudió a un grupo de once niños que mostraban poco interés por la gente, tenían déficits sociocomunicativos y dificultades en la interacción social (Gracia Minguez, 2013: 21; Grañana, 2014: Cap.2).

La teoría de Leo Kanner se fundamenta en la observación de los rasgos comportamentales característicos, a los cuales divide en 3 grupos: la comunicación, el aislamiento social y la imaginación.

*“La **comunicación**: la ausencia o alteración del lenguaje es una característica que define este trastorno, las personas con autismo presentan alteraciones como una comprensión literal de lo que se les dice, no entienden las metáforas o la ironía, también suelen presentar ecolalia. En **aislamiento social**: las relaciones con personas y situaciones están muy alteradas, por lo tanto su socialización, Kanner destacaba este aspecto como un rasgo fundamental del trastorno. La **imaginación**: las personas con autismo tienen alterada su capacidad de imaginación esto provoca una dificultad en la anticipación porque no son capaces de intuir lo que va a pasar a continuación. Este aspecto, también denominado “inflexibilidad”, provoca que el ambiente del niño se deba mantener invariable y que las actividades que se desarrollan con él sean rutinarias y repetitivas”* (Roque Moreno, 2014: 10-11)

Los pacientes con TEA presentan dificultad en el área del lenguaje, la comunicación e interacción social y un rasgo de intereses repetitivos y restringidos. Quijada (2011: 86) lo define como una *“disarmonía generalizada en el desarrollo de las funciones cognitivas superiores e independientes del intelectual inicial”*. Por su parte Ángel Riviere (2000), psicólogo y científico cognitivo español, especializado en niños con trastorno autista, considera al autismo como un “continuo”, más que como una categoría bien definida, que se presenta en diversos grados y en cuadros diferentes del desarrollo. Es por ello que generalmente se habla de *espectro autista*. Retomando esta idea, Nora Grañana (2014: 42) afirma que *“los síntomas tienen un rango de gravedad variable que puede ser diferente para cada uno de los tres componentes nucleares”*. En sus propias palabras *“cada niño tiene características muy diferentes aunque el diagnóstico sea el mismo: TEA”*.

Las principales características de esta patología se concentran en tres grupos: alteración en la interacción social, alteración de la comunicación y patrones de comportamiento, intereses y actividades restringidas, repetitivas y estereotipadas (Gracia Minguez [et.al], 2013: 22,23).

Para ampliar sobre estas particularidades, Gracia Minguez (2013: 23,24) retoma los criterios diagnósticos recogidos en el DSM- IV-TR¹;

1. alteración cualitativa de la interacción social, manifestada al menos por dos de las siguientes características:

- a. importante alteración del uso de múltiples comportamientos no verbales, como son contacto ocular, expresión facial, posturas corporales y gestos reguladores de la interacción social.*
- b. incapacidad para desarrollar relaciones con compañeros adecuadas al nivel de desarrollo.*
- c. ausencia de la tendencia espontánea para compartir con otras personas disfrutes, intereses y objetivos (p. ej., no mostrar, traer o señalar objetos de interés).*
- d. falta de reciprocidad social o emocional.*

¹ MANUAL DIAGNÓSTICO Y ESTADÍSTICO DE LOS TRASTORNOS MENTALES (American Psychiatric Association). <http://www.psicomed.net/principal/dsmiv.html>

2. alteración cualitativa de la comunicación manifestada al menos uno de las siguientes características:

- a. retraso o ausencia total del desarrollo del lenguaje oral (no acompañado de intentos para compensarlo mediante modos alternativos de comunicación, tales como gestos o mímica).*
- b. en sujetos con un habla adecuada, alteración importante de la capacidad para iniciar o mantener una conversación con otros.*
- c. utilización estereotipada y repetitiva del lenguaje o lenguaje idiosincrásico.*
- d. ausencia de juego realista espontáneo, variado, o de juego imitativo social propio del nivel de desarrollo.*

3. patrones de comportamiento, intereses y actividades restringidas, repetitivas y estereotipadas, manifestados por lo menos mediante una de las siguientes características:

- a. preocupación absorbente con uno o más patrones estereotipados y restrictivos de interés que resulta anormal, sea en su intensidad, sea en su objetivo.*
- b. adhesión aparentemente inflexible a rutinas o rituales específicos, no funcionales*
- c. manierismos motores estereotipados y repetitivos (p. ej., sacudir o girar las manos o dedos, o movimientos complejos de todo el cuerpo)*
- d. preocupación persistente con partes de objetos*

AUTISMO

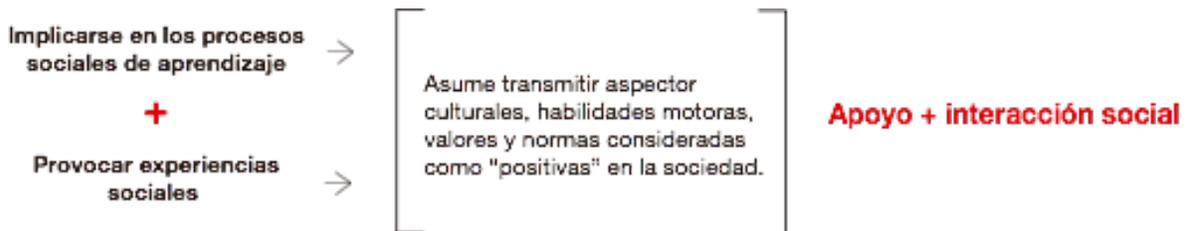
Flexibilidad cognitiva
Planificación
Razonamiento y transferencia conceptual
Memoria de trabajo
Fluencia
Control inhibitorio

En nuestro país, las acciones relacionadas con el trastorno general de desarrollo datan del año 1994, cuando se realizó en Buenos Aires el V Congreso Mundial del Niño Aislado. En este marco, surgieron iniciativas muy importantes, como la **Asociación de Padres de Autistas (APADEA)**², entidad civil sin fines de lucro que propició los primeros talleres para implementar intervenciones de terapia conductual. Así surgieron más estrategias como la terapia cognitivo-conductual y los programas educativos individuales de intervención neurocognitiva (Grañana comp., 2014: 40).

