



Associazione Punto&Virgola  
Onlus



Río Colorado  
Asociación Civil

## Experimentación e Intercambio Internacional Italia-Argentina

Año 2018 – 2019

### 1. Nombre del proyecto: Punto e Virgola

*“El punto y coma representa el símbolo entre la idea principal y la continuación del concepto menor. Por lo tanto, este signo es útil en períodos largos y complejos, ricos en ramificaciones difíciles de controlar.”*

El “punto y coma” resulta ser un símbolo fundamental para marcar el ritmo de una frase, dando a cada una de sus partes la apropiada relevancia, consiguiendo una frase de sentido completo y claro. En este sentido, el proyecto quiere colocarse como el “punto y coma” en el mundo de los niños, identificando los problemas y buscando las respectivas estrategias para enfrentarlos, incluso en contextos complejos, donde las prioridades son varias.

### 2. Objetivos del proyecto

Objetivo general:

Es el desplazamiento del límite, con un nuevo enfoque y una mayor atención a los problemas y necesidades de los niños con dificultades. El juego desempeña un papel fundamental en la comunicación y la socialización. Por tal razón, todos los juegos deben adaptarse y posiblemente ser adaptados a distintas situaciones y habilidades, ya que la actividad de juego puede ser extremadamente útil para el proceso de integración de niños en situaciones de discapacidad. A

partir de esta perspectiva, el objetivo es encontrar soluciones interesantes e inteligentes para el niño y quienes lo rodean.

Objetivos específicos:

- Ampliare il campo d'azione nell'ambito familiare attraverso giochi più semplici che vadano a supportare quelli utilizzati dai professionisti durante la sessione di terapia con il bambino. In questo modo i **genitori** svolgeranno un ruolo attivo durante e alla conclusione della terapia.
- Mejorar el camino de crecimiento de los **niños** con funciones deficitarias, a través de la promoción de la cultura de la inclusión, la igualdad y la diversidad como riqueza. Para que el aprendizaje sea accesible y utilizable por todos, las necesidades particulares son determinantes;
- Experimentar los juegos, evaluando y detectando las dificultades funcionales, diferenciandolas de aquellas derivadas de un entorno carente de estímulos, a través el intercambio de informaciones entre diversas realidades **profesionales** que compartan la intención de trabajar para ayudar a superar las carencias de estos niños.

El juego desempeña un papel fundamental en la comunicación y socialización. Por esta razón, todos los juegos deben adaptarse a diversas situaciones y habilidades, ya que la actividad de juego puede ser extremadamente útil para el proceso de integración de niños en situaciones de discapacidad.

### **3. Descripción del proyecto**

Como todas las ideas innovadoras y experimentales, el pasaje obvio es transformar el pensamiento creativo en concreto, por esta razón, realizaremos intercambios internacionales, colaborando con profesionales de otros países.

De esta manera se podrán obtener diferentes puntos de vista sobre las discapacidades de niños que nacieron y se criaron en diferentes contextos socioculturales, cuyas necesidades se reflejan en la relación con el mundo de los juegos como una proyección de su propia realidad.

Se trata en definitiva de comprender dicha realidad y dejarse contaminar de la misma transformandonos en “ lectores y traductores”, que nos permitan decodificar en modo tangible las necesidades a medida de los niños.

Hemos llegado al diseño de dos kits de terapia destinados a apoyar las habilidades de praxicidad de los niños, respectivamente, dirigidas a los profesionales (kit 1) y a los padres o maestros (kit 2).

### 3.1 Kit terapéuticos

El kit 1 de juegos desarrollado incluye 6 juegos (Pulpo-Brazos Cruzados, Guantes Medusina, Cubos, Alfombra, Zoombola y Orejas Abiertas), que se experimentarán con un grupo de niños.

Estas propuestas lúdicas están diseñadas para satisfacer diversas necesidades de los niños: criticidad y movilidad global (Alfombra), los propósitos de motricidad (Guantes Medusina), organización praxica (Pulpo-Brazos Cruzados), viso espacial (Cubos) y atención (Zoombola y Orejas Abiertas).

El kit 1 está hecho por 6 juegos:

<b>Mani in mano</b> – Organización praxica	<b>Guanti Medusina</b> – Habilidades motoras finas
<b>Cubi</b> – Habilidades visoespaciales	<b>Zoombola</b> – Habilidades de atención
<b>Tappeto</b> -Habilidades motoras globales	<b>Orecchie aperte</b> - Habilidades de atención

Cada actividad prevé un grado de dificultad diferente: desde propuestas simples hasta aquellas de mayor complejidad, según el perfil funcional del niño y su edad.

