



**Instituto Panameño de
Habilitación Especial**

**El juego en niños
con TEA
Actividades
de 0 a 6 años**



**Departamento de Psicología
2020**



www.shutterstock.com · 633973475

Cada tiempo que los niños dedican a jugar es un tiempo bien invertido, considerando los beneficios presentes y a largo plazo que logran.

El juego es una actividad que le permite a los niños adquirir cualidades, capacidades, habilidades físicas, cognoscitivas, morales, sociales en un ambiente seguro, que necesitaran más adelante en su adultez para un cuerpo, mente y convivencia sana.



www.shutterstock.com · 462740623

Mediante el juego los niños, estimulan sus sentidos, contribuye al desarrollo de su cerebro, obtienen habilidades para coordinar la visión con el movimiento, adquieren dominio de su cuerpo, fortalecen sus músculos y huesos cuando corren, brincan, bailan, lanzan objetos, mueven su cuerpo.

El juego les permite conocer las cualidades de los objetos y diferentes maneras de usarlos. Es dónde el niño comprende, aprende las bases de los conceptos matemáticos de cantidad, de suma, de resta, de mayor, menor que.

Le permite usar su imaginación, seguir reglas, desarrollar habilidades de planeación, organización, proponerse metas, tomar decisiones, resolver problemas, con más facilidad pueden ponerse en los zapatos de otras personas, aumenta la autonomía, logran hacer diferentes actividades y sentirse capaz de hacerlas.

También le permite conocer, tener curiosidad por el mundo que le rodea, desarrollar habilidades para comunicarse, fomenta la cooperación, habilidades de negociación, solución de conflictos, se preparan para desempeñar diferentes roles que en la vida adulta tengan. Entre otras.

El juego, va a desempeñar un papel fundamental en la evolución de las distintas áreas del desarrollo de un/a niño o niña.



www.shutterstock.com · 195826673



shutterstock

IMAGE ID: 117079559
www.shutterstock.com

Intereses poco variados

Preferencia por un juego solitario

Juego funcional y simbólico poco espontáneo y variado, y poco imaginativo.

Las dificultades en imitación afectan también a la capacidad de aprendizaje del juego

LOS RASGOS CARACTERÍSTICOS DEL JUEGO DE UNA PERSONA CON TEA

Gusto por actividades repetitivas.

Interés por movimientos giratorios, luces y sonidos que les sirven de autoestimulación

Atención a partes de objetos

Juego funcional y simbólico poco espontáneo y variado, y poco imaginativo.

Temas de juego repetitivos



www.shutterstock.com · 1247423065

Los padres, y niños que interactúan lúdicamente en niños con TEA deben tener en cuenta:

1. Permitir que sean los niños y niñas con TEA los que tomen la iniciativa en el tipo de juego, objeto, incluso en la acción sobre el material. Una vez que permita nuestra intromisión, debemos ir poco a poco modificando la acción hacia un uso funcional del mismo. **Empezaremos imitando los juego del niño**, vamos agregando pequeños pasos, es más fácil para que después el niño nos imite. (debemos conocer al niño, etapa del desarrollo (motor, cognitivo, sensorial, afectivo)se encuentra).



Uniste cuando salta, corre, realiza una acción. *“Carlos salta, la madre le dice estas saltando, yo también salto, después puede introducir vamos a pasar rocas, saltan en una dirección”.*

2. Ayudarles a diversificar los tipos y temas de juego, **partiendo siempre de sus intereses** (gustos, habilidades, fortalezas, dificultades) e introduciendo poco a poco variaciones.



Los padres, y niños que interactúan lúdicamente en niños con TEA deben tener en cuenta:

3. Establecer la interacción con el niño por medio de **juegos sencillos, con pequeñas rutinas, mucha mímica y gestos.** Establecer una rutina de juego quiere decir, realizarla el juego siempre de la misma forma, esto le da confianza a los niños, anticipar lo que va a ocurrir “hoy vamos a jugar a...”



Puede contar 1,2,3 cuando dice 3 le hace cosquillas al niño. Si lo hace varias veces ya el niño sabe lo que va a ocurrir.

Observar gestos del niño no exagerar.



mamapsicologainfantil

4. Dotar paulatinamente **al juego de estructuras argumentales y de una cierta consistencia narrativa, apoyándonos** en los distintos tipos de estrategias como: instrucciones, ayudas visuales, entre otras. Para que el niño tenga una mejor comprensión del juego, le atraiga, se motive a participar, sea una experiencia agradable.