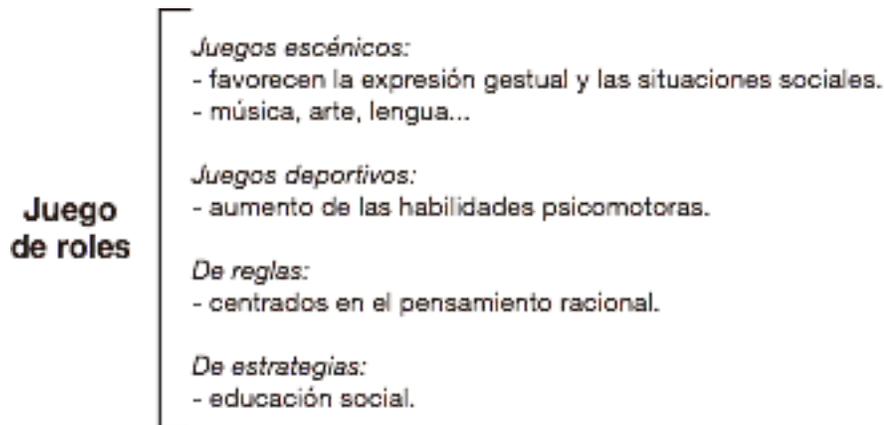
² Asociación de Padres de Autistas (APADEA): <http://apadea.org.ar/>

"El juego es una finalidad sin fin (...) 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. Por ello mismo, en el juego cuando niños y niñas hacen, «son». Es decir, ante la afirmación de «ser antes que hacer», niños y niñas cuando juegan y disfrutan, están contribuyendo de una manera esencial a la satisfacción de su ser integral (...) El juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego. Se refiere a la vinculación del juego con el desarrollo humano en general (creatividad, solución de problemas, desarrollo del lenguaje o papeles sociales, etc.). El juego tiene lugar en la vida de los seres humanos y, por tanto, es una actividad que desde un punto de vista holístico está impregnada y conectada con la persona entera, creando un vínculo, por ello mismo, con todas las otras actividades que la propia persona hace realidad (...) El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo. En el juego el niño expresa su personalidad integral, pero no sólo es una oportunidad de autoexpresión para él, también es una actividad significativa de las posibilidades de descubrimiento, de exploración y experimentación con las sensaciones, con los movimientos, con las relaciones, a través de las cuales el niño descubre y se descubre a sí mismo" (Vallejo, 2002: 2-4).

Bedoya (1990: 113) sostiene que el juego "[n]o posee metas ni finalidades extrínsecas, sino que sus motivaciones son intrínsecas y es realizado de una manera voluntaria y espontánea, asumiendo una participación activa". Tal como se evidencia en el cuadro inferior, considera al juego como un apoyo a la interacción social.



Asimismo Bedoya (1990: 113), realiza una división de juegos de roles, vinculándolos a diversas habilidades que potencian:



Para D'Angiola el juego "es una manera de asimilar nueva información y hacerla parte de nuestra experiencia. Este proceso nos permite cambiar nuestra visión del mundo y nos ofrece una sensación satisfactoria de autonomía creciente. Para el niño, la necesidad de jugar es aún mayor, porque su desarrollo está en progreso" (D'Angiola en Grañana comp., 2014: 151). Argumenta que "[a]sí como el juego es un componente fundamental en el desarrollo de todo niño, adquiere un valor de relevancia mayor aún en aquellos cuyo desarrollo se encuentra ante desafíos de variada naturaleza". Avanzando en su argumento sostiene que "uno de los desafíos en niños con autismo radica en las dificultades y restricciones en el desarrollo de habilidades de juego" (D'Angiola en Grañana comp., 2014: 155).

Valor didáctico:

- Participación
- Dinamismo
- Entretenimiento
- Interpretación de papeles
- Retroalimentación
- Carácter problémico
- Obtención de resultados concretos
- Competencia
- Iniciativa
- Caracter sistémico

Desarrollo de habilidades a partir del juego didáctico.

Se destacan 3 elementos:

- 1. objetivo didáctico.**
- 2. acciones lúdicas.**
- 3. reglas del juego.**

Área físico-biológica:

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

Área socio-emocional:

espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficciones, resolución de conflictos, confianza.

Área cognitiva-verbal:

imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria atención, lenguaje, interpretación, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.

Dimensión académica:

apropiación de contenidos de diferentes asignaturas, lectura, escritura, etc.

Estimulación sensorial // Fuente: <http://es.slideshare.net/Susana-Salazar/estimulacinsensorial4>

El objetivo fundamental de la estimulación sensorial de un niño deficiente es abrir sus canales sensoriales

El objetivo fundamental de la estimulación sensorial de un niño deficiente es abrir sus canales sensoriales para que su cerebro sea capaz de elaborar respuestas adecuadas y promover así su desarrollo en todos los aspectos básicos: integración sensorial, movimiento, comunicación, conducta, atención, afectividad, interacción con el entorno.