La actividad lúdica es la forma privilegiada de expresión del niño a través de la cual se relaciona consigo mismo y con el mundo circundante.

Es una acción que se realiza intencionalmente para entrar en contacto con la realidad a través de elementos concretos con los que se relaciona. De esta forma, el juego ayuda a adquirir autoconciencia y a elaborar la propia identidad social y personal.

Al igual que el resto de sus compañeros, los niños en condiciones de discapacidad, tienen derecho a desarrollar sus habilidades motoras a través de entretenimientos que tengan valor terapéutico y al

mismo tiempo representen oportunidades para la experimentación y el incremento de la creatividad.

Razón por la cual el juego tiene numerosas aplicaciones en el campo educativo, terapéutico y de rehabilitación. En este camino, es esencial involucrar a los padres y maestros, que acompañan al niño en su vida diaria, para ofrecerle a ellos herramientas terapéuticas intuitivas (kit 2) para fortalecer y apoyar las habilidades débiles del niño. De esta forma, se facilita la inclusión y la difusión de la diversidad como una fortaleza.

### **3.2 A quien está dirigido**

Es un proyecto dirigido a niños de 3 a 12 años que tienen dificultades en las funciones ejecutivas: atención, problem-solving, memoria de trabajo y aquellos con una carencia de organización de la praxis.

Sin embargo es un proyecto dirigido no solo a los niños, sino también a los terapeutas, padres y profesores. En este sentido, el juego se convierte en una herramienta de trabajo para que el terapeuta apoye los objetivos establecidos en el plan de terapia, compartido con la familia para generalizar la capacidad de fortalecimiento y por los profesores para ser utilizados en clase con el propósito de inclusión.

## **4. Recursos Humanos**

### **4.1 L'equipe de trabajo interno:**

- *Julieta Capogna, Designer, 24 anni – Laureata in Interior Design presso lo IAAD, Torino, Master in Exhibit&Retail Design presso il Politecnico di Torino*

*“Considero il Design come mezzo e non come risultato, in grado di creare nuove relazioni tra le persone e il mondo circostante. Utilizzare le mie capacità creative per migliorare la qualità di vita di altri soggetti che hanno delle difficoltà, siano esse motorie o cognitive, rappresenta il mio obiettivo principale. In questo senso il Design è esplorazione e ricerca del limite, e lo è a maggior ragione quando affronta il tema delle potenzialità d'uso, più estese possibili, per ogni diversa caratteristica dell'utilizzatore.*

*Entrare nel mondo degli individui che presentano tali difficoltà mi permetterebbe di studiare nuove soluzioni per rispondere alle loro necessità sotto forma di un linguaggio creativo e consapevole.*

*Capire la direzione in cui si sta sviluppando questo settore potrebbe aprire nuove porte per incrementare l'efficacia dei progetti innescando nuovi meccanismi con e per le persone."*

- Vera Vano, Psicologa, Psicoterapeuta, 43 años – Graduada en Psicología, especializada en análisis grupal (S.G.A.I.)

*"Trabajo en el campo de la discapacidades durante más de 20 años, pero antes fui niña e hija y tuve la suerte de tener dos padres que me permitieron vivir la discapacidad como normalidad. Mis primeros amigos fueron niños discapacitados. o con discapacidades sensoriales. Después el mundo de la diversidad fué también mio. Por mi historia personal en cierto sentido me siento yo misma el punto y coma por qué represento el símbolo entre el design y la neuropsicomotricidad. "*

- Ramona Farina, Neuro Terapeuta y Edad Psicomotriz del Desarrollo, 33 años -

*"Todo profesional serio hace uso de una valiosa herramienta de trabajo para lograr sus objetivos, y yo, como terapeuta, utilizo seriamente la herramienta más divertida por excelencia: el juego.*

*Este proyecto, al igual que el trabajo que hago, ha requerido poner todas mis habilidades en la creación de juegos finalizados a apoyar el desarrollo, la participación y la inclusión de los niños con dificultades en el desarrollo psicomotor.*

*Como un punto y coma entre el niño y sus dificultades motrices: el conocimiento profundo de la criticidad del niño ha permitido un análisis cuidadosa de las necesidades y estrategias del juego para enfrentarlo a la mejor manera, evitando interrupciones bruscas."*

Tres formaciones y habilidades diferentes que se entrelazan para crear nuevas sinergias. Se trata de una actividad de colaboración iniciada en Italia, con una fase inicial de análisis de los niños: estudio del contexto, necesidades, habilidades que se deberían apoyar y áreas de utilización.