Los padres, y niños que interactúan lúdicamente en niños con TEA deben tener en cuenta:

5. **Delimitar el espacio de juego con una alfombra o manta** cuando interactúes en el suelo, póngase a su nivel cuando le habla y busque el contacto visual.
6. **Eliminar las distracciones y ruidos fuertes**
7. **Elogiarlo, Felicitarlo en cada logro.**



Elogios verbales: Buen trabajo ★ Has hecho todo esto tu solo (a) ★ Ya sabes hacer ... hace 3 meses no sabias como has mejorado, como mejoras rápidamente. ★
★ Gracias por ayudarme ★ Sigue intentándolo ★ Bien hecho ★ Felicidades lo has intentado
Elogios No verbales: ★ Abrazos ★ Palmada en el hombro ★ Sonrisas ★ Hacer el gesto con el pulgar hacia arriba
★ Besos ★ Mirar al niño (prestando atención a lo que hace) ★ Chocar las manos

Los padres, y niños que interactúan lúdicamente en niños con TEA deben tener en cuenta:



8. **Desarrollar formas de juego sociodramático, primero muy simples**, y cada vez más complejas en la medida de lo posible, haciendo uso igualmente de los diferentes apoyos individualizados.

9. **Transferir de forma explícita a destrezas de narración**, interpretación de secuencias narrativas, entre otras, las destrezas desarrolladas en los contextos lúdicos.



www.shutterstock.com · 395253874

Los diferentes tipos de juegos en los que vamos a trabajar y los objetivos que podemos proponer dependiendo en el periodo evolutivo en el que se encuentre el niño o niña. (físico, sensorial, motor, cognitivo, afectivo, comunicación)



1. Juego sensoriomotor o juego funcional: Predomina entre los 0-2 años de edad.

- ☆ Aumentar la variedad de acciones de manipulación y exploración.
- ☆ Ampliar el interés por cada vez más objetos.
- ☆ Aprender a realizar acciones adecuadas con los objetos.
- ☆ Aumentar las acciones intencionadas con los objetos.
- ☆ Facilitar la aceptación de la intromisión de otra persona en su juego.
- ☆ Materiales:
 - Móviles
 - proyector de luces y sonidos
 - sonajeros
 - juguetes musicales



www.shutterstock.com · 96238937



www.shutterstock.com · 89710228



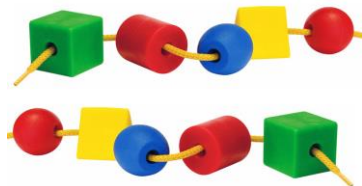
lanasflores



Amazon

2. Juego constructivo o creativo: Predomina entre 2-6 años de edad, aunque se mantiene en todas las edades

- ☆ Facilita el aprendizaje manipulativo.
- ☆ Implica planificar hacia delante y trabajar hacia una meta.
- ☆ Se trabaja el uso adecuado de los objetos.
- ☆ Implican ir poco a poco ampliando el tipo de combinaciones que hacen.
- ☆ Se trabaja la capacidad de solución de problemas, partiendo de situaciones sencillas y controladas.
- ☆ Materiales:
 - juegos organizativos (ensartables)
 - juegos de construcción (aros, cubos, bloques)
 - juegos estructurados (cubos de distintos colores y tamaños, aros)
 - encajables y puzles.



www.shutterstock.com · 1255309270



shutterstock

IMAGE ID: 27164966
www.shutterstock.com

3. Juego simbólico o de ficción: Predomina entre los 2-6 años de edad.

- ☆ Nos va a ayudar a que el niño o niña desarrolle su imaginación, a comprender cómo sienten los otros, a aprender cómo solucionar los problemas y a practicar la comunicación.
- ☆ Desarrollar el juego presimbólico, aplicando acciones adecuadas sobre un objeto, como por ejemplo darle de comer a un muñeco.
- ☆ Se va a trabajar la capacidad de atribuir propiedades ausentes a objetos o situaciones (p.ej., simular hacerse de comer y comer con un plato y cuchara de juguete).
- ☆ Se va a trabajar el uso de objetos ficticios (p.ej. utilizar un trozo de plastilina como si fuera una tarta).
- ☆ Se va a trabajar la capacidad de atribuir estados mentales y emocional.
- ☆ Materiales:
 - juguetes que favorezcan la imitación (cocinitas, tocadores, etc.)
 - muñecas con vestiditos, cunas y demás utensilios
 - juguetes que representen oficios
 - animales, vehículos, objetos del entorno.



www.shutterstock.com · 20505482

1. Juego sensoriomotor o juego funcional: Predomina entre los 0-2 años de edad.



mamapsicologainfantil

Cosquillas:

La hormiguita: se van señalando diversas partes del cuerpo hasta llegar a la axila. Por aquí va una hormiguita buscando su casita ¿la hallo? ¿no la hallo? ¿la hallo? ¿no la hallo? Por aquí la encontré.

