

polibeaapolibea polibea



Nº 94 AÑO 2010 3,01 euros

Sumario

Editorial	<i>Las ciudades invisibles</i>	2
Opinión	<i>Lo que siempre es</i> por José Félix Sanz Juez	3
Esquina	<i>Ese desbordase el corazón</i> por Manuel Gómez Ortiz	3
Psicomotricidad	<i>Discapacidad intelectual, relajación y cognición: discusión de resultados</i> por Pedro L. Linares y María J. Sánchez	4
Domótica	<i>Aplicación de la domótica a la vivienda</i> por José Félix Sanz Juez	10
Colaboración	<i>Papel evolutivo y valor terapéutico del juego en los niños con discapacidad</i> por Maite Garaigordobil Landazábal	13
Educación inclusiva	<i>La orientación escolar como garantía de atención a la diversidad en la educación infantil (II)</i> por M ^a Asunción Gómez Campillejo	19
Siposo	<i>Manifiesto "Más tiempo con los hijos"</i> <i>El niño con TDAH y el profesorado del aula ordinaria</i> por José Luis Santos Cela y Esperanza Bausela Herreras	23 27
Atención neuropsicológica	<i>Neuropsicología: presente y futuro</i> por José Antonio Portellano Pérez	30
Atención logopédica	<i>Desarrollo de la percepción, discriminación y memoria auditiva en sujetos implantados por vía ósea (I)</i> por Gaspar González Rus y Rafael Ciordia	37
Actividad física	<i>Retrospectiva y desarrollo de la investigación en actividad física y discapacidad en Bogotá (I)</i> por Luz Amelia Hoyos Cuartas, Angie Ivonne Grillo y Dana Milens Chavarro	42
Cine	<i>El cine hacia un nuevo espacio</i> por Mariano Martín Senovilla	46
Partitura con todo	<i>Comparando</i> por B. Purple Angel	48

94

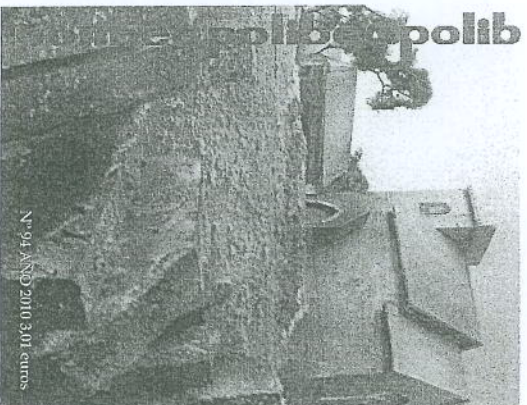
2010



polibea
su revista más especial



Ronda de la Aviación, 3 Madrid, 28043. Tel. 91 759 53 72 y Fax 91 388 37 77



Las ciudades invisibles

PORTADA: La ciudad invisible
AUTOR: Polibea
DIRECTOR: José Félix Sanz Juez.
JEFE DE REDACCIÓN:
 Juan José Martín Ramos.
PUBLICIDAD:

Julián Fernández, Antonio Palmero,
 Isabel Sanchis.

DISEÑO GRÁFICO:
 Jorge González, Rafael Prados,
 Javier de la Rica.

COMPOSICIÓN DE TEXTO:
 Víctor Cerdano, Pablo Pérez-Prendes.
REDACCIÓN Y COLABORADORES:
 Esperanza Bausela, Rafael Ciordia,
 Maite Garaigordobil, M^a Asunción
 Gómez, Manuel Gómez,
 Gaspar González, Angie Ivonne,
 Luz Amelia Hoyos, Pedro L. Linares,
 Mariano Martín, Dana Milens,
 José Antonio Portellano,
 María J. Sánchez, José Luis Santos
 Ramón del Valle
IMPRIME: Interfacto Ediciones
 C/ Santa Engracia, 113 – 4^o dcha.
 28010 Madrid
 Teléfono: 91 445 37 02

