

**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

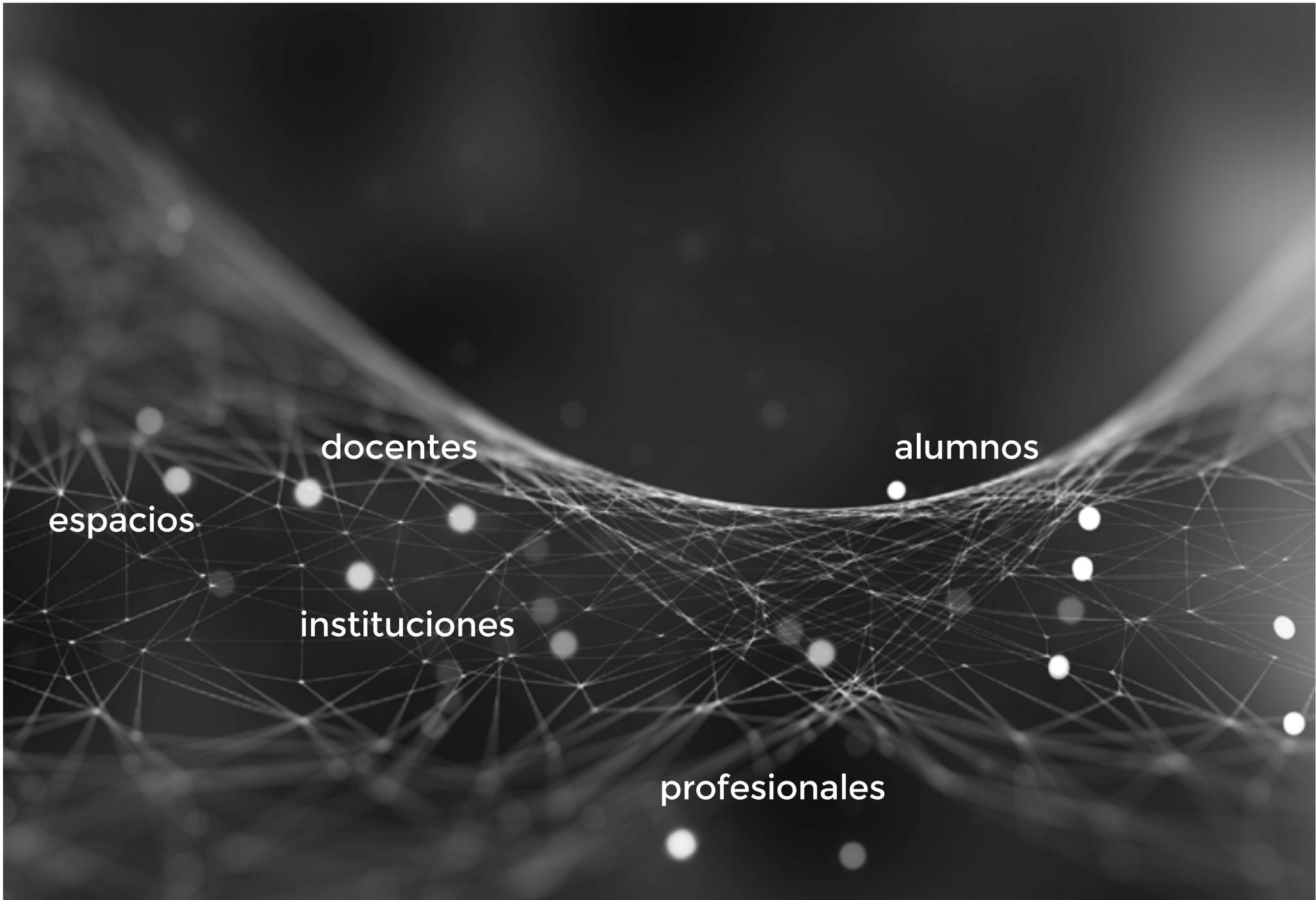
METODOLOGÍA

• 