Sugerencias

Colchón de agua // Se puede usar con columna de burbujas, bola de espejos, música

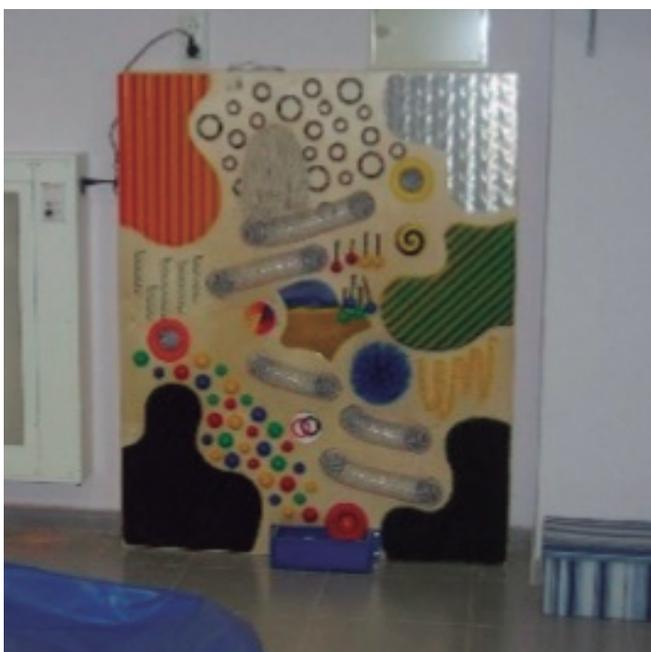
- Para estimulación táctil: el niño toca el colchón y aprende a tener la mano abierta; además podemos aprovechar el colchón para que el niño explore diferentes objetos o reconozca su cuerpo con las manos

-Para estimulación vibratoria: el niño percibe la vibración profunda de nuestra voz o de la música a través del agua. Provoca relajación en niños hipercinéticos, con T.G.D, con parálisis cerebral espástica y atetósica entre otras.

-Para estimulación propioceptiva: reconocimiento de las partes del cuerpo y facilitación del movimiento en todas las posturas según el nivel del desarrollo motor del niño



Panel táctil



-La estimulación táctil en el panel siempre será simétrica (con cada mano y con las dos al mismo tiempo para trabajar la coordinación bimanual y la oculo-manual)

-Si el niño trabaja el tacto de pie frente al panel esto permite trabajar a su vez las reacciones de equilibrio, colocando sus texturas favoritas lejos de su centro de gravedad

.En las primeras sesiones se podría notar cierto rechazo al contacto con las texturas del panel, en cuyo caso se debería hacer las ofertas táctiles más sutilmente y esperar la progresión a lo largo de varias sesiones

Relevo de juguetes en el mercado nacional e internacional

Proyector de luces

- Se emplea para estimulación visual (atención, seguimiento, capacidad de diferenciación y aprendizaje del color), es uno de los componentes más relajantes con muy buenos resultados para niños con trastorno general del desarrollo, se puede combinar con música y el empleo del colchón de agua.



Música

La música es un gran complemento para estos juegos y se utiliza para realizar estimulación acústica:

-Emitir sonidos rítmicos (semejantes a los latidos del corazón)

-Emitir sonidos o voces (objetos, animales, personas cercanas) que el niño pueda diferenciar y reconocer. Se podrán mejorar la experiencia sensorial a través del reconocimiento de los objetos por la vista, el olfato, el movimiento.

Estimulación sensorial // <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com.ar/>

Panel de "como me siento"

PANEL DE LAS EMOCIONES

¿CÓMO TE SIENTES HOY?

BIEN **MAL**

Contento
Triste
Asustado
Enfadado

Sonia Muñoz. Para El sonido de la hierba al crecer. Pictos de arasaac

Juegos de atención cognitiva

Colorea en la tabla de la derecha con el color correspondiente a cada bicho

	1	2	3	4	5	6		1	2	3	4	5	6
A							A						
B							B						
C							C						
D							D						
E							E						
F							F						

Elaborado por Mercedes Lancharro con Pictogramas de Arasaac

Juegos motrices // <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com.ar/>

“Salvemos a la niña en peligro”

Es una propuesta para trabajar conjuntamente imaginación y motricidad. Son guiones muy sencillos de juego, con materiales muy fáciles de preparar.

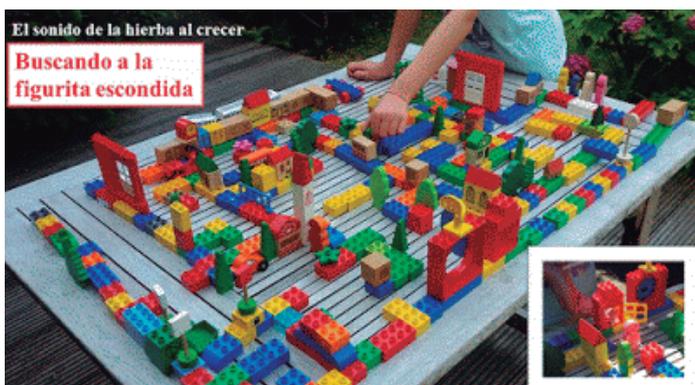


Se necesita:

- tapa de caja de cartón u otro recipiente
- arroz pintado (ver cómo se pinta arroz AQUÍ) u otro material de relleno: arena, harina, lentejas, granos...
- bichos: arañas, serpientes, insectos... (si no se tienen, se pueden simular con piedritas o dibujar sobre cartón grueso; recortando se trabaja también motricidad)
- Un tubo de cartón del papel de cocina
- una muñequita playmóbil
- pinzas (la variedad es infinita)

GUIÓN. Rescate de la niña. Hay que salvarla de las serpientes y arañas venenosas.

La historia se puede ampliar y representar según las características de cada niño. Desde un paseo por la jungla, al secuestro de unos malos. Lo que queremos. El caso es combinar imaginación, juego y motricidad.

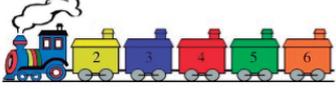


Relevo de juguetes en el mercado nacional e internacional

Jugar siguiendo instrucciones // <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com.ar/>

En la estimulación de los niños con deficiencias hay un aspecto que se debe trabajar desde el comienzo: la aceptación de órdenes sencillas, es decir, el seguimiento de instrucciones. Es lo que se llama el lenguaje receptivo y los niños comprenden de esta forma qué es lo que se espera de ellos. Una vez que el niño lo domina, podemos usarlo para pedirle que haga Cosas: construye una torre con los legos, ven aquí, tráeme una cucharita, haz una página del cuaderno de matemáticas, etc. Y se puede seguir asentando esta estimulación con juegos.