EDITA: Editorial Polibea
 Depósito Legal: 19.789.1983

**PUBLICIDAD Y
 ADMINISTRACIÓN:**
 Ronda de la Avutarda, 3.
 28043 Madrid
 Teléfono: 91 759 53 72
 Fax: 91 388 37 77
 E-mail: publicaciones@polibea.com
 Web: www.polibea.com
 ISSN: 1137-2192

La imaginación del hombre ha pintado, descrito y filmado, en la ciudad como metáfora, la configuración de un nuevo ordenamiento social, el acceso a mejores formas de vida, la posibilidad de adquisición de otros roles personales. *Metropolis*, *Utopía*, *Liliput*, *Wonderland*, *Nevermore*, *Gattaca*, trazan la cartografía de nuestros deseos, aspiraciones y, por qué no, de nuestros terrores.

Brigadoon es el inefable y mágico enclave, en las Highlands escocesas, presa de un extraño hechizo: la aldea sólo se hace visible una vez cada cien años. Y es el gran escritor Italo Calvino, quien en nuestros días -Calvino siempre será nuestro contemporáneo-, mejor ha dibujado a través de sus *Ciudades invisibles* el más inquietante y maravilloso mapa de la ciudad oculta e imposible.

Las personas con discapacidad, a veces -o muchas veces- parecen presas del mismo hechizo de *Brigadoon*. Sólo pueden hacerse visibles cuando la solidaridad, la concienciación, el respeto de los derechos y también la imaginación hacen posible, mediante la regulación legislativa y la implementación tecnológica, el acceso a los entornos y el control de los mismos para el desarrollo de una vida autónoma e independiente, como base para, como expresábamos más arriba, una mejor forma de vida y la posibilidad de adquisición de otros roles en el concierto social.

Las ciudades, todas las ciudades, empezaron por unas pocas casas, como las que muestra nuestra portada. Como son unas pocas casas los apartamentos ASURA, iniciativa de la Asociación DATO, que ha sido galardonada con el Premio IMSERSO 2009 en la modalidad "Desarrollo e Innovación", como se explica en páginas interiores. Efectivamente, son sólo unas pocas casas, pero son el germen de ciudades pobladas por ciudadanos visibles.

polibea

Papel evolutivo y valor terapéutico del juego en los niños con discapacidad

MAITE GARAIGORDÓBIL LANDAZÁBAL

Catedrática de Evaluación Psicológica

Dpto. Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos.

Facultad de Psicología. Universidad del País Vasco.

E-mail: maite.garaigordobil@ehu.es

<http://www.sc.ehu.es/garaigordobil>

En este artículo: 1) se identifican las características que definen el juego infantil; 2) se sintetizan las conclusiones de los estudios que han analizado las contribuciones del juego en el desarrollo humano; 3) se analiza el juego en los niños con discapacidad auditiva, motora, visual e intelectual; y 4) se perfila el papel del adulto como estimulador del juego y especialmente la actitud del adulto en el juego de los niños con discapacidad.

¿QUÉ ES EL JUEGO INFANTIL?

El juego es: 1) *Placer*, y si no hay placer no es juego; 2) *Libertad*, es una actividad voluntaria y libremente elegida que no admite imposiciones externas, es el reino de la libertad y arbitrariedad, del hacer “lo que quiero” y “como quiero”; 3) *Una finalidad sin fin*, y si entra el utilitarismo, o se convierte como un medio para conseguir un fin, pierde

el carácter del juego; es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a un fin; 4) *Acción* e implica participación activa; 5) *Ficción*, lo constitutivo del juego es el carácter de ficción “hacer el como si” y tener conciencia de ficción (como si soy un gaito, un avión, un mecánico, una médico...), lo que define el juego no es la actividad sino la actitud del sujeto frente a la actividad; 6) *Serio*, porque los niños y niñas ponen todas sus capacidades en juego igual que el adulto en el trabajo, es un medio que le sirve para probar y autoafirmar su personalidad; 7) *Esfuerzo*, porque hay juegos que requieren grandes cantidades de energía, juegos que tienen reglas severas que conducen a la fatiga y al agotamiento, juegos que consisten en ponerse una dificultad para superarla; y 8) *Espontaneidad*, la actividad más espontánea del niño hasta el punto que decimos que está enfermo cuando no juega.

