

TRABAJO FINAL DE GRADO

Presentado para acceder al título de

Licenciatura en Acompañamiento Terapéutico

Título:

**“El conocimiento de los acompañantes terapéuticos
sobre la interacción lúdica en niños con discapacidad motriz”**

Autor:

Pérez García, Emanuel – DNI 35332932

Directora:

Lic. Escalante, María Sol

**Lugar:
Rosario**

**Fecha de presentación
08/06/2023**



Índice

Resumen	2
Introducción	3
Desarrollo	4
Juego	4
Juego en niños con discapacidades motrices	5
Juguete	6
Pulsador o switch	7
Funcionamiento práctico	9
Planteo de la encuesta	11
Análisis de la encuesta	12
Conclusión	15
Bibliografía	16
Anexos	18

Resumen

En el presente escrito se describen los detalles de una investigación sobre el conocimiento de los Acompañantes Terapéuticos (AT), de la ciudad de Mar del Plata en esta ocasión, en relación a los juegos y juguetes, en particular con los que son modificados de sus funciones originales con el fin de universalizarlos para todos. La utilización de desarrollos tecnológicos, como pueden ser los pulsadores en este caso, viene a funcionar como herramienta que permite la apertura de lo lúdico a todas las personas. A continuación, son descritos los componentes conceptuales utilizados y detalles de la técnica de recopilación de datos utilizada, en este caso una consulta formal sistematizada (encuesta).

Palabras claves: Acompañantes Terapéuticos - juego - juguetes - pulsadores - discapacidad

Aclaración: el presente trabajo utiliza el pronombre ÉL en toda su extensión por motivos académicos. Entiéndase que puede suplantarse en todos los casos por el que correspondiere, incluyendo a todas las personas.

Introducción

Mis inicios en el acompañamiento terapéutico vinieron de la mano de la equinoterapia. Comencé a formarme y trabajar en ello hace más de diez años, en el centro de equinoterapia “El Alba” radicado en la localidad de Camet, en las cercanías de la ciudad de Mar del Plata, Buenos Aires. Mi ingreso, primero como ayudante y luego como integrante del equipo sirvió como puntapié para mi actual profesión. Durante esta labor tuve la fortuna de encontrarme con un grupo de profesionales y estudiantes que me acompañaron en el aprendizaje en relación a dicha actividad y a la discapacidad en general. Allí surgió mi interés en el tema, por lo cual comencé a investigarlo y estudiarlo. Al comenzar a ejercer mi profesión, me encontré con un mundo sumamente amplio, del que desconocía y del que queda mucho por explorar. Mi gusto personal por la tecnología me llevó a interiorizarme de una serie de elementos, en particular los que me traen hoy a este trabajo final.

La posibilidad de utilizar un juguete, en particular a pilas, que brinde alegría, emoción, diversión, disfrute al usuario, no siempre es accesible para todos. Por ello comencé a preguntarme cómo podría universalizarse ese juguete. Tanto internet como el grupo de profesionales que me rodea en mi trabajo cotidiano me brindaron la información inicial que me abrió un mundo: existe la posibilidad de modificar juguetes para que los usemos todos.

La adaptación de los diferentes elementos puede realizarse de diversas maneras, más la que consideré en este caso es la modificación para utilizar un switch de pulsación para activar o desactivar el funcionamiento eléctrico del artefacto.

En el presente trabajo pretendo abordar el conocimiento que poseen los AT de Mar del Plata sobre la existencia y función de los juguetes modificados para su uso universal, incorporando apoyos tecnológicos para ser utilizados por niños con discapacidad motriz.

Desarrollo

La utilización de dispositivos como los switches de pulsado en conjunto con juguetes a batería modificados tienen un impacto evidente y positivo desde la ejercitación empírica. Es necesario tomar nota de ello en cuanto al conocimiento presentado por los acompañantes en la utilización de los mismos en el desarrollo del niño.

También será importante destacar la importancia del contexto en el que se desarrollará esta investigación, tanto geográficamente (Mar del Plata, Argentina, Sudamérica), como política, económica y socialmente. Esto brindará un marco que permitirá analizar la información recolectada, a fin de dar un resultado veraz en el contexto correspondiente.

