

El juego adaptado como
preparación en el uso
de Ayudas Técnicas

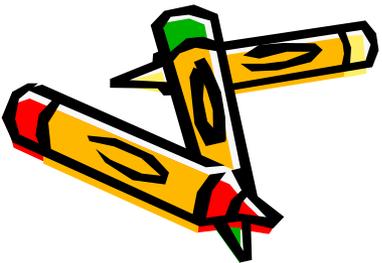
Luís Martín-Caro
EOEP ESPECÍFICO DE DISCAPACIDAD MOTORA



ASPECTOS DEL JUEGO

(Bronfenbrenner, 1979)

- Actividad intrínseca: jugar por jugar
- Algo espontáneo y voluntario, no por obligación
- Incluye un elemento de placer: Se hace para divertirse

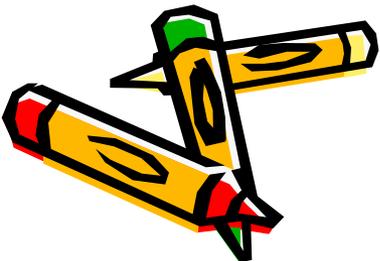


TIPOS DE JUEGO (I):

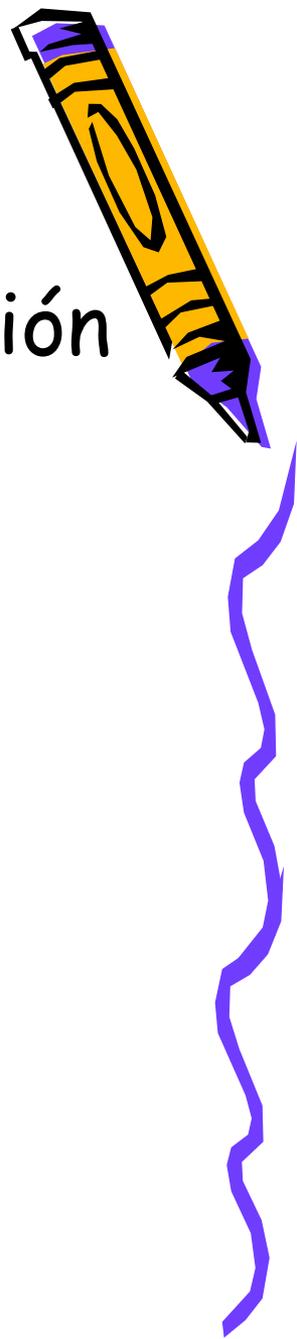
(No son categorías evolutivas)



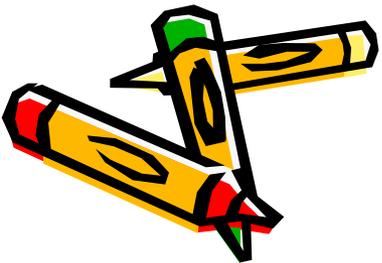
- Físicos: la acción es lo principal, suele ser social, ruidoso y competitivo. Ejemplos: cosquillas, pelear, tula, escondite, soga-tira...
- De manipulación: el centro es el intento de dominar o controlar el entorno. Sonajero, rompecabezas, juegos para encajar, juegos de causa-efecto. → además de la manipulación del objeto, pueden incluir la manipulación social



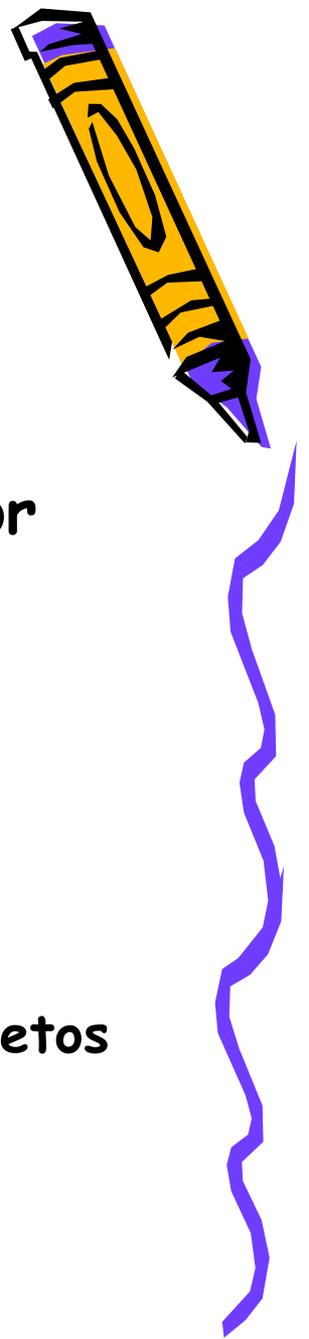
Tipos de juego (II)



- Juego simbólico: Implican la manipulación de la realidad. Juegos de fantasía, acertijos, juegos de palabras, canciones disparatadas...
- Juegos de reglas: Se rigen por reglas convencionales. Escondite, juegos de cartas, parchís, deportes...

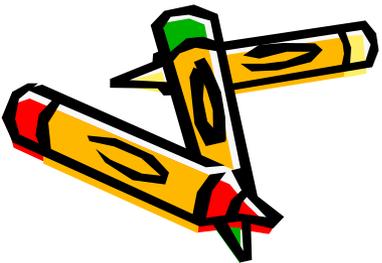


FASES DEL JUEGO (I)



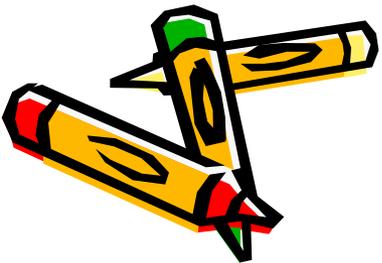
- **Juego exploratorio:**
 1. Respuestas de orientación a grandes cambios de estímulos en el entorno
 2. Exploración locomotriz, moviéndose por el entorno y recibiendo respuestas sensoriales y afectivas
 3. Exploración investigadora, poniendo a prueba el objeto y las interacciones
 4. Conducta de búsqueda de nuevos estímulos o situaciones

Implican actividades como: coger, apretar, tirar objetos al suelo, llevárselos a la boca ...