¿QUÉ SABEMOS HOY SOBRE LAS CONTRIBUCIONES DEL JUEGO AL DESARROLLO INFANTIL?

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales..., con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse, y esto precisamente es lo que hace en el juego. De las conclusiones de los estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano ya que contribuye de forma relevante al desarrollo psicomotriz, intelectual, social y afectivo-emocional durante la infancia.

Juego y Desarrollo Psicomotriz: El juego estimula el desarrollo del cuerpo y los sentidos

Desde distintos marcos teóricos se ha observado que el juego potencia de forma muy significativa el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. El juego es una exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar una función motriz cuando aparece en todas sus posibilidades. Cuando el niño descubre una pauta de acción, la repite y ejercita una y otra vez, tanto por experimentar placer (placer de ser causa y provocar efectos), como para comprobar y ampliar sus consecuencias inmediatas y posibilidades.

Gracias a los juegos de movimiento que los niños realizan desde los primeros años (juegos con el cuerpo, con los objetos y con los otros), construyen esquemas motrices simples que ejercitan al repetirlos, se van perfeccionando e integrando unos con otros. Todo ello fomenta el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices, completan-

do los efectos de la maduración nerviosa y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo. La coordinación motriz (coordinación dinámica global, equilibrio, coordinación visomotora, precisión de movimientos, fuerza muscular...) y la progresiva estructuración perceptiva (percepción visual, auditiva, rítmica temporal, táctil, orientación espacial...) se ven directamente estimuladas a través de los juegos de movimiento y sensoriales con el cuerpo y con los objetos. Gracias a los juegos de movimiento, juegos con la pelota, con los aros, con los zancos, con patines de rueda, con la cuerda, con la goma, con los columpios, con los triciclos, las bicicletas, trepando a los árboles, lanzando piedras, construyendo con bloques de madera, modelando con barro o plastilina... los niños y niñas:

1. Descubren nuevas sensaciones.
2. Coordinan progresivamente los movimientos de su cuerpo.
3. Estructuran la representación mental de su esquema corporal.
4. Exploran y amplían sus posibilidades sensoriales y motoras.
5. Se descubren a sí mismos en el origen de las modificaciones materiales que provocan cuando construye o modelan.
6. Van conquistando su propio cuerpo y el mundo exterior.
7. Tienen experiencias de dominio que fomentan la confianza en sí mismo
8. Obtienen intenso placer.

Juego y Desarrollo Intelectual: El juego estimula el desarrollo del pensamiento y la creatividad

Los estudios llevados a cabo desde marcos teóricos de referencia diversos han confirmado las positivas implicaciones de las actividades lúdicas en la investigación cognoscitiva del entorno físico y social, en la creación de áreas de desarrollo potencial, en la evolución del pensamiento que con-

duce a la abstracción, y en la creatividad. Las conclusiones de los estudios que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo intelectual permiten afirmar que el juego:

1. Es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento, al principio estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico representativo y, más tarde, el pensamiento reflexivo, la capacidad para razonar.
2. Es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.
3. Es un estímulo para la atención y la memoria.
4. Fomenta el descentramiento cognitivo, porque en el juego los niños van y vienen de su papel real al rol, y además deben coordinar distintos puntos de vista para organizar el juego.
5. Origina y desarrolla la imaginación, la creatividad ya que el juego es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación, un banco de pruebas donde los niños experimentan diversas formas de combinar el lenguaje, el pensamiento y la fantasía.
6. Estimula la discriminación fantasa-realidad, porque en el juego realizan simbólicamente acciones que tienen distintas consecuencias que las que tendrían en la realidad, y ello es un contraste fantasa-realidad.
7. Potencia el desarrollo del lenguaje, ya que además del papel de los juegos lingüísticos, para jugar necesita expresarse y comprender, nombrar objetos... lo que abre un enorme campo de expansión lingüística, además los personajes implican formas de comportamiento verbal.
8. Es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto, porque los juegos simbólicos inician y

