

EL JUGUETE ADAPTADO PARA NIÑOS Y NIÑAS CON DISCAPACIDAD.

Jose Carlos Martín Portal.

CEAPAT, Centro Estatal de Autonomía Personal y Ayudas Técnicas (Albacete).

De las distintas actividades o aspectos que se relacionan con las personas con discapacidad hay algunos a los que, tradicionalmente, se les ha dado más importancia, se les ha dedicado mayor esfuerzo y son más conocidos por todos (la comunicación, las barreras arquitectónicas y urbanísticas, el empleo, ...). Pero hay otros en los que raramente caemos en la cuenta. Uno de ellos es todo lo relacionado con el juego y el juguete. Y ello a pesar de que conocemos el valor que esto tiene. De hecho los adultos a los niños les asignamos el jugar como una de sus tareas principales: les animamos a jugar, les enseñamos, les facilitamos juguetes y ocasiones para jugar y somos tan sensibles a esto que cuando un niño no juega sospechamos que hay algún problema. Pero esto que, seguramente, todos creemos ¿es, realmente, así? Si nos paramos a pensar nos damos cuenta rápidamente que hay un grupo numeroso de niños (y de adultos, que también juegan) a los que no se les ofrecen las mismas oportunidades para jugar. Dentro de este grupo se encuentran los niños (y adultos) con discapacidad. Claro es que no todos los niños con discapacidad tienen unas experiencias de juego pobres. Esto depende de la propia discapacidad y de su entorno. Aunque son aquellos niños con las discapacidades más graves los que más sufren esta situación de desventaja.

Se nos ocurren distintas preguntas como por ejemplo si no jugar es realmente una situación de desventaja, o por qué no se les ofrecen oportunidades para el juego, o si no hay otras alternativas. Contestar a la primera pregunta es sencillo ya que todos reconocemos el valor del juego y el juguete para el desarrollo del niño en cada etapa de su vida. Desde los primeros juegos de coger y tirar, meter y sacar o golpear y apilar... de los bebés hasta los de reglas complejas y competición tan comunes a los siete y más años. A través de todos esos juegos los niños han percibido y expresado afectos, han aprendido sobre su cuerpo y la manera de utilizarlo, sobre el espacio que está a su alrededor y a sentir el tiempo, han aprendido sobre las cosas que les rodea y a pensar sobre ellas, sobre las demás personas y las normas que rigen las relaciones entre nosotros y han aprendido a plantear conflictos personales y a intentar resolverlos. Como vemos el juego es una herramienta poderosa en el desarrollo de la persona, una necesidad básica que el niño necesita satisfacer. Podemos imaginar fácilmente que no tener ocasiones para jugar, de la manera que sea, es una desventaja añadida para las personas con discapacidad. A veces esto ocurre porque los adultos no sabemos bien cómo jugar con algunos niños ya que no responde de una manera que consideramos apropiada a nuestras propuestas de juego, o bien tienen una conducta que no comprendemos y nos cuesta relacionarnos de cualquier manera con ellos (y no es culpa del niño ni del adulto) y se nos agotan enseguida las alternativas de juegos y juguetes. Esto motiva, en ocasiones, que los adultos les consideremos como personas pasivas y que les pongamos en lugares desde los que se pueda mirar (la televisión, el entorno, lo que hacen los demás...). También es verdad que para cualquier niño encontramos enseguida un juego o un juguete adecuado. Para niños con discapacidad, sobre todo niños con discapacidad física, es desolador buscar juguetes. Cualquiera que entre en una juguetería y busque juguetes para niños con una discapacidad grave puede ver miles de juguetes y salirse del comercio sin encontrar nada realmente apropiado. Y es que para poder utilizar juguetes muchos niños necesitan que éstos sean **adaptados** es decir, que

el hacer funcionar un juguete se ajuste a las posibilidades de movimiento del niño, a su capacidad para ver y oír y a su nivel de comprensión del mundo. Pongamos un ejemplo: ¿Cómo ha de ser un juguete para un niño o una niña que no pueda mover de forma voluntaria más que sus ojos y su boca? Lo que sí sabemos es que no podemos adaptar el niño al juguete. Pero sí tenemos formas de utilizar ese movimiento de ojos o de boca para hacer que los muñecos rían o lloren, los carruseles musicales suenen o los coches corran. Y esto no siempre es difícil. A veces es tan sencillo que algunas personas que trabajan o viven con niños y niñas con discapacidad han aprendido a adaptar algunos de estos juguetes elementales. Y decimos que han tenido que aprender a adaptar los juguetes porque, como hemos dicho ya, las empresas que producen juguetes adaptados son harto escasas y muy poco conocidas. Y parece que esta situación puede prolongarse en el tiempo ya que los juguetes adaptados comparten condiciones de mercado con el resto de las Ayudas Técnicas. A pesar de todo no es pequeño el camino andado ya que por lo menos existen esas empresas que elaboran dispositivos con los que los niños pueden hacer funcionar mediante un solo pulsador juguetes. Desde esos tan sencillos como peluches que caminan o que tocan un tambor, hasta juguetes sofisticados como una pista de coches de carreras, un coche teledirigido, un tren eléctrico o un libro parlante, una oca electrónica o los distintos juegos educativos y juguetes virtuales que están realizados para el ordenador.