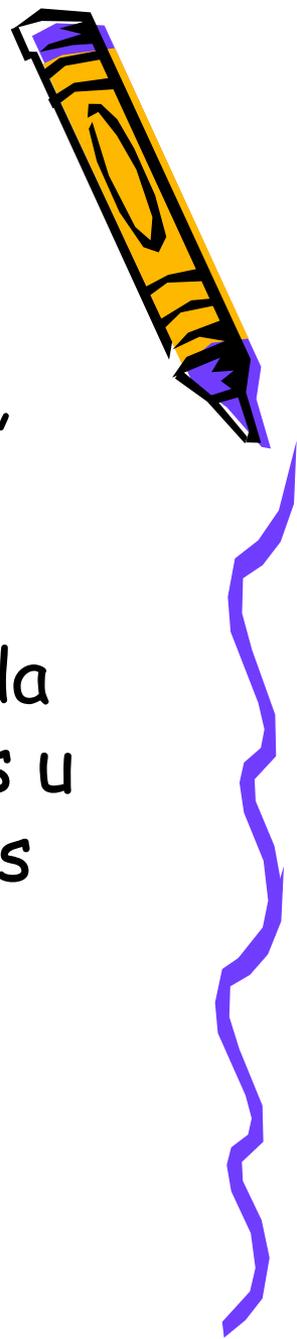


Fases del juego (II)

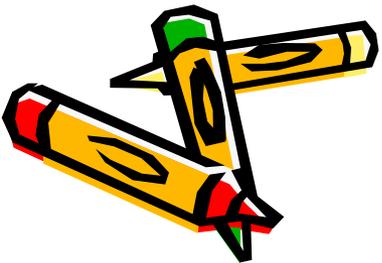
- **Juego independiente** o juego "aislado", acciones sobre objetos: tocar instrumentos, rompecabezas, bloques, juegos manipulativos peonza...
- **Juego paralelo.** Juego independiente pero junto a otros iguales: columpiarse, pintar con un compañero, hacer torres con bloques...
- **Juego asociativo.** Hay breve contacto físico o contacto visual con otros.



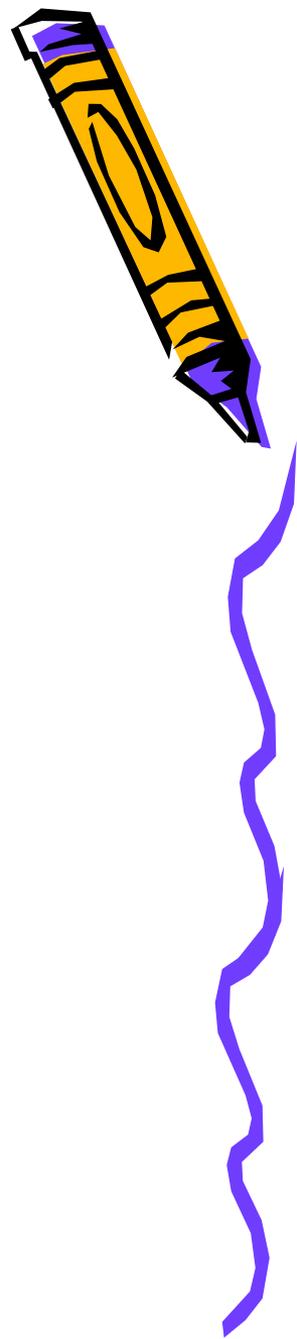
Fases del juego (III)



- **Juego Cooperativo.** Participación con otros, niños o adultos: Jugar a la pelota, juegos de turnos, juegos como tula o el escondite...
- **Juego Simbólico.** Incluye una deliberada deformación de la realidad con juguetes u objetos que hacen esa función: Historias con muñecos, coches, disfraces, marionetas ...

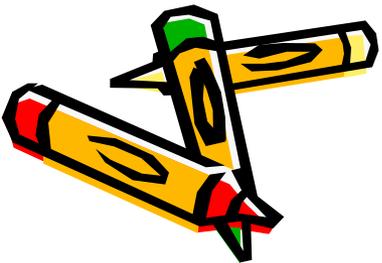


Juego adaptado ¿para qué? ¿para quién?



Discapacidad/Diversidad Funcional:

- Sensorial: auditiva, visual
- Motora
- Cognitiva
- Pluridiscapacidad



**NECESIDAD DE
COMUNICACIÓN**



**INTERACCIÓN
CON EL ENTORNO**



***MOTRICIDAD REDUCIDA**

***CARENCIA EXPRESIÓN ORAL O DIFÍCIL INTELIGIBILIDAD**

**DIFICULTAD PARA INTERACTUAR
CON EL MEDIO**

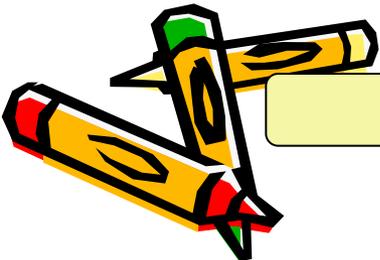
BAJA AUTOESTIMA

**BAJA EXPECTATIVA
DEL ENTORNO**

INDEFENSIÓN APRENDIDA

PASIVIDAD

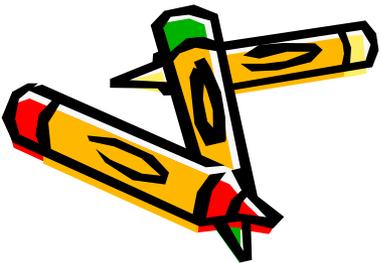
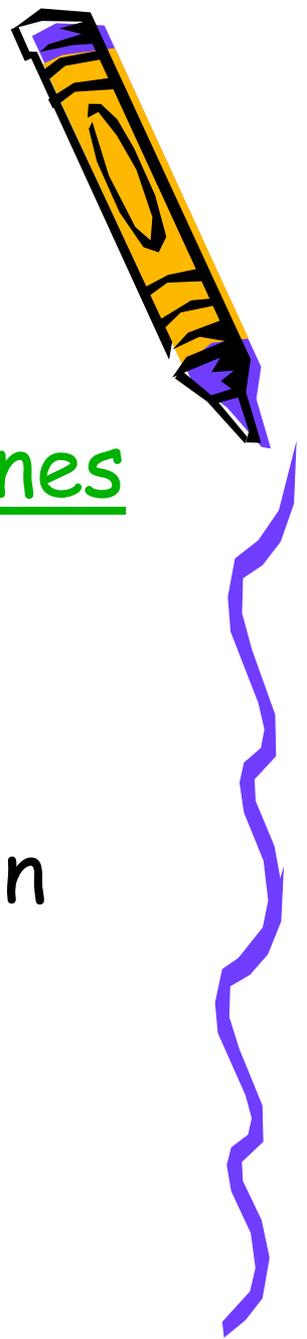
AISLAMIENTO DEL MEDIO



Contexto de juego: crear entornos comunicativos

Dar al niño la posibilidad de que comunique → Desarrollar las funciones comunicativas, Provocar situaciones que les obliguen a:

- Petición
- Comentar algo, de un objeto o acción
- Protestar
- ...



FUNCIONES BÁSICAS

REGULACIÓN DE LA CONDUCTA

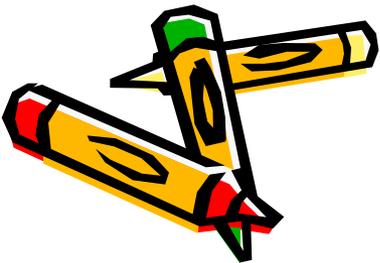
- Contacto ocular
- Atraer la atención
 - Rechazar
 - Pedir algo:
 - Un objeto
 - Una acción
 - Pedir más

ATENCIÓN CONJUNTA

- Dar
- Mostrar
- Señalar
- Elegir entre dos objetos / acciones
- Denominar
- Mostrar afecto

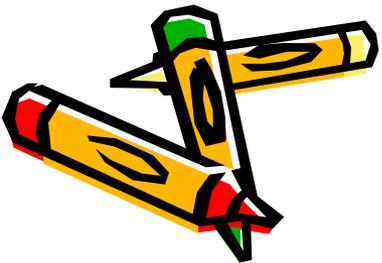
INTERACCIÓN SOCIAL

- Rutinas de saludo
- Turnos de palabra
- Dirigir al adulto para conseguir objetos
- Juegos sociales
 - Juegos de intercambio de objetos



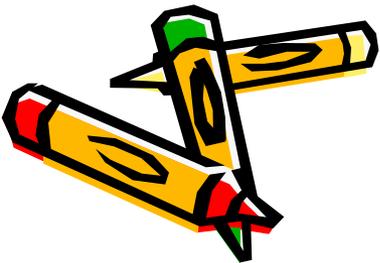
Selección de juguetes: en función de sus necesidades

- Motrices: juguetes que puedan ser controlados por ellos. Ej. Pulsadores/ causa-efecto
- Sensoriales: juguetes que permitan el uso de los sentidos no afectados. Ej: los ciegos, juguetes táctiles
- Evolutivas: Tener en cuenta su desarrollo cognitivo
- Normalización: Tener en cuenta su edad cronológica



Posibles adaptaciones en el juego

- Juego exploratorio • Golpear juguetes suspendidos /coger juguetes usando guantes de velcro
- Juego independiente • Columpio adaptado/activar juguetes mediante pulsadores → causa -efecto
- Juego asociativo • Idem junto a otros niños
- Juego cooperativo • Interactuar con otros niños mediante un juguete de pilas accionado por pulsador/jugar por turnos con un ordenador
- Juego simbólico • Historias usando guantes de velcro/ guante con arandelas de metal sobre superficie magnética para coger los juguetes/ títeres → brazaletes con marionetas



JUEGO EXPLORATORIO

En esta fase el niño pasa de la comunicación no intencional al significado comunicativo.

El niño paulatinamente va percibiendo que sus conductas generan respuestas, llegando a anticiparse a ellas hasta la aparición de conductas instrumentales dirigidas a un fin determinado.

HITOS DEL JUEGO EXPLORATORIO:

Mirar a los objetos.

Dirigir la mirada de un objeto a otro.

Mirar objetos en movimiento.

Combinación de la vista con las demás habilidades.

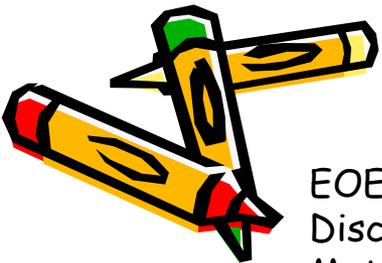
Coger con la mano.

Mirar a un objeto y cogerlo.

Permanencia del objeto.