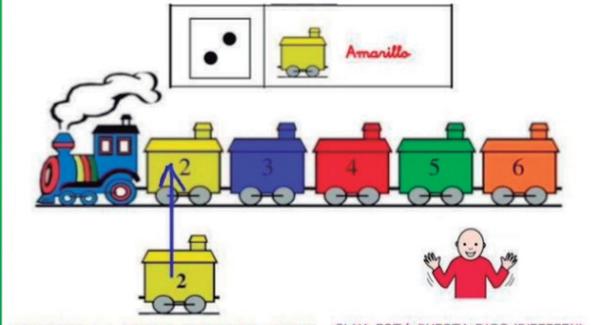
CONSTRUIAMOS UN TREN



	 Locomotora
	 Amarillo
	 Azul
	 Rojo
	 Verde
	 Naranja

INSTRUCCIONES:
Hacer tantas copias como participantes vayan a jugar. Recortar las piezas que componen el dibujo.
El primer jugador tira el dado y coge la figura correspondiente al número que le ha salido. Tirando el dado el siguiente jugador.
Gana la partida el primero que consiga todas las piezas.

Autor: Juanma Cano, basado en una idea de www.733blog.com



COLOCA LA PIEZA SOBRE EL TREN **SI YA ESTÁ PUESTA DIGO ¡BIEEEEEEN! ¡YÁ LA TENGOOOO!**

Autor pictogramas: Sergio Palao, Procedencia: ARASAAC (<http://catadu.es/arasaac/>)
Licencia: CC (BY-NC-SA)

Estrategias para contrarrestar dificultades de atención // <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com.ar/>

El niño con autismo puede tener dificultades en las siguientes áreas: Concentración, atención, organización, mantenerse sentado. Esto puede acarrear:

- Tener dificultades en hacer alguna cosa que requiera estar sentado un buen rato y estar calmado, como puede ser quedarse en la mesa durante la comida.
- Parece estar siempre en movimiento, por ejemplo, saltar de manera excesiva e inapropiada.
- Sus tareas en la escuela se pueden ver afectadas.
- Es olvidadizo y parece ausente.

El objetivo es que consiga manejar su propia vida de una manera ordenada pero no obsesiva. La clave para conseguirlo es proporcionarle una estructura muy clara. Esto le ayudará a saber dónde está y qué se espera de él.

Cajas sensoriales

Es un simple contenedor relleno con diferentes materiales y texturas, sobre las que colocaremos elementos manipulables de acuerdo a una tematización. ¿Ideas para el relleno? Arroz pintado, pasta pintada, castañas, hierbas aromáticas, arena, harina, piedritas, agua.... Y los elementos manipulables dependerán de la situación que queramos crear.



Discriminación de formas // <http://elsonidodelahierbaelcrecer.blogspot.com.ar/>



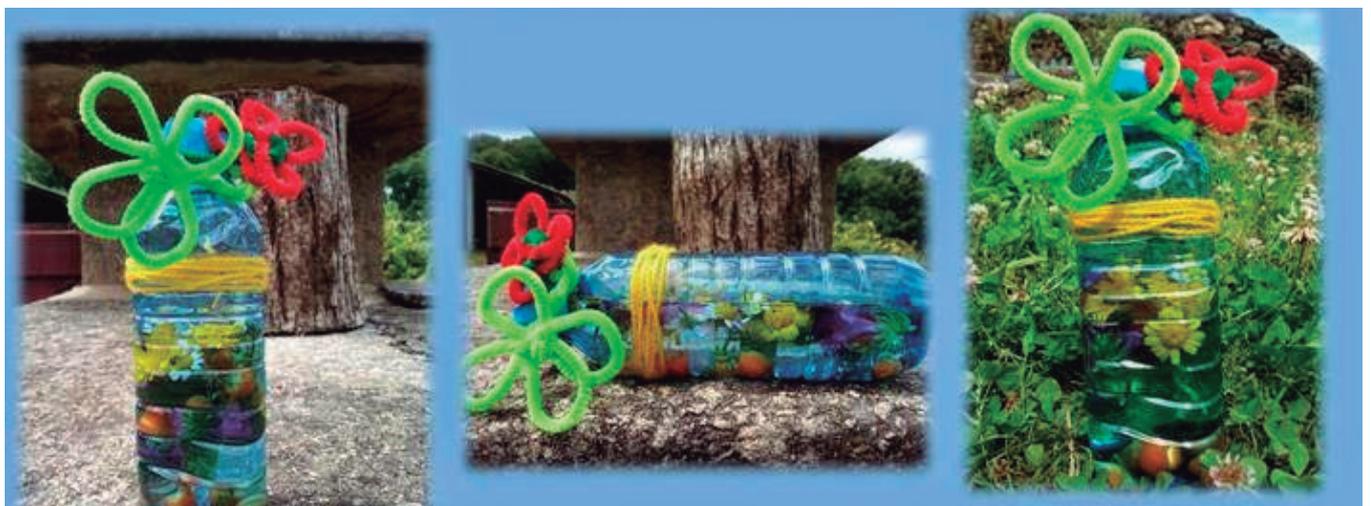
Botellas sensoriales

Las botellas sensoriales son botellas de plástico que rellenamos con objetos que estimulan la curiosidad de un niño. Pueden ser educativas, temáticas o simplemente para la diversión.

Si las tenemos rellenas con agua y objetos que se mueven en su interior al agitar, conseguimos un efecto calmante al colocarlas sobre una mesa y ver cómo los objetos se recolocan al "caer".

Si las agitamos delante de la mirada del niño, podemos lograr seguimiento con los ojos, También propiciar que extiendan sus bracitos para cogerlas.