A través de un constante e intenso intercambio de información, hemos llegado a la planificación y

ulterior experimentación de los juegos, para mejorar las dificultades motoras y / o atencivas de los niños.

## 5. Lugar de realización del proyecto

El proyecto planea exportar las ideas anteriormente desarrolladas en Italia y experimentarlas en Argentina, incluyendo al mismo tiempo la posibilidad de crear otras nuevas a través de nuevas sinergias.

### 5.1 FASE 1. Italia-Argentina

El viaje a Argentina estaría programado para Octubre 2018 por un período de dos semanas:

#### 1. Una semana en Salta junto a la Asociación Civil Rio Colorado, Argentina:

En un contexto en condiciones económicas y sociales precarias, en las que los estímulos externos son en su mayoría ausentes. Podría ser interesante hacer lo siguiente:

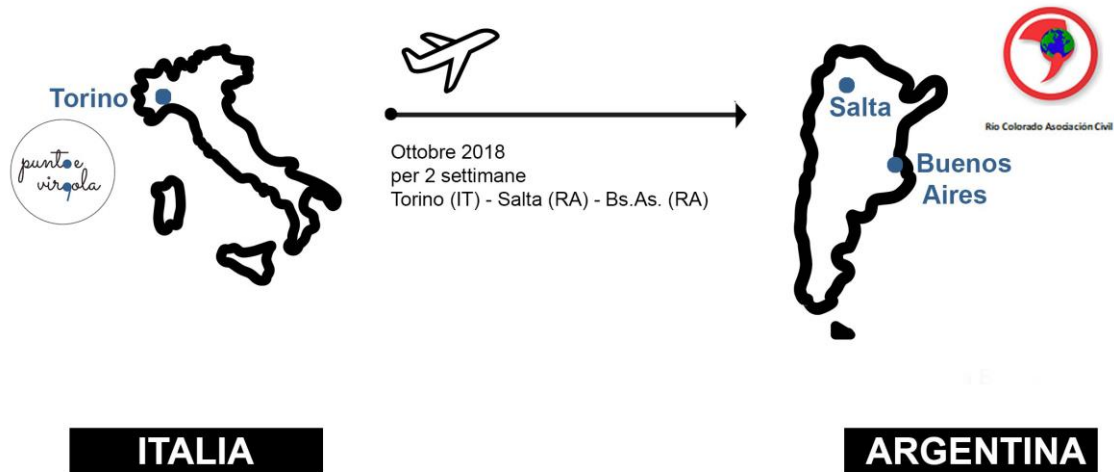
1a ) Mostrar y confrontarse con los **miembros de la Asociación Rio Colorado y profesionales** del sector, sobre el funcionamiento de los juegos (kit 1), finalizados a responder a las varias habilidades carentes de los niños del territorio. Se podrían organizar covisiones con los colegas locales interesados para discutir sobre la efectividad de los juegos existentes y las posibles propuestas de nuevas herramientas de terapia.

1b) Organizar **actividades recreativas** con la participación de niños de 3 a 12 años, a través de una interacción directa con los juegos y con los otros chicos para promover la inclusión. Estas actividades podrían representar una oportunidad para la experimentación y el desarrollo de la creatividad de los niños, ayudándolos a tomar conciencia de sí mismos mediante el desarrollo de su propia identidad personal y social.

1c) Reunirse con los **padres y maestros** enfatizando la importancia de su participación activa en el camino de la terapia del hijo/alumno por que los acompañan en su vida diaria paso a paso. Ofreciéndole “herramientas”, osea juegos, mas simples y intuitivos (kit 2) siempre de acuerdo a las dificultades del niño para poder incrementar sus habilidades carentes en un contexto aún más familiar.

## 2. Una semana en Buenos Aires – Argentina:

Las actividades podrían ser potencialmente las mismas del punto 1a , 1b y 1c



## 5.2 FASE 2. Argentina – Italia

En previsión del 2019, el intercambio continuará en Turin (Italia), en colaboración con entes del sector medico. También en Italia se planean sesiones de capacitación (con acreditación ECM), experimentaciones y evaluaciones con niños y reuniones de co-supervisión entre los diferentes operadores que intervendrán en el proyecto.