desarrollan la capacidad de simbolizar que está en la base de las puras combinaciones intelectuales; en el juego simbólico se produce por primera vez una divergencia entre lo semántico (caballo) y lo visual (palo) y por primera vez se inicia una acción que se deriva del pensamiento (cabalgar) y no del objeto (golpear). Y esta situación ficticia es un prototipo para la cognición abstracta.

Juego y Desarrollo Social: El juego es un instrumento de comunicación y socialización

Desde el punto de vista de la sociabilidad, por el juego los niños y niñas entran en contacto con sus iguales, y ello les ayuda a ir conociendo a las personas que les rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismos en el marco de estos intercambios. Los trabajos que han analizado las conexiones entre juego y desarrollo social han confirmado que los *juegos de simbólicos, de representación*:

1. Estimulan la comunicación y la interacción con los iguales.
2. Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo.
3. Fomentan de forma espontánea la cooperación y la prosocialidad.
4. Promueven el desarrollo moral, ya que son escuela de autodominio, voluntad y de asimilación de normas de conducta.
5. Facilitan el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal.

En relación a los *juegos de reglas* (parchis, oca, ajedrez, carreras con las canicas...) los estudios concluyen que estos juegos son aprendizaje de estrategias de interacción social, facilitan el control de la agresividad,

e implican un ejercicio de responsabilidad y democracia. Y los *juegos cooperativos* que implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común:

1. Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.
2. Incrementan las conductas pro-sociales (ayudar, cooperar...).
3. Disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez...)
4. Potencian la participación y la cohesión grupal, mejorando el clima social de aula.
5. Mejoran el concepto de uno mismo y de los demás.

Juego y Desarrollo

Afectivo-Emocional: El juego fomenta el equilibrio emocional y la salud mental

Diversos estudios que han analizado las conexiones entre juego y desarrollo afectivo-emocional permiten concluir que esta actividad es un instrumento de expresión y control emocional, que promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y la salud mental, por-que el juego:

1. Es una actividad placentera que genera sentimientos de felicidad, satisfacción emocional, que procura placer (placer de crear, de ser causa y provocar efectos, de hacer lo prohibido, de destruir sin culpa...).
2. Permite asimilar experiencias difíciles facilitando el control de la ansiedad asociada a estas experiencias, ya que cuando los niños juegan representan experiencias vividas felices (cumpleaños, fiesta del pueblo...), pero también representan experiencias que les han resultado

difíciles, penosas, traumáticas (hospitalización, entrada en la escuela...); en los juegos suelen repetir incansablemente la situación que han sufrido pero invierten el papel, tornando activo lo sufrido pasivamente, ya no serán el paciente sino la médica que opera al muñeco...; y esta repetición simbólica de la situación sufrida le permite descargar la ansiedad que la experiencia le ha creado.

3. Posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil, porque es un medio de expresión de la sexualidad (juegos de médicos, de novios...), y de la agresividad que encuentra una vía constructiva de salida (juegos de luchas ficticias, dramatizando animales salvajes, golpeando el bato...).

4. Es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos, ya que al organizar el juego con frecuencia emergen conflictos que los niños y niñas resuelven para poder jugar; además en muchas representaciones se ponen de relieve conflictos entre los personajes que se resuelven al final de la dramatización, y todo ello dota a los niños de estrategias cognitivas de resolución de conflictos sociales.

5. Aumenta los sentimientos de autoaceptación y mejora el auto-concepto-autoestima.

6. Estimula el desarrollo de la empatía, de la capacidad para hacerse cargo tanto cognitiva como afectivamente de los estados emocionales de otros seres humanos...