Hay innumerables formas de hacerlas. En esta entrada vamos a ir presentando muchos modelos muy fáciles de hacer, gracias a la colaboración de las Hierbitas. Podemos hacerlas con agua o secas. Llena una cesta con una amplia variedad de botellas sensoriales, y colócala en un centro de juegos o de aprendizaje. O bien, haz sólo una para que el niño pueda comprender mejor un aspecto que le estés enseñando: na lección sobre el océano, por ejemplo, puede ilustrarse con una botella sensorial de ola o una botella llena de arena y pequeñas conchas. Anima a los niños a rodar, agitar y explorar las botellas. Por ejemplo, también puedes reforzar los conceptos numéricos, letras y colores pidiendo al niño que cuente el número de canicas que haya en una botella, o que encuentren artículos en la botella que comiencen con uan letra determinada.



3. Diseño

Diseño como mediador

Retomaremos a continuación una serie de autores que indagaron sobre la capacidad del diseño como mediador. Moles, en el artículo *“Las ciencias de lo impreciso”* (1995) posiciona al diseñador en el lugar de intermediario entre el hombre y el entorno artificial, siendo su función la de codificar la red de signos que conforman este entorno. Es así que afirma que la función principal del *Diseño* es hacer legible el mundo artificial.

Por su parte, Cross retomando a Hillier y Leaman plantea que para realizar transacciones entre dominios que son diferentes entre sí el diseño *“aprende a <hablar> un lenguaje por medio de un código o sistema de códigos que estructuran una conexión”* (Cross, 1982: 224. Traducción propia). En este sentido la figura del diseñador se presenta como un intermediario entre dominios diferenciados. Además afirma que están inmersos en una cultura material a la cual acuden como la fuente de su pensamiento. *“Los diseñadores tienen la capacidad tanto de <leer> y <escribir> en esta cultura: ellos entienden lo que comunican los objetos mensajes, y pueden crear nuevos objetos que encarnan nuevos mensajes”* (Cross, 1982: 225, traducción propia).

Según Guy Julier (2010: 18), el diseño cumple la función de mediador en las relaciones materiales y visuales entre producción y consumo. Aboga por el desvanecimiento de los límites entre las diversas disciplinas del diseño: gráfico, de productos o interiores. Siguiendo su línea argumentativa asegura una *“función de mediador del diseño en las relaciones materiales y visuales entre producción y consumo”* (Julier, 2010: 18) 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, ambiental, político, simbólico.

Diseño centrado en el usuario

Para completar el análisis del diseño, examinaremos el posicionamiento del usuario a la luz de la teoría de «Diseño Centrado en el Usuario» (Norman, 2010) para la cual el lugar que ocupa el usuario en este entramado es clave, en tanto 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.

La Asociación de Profesionales de la Experiencia de Usuario (UXPA) define el concepto de Diseño Centrado en el Usuario (DCU) –User Centered Design (UCD) como *“la participación activa de los usuarios y una clara comprensión de las necesidades del usuario y de la tarea; una asignación adecuada de funciones entre los usuarios y la tecnología; la iteración de las soluciones de diseño; diseño multidisciplinar”*³.

En esta misma línea, Norman (2010) asevera que el diseño debe hacer uso de las *“propiedades naturales de la gente”*, explotando las relaciones y limitaciones del usuario en el mundo. La función del diseño se centra entonces en facilitar los actos de los usuarios (Norman, 2010: 232). Su visión considera a los usuarios de modo integral. Propuso una teoría que posiciona en el centro de toda decisión al usuario, bregando porqu el diseño se ocupe de realizar productos que sean *utilizables y comprensibles*, y que funcionen *sin instrucciones y sin etiquetas*”.

³ <https://uxpa.org/resources/definitions-user-experienceand-usability>

Krippendorff coincide con Norman en la necesidad de examinar los deseos y concepciones de los usuarios. Considera importante atender el modo en que la gente piensa e incluirlos de manera participativa en el diseño. *“Así concebido, el diseño es esencialmente actividad social, una que no puede ser separada o abstraída del contexto de las vidas de la gente”* (Krippendorff, 2007:8).

Autores como Hassan Montero y Ortega Santamaría (2009: 40-41) sostienen que *“[n]o sólo 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”*. Es así que, diseñar centrándose en el usuario involucra no sólo comprender el modo en que se manipulará el producto y evaluar las soluciones de diseño desde de los usuarios, sino que además implica estudiar *“el valor del producto que pretendemos crear, su capacidad para resolver necesidades reales”*. Conciben entonces al Diseño Centrado en el Usuario como una filosofía que parte de los usuarios para efectuar cualquier decisión de diseño.

En consonancia con las líneas antes mencionadas, 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 que el producto será utilizado por el usuario depende no sólo de los atributos del mismo, sino también de las características del usuario, las condiciones del contexto y la actividad que el usuario esté realizando. *“Quien desarrolla un producto define su función y sus características con el objetivo de satisfacer una necesidad. Sin embargo difícilmente pueda determinar con certeza cómo será usado el producto, no dependerá exclusivamente de sus atributos, sino también de las características de cada usuario, el contexto en el cual será utilizado, y la actividad –conjunto de tareas – que el usuario esté realizando”* (Oneto y Díaz, 2015: 8).

Finalmente Cooper y Press (2009: 18) afirman que *“(...) el diseño debe ser considerado cada vez más como 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 y sentir con sus sentimientos”*.

4. Trabajo de campo: profesionales abocados a la patología.

4.1 Entrevistas en espacio dedicados al trabajo con pacientes con TEA-

Cuadros entrevista a Lekotek



Síntesis entrevista a Lekotek

Tema complejo vinculada diferentes miradas sesgadas. ¿Qué escenarios son los más habilitantes para que algo del juego se pueda desplegar en ese espacio vincular entre un niño autista y otro? 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, vincular que es la matriz (matrices lúdicas). El adulto guía al niño en el ingreso a este territorio lúdico-

Entender al **juego como condición de ingreso a la cultura**. Cultura: universo de valores, hábitos y costumbres que un grupo realiza, que naturaliza. Juego porque juego. No lo racionalizo.