La relevancia disciplinar de este trabajo será servir como base teórico-empírica inicial en el desarrollo de la disciplina, en relación a la necesidad de conocimiento por parte de los AT en el desarrollo del niño, en particular una de sus ramas fundamentales, el juego. Entre los objetivos específicos que se abordarán serán

- Describir la importancia del juego en la infancia en general.
- Analizar la importancia del juego en la niñez con discapacidad motriz en particular.
- Describir la utilidad y el funcionamiento de los juguetes de diseño (inicial o posterior) universal.
- Relevar el conocimiento que poseen los acompañantes terapéuticos de Mar del Plata sobre la existencia de estos juguetes.

Para comenzar este escrito debemos definir algunas variables como lo son el juego, el juguete, el pulsador o switch y que se ha investigado con anterioridad sobre el tema.

Es posible definir **juego** como una actividad alegre y que genera placer entre aquellos que lo practican, cuyo fin radica en sí mismo, en realizarlo. A su vez, es espontáneo y voluntario, elegido de manera libre por quienes lo integran. Propicia el aprendizaje y las diferentes formas de expresión. En él se encuentra implícita la participación activa, generando un mundo particular que lo rodea, sin dejar de tener puntos de encuentro con las conductas serias.

Los beneficios del juego, en particular en niños, ha sido extensamente documentado dando como resultado su gran importancia. Entre los beneficios se destaca una mejoría en diferentes aspectos como el funcionamiento ejecutivo, el lenguaje, las habilidades matemáticas tempranas, el desarrollo social, las relaciones entre pares, el desarrollo físico en relación a la salud en todos sus aspectos. A su vez se denota una importante amortiguación de la ansiedad y el estrés.

Los estudios sobre el juego no solo se realizan en el ser humano, sino en distintos animales a los cuales les produce un efecto en diferentes niveles como el molecular, celular o conductual.

Una preocupación en los tiempos actuales es que el juego en los niños está disminuyendo de manera alarmante, ya que las organizaciones familiares han cambiado, la presencia de la tecnología y el comienzo de actividades académicas estructuradas de manera anticipada van en detrimento del tiempo dedicado al juego.

Sociedades como la Academia Americana de Pediatría dan recomendaciones para sus asociados a fin de estimular estas actividades, tales como recomendar a los padres que jueguen con sus hijos desde el nacimiento, explicando la importancia y dando pautas en función de la edad. A su vez hacen extensiva esta recomendación a los maestros de preescolar para utilizar el aprendizaje lúdico como herramienta.

El juego establece una relación entre los niños con otros seres humanos y el mundo en general. Al relacionarlo con el aprendizaje debe entenderse que no son términos opuestos, sino que las mayores adquisiciones que se logran en la infancia parten de situaciones lúdicas. Por ello, debe ser entendida y considerada dentro de la escuela y la educación formal.

Lo lúdico debe entenderse como un modo particular de organizar las acciones, que es propio y específico. Lo importante del juego serán los medios, no los fines o el resultado. La revisión que hace el juego sobre las distintas situaciones y conductas “serias” encierra en sí el poder de re-entenderlas.

El juego es serio y es útil para el desarrollo del niño en la medida en que él es su propio protagonista, se mantiene diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa, permite explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes, se convierte en el terreno privilegiado de interacción con los iguales y en fuente de funcionamiento autónomo. (Linaza, 2015. p. 26)

Es imposible separar el juego del contexto que lo genera, de la infancia y el desarrollo del ser humano. Cuanto más variado y complejo es el juego, más importancia tendrán los objetos que se sumarán: los juguetes.

El **juego en niños con discapacidades motrices** no siempre es bien dirigido y menos aún, pensado de manera seria. El desarrollo de las distintas capacidades de cada niño será variable en cada caso en particular. Es imposible definir a priori aquellos juegos que realizará un niño, más aún si nuestra mente está dispuesta en colaborar con la forma que esa acción sea posible.

Después del párrafo anterior quizá surjan planteamientos sobre, como ejemplo, que no podrá jugar al fútbol un niño que se movilice en una silla de ruedas. Pero ello supone ¿todos jugamos al fútbol de la misma manera?, ¿quiénes juegan profesionalmente lo hacen de la misma manera que un grupo de amigos en cualquier cancha de nuestro país? La respuesta es sencilla, no. Cada juego se realiza de una manera distinta. Algunas serán más similares entre sí que otras, pero siempre se podrá realizar.

En el ejemplo citado, habrá que buscar la manera que ese juego de fútbol sea posible de desarrollar con sillas de ruedas, pero es evidente que las hay.