Y es precisamente el papel que el juego tiene en la esfera afectivo-emocional el que le dota de un relevante valor terapéutico. Es terapéutico porque es una actividad que le

procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones; es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psicológico y de dominio de sí mismo.

En síntesis, el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para el niño, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llega a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo. Las actividades lúdicas que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, les permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer sus necesidades, elaborar experiencias traumáticas, descargar sus tensiones, explorar y descubrir, el goce de crear, colmar su fantasía, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar los horizontes de sí mismo... Por ello, es una actividad preventiva, de desarrollo y también terapéutica.

EL JUEGO EN LOS NIÑOS CON DISCAPACIDAD

Consideraciones Generales

Teniendo en cuenta las contribuciones que el juego realiza al desarrollo infantil, hoy podemos afirmar que los niños necesitan jugar y obviamente los que tienen cualquier discapacidad también. Como sabemos, existen diversos tipos de discapacidad y con muy diferentes niveles de afectación. Esta diversidad genera una gran dificultad a la hora de proporcionar consejos globales relacionados con la selección y adaptación de juguetes para estos tipos de niños y niñas. No obstante, existen

una serie de pautas generales que pueden ayudar en esta tarea, por ejemplo: 1) Elegir juguetes que puedan ser utilizados por niños con y sin discapacidad; 2) Elegir juguetes versátiles funcionalmente, que permitan varias formas de interacción y a los que se les puedan cambiar las reglas; 3) Seleccionar juguetes adecuados a la edad y al nivel de desarrollo de los niños y niñas; 4) Realizar adaptaciones que no introduzcan peligros en el juguete; y 5) Consultar con el pediatra o especialista médico si el niño o niña está llevando a cabo algún programa de rehabilitación porque estos profesionales ayudarán a valorar la adecuación de cada adaptación o propuesta de juego a las características de cada niño en particular. El análisis del juego en los niños con discapacidades ha sido poco estudiado. El Instituto AIJU ha planteado diversos consejos y sugerencias para adaptar los juguetes de los niños con discapacidad (AIJU, 2007), algunos de los cuales sintetizamos a continuación.

Características del juego en los niños y niñas con discapacidad auditiva (DA) y consejos para seleccionar y adaptar juguetes

Los niños y niñas con DA: 1) Tienen una evolución diferente del juego, normalmente su nivel de coordinación y organización del juego es menos maduro y avanzado que el juego de los normo-oyentes de la misma edad; 2) Suelen tener menos habilidad para planificar secuencias de juego (por ejemplo, yo soy el médico y tú eres el enfermo que vienes a la consulta...); y 3) Suelen tener mayores dificultades para simbolizar (convertir un palo en un caballo). Aunque alcanzan el mismo nivel de desarrollo cognitivo que los normo-oyentes, lo suelen hacer más lentamente, aunque en esta evolución influyen factores como el nivel de pérdida auditiva, el momento en el que acontece y el

acceso a un sistema de representación compartido. Así, fomentar el juego simbólico y la organización de las secuencias lúdicas estimulará su desarrollo.

Para seleccionar juguetes para niños con DA se podrían plantear las siguientes recomendaciones: 1) En juguetes con sonido es importante que dispongan de control de volumen y salida opcional de auriculares para adaptar el sonido a la capacidad auditiva del niño o niña; 2) Si el juguete tiene efectos sonoros, es importante que éstos vayan acompañados de otros efectos perceptibles (luces, imágenes, vibraciones...); 3) Pueden producirse problemas de acoplamiento de algunos juguetes electrónicos con los audífonos, para evitarlos es necesario consultar a un especialista que oriente en la selección dependiendo del tipo de audífono usado por cada niño. En cuanto a las adaptaciones de juguetes se puede sugerir: 1) Modificar el juguete para poder usar simultáneamente auriculares y sonido, con el fin de posibilitar el juego compartido de niños y niñas con y sin DA; 2) Adaptar dispositivos electrónicos que traduzcan los efectos sonoros en otro tipo de efectos perceptibles por los niños; 3) Colocar dispositivos electrónicos que amplifiquen las vibraciones del juguete al producir efectos sonoros; y 4) Cambiar reglas para que los mensajes que se intercambian durante el juego sean escritos, no orales.