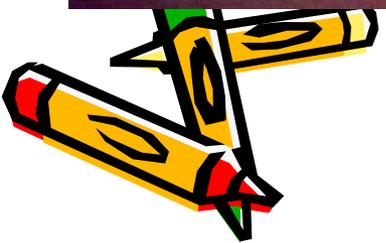
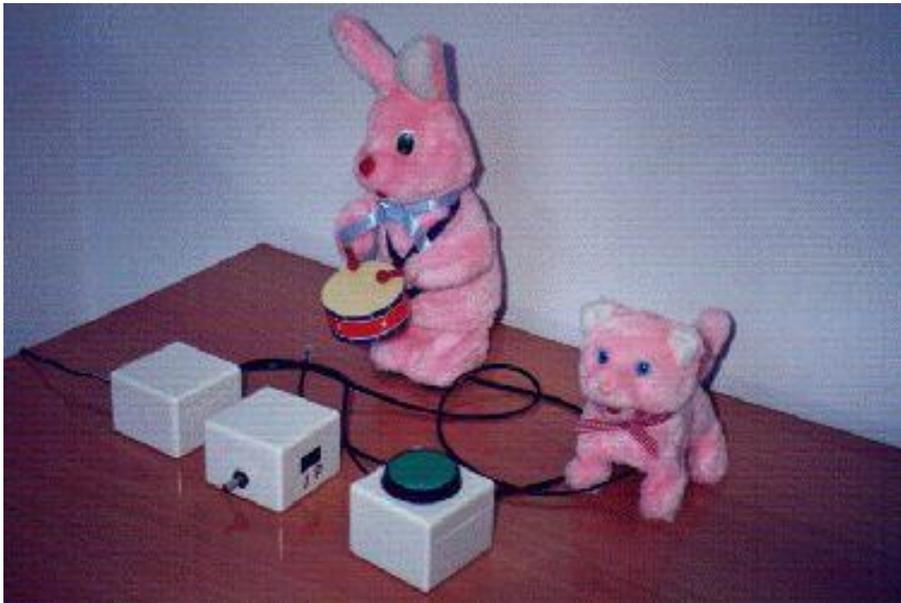
Búsqueda de un objeto.

Uso convencional de los objetos.





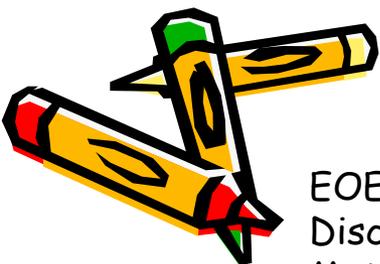
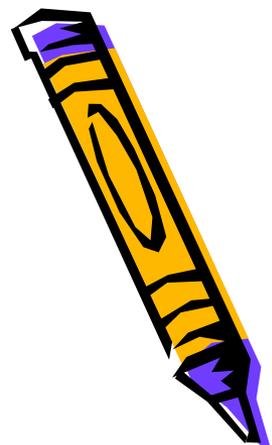
JUGUETES ADAPTADOS MEDIANTE PULSADORES



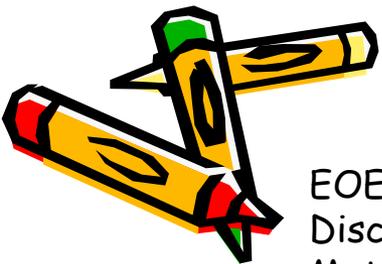
Con ellos podemos trabajar:

- . Causa-efecto
- . Atención
- . Seguimiento de estímulos visuales en movimiento.
- . La captación de instrucciones.