A este pensamiento se une la idea de que no hay juegos para la discapacidad motriz. Hay juegos. Será la labor de quien corresponda, como nosotros en este caso, de llevar adelante la modificación de esas actividades, la búsqueda de elementos que nos colaboren con la realización o la ejecución del objetivo, pero con la certeza de que es posible.

Si los juegos son universales en el sentido amplio de la expresión, llevados a cabo de la manera que cada niño pueda, ¿por que con los juguetes no ocurriría lo mismo?

Para ello debemos comenzar con definir que es un **juguete**. La RAE lo describe como un objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades. Es muy interesante esta aseveración ya que nuclea el juego y el desarrollo. Esta implicancia nos habla de la cercanía que hay entre ambos, de manera que la búsqueda, como hablamos en un comienzo, de un elemento que sea posible utilizarlo de manera universal adquiere aún más significado.

Es posible citar a Sarazanas y Bandet (1972, s/n), que definen el juguete como “el accesorio que constituye por sí mismo el elemento suficiente del juego”.

Como señalan las autoras Ramírez Aquino e Ibarrola Chamorro (2021, s/n), las actividades lúdicas son un eje fundamental en el desarrollo de los niños, tanto en la personalidad, destreza y habilidades. Para los niños con discapacidad motriz se dificulta la utilización de los juguetes tal y como se compran en cualquier negocio del ramo. Para beneficiar su utilización, ellas señalan la búsqueda de una adaptación para permitir que las familias de bajos recursos económicos accedan a juguetes que, una vez modificados, puedan ser utilizados por sus niños.

Resulta importante marcar que las autoras hablan de una adaptación, siendo resultado del diálogo con docentes de la carrera para la cual será presentado este trabajo, la modificación de esa palabra en busca de una universalización de ese juguete, es decir, que permita ser utilizado por la mayor cantidad de personas posibles. A la hora de utilizar estos juguetes, la incorporación de un dispositivo tecnológico como el pulsador permitirá

que sea manipulado por cualquier niño, ya que esta incorporación no elimina ninguna función del mismo, sino que es una incorporación tendiente a hacer llegar sus funciones a todo aquel que lo utilice.

Las autoras antes mencionadas aplican su investigación en Paraguay, en búsqueda de una lucha similar a la que nos atañe a nosotros en Mar del Plata: ir en contra de la exclusión social que sufren los niños, en particular los de bajos recursos económicos, en el aspecto de acceso a lo lúdico y, por tanto, a la formación que ello trae.

Como resultado de dicha investigación, obtuvieron una exitosa funcionalidad del dispositivo tecnológico con el que fueron adaptados los juguetes, debido a la ágil interacción de los niños con el prototipo, de la mano de la simplicidad de su manejo y manipulación.

Destacando así la importancia de las conclusiones esbozadas por las autoras, el “lograr que los niños con discapacidad puedan tener acceso a juguetes adaptados por medio de un dispositivo electrónico de fabricación casera fue un gran paso en la lucha contra la exclusión social que son víctimas por su condición.”(Aquino y Chamorro, 2021, s/n)

A la hora de utilizar un juguete, buscaremos una relación conocida como causa-efecto, la cual será posible de obtener mediante un **pulsador o switch** que nos permitirá el desarrollo de habilidades cognitivas, el descubrimiento y conocimiento, la interacción social y el aprendizaje.



Las imágenes de la presente producción son de autoría propia.

Estos elementos poseen un comportamiento eléctrico que permite la conexión entre las diferentes partes eléctricas mediante el paso de corriente a través de sus conectores. Pueden poseer distintas formas, materiales, conductividades y tecnologías para permitir

la activación de forma adecuada para cada necesidad. Dichos artefactos pueden ser preparados para distintos usos, sea conexiones a PCs, ratones, comunicadores, juguetes u otros dispositivos adaptados.

A la hora de decidir qué tipo de pulsador se va a utilizar, es importante realizar estas preguntas:

¿para que lo vamos a utilizar? ¿Qué movimiento necesita para ser accionado? ¿En qué posición va a ser utilizado?

Una vez respondidas estas incógnitas podremos elegir entre los distintos tipos de acuerdo a la acción para su accionamiento (de presión, de palanca, soplo, neumático, luz), por el elemento o parte del cuerpo que lo acciona (mano/dedo, cabeza, mentón, pie, boca) y el soporte que llevará.