La araña: “sube, sube una raña por el brazo (se simula la araña con las manos) baja, baja de una vez y le pica en los pies (al final se le hace cosquillas en los pies)



www.shutterstock.com · 270875813

Burbujas: al iniciar cuando estamos estableciendo la rutina del juego, hacemos burbujas, o mientras se baña.

Variante: para mejorar su contacto visual se sientan en el suelo los dos frente a frente. Hace burbujas a su altura y delante de su cara, puede atrapar una burbuja en el palito la mueve lentamente a la altura de sus ojos.



www.shutterstock.com · 491857810

Subiendo: coger el niño y subirlo a lo alto. 1,2, mientras se acerca, cuando dice 3 lo sube bien alto y lo balance arriba. Cuando el niño este más familiarizado cuando dice 1,2 el niño corre hacia ti dices 3 lo subes.

Hamaca o mecedora: balanceamos al niño pausadamente al ritmo de canciones infantiles, si la hamaca lo permite puede estar uno de los padres u otro niño meciéndose en la hamaca de esta forma ira mejorando el contacto corporal.

Corre, corre que te atrapo: fomenta anticipación y la rutina. Preparado corre, corre que te atrapo. Podemos hacer que como cocodrilos, leones cuando lo atrapas lo abrazas.

Juegos de dedos, de manos y de palmas: además de favorecer la interacción logran que el niño sea consciente de sus manos y vaya descubriendo como usarlas. Muchos niños con TEA tiene “manos blandas” y en algunos hay un cierto rechazo a utilizarla.

Mimos: mientras se canta una canción, se le acaricia al niño una parte del cuerpo.

Pelota grande de gimnasia: sientas al niño encima de la pelota y lo va ayudando a balancearse. Puede provocar con diferentes movimientos rítmicos mientras le canta bajito una canción, busca el contacto con sus ojos.

También le puede pedir al niño que coja y levante la pelota o que la haga rodar. Fomenta la psicomotricidad y lo calma.



www.shutterstock.com · 405901945



www.shutterstock.com · 46550224



www.shutterstock.com · 137391650



Juguetes que estimulen la vista: el objetivo es utilizar juguetes u objetos que estimulen al niño a estirar los brazos y piernas para tocarlos.

Mueva objetos de colores llamativos delante de la cara del niño. Al lograr su atención, los va separando poco a poco para provocar que extienda sus manitos para alcanzarlo.

Inflar un globo y soltarlo: para que vuele en la habitación es un juego que puede estimular a nuestros pequeñitos.

Animales de sombras: hacer animales con las sombras de las manos en la pared, ambos van nombrando los animales que aparezcan. Algunos niños mueven sus manitos en el aire.



www.shutterstock.com · 165768836



Juegos que estimulan el oído: algunos niños tienen hipersensibilidad auditiva , lo que provoca que muchos ruidos le causen miedo y lloran.

Le presenta al niño un juguete musical de cuerda, le das cuerda, dejas que lo toque, que lo manipule.

Después lo escondes bajo una almohada junto con el niño. Le das cuerda y dejas que el niño escuche el sonido disminuido por la almohada.

Variante: escondes el juguete y le das cuerda y le dices al niño que lo busque ¿Dónde esta?

Botellas de plástico rellenas de cosas naturales: lentejas, piedras, semillas, que el niño escuche los diferentes sonidos de las botellas.

Instrumentos musicales: xilófono, maracas, sonajeros, tambores caseros (ollas, vasijas)



www.shutterstock.com · 115463146

Antes de realizar los sonidos, presentarle al niño el juguete, instrumento que hace el sonido (no haya sorpresas). Con su ejemplo le muestra como se usa, empiece con objeto que hagan un sonido bajo.



Bailar: Música infantil, clásica, lo que le gusten al niño, bailan por separado o juntos tomados de las manos. Dependiendo del niño puedes poner la música a volumen bajo, subirlo con diferentes tipos de música.

