

MINGO KRCUB

Autora: Judilet Peña Alcina
e-mail: jupenaa@cnb.edu.co
Curso: 1102 JM

RESUMEN

Los elementos de este juego son unas cartas y un botón iluminado, a este juego no se le pueden agregar ningún otro elemento ya que esos elementos demás vendrían siendo una distracción para el niño o niña con este trastorno.

Para jugar este juego se requiere mucha concentración ya que si salen dos cartas iguales se tiene que presionar el botón, el niño o niña que más rápido presione el botón podrá dar la respuesta del color en inglés, si es correcta se le irá acumulando puntos, si no, se le da el turno al compañero.

Si a los niños o niñas se les acaban las cartas lo que tendrán que hacer es recoger las cartas totales en un mazo, barajarlas y repartirlas de nuevo hasta que lleguen a 3 puntos en total.

DEFINICION DEL PROBLEMA

Este juego está elaborado con la finalidad de que los niños o niñas con este trastorno (o no necesariamente) no sean excluidos, y puedan jugar mientras aprenden algo nuevo, la idea es que puedan jugar todos pacíficamente sin que el niño o niña se altere, ya que estos niños tienden a estresarse, aburrirse etc...

Este juego puede ser tanto un tratamiento como un juego educativo, entretenido y para que pasen el rato.

OBJETIVOS GENERALES

Es un juego didáctico intentando ayudar a niños o niñas con TDA, haciendo que se estresen o se aburran lo menos posible, así puedan desarrollar esta actividad de la manera más pacíficamente posible.

Ser una firma de entretenimiento y aprendizaje destinada a todo tipo de público con alguna discapacidad. Los juguetes tienen un papel fundamental en la socialización al promover la interacción de unos con otros. Nuestros productos se enfocan en llevar a casa momentos de diversión, aprendizaje y bienestar.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

El objetivo específico sería intentar ayudarlos a realizar este juego de manera que no les afecte o mejor dicho, que sea más fácil para su discapacidad, y poderles proporcionar una ayuda, que sea para ellos más que un juego un método de aprendizaje divertido

Ejemplo: al tener menos dificultad en este juego va a tender a estresar lo menos posible a el niño o niño

PREGUNTAS PROBLEMA

¿CUALES SON LAS CARACTERISTICAS DEL JUEGO?

Lo juegan 2 individuos, con un mazo de cartas cada uno y un botón en medio de estos, obvio estos tendiendo su misma a capacidad, la idea o el fin del juego es que el que consiga 3 puntos jugando sería el ganador, pero para lograrlo primero tienen que conseguir un par de cartas y decir su color correctamente, el punto lo gana el que presione el botón más rápido, en caso de que el jugador no responda correctamente la otra persona tiene derecho a responder si se sabe el color.

¿PARA QUE SIRVE ESTE JUEGO PARA PERSONAS CON TDA?

La idea principal es tratar que el individuo disfrute y se divierte sin tener que irritarse, esto haciendo que el juego sea corto y al momento, así logrando que este no se estrese o se agote.

Mientras más sencillo mejor, ya que sería más fácil de tratar de memorizar los colores, y así no tengan problemas en ese punto.

¿CUAL ES LA IMPORTANCIA QUE LLEVEN A CABO LOS NIÑOS CON TDA ESTAS ACTIVIDADES?

La importancia es darles esa seguridad, de que si pueden lograr ese objetivo que buscan, que a pesar de que tengan esta “discapacidad” si pueden seguir cumpliendo el fin del objetivo que se proponen y que vean que si pueden concentrarse y jugar de manera divertida.

JUSTIFICACION

Este juego se llevó a cabo debido al trastorno que tienen los niños o niñas con TDA, pero también siendo útil para personas que no tienen esta incapacidad, es decir para ambos partes.

Obviamente fue diseñado o elaborado para niños con TDA haciendo que esto lo vuelva un juego directo o más simple a la hora de su aprendizaje.

Al tener tantas funciones tan útiles el juego se vuelve un buen requerimiento para el individuo, así trabaja la parte de la velocidad de reacción y tanto la paciencia y la agilidad mental, esto siendo útil para ellos, así pueden mejorar estas capacidades.

Pero la razón más importante por la cual llevo a cabo el desarrollo del juego es para ayudar a estos niños a no sentirse excluidos de los demás, y así se sientan aceptados, no como defectuoso sino con talentos natos, Ya que el TDA no es algo que se trate medicamente del todo.

MARCO TEORICO

La importancia de todas las actividades en específico para los niños o niñas con TDA es que se trabajen a ellos mismos, que se puedan controlar o mejor dicho que puedan manejar esa capacidad que tristemente les cuesta dominar, ya que esta no se puede ser solo tratada medicamente o con psicólogos, sino también mediante ellos mismos para poder superar esa discapacidad e ir moderándola día a día, por esto trabajar la memoria o simplemente realizar juegos con instrucciones hace que mejore y se adecue o en unos casos mejore la discapacidad que tiene.