La autora Maura Rodríguez, que escribió sobre las tecnologías como medio de inclusión en la discapacidad motriz, remarca que un pulsador en el ámbito que ella se desempeña es “un instrumento que, conectados al comunicador, ordenador o ratón, permiten activar programas de barrido, mediante la acción de cualquier parte del cuerpo en la que exista un control voluntario del movimiento”. Esto nos remarca la importancia de los pulsadores o switches en todos los aspectos relacionados al aprendizaje y la comunicación, rama de la cual es vital el aspecto lúdico.

La utilización de los switches, teclados expandidos o mouses adaptados en el área de educación, en particular en las escuelas, son las primeras utilidades que tuvieron estas modificaciones. Ese principio propició la apertura de ideas y creaciones a los fines de buscar accesibilidad para las personas con discapacidad motriz.

También es conclusión de la autora que la visión de los expertos consultados es sumamente positiva, ya que la incorporación de estos dispositivos asociados al aprendizaje modifica la forma en que se aprende, se conoce y se llega a lugares que no se lograría sin esta accesibilidad.

Cabello Corpas realizó una investigación sobre musicoterapia en la cual debate sobre un tema que nos trae a tema: remarca que vivimos en un mundo que se ha construido para el tipo de persona más común, y a veces nos olvidamos de adaptarlo a aquellas personas que no cumplen los estándares marcados por la sociedad. Allí remarca que su área, la musicoterapia, trae una gran manera de expresión, pero que no siempre es posible la interacción entre las personas con discapacidad motriz y los instrumentos utilizados. Por ello, las adaptaciones son muy personales y de costo elevado, lo cual sería interesante revertir para que sea posible acceder para la mayor cantidad de personas posibles.

La manera en que planean investigar esta temática es a partir del diseño de un dispositivo en el que el usuario puede interactuar con un sistema que dispone de una serie de pulsadores, que permiten detectar la interacción con el sistema mediante presión y actuar emitiendo un sonido e iluminando un led para que haya una doble realimentación. A su vez monitorizan la interacción con el dispositivo, guardando la información obtenida para evaluar la utilización y la evolución de la persona.

Dentro de su investigación hace un aporte interesante sobre el uso de los pulsadores en diferentes aspectos: se remarca la importancia de la facilidad de uso así como su robustez. Otra utilidad a tener en cuenta es el rebote, que es el choque de las placas de metal que componen el switch, el cual produce un impacto en la respuesta del ordenador en este caso, o de todo aquello que esté conectado al mismo.

En cuanto a la educación formal de los profesionales, los AT encuentran diferentes capacitaciones y formaciones. Entre ellas podemos encontrar, para este caso en particular en Provincia de Buenos Aires, formaciones públicas y privadas de carácter terciario que ofrecen distintas titulaciones, además de las Universidades Nacionales. Se encuentran: Curso bajo la Resolución 1014/14, Tecnicatura Terciaria bajo resolución 1221/15, Tecnicatura Universitaria y Licenciatura Universitaria.

Funcionamiento práctico de la modificación de un juguete

A la hora de realizar la modificación se agregará un conector plug de 3,5 mm, que puede quedar oculto bajo alguna parte del juguete que sea removible, de manera que será protegido fuera de su funcionamiento. Este estará conectado de manera que permita utilizar un elemento externo para accionar la funcionalidad del artefacto.

La utilidad original del juguete no será invalidada o modificada, sino que se sumará la utilidad de accionarlo a través del pulsador.

El juguete que será usado para este ejemplo es un Tiger, del universo de Winnie Pooh. El efecto o acción que realiza el juguete es saltar con sus patas y su cola, imitando al personaje original de la serie.



El tipo de pulsador elegido es del tipo de presión, para ser accionado por la mano, usado en diferentes soportes como una mesa, escritorio o en un soporte tipo pie. Está realizado externamente en plástico, con un switch de mouse para lograr un accionamiento suave. Dentro lleva conexión acorde y tuerca para ser ajustado al soporte pie, además de las sopapas que permiten adhesión a superficies lisas.

El accionamiento original era a través de ejercer presión hacia abajo sobre el juguete mientras este se encontraba de pie, para que realice los saltos. Luego de la modificación, sigue ejerciendo esta función, a lo que se sumó la posibilidad de accionarlo mediante el pulsador.