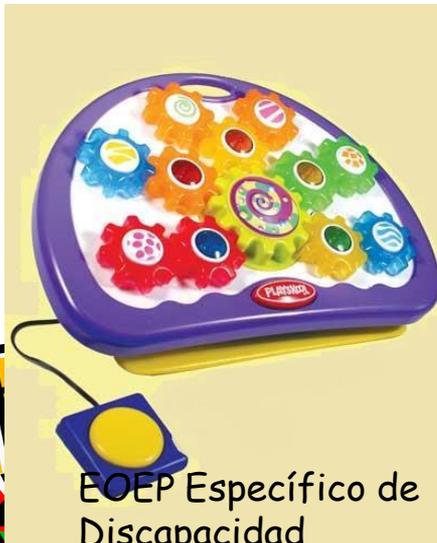




EOEP Específico de
Discapacidad
Motora

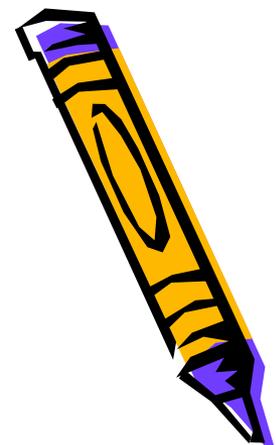


EOEP Específico de
Discapacidad
Motora



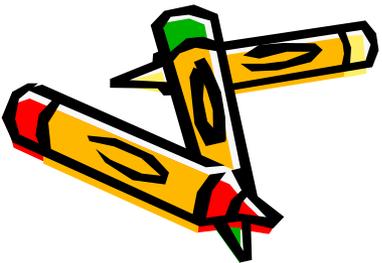
EOEP Específico de Discapacidad Motora



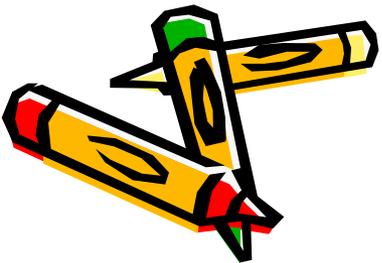


EOEP Específico de
Discapacidad
Motora

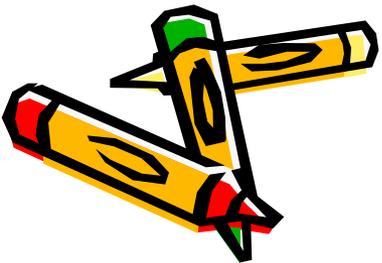
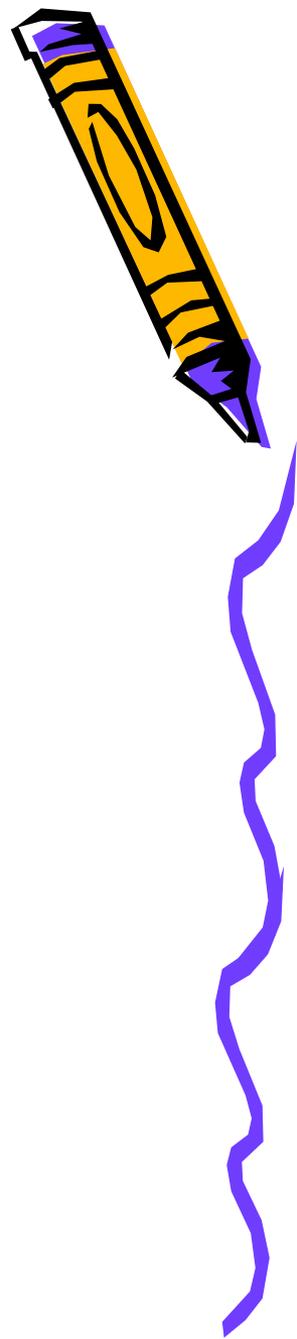
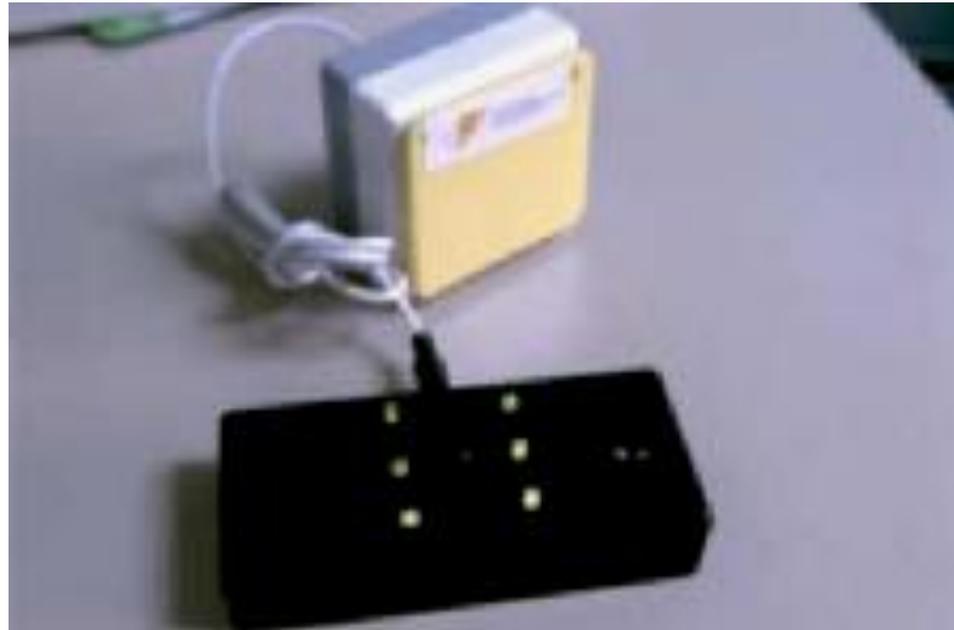
Juego asociativo



Juego cooperativo

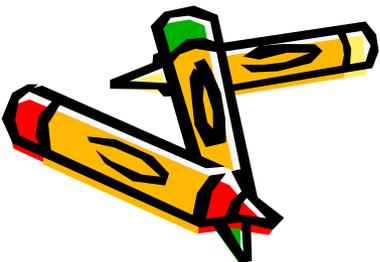
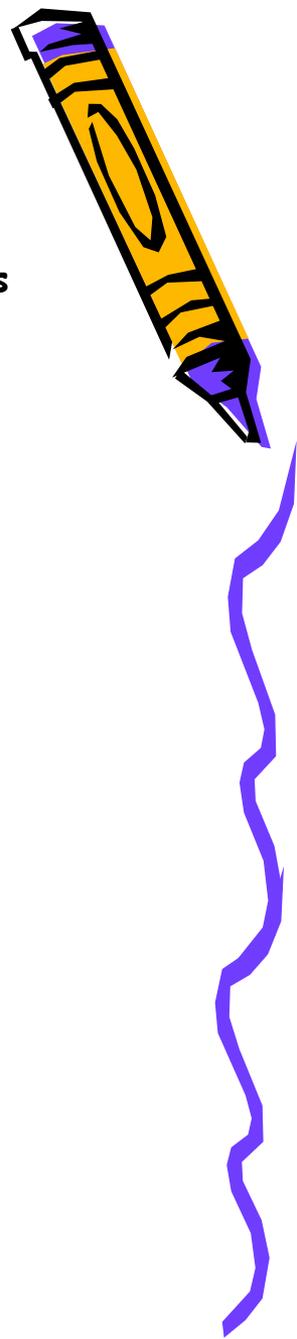


Dado electrónico:
Mediante un pulsador permite encender
aleatoriamente de 1 a 6 leds y hacer las
funciones de un dado

