

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

Tipo de Producto Ponencia resumen

Autores Leonhardt, Lorena & Becker, Rosalba

Punto Naranja -Encuentro regional de diseño- Conferencia Investigación y Diseño.

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

Septiembre 2017

INSOD

Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas
Proyectuales

FUNDACIÓN
UADE

Punto Naranja

—

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

1.1

La base del proyecto.

—

Objetivo General:

- A) Definir la estrategia y desarrollar el prototipo del producto que atienda las necesidades de los terapeutas y familias de niños conTEA.

1.1

La base del proyecto.

—

Objetivos Específicos:

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

1.1

La base del proyecto.

—

Objetivos Específicos:

- B) Desplegar artefactos/ interfaces de modo sistémico que satisfagan necesidades de estos usuarios disímiles: terapeuta, familia y niño.

1.1

La base del proyecto.

—

Objetivos Específicos:

- C) Desde el diseño de piezas visuales fomentar y potenciar el desarrollo del lenguaje y comunicación de los niños con TEA.
- D) Generar interfaces visuales diseñando información compleja de modo simple que sea facilitadora para su utilización.

**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, mantiene generados 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

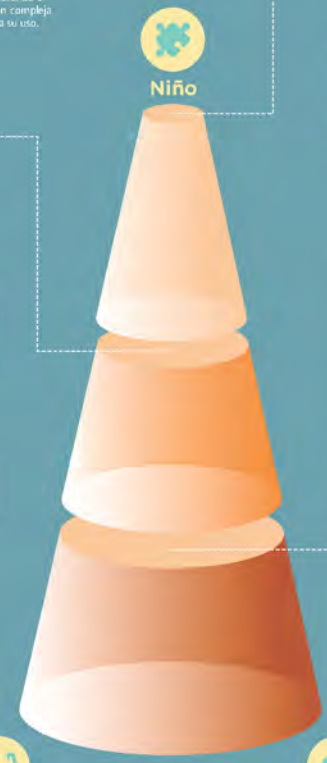
El juego es una realización que tiende a realizarse a sí misma. Es una acción e implica participación activa. Es una finalidad sin fin y ayuda a expresar la personalidad integral. El usuario se implica en los procesos sociales de aprendizaje y así se provocan experiencias sociales para su beneficio.

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. Esta 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" (Toscani, Marín, y Beraga-Samartino, 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



Profesionales

Vínculos afectivos

Proyecto de investigación - Fundación UADE.
Licenciatura en Diseño gráfico.
Docentes a cargo: Dra. Lorena Leonhardt / Dra. Roxsana Becker.
Docente colaborador: Lic. Lía Marcela Fernández.

Alumnos:
Antonella Di Luca / Christine Dwernhouse / Paloma Herrera / Agustina Koelebach /
Ayelén Malasquin / Santiago Pastoreno / Camila Sender.
Contactanos ó sumá tu aporte: leonhardt@uade.edu.ar



Infografía presentada en el Congreso Int. de Autismo 2017 (Bariloche)

1.2

Las partes del proyecto.

—

Las etapas.

1.2

Las etapas del proyecto.

—

Etapa 1:

- A) Investigación temática.
- B) Universos visuales / universos matéricos.
- C) Investigación juegos existentes / espacios de juegos / el juego como aprendizaje.
- D) Planificación de ideas para próxima etapa.

Objeto lúdico
para niños con TGD

ACYT

2017

Referentes / juegos

Caseros

- Percepción visual
- Desarrollo táctil
- Estimulación multisensorial
- Desarrollo de motricidad fina

Comerciales

- Lógicos
- Sensoriales
- Artísticos
- Lingüísticos

Objeto lúdico
para niños con TGD

Caseros

Se pudo observar que tanto maestros, como padres, desarrollan sus propios juguetes para fomentar el desarrollo de los niños. Algunos juegos son creados y empleados para los primeros años de vida para estimular el desarrollo motriz y la exploración de los sentidos. Son juegos que no fueron desarrollados especialmente para niños con autismo, sino que son técnicas aplicadas para la formación y crecimiento de cualquier niño. Por este motivo, presentan un resolución formal y materia interesante y trasladable a nuestro proyecto y nuestro usuario + sus contextos.