La demostración de uso que puede verse en los anexos deja en claro que se hace accesible para un público mayor la posibilidad de jugar con este objeto, y abre la posibilidad de ser utilizado en diferentes ámbitos, debido a la portabilidad del mismo, tanto del juguete al ser a batería como el del switch por ser liviano, plástico y pequeño.

Planteo de la encuesta

A la hora de recabar la información tendiente a contestar la pregunta inicial, se realizó una encuesta (Anexos) de la cual se obtuvieron resultados detallados a continuación.

La encuesta fue realizada en Google Drive por un total de 53 encuestados. Esta herramienta y sus permiten una respuesta rápida para el encuestado, así como un análisis pormenorizado por parte de quien suscribe a la hora de obtener resultados que permitan obtener patrones.

La manera de distribuir la encuesta fue a través de medios de comunicación virtual, vía servicios de mensajería (WhatsApp). Se utilizaron grupos de difusión, previamente formados por pares para congregarse ATs y mantenerlos en contacto entre sí. En los mismos se comparten pedidos de casos, opiniones y valoraciones de obras sociales, materiales de difusión como encuentros y charlas sociales entre los integrantes.

El fin de la encuesta es evaluar cuánto conocen los AT de Mar del Plata sobre la existencia de soportes tecnológicos utilizados por personas con discapacidad, en particular niños, que colaboren con la utilización de juguetes modificados para permitir estas adaptaciones.

Dentro de la misma se busca obtener datos etarios generales, divididos en cuatro franjas, la experiencia general del AT y su formación actual y pasada. Luego se consulta si han trabajado con niños, si utilizan el juego como herramienta. Allí se consulta sobre su conocimiento sobre pulsadores y juguetes universalizados, tanto como sus experiencias con ellos si los hubo. Se concluye la misma invitando a contar si quisieran más formación en el tema, además de consultar cuán importante es el juego en la labor con niños.

A la hora de analizar los datos obtenidos en la encuesta, se puede comenzar por observar el público mayoritario que respondió a la misma, centrándose en un 81% en personas entre 26 y 50 años, divididos casi en forma pareja a lo largo de dicha franja etaria. El resto está dividido de forma pareja entre el rango inferior y superior al citado anteriormente. El acceso a la encuesta solamente estuvo limitado a quienes son AT, sin importar el lugar de trabajo, edad, sexo o ubicación geográfica dentro de la ciudad.

Al utilizar las herramientas de la plataforma web, se puede establecer que casi la mitad (45%) de los entrevistados tiene una experiencia mayor a 5 años, mientras que el 30%

tiene entre 3 y 5 años y el 20% restante posee menos de 3 años de experticia. Este dato nos indica que existe una gran cantidad de acompañantes que poseen experiencia en diferentes ámbitos, incluso han comenzado antes que varias de las formaciones profesionales citadas anteriormente. A su vez, la antigüedad laboral no dio resultados concluyentes de estar relacionada con la edad de los entrevistados, con excepción del segmento de 18-25 y una experiencia mayor a 5 años, por una cuestión cronológica.

La formación académica formal de quienes respondieron a la encuesta es dispar, estableciéndose una ponderación (con un casi 40%) por parte de aquellos que realizaron el Curso sobre el Decreto 1014/14 que se establece en la provincia de Buenos Aires desde el año 2015 como formación mínima legal posible de brindar por un establecimiento educativo para ejercer la profesión. Puede establecerse un número importante de casi el 50% entre quienes se están formando (26%) y quienes ya concluyeron (23%) la formación técnica en la rama, sea de grado terciario o universitario. Por su parte, quienes se están formando en la Licenciatura en AT componen un 9% de los encuestados, siendo el corolario la posibilidad de haber incluido una Licenciada en este trabajo. Es muy esperanzador leer estos resultados en relación a la formación de los acompañantes, a su preocupación por seguir adquiriendo conocimientos y titulaciones, que nos permitan como conjunto poseer un saber y una validación que lleve adelante una unión y nivelación nacional, que otorgará más tarde o más temprano un reconocimiento a la profesión. Este último será recompensado el día que se legisle una ley que regule, límite, controle y de formalidad a la profesión.

La franja establecida entre 18-25 años se encuentra realizando o ha realizado la tecnicatura en una proporción del 75%, siendo en el restante porcentaje el título de Curso. En el segmento de 26-35 años, la ponderación sobre quienes hicieron el Curso de la resolución 1014/14 llega al 52%, seguido por quienes hacen o hicieron la tecnicatura con un 35%. El sector entre los 36-50 años, la formación mayoritaria es la tecnicatura con un 60%, seguido por el curso con un 30%. La división de 51 a 65 años la tecnicatura lidera con un 50%, siendo el curso la segunda elección con un 35%.