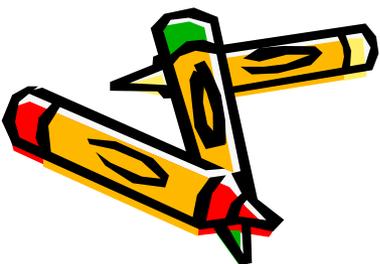
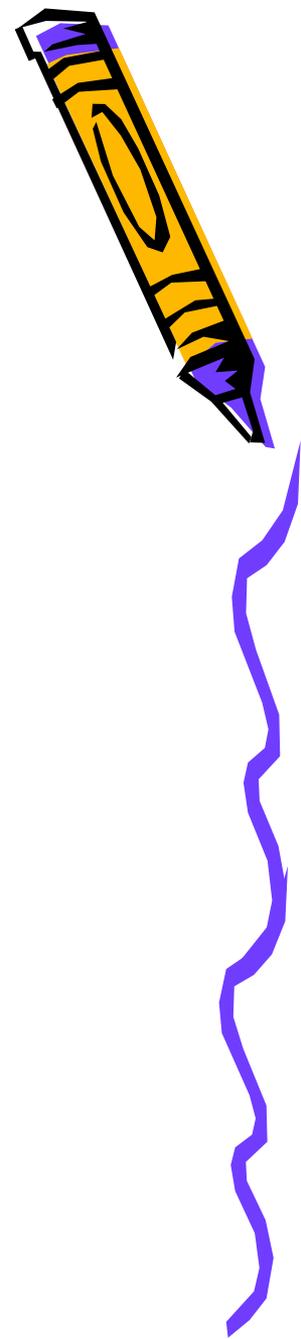


Juego de la oca adaptado

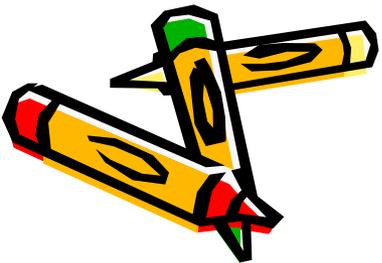
Juego de la Oca adaptado para que un jugador pueda moverse por las casillas del tablero por medio de leds luminosos simulando la ficha, estos leds se accionarán mediante dos conmutadores



Soportes para el dominó



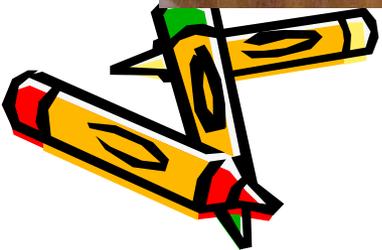
Sujeta-cartas



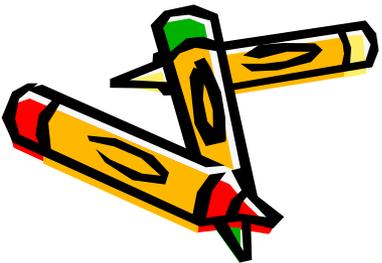
Juego simbólico

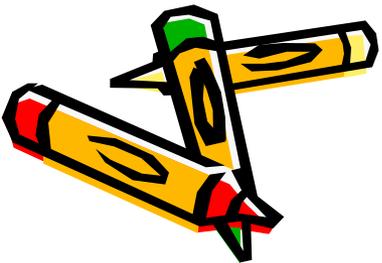
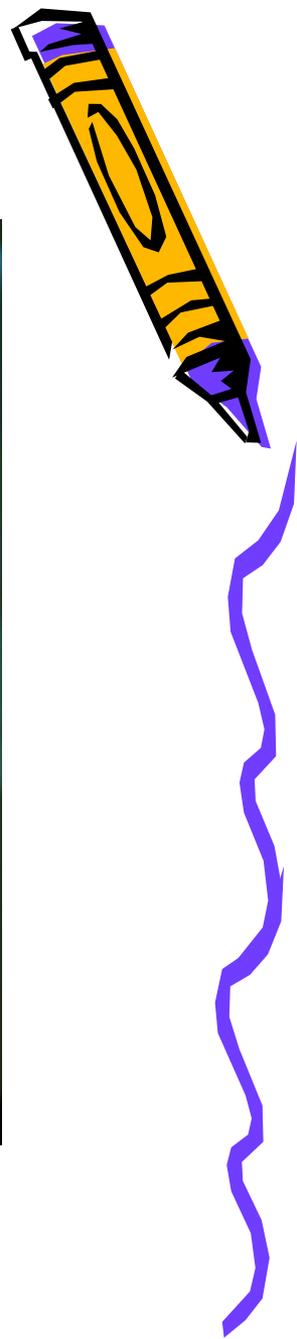
Facilita estructurar interrelaciones con otros niños con lo que se podrán introducir nuevas consignas e integrar de forma activa al alumno en actividades grupales. Como por ejemplo:

- . Juego de personajes (sacar de paseo al perro, hacer de chofer...)
- . Juegos estructurados como ilustraciones a cuentos, canciones.
- . Incorporación del alumno a actividades de movimiento que él no puede realizar si no es con ayuda del adulto.

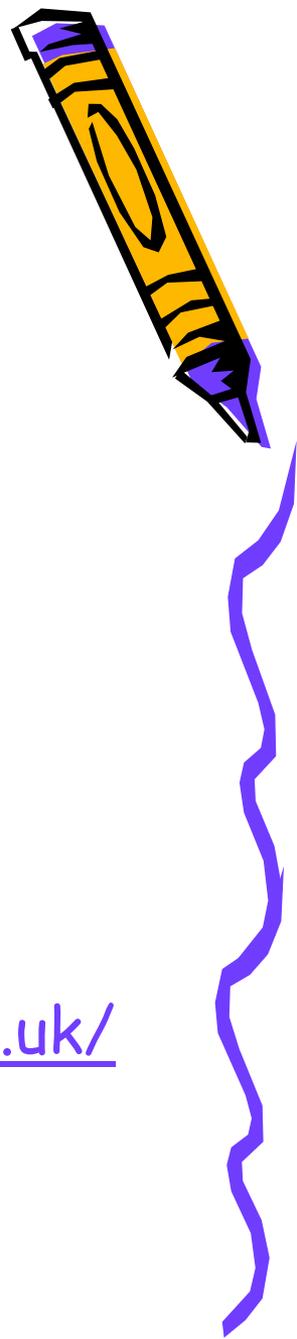


La finalidad última de esto es ir preparando la estrategia para la futura introducción de ayudas técnicas de acceso a la comunicación, al currículo, de control de entorno...