Toma y dame: comienza a trabajar la espera de turnos. Se le da al niño un objeto, juguete, pelota y se le dice toma y cuando lo agarra, le extendemos la mano y le decimos dame.

Pelota: sentados en el suelo uno frente al otro. Ruedas la pelota hacia el niño y dices toma la pelota, cuando el niño rueda la pelota hacia ti dices dame la pelota. (en este juego hay intercambio de miradas y se fomenta la coordinación visomotora)



www.shutterstock.com · 207795916



Espejo: que el niño se vea en un espejo, se conozca más como persona, hacer caras decirles ese eres tu nombre del niño, esta soy yo, mamá.

Señalar las partes del cuerpo: la cabeza, los ojos, la nariz, la boca...

Usar objetos de personales y decirle el nombre al niño para fomentar el habla un sombrero, una gorra, un bigote, haciendo énfasis en las vocales y decirlo despacio.

2. Juego constructivo o creativo: Predomina entre 2-6 años de edad, aunque se mantiene en todas las edades

Caja: de cartón, de plástico, decorarla en familia que el niño meta objeto con diferentes texturas y luego los saque. Con agujeros en forma de círculo introducir pelotas por el agujero, también los agujeros pueden ser de diferentes colores y las pelotas amarillas entran por agujero amarillo. También puede ser con agujeros con diferentes formas geométricas y el niño mete según la forma del objeto.

Caja tenga una cortina, se mete un objeto sin que el niño no vea, luego lo toca, siente su textura y luego lo saca.



3. Juego simbólico o de ficción: Predomina entre los 2-6 años de edad.



Al imitar roles de los demás se vuelven más sociales y empiezan a mostrar nuevas habilidades. La imitación es la base del aprendizaje. es fundamental que el niño con TEA que comprenda el proceso de imitación y que la imitación pueda ser usada para adquirir nuevas habilidades y conocimientos.

Antes de hacer el gesto que el niño tenga que imitar, gentilmente voltee la cara del niño y dígame “mírame”



Muchos niños con TEA tienen dificultades para establecer contacto visual:

Mírale con cariño y decirle (nombre del niño, mírame) mientras agite un objeto que llame su atención. Presenta los objetos que le interesan o desee **al lado de su cara y a la altura de los ojos**. No le entregue el objeto sin que antes lo mire a los ojos al menos una milésima de segundo.

En una mesa: gentilmente mueva la cara del niño hacia sus ojos y de inmediato diga: “que bien me miras” (aunque el niño no la mirando bien) elógielo. Si no se produce el contacto visual diga “nombre del niño, mírame”

Motívalo a que señale la parte de su cara o la de los padres, si no lo hace tome sus manitos y que las señale y le dice el nombre de la parte del cuerpo.

Ejercicios de imitación: buscar un lugar donde no haya muchos estímulos que distraigan al niño. En una mesa, el suelo, (delimitado el espacio con una alfombra) sentados en dos sillas de frente, el adulto al frente del niño, hace una acción (aplaudir) y se le da la orden hazlo tú. El niño tiene que imitar esa acción (por eso no se le da la orden aplaude, no usamos apoyo visual). Cada vez que el niño lo hace, con o sin ayuda recibe elogios “que bien lo haces, aplaudes” “con una sonrisa”. En caso de que el niño no realice la acción, se le toman las manitas y se le ayuda a hacer el gesto. Se pueden usar objetos o juguetes que le llamen la atención (burbujas, molinos, juguetes con luz)

Imitación de actos sencillos usando objetos: sacudir el sonajero, empujar un carro haciendo run-run.

- ✓ Hacer sonar un sonajero, maraca
- ✓ Pulsar el botón de un juguete
- ✓ Apretar un juguete que suene (patito de hule, cocodrilo)
- ✓ Empujar un carro
- ✓ Hacer volar un avión
- ✓ Hacer una torre de tres piezas con legos (después ir haciendo con más legos)
- ✓ Meter 3 objetos en una caja
- ✓ Darle cuerda algún objeto que tenga música
- ✓ Introducir aros en un palito vertical
- ✓ Hacer serpientes con plastilina
- ✓ Hacer una bolita con plastilina
- ✓ Hacer rodar pelotitas
- ✓ Lanzar una pelota
- ✓ Colocarse el teléfono en la oreja
- ✓ Darle de comer a una muñeca con una cucharita
- ✓ Beber de una taza
- ✓ Abrir/cerrar la tapa de una botella
- ✓ Echar agua de la botella al vaso
- ✓ Arrugar un papel
- ✓ Darle vuelta a los objetos (vasos bocaabajo)
- ✓ Sacar juguetes objeto debajo de un mueble usando una regla, palito.