A la hora de conocer si hay una formación previa en el área, alusiva a carreras afines, el 73% respondió afirmativamente. Esto determina que la carrera ha sido elegida con posterioridad a otras, sin saber los motivos por los cuales ha ocurrido. Es interesante plantear a posteridad que sea motivo de investigación dicho interrogante.

Sobre quienes han estudiado otra carrera con anterioridad, nos encontramos con una mayor ponderación de personas que tienen o están realizando la tecnicatura en la franja de 36-50 años. En diferencia, en la franja de 26-35 años, la mayor proporción se inclina por el Curso Resolución 1014/14.

La mayor parte de los entrevistados han trabajado con niños, en una proporción del 90%, siendo indistinto el nivel de estudios, ya que sea positiva o no la respuesta, poseen titulaciones diversas.

En cuanto a la valoración del juego como herramienta de trabajo, casi la totalidad de los entrevistados llegaron a la misma aseveración sobre su importancia, estableciendo la vara (del 1 al 5) en los estándares más altos, preponderando el 5 (83%) y el 4 (15%), dando así por conclusión general que todos los profesionales encuestados comprenden y confirman la valoración del juego en el trabajo con niños.

A la hora de focalizar más aún la investigación en el centro neurálgico del conocimiento o no de lo que es un pulsador o switch, el 63% dijo conocerlo, siendo el restante porcentaje el que no. A su vez, entre las personas que trabajan con niños, ese porcentaje positivo se nuclea en un 65%, conservado la proporción general.

Del total de las personas consultadas, un 81% conoce lo que es un juguete adaptado para su uso universal, de las cuales un 27% no sabe qué es y cómo funciona un switch.

Desde allí recaemos en la pregunta sobre si han utilizado alguno, dando como resultado que un 47% lo ha hecho, siendo el resto aquellos que no han tenido contacto con los mismos. A este dato se suma la consulta sobre si ha resultado útil este contacto, estableciendo que ha resultado Sumamente útil (4) a Muy útil (5) en un 84%, en un 12% ha sido Útil y en un único caso (4%) No lo ha sido(1).

El interés por obtener más información, curiosidad por el tema y presencia de más cursos es del 93%, siendo un 6% el no saber o no responder, y un 1% el no estar interesado en la ampliación del conocimiento en la materia.

A la hora de cómo adquirieron el conocimiento sobre el funcionamiento, utilidad y difusión de este tipo de modificaciones a juguetes, se distinguió la comunicación a través de colegas (43%), un 38% a través de la práctica profesional, el 13% a partir de la educación formal y un 6% que no estaba enterado del tema antes de esta encuesta.

Conclusión

Como corolario de este trabajo es posible plantear resultados y planes a futuro. En el primer caso es interesante lo obtenido, ya que nos brinda datos duros sobre la realidad. La difusión sobre los juguetes universalizados y los pulsadores aún es incipiente, lejana a la educación formal y aplicada en su mayoría por el boca a boca. Si bien más de la mitad de los consultados conocían estos dispositivos, su utilización no está difundida e incluso el acceso a los mismos es complejo. Brinda alegría saber que la mayoría valoraría la aparición de mayor información y cursos en el tema, intentando ampliar el conocimiento que poseemos como profesionales y que brinda la posibilidad de seguir formalizando la profesión.

En cuanto a los planes posibles propuestos a futuro, sería interesante plantear la posibilidad de realizar cursos sobre estos sistemas de modificación de juguetes, de fabricación de pulsadores, de utilización en general y particular de los mismos, de talleres de juego y planificación, de pensar el juego en grupo o individual pero guiado por un Acompañante que posea conocimiento del tema.

La realización de este trabajo permitió repensar los conceptos iniciales, indagar sobre los profesionales que desempeñan la actividad y poner un encuadre formal a un conocimiento informal previo, siendo así un aporte que enriquece la bibliografía que poseemos los Acompañantes Terapéuticos.