Caseros

- Percepción visual
- Desarrollo táctil
- Estimulación multisensorial
- Desarrollo de motricidad fina

Comerciales:

- Lógicos
- Sensoriales
- Artísticos
- Lingüísticos

De Diseño / Alternativos:

- Estimulación
- Desarrollo táctil
- Percepción visual

Objeto lúdico para niños con TGD / Caseros

Desarrollo táctil

Se fomenta el desarrollo táctil para la diferenciación de materiales y cómo interactúan entre ellos. De esta manera se estimula la relación del usuario con su entorno.

Ejemplos de materiales:

- Felpudo
- Algodón
- Madera
- Lija
- Cuero
- Goma eva
- etc.

Caseros

- Percepción visual
- **Desarrollo táctil**
- Estimulación multisensorial
- Desarrollo de motricidad fina.

Comerciales

- Lógicos
- Sensoriales
- Artísticos
- Lingüísticos

Objeto lúdico para niños con TGD / Caseros / Desarrollo táctil



1.2

Las etapas del proyecto.

—

Etapa 2:

- A) Boceto de juego (reglas, modos, etc).
- B) Corroboración de posibles materiales.
- C) Bocetos de piezas gráficas. Modos gráficos de comunicación de información compleja.

Objeto lúdico
para niños con TGD

ACYT

2017

Requisitos

Características

- Módulos
- Interacción
- Versatilidad Matérica/Sensorial
- Adaptabilidad
- Aleatoriedad controlada
- Simplificación
- Participación grupal (dominó)
- Construcción
- Causa-Efecto
- Tridimensionalidad

Acciones*

- Descubrir el juego/sus opciones
- Reglamentar los usos/los fines/la duración
- Ordenar/clasificar variables
- Equilibrar límites
- Elegir área a potenciar
- Graduar dificultad

* Las acciones son aproximaciones hipotéticas del proceso de juego. Se decidirán en próximas instancias.

Objeto lúdico para niños con TGD / Características

Aleatoriedad controlada

La adaptabilidad lleva a una inevitable aleatoriedad de resultados. Los mismos deben ser controlados por medio de las posibilidades (limitadas) de modificación/combinación/interacción. Esto se desarrolla con la cantidad de piezas y las pautas del objeto/juego. Se busca crear una dinámica de instrucción-respuesta.

Formas de control:

- cantidad de pasos
- juego por turnos
- resultado predeterminado

Características

- Módulos
- Interacción
- Versatilidad Matérica
- Adaptabilidad
- **Aleatoriedad controlada**
- Simplificación
- Participación grupal
- Construcción
- Causa-Efecto
- Tridimensionalidad

Acciones

- Descubrir el juego/sus opciones
- Reglamentar los usos/los fines/la duración
- Ordenar/clasificar variables
- Equilibrar límites
- Elegir área a potenciar
- Graduar dificultad

* Las acciones son aproximaciones hipotéticas del proceso de juego. Se decidirán en próximas instancias.

1.2

Las etapas del proyecto.

—

Etapa 3:

- A) Prototipo y testeo con posibles usuarios.
- B) Desarrollo de piezas gráficas.
- C) Testeo y ajuste de piezas gráficas.

¡Muchas gracias!

DOCENTES:

Leonhardt, Lorena
Becker, Rosalba
Colaboradores
Sthele, Hernán
Fernandez, Lia Marcela

ALUMNOS:

Dwerryhouse, Christine
Di Luca, Antonella
Herrera, Paloma
Pastorino, Santiago
Koselevich, Agustina

Sanchez, Camila
Ciarlelli, Catalina
Kociak, Mayra
Dos Santos, Agustina
Castro, Victoria

Simoncini, Agustina
Encinas, Martín