Este juego en específico fue creado para mejorar esta dificultad que se presenta a ellos, manejando principalmente la memoria y la agilidad mental a la hora de tocar el botón, así trabájalos ámbitos más importantes que se les presentan a los niños o niñas, así siendo un juego muy eficiente para ellos.

PROCESO DE DESARROLLO

Etapa 1: ¿Como se me ocurrió el juego?

Se me ocurrió mediante a la falta de juegos recreativos para niños y niñas con TDA que tenemos hoy en día tanto en Colombia como mundialmente, y si hay variedades de este tipo de juegos, pero siento que hace mas innovación ya que no todos son muy buenos o bien diseñados, por eso se me ocurrió crear un juego simple, pero con un propósito que lo que hará es entretener sin estresar al niño o niña, claramente con otra persona así socializa más.

Etapa 2: construcción de ideas del juego

Esta se da muy fácil, ya que el juego tiene que ser simple y llamativo, por eso el botón con luces y las cartas, así lleva a cabo estos dos ámbitos, ya el resto es relleno, como la mesa, el tiempo, y quien gana, ya que la idea es no estresar a los niños o niñas que están jugando

Etapa 3: desarrollo del juego

Este es simple, por turnos, y con el fin de ganar mediante aprenden, no hay nada mas de esto, claramente no puede ser un juego muy extendido ya que este haría que el niño o niña se aburra muy rápido, y la idea principal es todo lo contrario, que se divierta sin tener que estresarse o aburrirse.

Etapa 4: ¿Cuál es el fin del juego?

Que los dos niños o niñas socialicen y tengan una competitividad corta, pero sin estresarse y volviendo el juego más llamativo y sin presión, y claro está que lo más primordial es no aburrirse. También este juego ayuda en tomar decisiones más rápido al niño o niña y obviamente teniendo en cuenta que ambos participantes sufran de TDA.

CONCLUSIONES

El siguiente objetivo específico plantea:

Diseñar a partir de la investigación realizada un juego didáctico por medio de piezas gráficas como marca e ilustraciones que pueda ser funcional

Concluyendo que, las piezas gráficas de esta investigación se ven representadas por la creación de una marca de juguetes y posteriormente un juego didáctico diseñado especialmente para niños con TDA.

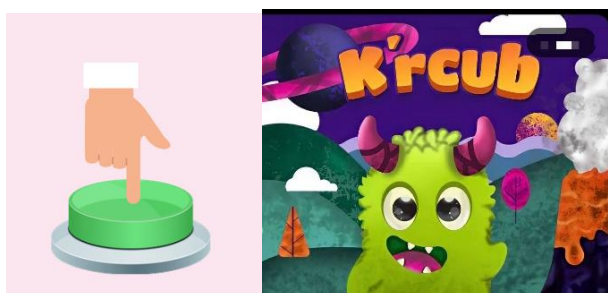
Cada una de estas creaciones fue compuesta por medio de diferentes ilustraciones e ideas creativas.

Para lograr armonía y coherencia al momento de diseñar, se tomó en cuenta todo lo aprendido durante la teoría, ya que la misma fue la base e inspiración. Por lo tanto, se puede apreciar los diseños, el manejo de la

psicología, de la memoria, el aprendizaje y del color, y así como también el uso de elementos como fichas, juegos tradicionales e ideas totalmente originales para un diseño atractivo y armónico a la vista de los más pequeños, el cual les permitiera conocerse a sí mismos y aprender a manejar de manera adecuada su trastorno desde pequeños. Se concluye también que los diseños realizados son funcionales y coherentes gracias a que se sustentan con la investigación teórica en la que se basan sus conceptos.

Ay que tener en cuenta que este juego es para personas con TDA, más que todo niños o niñas y adolescentes, casi siempre este trastorno es por el nacimiento, algún problema a la hora del parto o simplemente en la genética, y el fin estar un juego competitivo pero que no sea tedioso y aburrido ni mucho menos estresante, sino brindar un juego que socialicen y a la vez disfruten jugarlo.

ANEXO



REFERENCIAS

Trastorno por déficit de atención e hiperactividad: algunas consideraciones sobre su etiopatogenia y tratamiento. Disponible en:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192016000400016.

Tratamiento del trastorno por déficit de atención. Disponible en:

<https://www.elsevier.es/es-revista-atencionprimaria-27-articulo-tratamiento-del-trastorno-por-deficit-13113962>.

TDA. Trastorno por déficit de atención e hiperactividad. De la infancia a la edad adulta [Parellada, M.J., 2009]. Disponible en:

<https://aperturas.org/articulo.php?articulo=0000694>. Consultado 5/4/21

Hablando de TDA con el Dr. Ramos Quiroga. Disponible en:

<http://www.fundacioncadah.org/web/printPDF.php?idweb=1&account=j289eghfd7511986&contenido=hablando-de-tdah-con-el-dr-ramos-quiroya-parte-1>.