Características del juego en los niños y niñas con discapacidad motora (DM) y consejos para seleccionar y adaptar juguetes

Las características del juego en los niños con DM dependen en gran medida del tipo de discapacidad y por lo tanto de las limitaciones motoras que implique. Teniendo en cuenta las limitaciones motoras específicas que tenga cada niño o niña será positivo aportar juguetes

que estimulen el movimiento para fomentar el desarrollo y coordinación motriz, así como juguetes simbólicos que le puedan facilitar la expresión de fantasías asociadas a la discapacidad motora. El cuerpo impone limitaciones pero se pueden buscar estrategias paliativas para esquivar la incapacidad motora de los miembros superiores y/o inferiores. A veces el ordenador y los juegos que se pueden realizar a través de este soporte constituyen una solución importante para favorecer el desarrollo y el aprendizaje.

Para seleccionar juguetes para niños con DM es importante que tengamos en cuenta: 1) Que son fáciles de manipular mediante técnicas motrices que puedan controlar; 2) Que en juguetes que dispongan de pulsadores o botones, éstos sean accesibles y fáciles de accionar; 3) Que sus piezas sean fáciles de encajar; 4) En estructuras grandes tipo mobiliario (cocinas, bancos de trabajo...), que sus dimensiones permitan introducir las sillas de ruedas para posibilitar un acceso frontal al juguete, o que posibiliten el desglose en módulos para poder utilizarlo; 5) Que permitan un fácil acceso a todas sus posibilidades o funciones; 6) Que los juguetes de mesa dispongan de antideslizantes en su parte inferior; 7) Que no exijan mucha rapidez de movimientos o regulables los tiempos de respuesta; y 8) Que no obliguen a efectuar movimientos simultáneos.

A modo de sugerencias para realizar adaptaciones en los juguetes se puede proponer: 1) Fijar las bases de los juguetes (con imanes...) para evitar movimientos no deseados de los mismos durante el juego; 2) Modificar los vestidos de las muñecas con velcros en las costuras para facilitar su manipulación; 3) Colocar agarra-dores o piezas complementarias para facilitar su manipulación; 4) Colocar reposacabezas, chalecos o cinturones de sujeción para facilitar el manteni-

miento de la postura; 5) Añadir cuerdas para facilitar el arrastre de algunos juguetes; 6) Modificar las dimensiones del juguete (altura, profundidad...) para permitir su utilización; 7) Incorporar elementos en relieve (tacos, palancas, anillas...) que faciliten la manipulación de las piezas; 8) Adaptarlo para accionarlo a través de un pulsador externo; y 9) En los ordenadores de juguete, acoplar carcassas para facilitar el acceso a las teclas del teclado.

Características del juego en los niños y niñas con discapacidad visual (DV) y consejos para seleccionar y adaptar juguetes

La falta de visión puede provocar algunas alteraciones a los niños respecto a sus inicios en el juego, puede suceder que no se motive lo suficiente, que no se desplace para comenzar a explorar lo que hay a su alrededor y, por lo tanto, que su actitud se muestre más pasiva que la de otro niño de su edad. Además, el sentido de la vista, es el que permite siempre un primer acercamiento al mundo que nos rodea y nos da un panorama general de lo que tenemos frente a nosotros. Quien carece de este sentido, necesitará la intervención de otros para ayudarlo a ir integrando en su interior el conjunto.

Aunque hay diferencias importantes en función del grado y tipo de DV, los niños y niñas con DV: 1) comienzan a jugar más tarde que los videntes; 2) tienden a realizar juegos simples y repetitivos; 3) muestran poco interés por los objetos y dificultades para la comprensión de elementos espaciales; 4) manifiestan dificultades para simbolizar y para el juego imaginativo; y 5) tiene gran dependencia del adulto. Para fomentar el juego de los niños con DV resulta útil motivarles para explorar los juguetes, explicarles dónde están, cómo son, cómo utilizarlos..., así como estimular el resto de los sentidos que le darán información sobre

texturas, formas, tamaños... lo que les permitirá comprender mejor cómo son los juguetes.