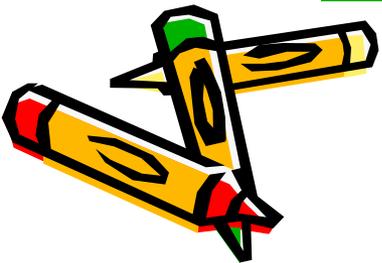


Algunos Programas causa-efecto

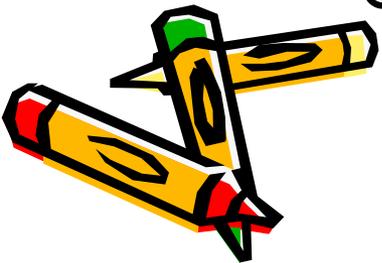


- Priorywoods:

- Pulsador/ pantalla táctil
- Imagen y sonido asociado a pulsación
- Incompleto para favorecer la acción
- Importante: trabajar la inhibición mientras dura la canción
- Adaptación a la edad cronológica
- Referencia:
- <http://www.priorywoods.middlesbrough.sch.uk/>
- <http://www.helpkidzlearn.com/early.html>

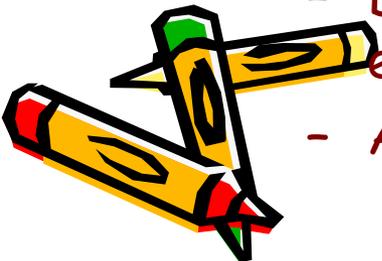
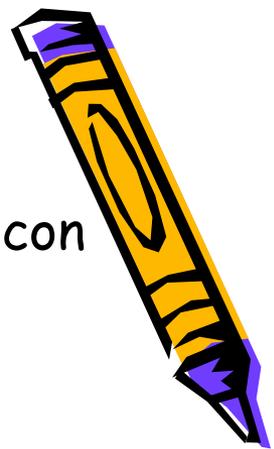


- <http://www.hsj.com/> --> Marblesoft
- Distintos juegos para pulsadores con causa-efecto:
 - Dibujo: one switch picasso
 - Emparejamiento: scan and Match
 - Dibujo a través de barrido: scanning picasso
 - Dibujo esquema corporal y sentimientos: switch Kids
 - Juego de "marcianitos": switch wars
(opciones: Causa Efecto/Barrido no automático/ Barrido automático/ Actividad de Precisión
 - Juego similar a "come-cocos": spider maze



SENSwitcher → www.northerngrid.org

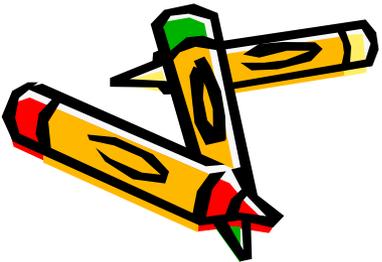
- Objetivo: enseñar habilidades con las tic en personas con dificultades de aprendizaje múltiples y profundas
- Herramienta de Enseñanza y Evaluación
- 132 actividades → cubren 8 estadios progresivos:
 - EXPERIENCIAL: no pulsación. Dos niveles (formas y muestras)
 - CAUSA Y EFECTO: una pulsación. Dos niveles (formas/muestras y objetos)
 - CONSTRUIR UNA SECUENCIA: dos niveles: 3 pulsaciones (muestras y objetos)/5 pulsaciones (muestras y escenas)
 - RESPUESTA A UNA APARICIÓN INESPERADA EN PANTALLA: tres niveles (formas y animales)
 - DAR EN LA DIANA: dos niveles (formas/objetos y escenas)
 - ACTIVACIÓN DEL BARRIDO: formas y objetos



Juegos para pulsador



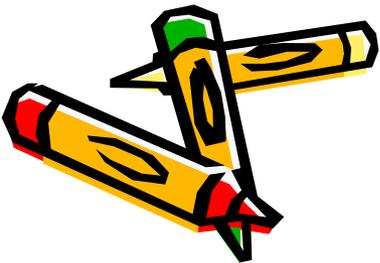
- http://terra.es/personal/miguel_araquez/:
 - Puzzles; solitario, 3 en raya, 5 en raya...
 - Sudokus, tetris...
 - Cuentos...
- http://papunet.net/games/_tarkkuus_pelit/sammakko/?lang=en



Navegador Zac Browser para niños con autismo



- Herramienta diseñada para niños con nivel bajo, medio y alto de autismo
- Navegador para que prueben, jueguen e interactúen: Acuario, TV, juegos, Música, Cuentos.
- Incluye un Foro para padres, cuidadores, y profesores para compartir experiencias, herramientas y recursos.
- Gratis. En Inglés, Francés y Español



Cuentos con pictogramas

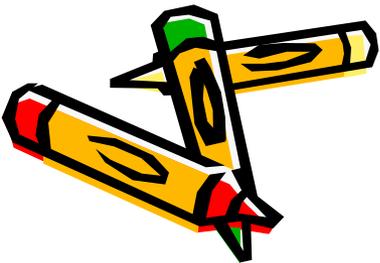
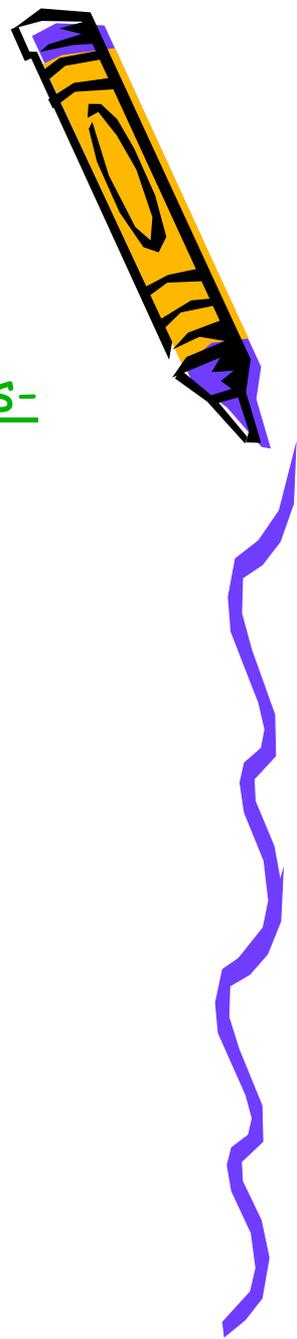
Cuentos en SPC:

<http://micolederiogordo.wordpress.com/infantil-nosotros-tambien-leemos/cuentos-en-pictogramas/>

- Blancanieves
- Tres cerditos → con causa - efecto
- Patito Feo

<http://orientacionandujar.wordpress.com>

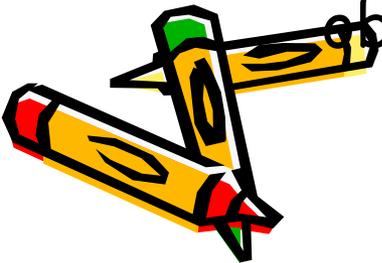
Libros hablantes → Priorywoods



Prelenguaje



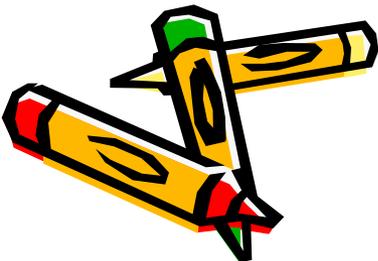
- **Globus** → (<http://www.xtec.cat/~jlagares/f2kesp.htm>)
Representación **gráfica** de la voz en la pantalla a partir de un sonido o señal acústica con el micrófono
- **PreLingua** → Proyecto COMUNICA (<http://www.vocaliza.es/>)
 - *Detección de Voz - Silencio.* busca que el niño distinga cuando está emitiendo o no sonidos y crear conciencia de que con su voz puede interactuar con su entorno.
 - *Intensidad de Voz,* busca que el niño aprenda a modular la intensidad de su voz mediante juegos como controlar la velocidad de un coche o controlar el vuelo de un dragón a través de obstáculos o un laberinto.



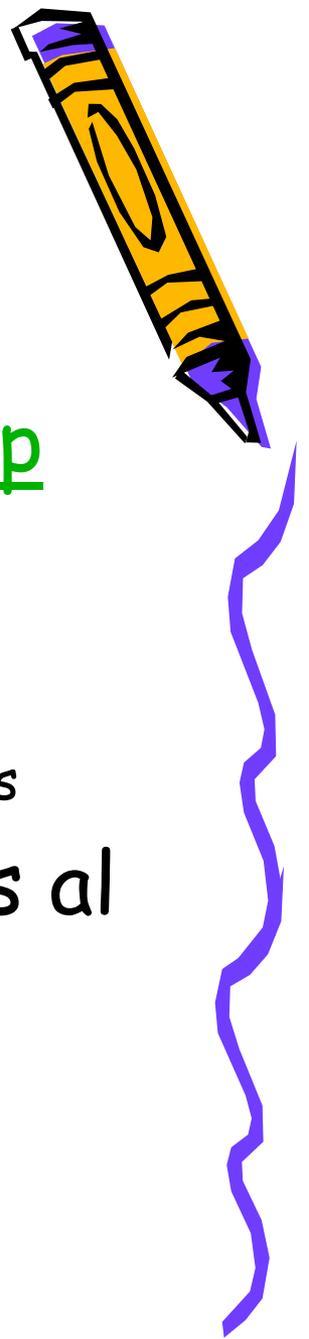
Programas para la comunicación



- Plaphoon → Proyecto Fresa, elaborado por J.Lagares
<http://www.xtec.cat/~jlagares/f2kesp.htm> Permite crear tableros de comunicación hablados
- In-Tic → Elaborado por la UDC, <http://www.intic.udc.es/>
Programar diferentes teclados adaptados a los distintos usuarios
- Proyecto TICO Elaborado por el CPEE Alborada, Zaragoza
→ http://www.proyectotico.es/wiki/index.php/Proyecto_Tico
generador interactivo de tableros de comunicación
- SICLA II → Elaborado por Telefónica soluciones/ASPACE
<http://info.telefonica.es/ext/accesible/html/>



Portales con recursos CAA



- <http://catedu.es/arasaac/index.php>

- [Aumentativa.net](http://www.educa2.madrid.org/educamadrid/servicios) → [educamadrid](http://www.educa2.madrid.org/educamadrid/servicios)

→ <http://www.educa2.madrid.org/educamadrid/servicios>

- [ALBOR](http://www.educa.madrid.org/portal/web/albor/) → Acceso Libre de Barreras al Ordenador

→ <http://www.educa.madrid.org/portal/web/albor/>



Bibliografía



- Bernal Ruiz, J. (2001): Juegos y actividades adaptadas. Ed. Gymnos
- Kiernan, C.; Jordan, R. y Saunders, C.(1983): Como conseguir que el niño juegue y se comuniqué. INSERSO
- Loos, S.; Hoinkis, U.(2007): Las personas discapacitadas también juegan. E. Narcea
- Musselwhite, CR (1990): Juegos adaptados para niños con NEE. INSERSO
- Toro Bueno, S y Zarco Resa JA (1995): Educación física para niños y niñas con NEE. Ed Aljibe 1995