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

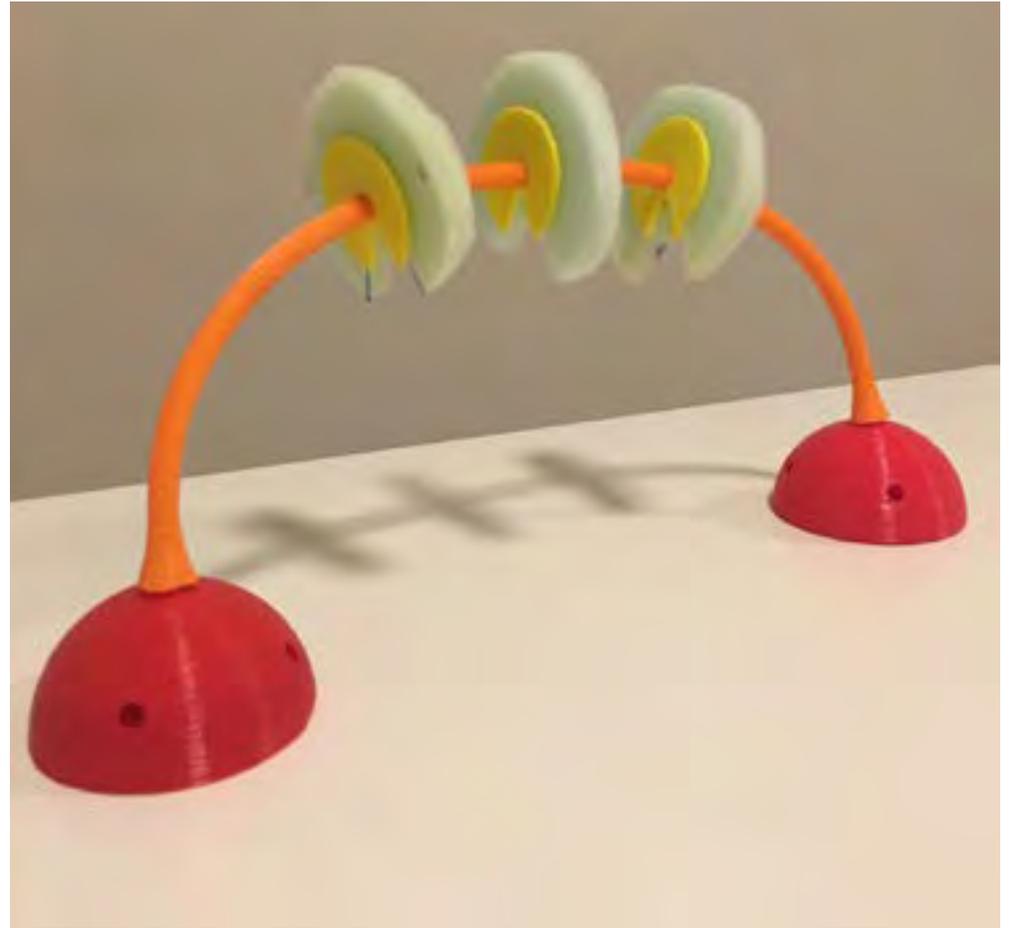
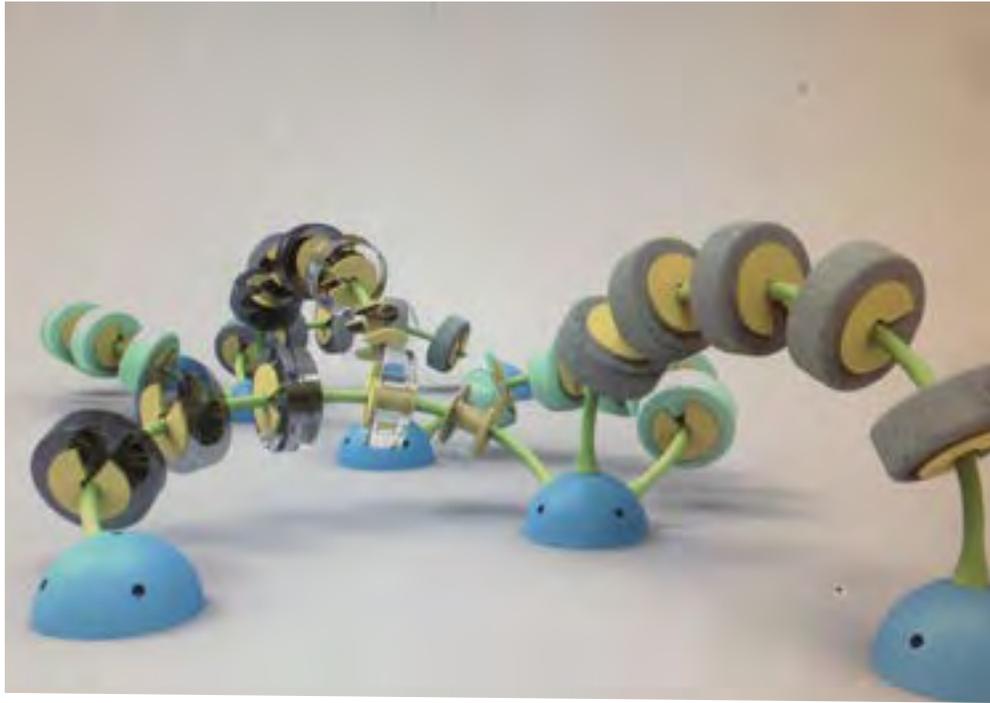
**Objetivo General:**

