

Título Trastornos del Espectro Autista: Intervenciones entre lo clínico y lo educativo

Tipo de Producto Poster

Autores Leonhardt, Lorena & Becker, Rosalba

I Congreso Internacional Autismo Bariloche 2017

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

Mayo 2017

INSOD

Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas
Proyectuales

FUNDACIÓN
UADE

JUEGO SISTÉMICO

espectro autista

Fundación UADE es una universidad con más de 50 años de existencia, 5 facultades y 3 sedes. Involucrada con la sociedad, interviene generando proyectos de investigación desde lo académico con el fin de colaborar en la mejora de la calidad de vida. El proyecto contribuye a una línea muy activa de la Facultad de Arquitectura y Diseño: "Diseño con Responsabilidad Social" o "Diseño inclusivo".

Se aspira generar un producto que propicie el desarrollo del lenguaje y la comunicación, la interacción social, la motricidad fina, los problemas de atención y la inflexibilidad de estos niños, a través de un análisis integral de los problemas y necesidades.

A futuro se definirá la estrategia y desarrollará el prototipo del producto que atienda las necesidades de los terapeutas y familias de niños con TEA, potenciando el desarrollo del lenguaje generando interfaces visuales, diseñando información compleja de modo simple que sea facilitadora para su uso.

ESTRATEGIA

El juego es una realización que tiende a realizarse a sí misma.

Es una acción e implica participación activa. Es una finalidad sin fin y ayuda a expresar la personalidad integral. El usuario se implica en los procesos sociales de aprendizaje y así se provocan experiencias sociales para su beneficio.

BENEFICIOS



HABILIDADES

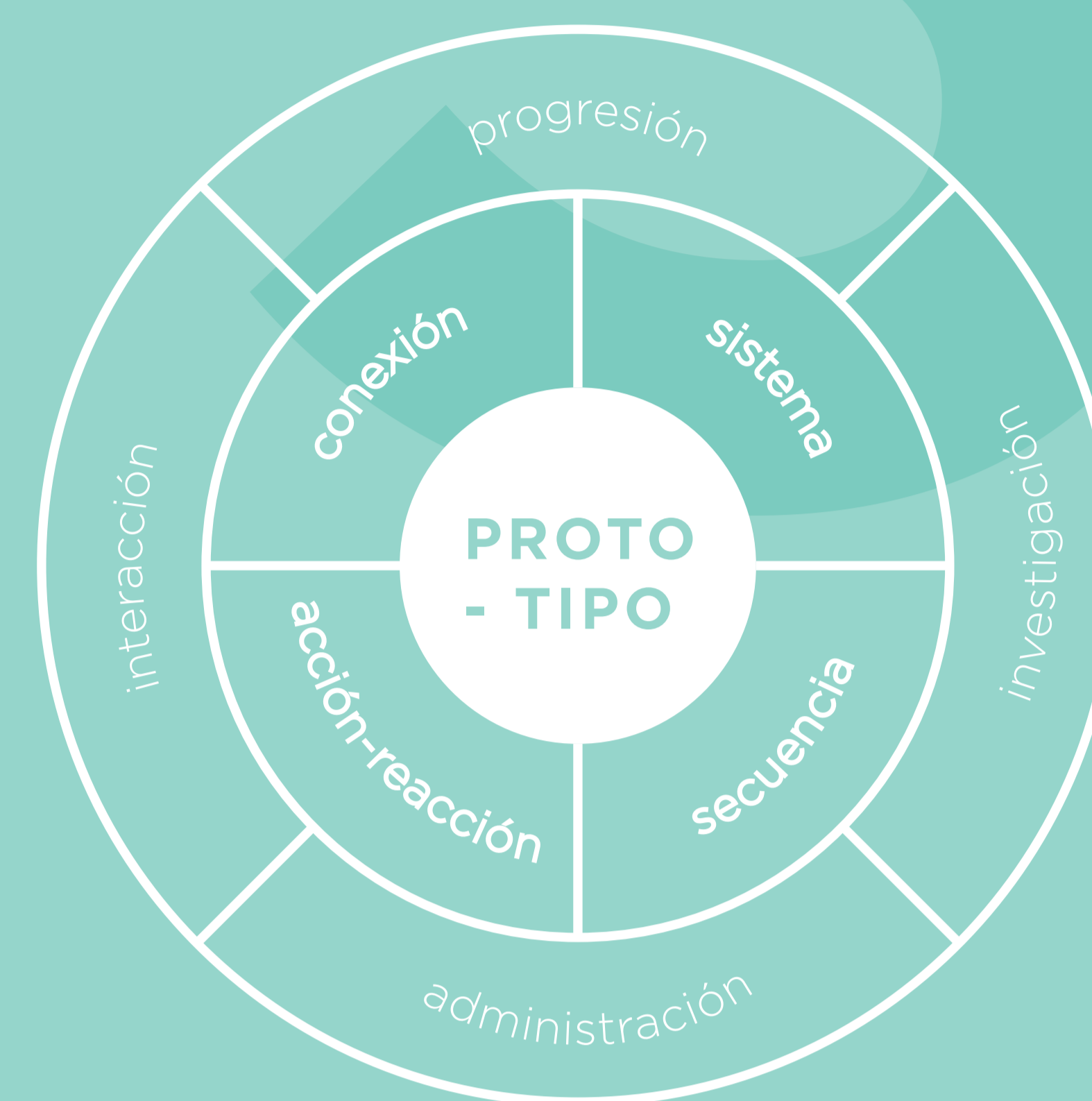
En los juegos didácticos se desarrollan habilidades en diferentes áreas:

- área físico-biológica
- área cognitivo-verbal
- área social-emocional
- dimensión académica

EXPERIENCIA

Como experiencia, entendemos a la solución del problema planteado que se desarrolla en un tiempo y espacio determinado. Ésta se centra tanto en el usuario estudiado como en su contexto y es posibilitada por el juego.

PROPUESTA

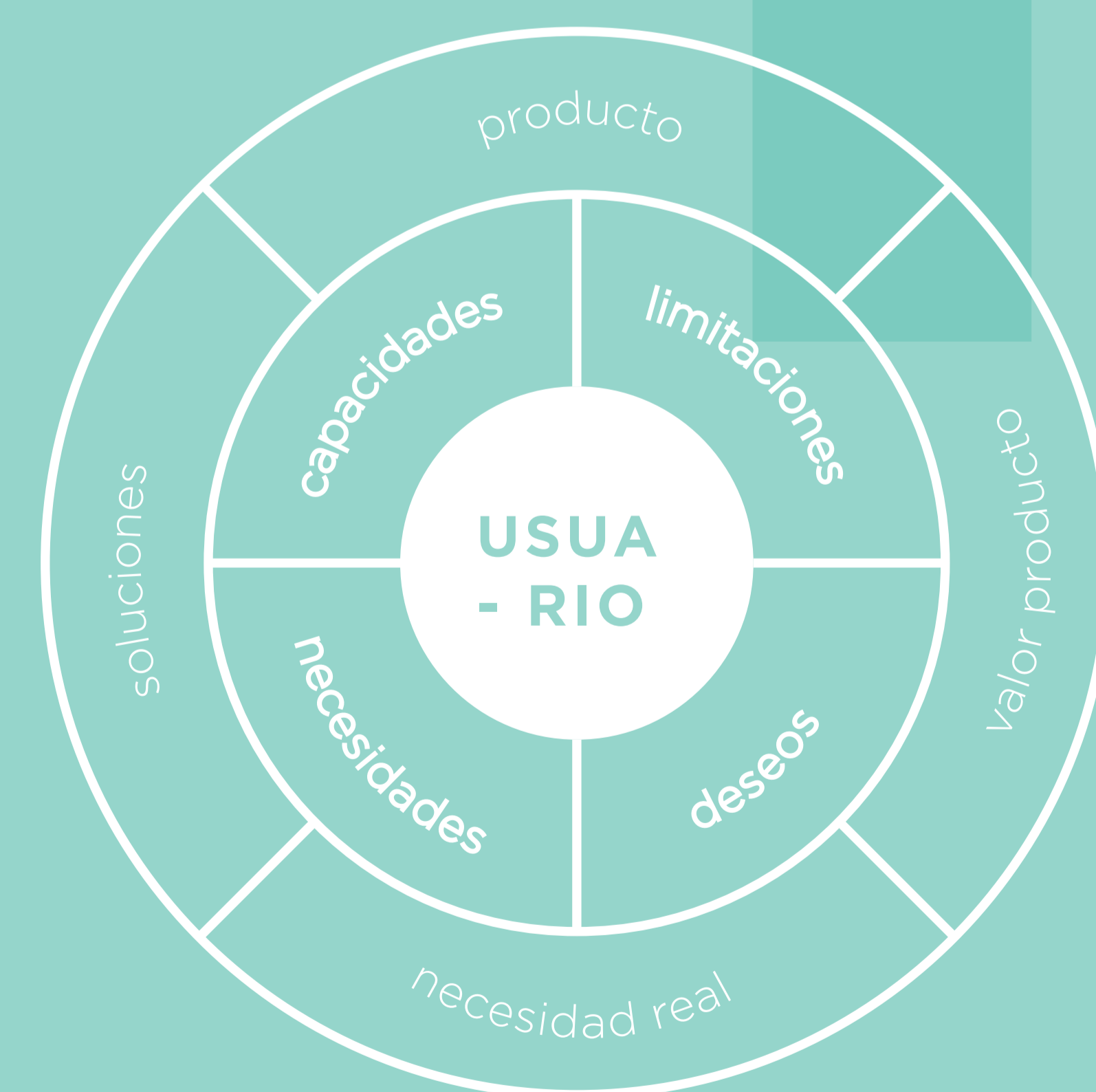


DISEÑO

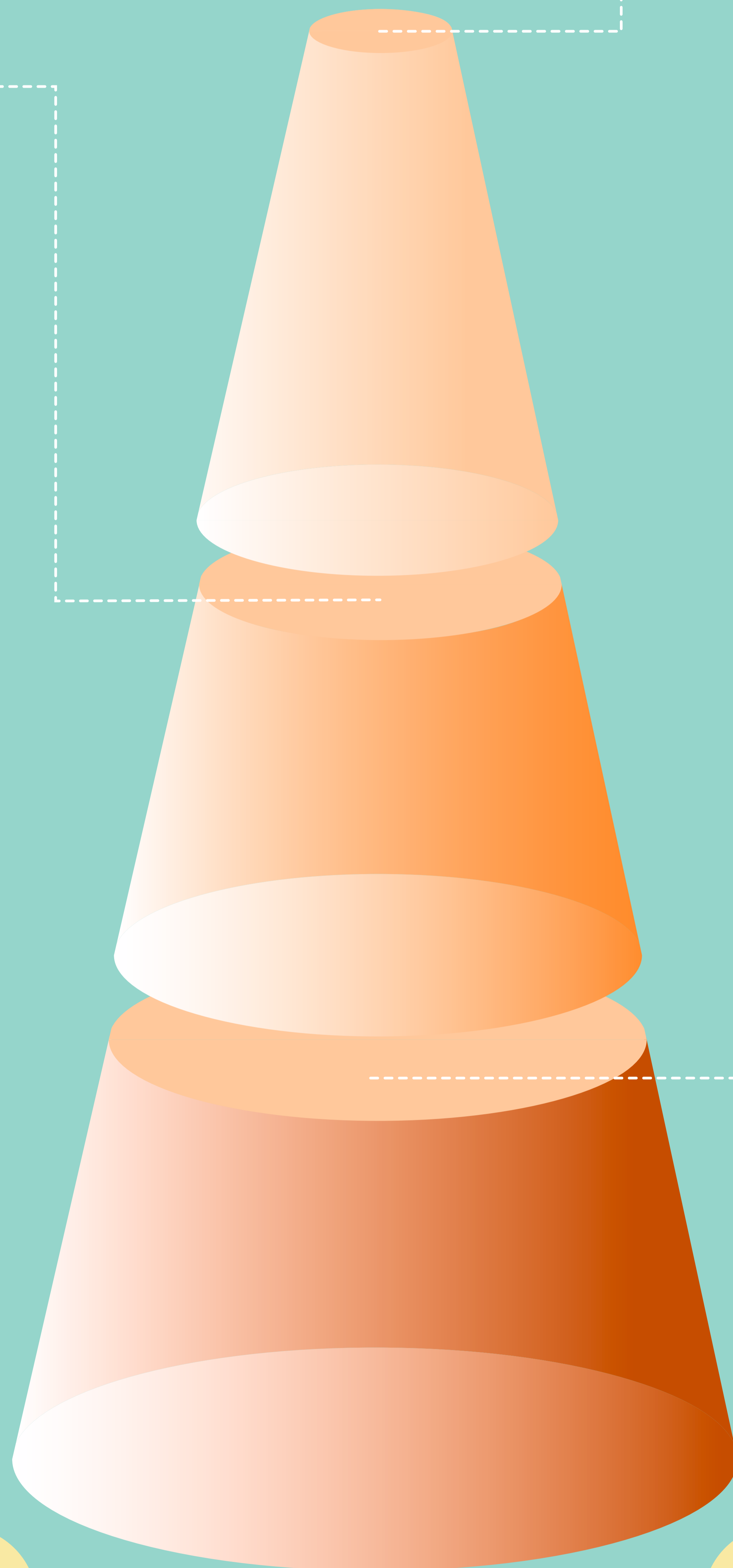
"No sólo diseñamos productos, también diseñamos las experiencias de usuario, ya que, no es posible entender el producto desvinculado de su uso, su contexto, o de las necesidades y motivaciones de lo que es el usuario final" Hassan-Montero, Y.; Ortega-Santamaría, S. (2009). "Informe APEI sobre Usabilidad"

El usuario es el actor principal de todo el proceso de diseño. El enfoque de Diseño Centrado en el Usuario considera primordial las capacidades, limitaciones y deseos de los usuarios para poder diseñar productos adecuados a sus necesidades.

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO



Niño



Profesionales



Vínculos afectivos