Juego como constructor de identidad. Desafío: cómo desenmascarar el niño para que sea descubierto en su capacidad más allá de la patología y/o discapacidad. ¿Desde qué lugar aparece el sujeto? Su identidad, su singularidad. ¿Cómo se apropia el niño de ese deseo de ingresar a la cultura.

Juego como “encuentro de capacidades”. Valorización de esas capacidades”.

En el **trabajo con niños con autismo** el profesional debe resignar modalidades culturales naturalizadas que tenemos. Disponer un escenario que implica ver qué escenarios, qué objetos, qué estímulos sensoriales... Atrapar su mirada es complejo. El camino a tomar: no se sabe. Se escribe andando. **El juego es siempre un aquí ahora**.

Es importante comprender la angustia de la **familia**. Cada familia busca su rumbo. La familia está atravesada por angustia y aprendizaje.

No se va a tratar principalmente del objeto, sino de la capacidad de aquel que utilice el objeto en relación a ese perfil de niño. No existe juego/juguete que en sí mismo sea juego.

Acción/Reacción – Estímulo de movimiento > atrae a niños con patologías autistas. El juguete es “una cosa”. Estos objetos deben pensarse desde esa dimensión sensorial.

4.2 Encuestas a profesionales. Relevamiento de necesidades.



entrevista
profesionales_Juego

El presente proyecto propone investigar la vinculación de recursos didácticos para niños con Trastorno del Espectro Autista y el diseño en tanto actividad humana para la mejora y beneficio de las personas, que actúa desde la óptica responsable y social, bregando por un diseño inclusivo.

Desde el área proyectual planteamos realizar una investigación donde se releven los diversos recursos didácticos y juegos existentes para el trabajo terapéutico y familiar con niños que sean diagnosticados con esta patología, a los fines de plantear una futura estrategia para el desarrollo de un producto que satisfaga las necesidades de los usuarios amba mencionados.

DATOS DEL ENTREVISTADO

Nombre y Apellido:

Profesión:

Ámbitos de práctica profesional:

Marque con una cruz la edad promedio de sus pacientes:

Niños [] – Adolescentes [] – Adultos []

PREGUNTAS GUÍA

1. Luego de la evaluación del paciente con TEA, ¿Qué tipos de materiales utiliza en una primera intervención libre con un paciente con estas patologías espectro TEA?
2. ¿Estos materiales que utiliza en la primera aproximación contienen juegos? En caso de responder afirmativamente, comentar estilos de juegos y el fin con el que los utiliza. En caso de responder negativamente, en qué momento introduce juegos en trabajo con estos pacientes?
3. ¿Qué características destaca de estos materiales que suele utilizar? (Texturas, colores, imágenes, sonidos, luces...)
4. ¿Consigue los materiales y/o juegos en el mercado nacional? De ser así, en qué lugares.
5. ¿Arma los materiales y/o juegos usted mismo?
6. ¿Qué áreas busca potenciar?
7. ¿Podría nombrar algunas de las principales necesidades de los pacientes con espectro TEA?

TIPOS DE MATERIALES QUE SE USAN EN UNA INTERVENCIÓN CON NIÑOS CON TEA

Cada chico es distinto.

Se trabaja con objetos que apelan a los sentidos: que produzcan sonidos, que tengan colores, texturas y formas diversas. Uso de objetos que permitan el orden, la categorización y la clasificación. Objetos que permitan al niño esconderse u ocultarse. Objetos más blandos o más duros.

Primero siempre se permite al chico elegir con qué material trabajar. Que explore cualquier elemento que lo rodea. Luego se trabaja en base a los objetos elegidos.

MATERIALES Y JUGUETES UTILIZADOS

Los juguetes y objetos se ponen a exposición del niño. Algunos tienen la capacidad de elegirlos y en tal caso se moldea la conducta exploratoria y se busca alentar la interacción paciente-profesional. A partir de eso se explora la problemática de cada niño.

A los pacientes más comprometidos se les acerca el juego desde la observación: que miren colores o sientan los sonidos y las texturas.

El juego se puede introducir con cosas simples como prender y apagar la luz.

La intervención temprana siempre da más posibilidades para potenciar logros.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS/JUGUETES

Muy variados hasta ver con que se motiva. Lo sensorial es singular a cada chico.

TIPOS DE JUGUETES/JUEGOS

Pueden ser juguetes comprados: legos, peluches, o la Tablet, etc.

Pueden ser juguetes o juegos de la vida cotidiana.

Pueden ser juegos reciclados y creados por los terapeutas: hacer un sonajero con semillas.

ARMADO DE LOS JUGUETES

A veces es necesario adaptar los juegos al paciente, por lo que se arman los materiales según la capacidad y predilección del paciente.