Bibliografía

- Aguilera Castro, M. G., Damian Diaz, M., (2010). "La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño". Revista Electrónica de Psicología Iztacala. Recuperado de <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>
- Aiju Guia (2022), Juego y Discapacidad. Recuperado de <https://www.guiaaiju.com/juego-y-discapacidad/>
- Aquino, A. T. R., & Chamorro, C. R. I. (2021). Adaptación tecnológica de juguetes de bajo costo para apoyo en el tratamiento de niños con discapacidad motriz. In Anais do XVIII Congresso Latino-Americano de Software Livre e Tecnologias Abertas (pp. 59-63). SBC.
- Cabello Corpas, A. Diseño e implementación de un dispositivo musical para personas con discapacidad motriz.
- Costa, M. y otros (2007), Juego, juguetes, discapacidad e integración, AIJU. Alicante, España. Recuperado de <https://www.cesya.es/sites/default/files/documentos/folleto%20AIJU.pdf>
- Diccionario de la RAE, en www.rae.es, fecha de consulta 6 de mayo de 2023.
- Irenea (2022), ¿Qué son los juguetes adaptados y qué tener en cuenta al adaptarlos?. Recuperado de <https://irenea.es/blog-dano-cerebral/juguetes-adaptados/>
- Linaza, J. L., & Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. JA García Madruga y P. Lacasa (Cops.), Psicología Evolutiva, 2.
- Nabel, N., González, J. "El juego hoy. Incidencia de las nuevas tecnologías. Repercusiones e interrogantes". Revista Topia
- Rodríguez, M. (2019). Abriendo caminos: las tecnologías como medio de inclusión en la discapacidad motriz.
- Sabino, C. (2014). El proceso de investigación. Editorial Episteme.
- Sabino, C. A. (1986). Cómo hacer una tesis: guía para la elaboración y redacción de trabajos científicos. Humanitas.
- Sarazanas, R. y Bandet, J. (1972): El niño y sus juguetes, Ed. Narcea, Madrid, p. 166.

Sunrise Medical (2016), Juguetes adaptados para una infancia llena de diversión, España. Recuperado de <https://www.sunrisemedical.es/blog/juguetes-adaptados>

UNICEF (2018), Aprendizaje a través del juego, New York. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Unicef (2020), Crecer y aprender a través del juego. Recuperado de <https://www.unicef.org/lac/historias/crecer-y-aprender-trav%C3%A9s-del-juego>

Zamorano, M. M., Abad, M. E. M., Hernández, M. J. H., Herrera, C. Q., & de la Fuente, E. P. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias pediátrica*, 43(1), 31-35.

Anexos

Cuestionario

Para presentar a acompañantes terapéuticos en ejercicio, realizada en drive y difundida por contactos en el ambiente dentro de la ciudad de Mar del Plata.

MARCAR LO QUE CORRESPONDA

Edad:	18-25	26-35	36-50	51-65
Experiencia como at:	Menor a 3 años	Mayor a 3 años	Mayor a 5 años	
Estudios en el área:	CURSO	TECNICATURA	LICENCIATURA	
Estudiaste otra carrera afín con anterioridad:		SI	NO	
		COMPLETA	INCOMPLETA	
¿Has trabajado con niños?	SI	NO		
¿Has utilizado el juego como herramienta de trabajo?	SI	NO		
¿Sabes lo que es un switch?	SI	NO		
¿Conoces lo que es un juguete adaptado o universalizado, es decir, para ser utilizado por cualquier persona?	SI	NO		
¿Has utilizado alguno?	SI	NO		
¿Cómo ha sido útil o enriquecedora la experiencia?	SI	NO		
¿Te interesaría que hubiera más cursos o información disponible del tema?	SI	NO		
¿Por quién te enteraste del funcionamiento-utilidad-difusión de este tipo de modificaciones?				
Educación formal	A través de un colega			
Práctica profesional	Otros			
¿Tenés algún juguete o switch como los mencionados para trabajar con tus acompañados?	SI	NO		

En tu opinión, ¿cuán importante es el juego en la labor del acompañante terapéutico con niños? MUCHO POCO NULO

Videos de producción propia sobre el funcionamiento del juguete exhibido en las imágenes dentro de este trabajo:

<https://drive.google.com/file/d/1YPLv1VoO-XMcyvIX8rk-tt2BrENOfC6H/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1YOQb8cmTVesZHW9fP0SmdnCIbr1aCbyZ/view?usp=sharing>

https://drive.google.com/file/d/1YMh8Q6_mzlf7gVZBmf8D4KVHssOVtdvY/view?usp=sharing