Para fomentar el juego de los niños con DV conviene: 1) Que los juguetes tengan un diseño sencillo, realista y fácilmente identificable al tacto; 2) Que incluyan objetos fáciles de manipular; 3) Que incorporen efectos sonoros y distintas texturas; 4) Que no incluyan muchas piezas de pequeño tamaño o que permitan una cómoda identificación de las mismas al tacto; 5) Que tengan olores agradables, bien para discriminar o para percibir; 6) Que sus colores sean muy vivos y contrastados; y 7) Que sean compactos y no se desmonten fácilmente.

En cuanto a las sugerencias para realizar adaptaciones: 1) En los juegos de mesa, dotar de relieve a los tableros para su mejor identificación y dotar a las fichas de algún sistema de sujeción (velcros...) para evitar que se desplacen; 2) En los juegos con contengan textos o instrucciones, traducir la información al lenguaje Braille, dotar de relieve a las indicaciones o ilustraciones, o acompañar grabaciones de voz que sustituyan la información escrita; 3) En estructuras para el juego simbólico que consten de varias piezas, pegarlas para evitar que se desmonten; y 4) En las mesas de juego, poner unos topes en sus extremos para evitar que se caigan los accesorios.

Características del juego en los niños y niñas con discapacidad intelectual (DI) y consejos para seleccionar y adaptar juguetes

En la misma dirección que la señalada para el resto de las discapacidades no hay un perfil único en la DI, encontrándose niveles de desarrollo dispares entre los niños con DI que tendrán un efecto tanto en las características que presente su juego como en las adaptaciones que se deban llevar a cabo. A priori se puede plantear que prácticamente cualquier

juguete puede ser adecuado, pero como siempre es necesario tener en cuenta los gustos, intereses, características y posibilidades de cada persona, más que su edad cronológica. Además, cabe subrayar que es importante iniciar la estimulación a través del juego desde los primeros meses de vida, pero sin caer en una sobre-estimulación, ya que podría ser contraproducente y desmotivar al niño.

Entre las sugerencias para diseñar y adaptar juguetes para niños y niñas con DI, cabe destacar: 1) Que tengan fácil manejo de todas sus funciones, para jugar con autonomía; 2) Que su diseño sea sencillo y realista, para transferir y generalizar los aprendizajes; 3) Que resulten atractivos, para mantener su atención e interés durante todo el juego; 4) Que permitan tiempos de respuesta largos, para que todos puedan jugar aunque su ritmo sea un poco más lento; 5) Que no requieran altos niveles de concentración o razonamiento; y 6) Si son juegos de reglas, que tengan la posibilidad de adaptarse a niveles cognitivos más bajos, reduciendo el número de reglas y la complejidad de las mismas.

PAPEL DEL ADULTO COMO ESTIMULADOR DEL JUEGO INFANTIL Y ACTITUD EN EL JUEGO DE LOS NIÑOS CON DISCAPACIDAD

Teniendo en cuenta el valor del juego en el desarrollo infantil es importante que los adultos estimulen el juego de los niños y niñas con y sin discapacidad. El adulto puede tener 4 funciones: 1) *Organizar espacios de juegos*, espacios de juego en el colegio, en casa, al aire libre (patio, monte, playa, parques, río...), potenciando un ambiente de juego tranquilo, estable, de seguridad; 2) *Estimular que los niños dispongan de tiempos de juego*, para el juego libre y para el juego guiado en el que el adulto hace juegos para y con los