AREAS QUE SE BUSCAN POTENCIAR

Depende de cada niño pero en general:

- Comunicación (básicamente)
- La relación con otros y con su medio circundante
- Que responda a pedidos sencillos
- Que realice tareas cotidianas (atarse cordones, lavarse los dientes, etc).
- Construir su subjetividad.
- Disminuir las conductas repetitivas o disminuir las crisis ante los cambios.
- Motivar

PRINCIPALES NECESIDADES DEL NIÑO CON TEA

- Necesitan aprender a comunicarse y manifestarse para no sufrir tanto.
- Necesitan del orden y de la rutina.
- Necesitan de la claridad en la comunicación. Que se les hable sin dobles sentidos.
- Ayudarlos a descubrir que les gusta hacer y en qué disfrutan.
- Necesitan amor

4.3 Procesamiento de la información.

NOMBRE	MAIL		EE*	ER**
ENTREVISTAS VÍA MAIL				
Dra Angélica Sexto	josefina.sexto@gmail.com	Psiquiatra. Trabajo muchos años en TOBAR		
Adolfo Masariche	adolfo.masariche@gmail.com	Psicomotricista / Director de CIMAR	x	x
Lic. Adriana Larmeu	adrianalarmeu@yahoo.com.ar	Psicóloga		
Lic. Mauro Mascotena	mmascotena@fleni.org.ar	Psicólogo. Referente en el tema y quizás pueda conectarnos con otras personas mas	x	
Lic. Claudia Nazer	cnazer@gmail.com	Claudia es fonoaudióloga. Es nuestra supervisora en nuestra Institución CIMAR- También dijo tener un grupo de profesionales para consulta.	x	x
Lic. Silvana Bresson	silvanabressan@hotmail.com spbressan@gmail.com	Fonaudióloga. Trabaja en Espacio Recreo.	x	-
Adrián Barone	fam_barone@ciudad.com.ar	Centro Educativo Terapéutico "Quelluen"	x	
Gabriel Fernández Mollica	gabrielfmollica@gmail.com	Psicólogo abocado a discapacidad. Trabaja en Espacio Recreo y de manera particular con pacientes con TEA. Trabajó en CIMAR.	x	
Joana Rowinski		Psicóloga. Trabaja en Clínica	x	x
María Luján D'Addona		Psicoanalista. Trabaja en Consultorio privado	x	x
Marta Silvia Musachi		Lic. En Psicología Ámbitos de práctica profesional: Hospital Público - Consultorio	x	x

Natalia Pusineri		Psicóloga.Ámbitos de práctica profesional: Clínica Educativa	x	x
Paldino Jorgelina		Maestra de grado – profesora nivel terciario (educación primaria y educación especial)	x	x
ENTREVISTAS PERSONALES				
	http://www.lekotech.org.ar/	Lekotech		x
	http://www.equipoiocari.com.ar	locari. Clínica interdisciplinaria a través del juego		x

Condiciones para el desarrollo del juego y tipos de juguetes recomendados.

El juego es predominantemente **sensorial**.

Se debe habilitar un espacio lúdico. Un otro habilita el espacio al niño a través de **la estimulación y la propuesta**.

Se busca **generar vínculo** como producto del juego.

El juego genera placer y el **placer** la búsqueda de la repetición de la experiencia.

Se dejan atrás modalidades naturalizadas de la cultura. Se abre espacio para crear algo único: **cada encuentro lúdico es original e irrepetible**.

Disponer del **cuerpo**: generar espacio de encuentro con un otro.

Disponibilidad para el **aquí y ahora**.

Se busca captar la **atención**.

Que el juego acerque al niño a **parámetros de convivencia social básicos**.

El objeto lúdico **no debería ser lineal** sino que su importancia resida en su uso no es él en sí mismo.

Buscar **autoría** y no solamente respuesta.

Utilizar multiplicidad de materiales, objetos y recursos de manera **explorativa** (ensayo y error) y no simultáneamente.

Escenario de objetos, materiales, sonidos, luces y aromas.

Clave: **VARIEDAD**.

Construcción del juego con el paciente: cada juego se adapta al paciente y no viceversa.

Que el juego **responda a una necesidad** que el niño comunica con su comportamiento.

Materiales adaptables a varios contenidos o áreas.

Recomendado tener **turnos y reglas** en el juego.

Apoyos visuales y juguetes viso-espaciales.

Juguetes de causa-efecto; de construcción; de intercambio; sensoriales/creativos; simbólicos/funcionales; que faciliten desarrollo de lenguaje y comunicación.

5 Cruces entre autismo, juegos y diseño.

El diseño en tanto disciplina para resolver problemas de comunicación. Como vinculante, como medio para cumplir un objetivo. Y en éste caso el objetivo que nos interesa abordar es social. Los diseñadores al servicio de un problema detectado, planteando posibles estrategias e implementaciones futuras que hagan dialogar la necesidad, los diversos usuarios y el diseño como facilitador.

6 Posibles estrategias de juego

En esta primera etapa el foco estuvo puesto en comprender desde perspectivas diferentes la problemática del Espectro Autista. Autores, profesionales, espacios, etc. Se generó una buena red inicial, con muy buena recepción y ávidos por la propuesta. Deseosos de visualizar la implementación pretendida del juego en sí en la futura etapa 2.

Juego sistémico. Progresión, secuencia. No es una única propuesta. Dadas las necesidades o matices diversos según el usuario, se plantearía algo que funcione en capas. Según las combinatorias se potenciarían juegos varios.

Baúl con serie de elementos a administrar. Objetos que tanto el terapeuta o la familia puedan intervenir y proponer interacción.

Objetos de exploren los materiales nobles. Formas simples. Que colabore con conectar. Con lo sensible y lo sencillo. Tamaños que fomente la relación *objeto-cuerpo*.

El compromiso es abordar en una segunda etapa, profundizar estas ideas, prototipar y testear.

7 Bibliografía

Albore-Gallo, Lilia [et.al] (2008). "Dificultades en la evaluación y diagnóstico del autismo. Una discusión". *Salud Mental* V31, pp.37-44. [Fecha de consulta: mayo 2016]. Disponible en: <http://new.medigraphic.com/cgi-bin/resumen.cgi?IDARTICULO=16277>

Becker, Rosalba (2015). "El diseño como configurador: procesos, argumentos y usos. Vinculación entre conocimiento especializado (científico-tecnológico) y público general (lego)". Trabajo de Especialización en Diseño Comunicacional (diCom). FADU-UBA.

Bedoya, Margarita (1990). "El juego como recurso didáctico". *Tabanque: Revista pedagógica* V 6. pp. 113-122. Universidad de Valladolid. [Fecha de consulta: abril 2016]. Disponible en: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/8720>

Chacón, Paula (2001). "El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula". Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas Departamento de Educación Especial. [Fecha de consulta: abril 2016].