De pie:

- ✓ abrir o cerrar una puerta
- ✓ Encender/apagar la luz
- ✓ Empujar un carrito
- ✓ Entrar y salir de una caja
- ✓ Para debajo de la mesa



De pie:

- Ponerse en cuclillas
- Gatear
- Andar con la planta del pie
- Andar de puntillas
- Andar con los talones

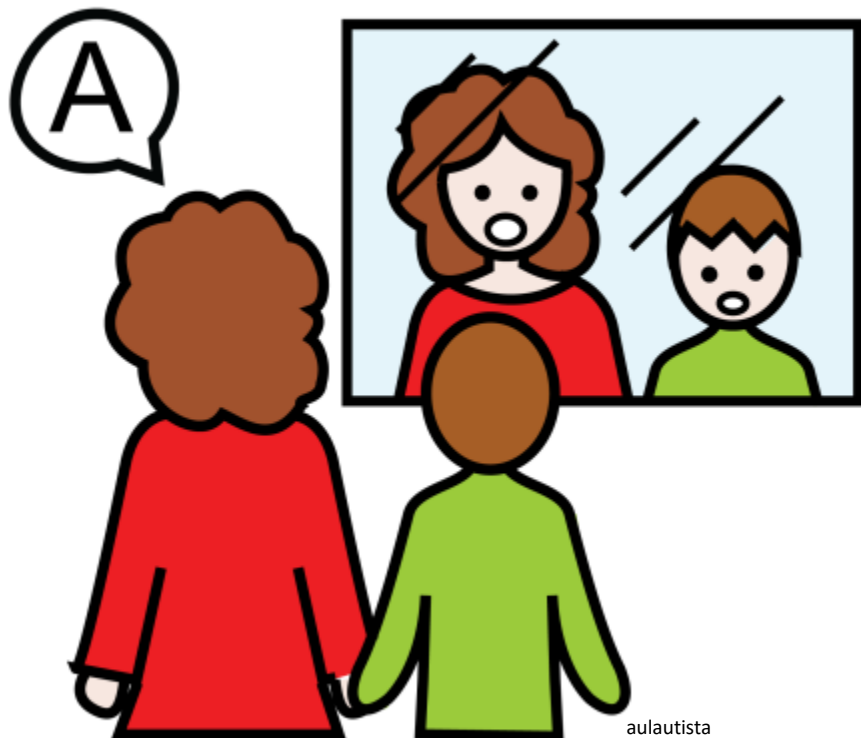
Imitación motora gruesa: imitación de los movimientos del cuerpo es más difícil requiere que el niño recuerde que has hecho y después imitar la acción.

Sentados en el suelo o en una mesa de frente en un espacio delimitado con una alfombra :

- ✓ Aplaudir
- ✓ Dar palmadas sobre las piernas
- ✓ Levantar los brazos
- ✓ Entender los brazos hacia los lados
- ✓ Tocarse la barriga
- ✓ Mover la cabeza
- ✓ Decir adiós con las manos
- ✓ Señalar con el índice
- ✓ Mover la cabeza de abajo hacia arriba (si)
- ✓ Cruzar los brazos sobre el pecho
- ✓ Abrazarse
- ✓ Tocarse las diferentes partes de la cara
- ✓ Cubrirse la boca con las manos
- ✓ Ponerse de pie/sentarse



Imitación de movimientos de la cara: favorecen la expresión facial (expresar lo que sienten ellos y saber que expresan los demás)



- ✓ Abrir la boca mucho y decir (AAAAAAA)
- ✓ Sacar la lengua
- ✓ Cerrar los ojos con fuerza
- ✓ Reír
- ✓ Meter los labios hacia adentro
- ✓ Hinchar las mejillas
- ✓ Dar un beso con mucho ruido
- ✓ Tocar los dientes de arriba con la lengua
- ✓ Mover la lengua de izquierda a derecha
- ✓ Poner trozos de galleta, malvas, tomarlo con la boca
- ✓ Sorber con fuerza espaguetis cocidos
- ✓ Sorber con el carrizo

Imitación fomentando la lateralidad:

Levantar brazo derecho

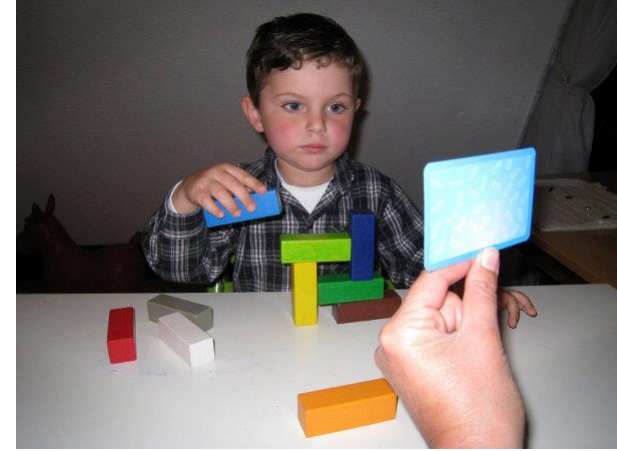
Levantar brazo izquierdo...



Imitar acciones representadas en fotos:

Tener fotos con las acciones que el niño tiene que imitar (en las imitaciones anteriores tomar fotos del mismo niño) se levanta la foto a la altura de los ojos, la muestras al niño y das la orden “Nombre del niño, hazlo tú”

- Foto con alguien tocándose la boca (niño tiene que tocarse la boca)... Una vez que el niño realice la imitación con fotos también puede utilizar imágenes o pictogramas.



Imitación con modelos: usted construye algo y en niño lo tiene que imitar. Use legos. Imitar una torre de 3, 5 legos, un carro, un robot ...

La imitación de modelo fotografiado: se usa una imagen del modelo ya construido y el niño la tiene que construir con lo legos.

Copiar modelo con expresión de emociones y el niño las realiza con plastilina (el gesto), ensartar cuencas, formar cadenas de cuencas con diferentes formas, texturas, colores.

Cuento motor:

“Los animales en una fiesta a la orilla de la playa”

Descripción	Actividad motriz	Habilidad motriz
En un día soleado de verano, con una fresca brisa, los animales participan de una fiesta y se encuentran y saludan con sus amigos que desde verano pasado no se veían.	Se saludan, chocan las manos, dan la mano, se abrazan y recorren el lugar.	Desplazamiento, esquema corporal, espacialidad.
Las mariposas muy alegres movían sus alas por toda la fiesta, las ranas y los conejos saltaban, los peces nadaban en la playa. Todos reían y bailaban.	Hacen los gestos de lo que hace cada animal o los animales.	Desplazamiento, espacialidad.
Los conejos saltaban por las rocas buscando los dulces de zanahoria. Las hormigas rodeando todo tipo de obstáculo pasaban por túneles para buscar la ensalada de frutas	En un circuito tengan que pasar por ulas, ulas en el piso, túneles de ula, ula, rodeando diferentes obstáculos, conos, sillas.	Desplazamiento, espacialidad, equilibrio, giros.
Los monos alzan sus manos y decían queremos dulces de quineo. Las serpientes se arrastraban buscando conchas en la playa.	Niños alzan sus manos	Desplazamiento, espacialidad
Fue un hermoso día los animales bailaron, movieron sus cuerpos hasta quedar agotados, cada uno volvió muy feliz a su casa y se acostaron a dormir. Colorín colorado el cuento se ha acabado.	Baila y se acuestan en el suelo cierran sus ojos Se levantan lentamente	Esquema corporal.

Es importante destacar que la realización de las actividades indicadas no asegura la evolución de las capacidades de ficción en todos los casos.

Hay muchas personas con TEA que no llegan a desarrollarlas nunca. Pero sí permite que incrementen sus capacidades de ficción personas con TEA que no las desarrollarían nunca si no fuera mediante la manipulación e intervención explícita e intencionada de condiciones lúdicas encaminadas a lograr competencias cada vez mayores de simulación y ficción simbólica.

Bibliografía

- Álvarez, Rosa y otros (2018) Manual didáctico para la intervención en atención temprana en trastornos del espectro autista Federación Autismo Andalucía, España.
- Papalia, Diane y otros (2012) Desarrollo Humano Duodécima edición McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Cornago y otros (2013) Manual de juego para niños con autismo ejercicios, materiales y estrategias.
- Inspirado en apuntes de la Dra. Liliana Kaufmann