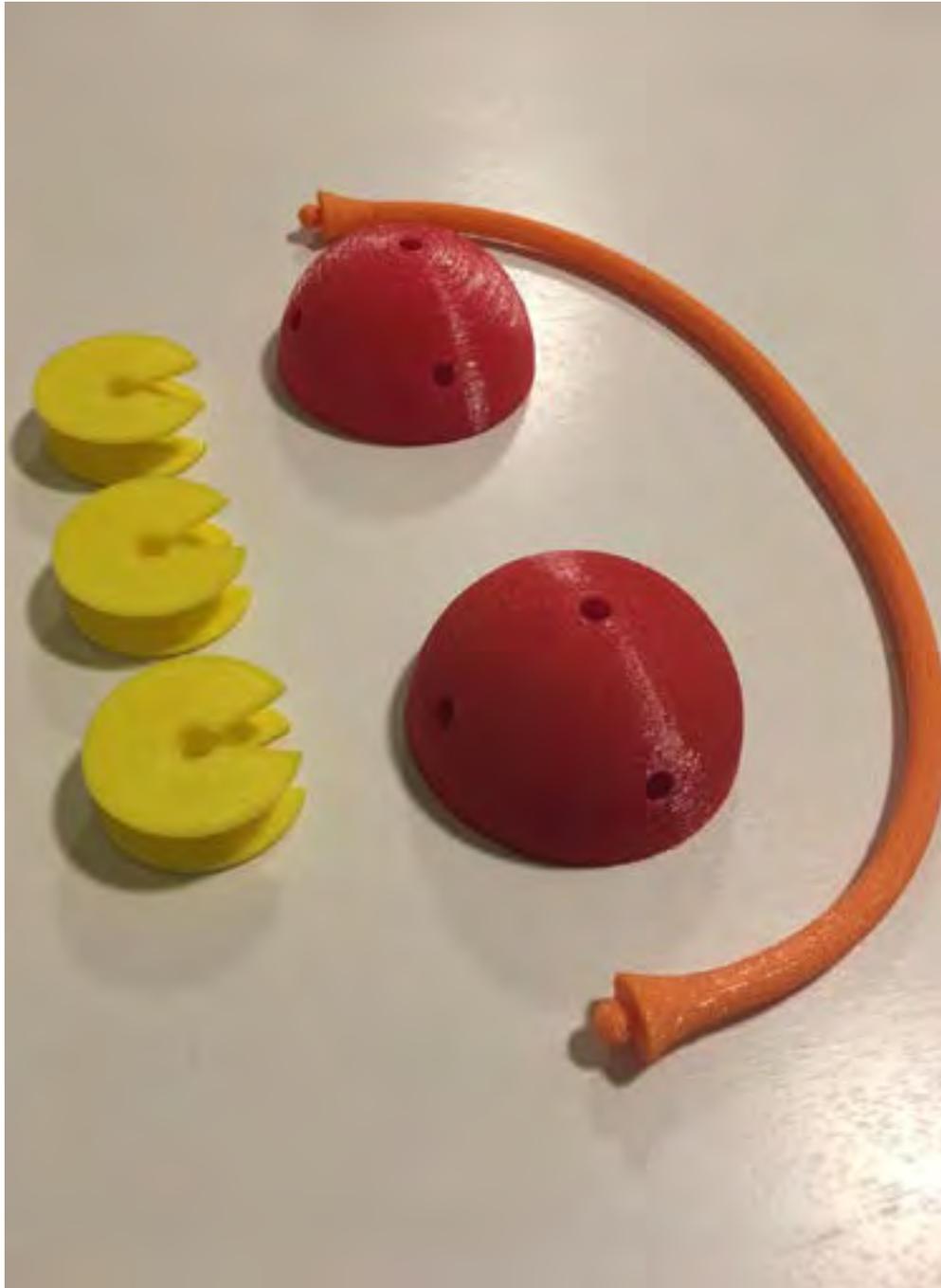
**Definir la estrategia y desarrollar el prototipo del producto que atienda las necesidades de los terapeutas y familias de niños con TEA.**