Cooper, Rachel y Press, Mike (2009). "El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI". Barcelona: GG Diseño.

Cross, Nigel (1982). "Designerly ways of knowing". *Design Studies*.

Flores, Carola y Vilar, Mara (2011). "Producción de materiales didácticos para estudiantes con discapacidad visual". *Serie estrategias en el aula para el modelo 1 a 1*. Ministerio de Producción. Presidencia de la Nación. Conectar Igualdad. Educar. [Fecha de consulta: abril 2016]. Disponible en: <http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

Gómez, Juan Carlos [et.al] (1995). "Los inicios de la comunicación. Estudio comparado de los niños y primates no humanos e implicaciones para el autismo". España, Ed. Ministerio de Educación Cultura y Deporte, Centro de Investigación y Documentación Educativa. [Fecha de consulta: abril 2016]. Disponible en: https://www.santafe.gov.ar/index.php/educacion/content/download/174409/858393/file/Los%20Inicios%20de%20la%20Comunicaci%C3%B3n_Estudio%20comparativo%20.pdf

González Franco, Graciela (2015). "Trastornos generalizados del desarrollo en otorrinolaringología pediátrica". *Revista Faso*. (22,) V 1. [Fecha de consulta: abril 2016]. Disponible en: <http://www.faso.org.ar/revistas/2015/1/9.pdf>

Gracia Minguez, Carlos; Oliete Tirao, María y G. Zapata Lafuente, Laura (2013). "La familia en el proceso de adaptación de un TGD en menores de 10 años". Trabajo Fin De Grado. Universidad de Zaragoza. Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo. [Fecha de consulta: abril 2016]. Disponible en: <https://zaguan.unizar.es/record/11098/files/TAZ-TFG-2013-495.pdf>

Grañana, Nora (Comp.) (2014). "Manual de intervención para trastornos del desarrollo en el espectro autista". Editorial Paidós.

Haerle, Martina y Palacio, Soledad (2012). "Juego inclusivo". Trabajo final del nivel V en el Taller de Diseño Industrial. Cátedra Galán. FADU-UBA. [Fecha de consulta: abril 2016]. Disponible en: <http://diana.fadu.uba.ar/100/>

Hassan-Montero, Yussef y Ortega-Santamaría, Sergio (2009). "Informe APEI sobre Usabilidad". Gijón: Asociación Profesional de Especialistas en Información, 73pp. [Fecha de consulta: agosto 2016]. Disponible en: <http://goo.gl/vZYgOG>

Julier, Guy (2010). "La cultura del diseño". Barcelona, GG Ediciones.

Krauth, Karina (2012). "El juego en la evaluación del desarrollo". Cátedra Psicología Evolutiva. Psicología. UBA. [Fecha de consulta: abril 2016]. Disponible en: http://23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion_adicional/obligatorias/053_ninez1/files/el_nino_como_objeto_de_estudio.pdfNiето

Krippendorff, Klaus (2007). "Investigación en diseño, ¿un oxímoron?". Traducción Alfredo Gutiérrez Borrero. [Fecha de consulta: diciembre 2015]. Disponible en: <https://goo.gl/xSTA8d>

Moles, Abraham (1995). "Las ciencias de lo impreciso". México, Universidad Autónoma Metropolitana.

Norman, A. Donald (2010). "La psicología de los objetos cotidianos". San Sebastián, España: Editorial Nerea S.A.

Oneto, Fernando y Díaz, Victoria (2015). "Usabilidad. Productos para las necesidades de los usuarios". Buenos Aires, INTI. [Fecha de consulta: marzo 2016]. Disponible en: <http://goo.gl/qB2SUt>

Pavlovsky, Eduardo y Kesselman, Hernán (1980). "Espacios y creatividad". Buenos Aires, Editorial Búsqueda.

Pelegrinelli, Daniela (2010). "Diccionario de juguetes argentinos. Infancia, industria y educación 1880-1965). Buenos Aires, El juguete ilustrado editor. [Fecha de consulta: marzo 2016]. Disponible en: <https://ludotecaperfecta.wordpress.com/publicaciones/>

Pelegrinelli, Daniela (2013). "Los juguetes como equívoco: lejos del juego, cerca de la góndola". En *Revista Todavía* V29. [Fecha de consulta: marzo 2016]. Disponible en: <http://www.lobianco.com.ar/Clientes/todaviaweb31/29.infancia.html>

Quijada, Carrmen (2008). "Espectro autista". *Revista Chilena de Pediatría*. 79 (V1): pp. 86-91. [Fecha de consulta: abril 2016]. Disponible en: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062008000700013

Riviére, Ángel y Martos Juan (comp.)(2000). "El niño pequeño con autismo". Madrid, Asociación de Padres de Niños Autistas.

Roque Moreno, Tamara (2014). "Cómo potenciar las relaciones sociales de los niños autistas, a través de las práctica deportiva y de sus juegos". Trabajo de fin de grado. Universidad de Zaragoza. Departamento de Psicología y Sociología, Área de Psicología Evolutiva y de la Educación [Fecha de consulta: agosto 2016]. Disponible en: <http://docplayer.es/12848583-Como-potenciar-las-relaciones-sociales-de-los-ninos-autistas-a-traves-de-la-practica-deportiva-y-de-sus-juegos.html>

Vallejo, José Manuel (2002). "El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad". *Agora Digital*. Revista Científica Electrónica. [Fecha de consulta: abril 2016]. Disponible en: http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6622/Juego_didactico.pdf?sequence=2

Vallejo Salinas, Alicia (2009). "Juego, material didáctico y juguetes". *CEE Participación Educativa*, V12, pp. 194-206. [Fecha de consulta: abril 2016]. Disponible en: <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n12-vallejo-salinas.pdf>