niños, creando situaciones de juego variado...; 3) *Aportar materiales de juego*, que se renuevan cuando pierden interés, y se mantienen durante el tiempo necesario que permita al niño explorarlo, dominarlo y ser vehículo de expresión; aporta materiales variados, poco estructurados, abiertos a todas las posibilidades de la fantasía del niño, estímulo de creatividad (cajas, cuerdas, barro...), representativos que estimulen juegos simbólicos y de imitación del mundo social (muñecas, cacharritos, marionetas, disfraces, objetos para el hospital...), didácticos o educativos (puzzles, encajes...); y 4) *Intervenir activamente*, creando situaciones de juego variadas, juego psicomotriz, simbólicos, de expresión dramática, de socialización y cooperación, didáctico, creativo...; enseñando juegos tradicionales y potenciando tanto la libertad del juego como la verbalización de las acciones lúdicas.

En el juego con niños con discapacidad, a menudo el adulto se convierte en el mediador entre el juguete y el juego que desarrolla el niño. Es importante que el adulto: 1) sea un compañero de juego activo que estimule la creatividad, la curiosidad y la acción espontánea del niño, ofreciéndole recursos que faciliten su participación; 2) muestre una actitud positiva ante el niño con discapacidades y piense las actividades teniendo en cuenta sus necesidades, capacidades y posibilidades de acción, sin frenarse ante sus dificultades; 3) potencie la iniciativa del niño animándole a que escoja a qué y cómo quiere jugar, proporcionándole ideas que enriquezcan su juego, animándole a descubrir dife-

rentes maneras de jugar y respetando su ritmo de acción, y 4) evite actitudes sobreprotectoras que no favorecen la autonomía personal del niño y que a menudo limitan el uso creativo que pueda hacer del juguete.

CONSIDERACIONES FINALES SOBRE EL JUEGO Y LOS JUGUETES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS CON DISCAPACIDAD

Todos los niños y niñas necesitan jugar y los que tienen discapacidad también, y por eso su capacidad de acceso a los juguetes, debería ser mayor que la que existe en la actualidad. El diagnóstico de accesibilidad para el sector del juguete en España muestra: 1) Que sólo el 5% de los juguetes están fabricados bajo las pautas de un "Diseño para Todos" (adecuados para niños y niñas sin y con discapacidad); 2) Que la accesibilidad global de los juguetes va disminuyendo a medida que aumenta la edad; y 3) Que es necesario fabricar juguetes más accesibles a los niños con discapacidad, lo que sin duda contribuirá a reducir la discriminación entre personas.

Aunque la importancia del juego durante la infancia es primordial, muchas veces la discapacidad infantil no se tiene en cuenta a la hora de realizar actividades recreativas o en el diseño de un juguete. La Fundación Telefón España recuerda que algo tan obvio acaba siendo un handicap para unos niños que necesitan integrarse socialmente en igualdad de condiciones que el resto de sus compañeros. Por ello, bajo el lema de "Mismas ilusiones, distintas capacidades", la Fundación Telefón Es-

paña plantea un decálogo de consejos que ayuden a fomentar el juego en niños con discapacidad:

1. Debemos entender que ante todo lo primero son las personas, y luego su discapacidad.
2. Todos los niños tienen derecho a poder jugar.
3. La eliminación de las barreras empieza siempre por uno mismo; no eduquemos a nuestros hijos desde la discriminación al que es diferente.
4. Potenciar el uso de juguetes adecuados al tipo de discapacidad, pero sin olvidar el resto.
5. Solicitar la construcción de parques habilitados para personas con discapacidad.
6. No olvidar que el juego puede servir como parte importante de la rehabilitación física.
7. El juego permite que el niño interactúe con su entorno y estimula la comunicación de los niños con discapacidad con el resto de niños de su edad.
8. A la hora de proponer un juego, hay que pensar en cosas divertidas que cualquier niño podría hacer.
9. Planear actividades que contengan actividad física al mismo tiempo que favorezcan la integración social de las personas con discapacidad.
10. No tener concebido una idea previa de las limitaciones, lo que pueden o no pueden hacer. Lo mejor es dejarles hacer, ver cuáles son sus márgenes de actuación y obrar en consecuencia la próxima vez.