## 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 SISTEMICO

espectro autista

El juego sistémico es un enfoque de juego que se centra en el niño y su mundo, y no en el juego en sí mismo. Se trata de un juego que se centra en el niño y su mundo, y no en el juego en sí mismo. Se trata de un juego que se centra en el niño y su mundo, y no en el juego en sí mismo.

El juego sistémico es un enfoque de juego que se centra en el niño y su mundo, y no en el juego en sí mismo. Se trata de un juego que se centra en el niño y su mundo, y no en el juego en sí mismo.

El juego sistémico es un enfoque de juego que se centra en el niño y su mundo, y no en el juego en sí mismo. Se trata de un juego que se centra en el niño y su mundo, y no en el juego en sí mismo.

## EXPERIENCIA

Como experiencia, entendemos a la solución de problemas que ocurren con el tiempo en un tiempo y espacio determinado. Esto se refiere tanto al usuario, al producto, como al contexto en el que se utiliza el producto.

## PROPUESTA



## ESTRATEGIA

El juego es una actividad que fomenta y refuerza a sí misma. Es una actividad que implica participación activa. Es una actividad que fomenta y refuerza a sí misma. Es una actividad que implica participación activa.

## BENEFICIOS



## HABILIDADES

El juego sistémico ayuda a desarrollar habilidades en diferentes áreas:

- Comunicación
- Resolución de problemas
- Trabajo en equipo
- Autoconciencia



Niño



Profesionales



Vinculos afectivos

## DISEÑO

Hay que diseñar productos que también diseñen las experiencias de usuario, ya que no es posible diseñar el producto sin tener en cuenta el contexto, o de las necesidades y motivaciones de la gente. El juego sistémico es un enfoque de diseño que se centra en el usuario y su mundo, y no en el producto en sí mismo.

## DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO



Investigación y desarrollo

Desarrollo y producción

Marketing

Distribución y venta



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