Aquí hemos de hacer una aclaración y es que no todo ha de ser electromecánico o electrónico. Hay otra serie de juguetes que se activan con movimientos aunque éstos sean bruscos o poco controlados en su dirección o fuerza pero que son los mejores movimientos que muchos niños con discapacidad pueden hacer y que son movimientos que no activarán jamás la mayoría de los juguetes que encontramos en cualquier juguetería.

Así, pues, la adaptación de juguetes nos obliga a tener en cuenta tres aspectos: El juguete en sí, los dispositivos adaptadores y el activador del juguete.

Juguetes.

En cuanto al juguete su elección dependerá, entre otras cosas, de los recursos de que disponga el niño para poder activarlo. Esto quiere decir que a una menor posibilidad de control por parte del niño exigirá del entorno una mayor cantidad de apoyos ya sean personales o proporcionados por el propio objeto. Si pensamos en el niño como agente activo supone buscar juguetes con funcionamiento electromecánico o electrónico y con distintos niveles de complejidad (funciones) que van desde el encendido/apagado hasta los juguetes de elección múltiple (juguetes que permiten ejecutar varias acciones). Estas variaciones que hay entre unos juguetes y otros va a condicionar la adaptación que se tenga que realizar.



Los juguetes más sencillos de adaptar son los que tienen la función de activado - desactivado. Aquí abundan los juguetes más simples como son los peluches motorizados, los carruseles musicales o los de movimiento sin fin aunque no faltan otros que corresponden a edades superiores y que también se utilizan con esa opción de activado - desactivado y que pueden ser los cassettes, radios o pistas de coches de carreras.

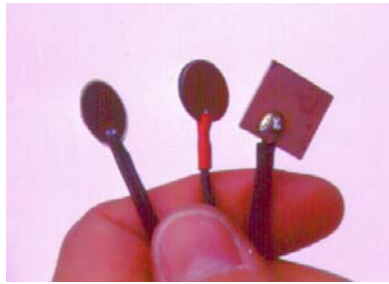
En el otro extremo estarían los juguetes de elección múltiple y para los que se han de crear adaptaciones sofisticadas específicas (libros parlantes, dados electrónicos, ocas electrónicas ...). En el medio de ellos estarían aquellos juguetes que requieren intervenciones sencillas pero en el interior de los mandos controladores (radios, coches con pulsador, ...). Quedarían por comentar otra serie de juguetes. Son los juguetes virtuales. Estos juguetes están diseñados para su uso con el ordenador. La activación de estos juguetes no está determinada tanto por el juguete como por las posibilidades de control del ordenador y las adaptaciones serán aquellas diseñadas para facilitar el acceso al ordenador.



Adaptadores.

Respecto a los adaptadores tenemos, fundamentalmente, cuatro:

- **Pastilla de conmutación:** Separa la pila del contacto y permite que sea el pulsador o conmutador el que determina el paso de corriente y por tanto la activación o no del juguete. Esta opción no se recomienda cuando el juguete se activa por distintos grupos de pila, por ejemplo: Imaginemos un coche de policía que tiene movimiento y además luz y sonido. El movimiento se produce por pilas de 1,5 V y la luz y el sonido por una pila de 9 V. Y no se recomienda porque con una pastilla de conmutación solo se puede intervenir en una de las dos funciones. Es preferible en este caso una adaptación propia. Tampoco se recomienda este tipo de adaptador para aquellos juguetes que tienen movimientos rápidos y en todas las direcciones del espacio ya que el cable que une el juguete al conmutador tiende a enrollarse.



- **Temporizadores:** Permiten asignar un tiempo, elegido a voluntad, a una pulsación cualesquiera, de tal manera que las activaciones por muy cortas que sean, tengan una duración suficiente para que la acción del juguete sea suficientemente motivadora. Esto está especialmente indicado para aquellos niños que no son capaces de mantener la pulsación más que un instante, para los conmutadores electrónicos o para aquellos juguetes que requieren mantener la pulsación durante períodos largos de tiempo y pueden generar fatiga.
- **Dispositivos de escaneo:** Se realizan a medida y se utilizan cuando es necesario elegir entre varias alternativas que de forma natural se realizan mediante selección directa. Si el niño no puede hacer esta selección por sus propios medios necesita de un sistema que realice esta acción de forma automática. Un ejemplo nos aclarará esto. Los libros parlantes tienen una serie de botones que cuando se oprimen emiten un sonido. Para ejecutar esto hace falta un cierto nivel de precisión. Para los niños que solo pueden activar conmutadores esto no es posible y obliga a tener un dispositivo externo. Este dispositivo realiza un barrido por las distintas opciones y cuando llega a la buscada se activa el conmutador y el libro realiza el sonido requerido.
- **Selectores del modo de pulsación:** Permiten adaptar la pulsación a la mejor forma de funcionamiento del juguete y de las capacidades de pulsación del niño. Estos selectores permiten:
 - Activar al pulsar una vez y desactivar al pulsar la siguiente vez.
 - Activar al pulsar y desactivar al dejar de pulsar.

Conmutadores.

Es el dispositivo sobre el que el niño actúa para poner en marcha el juguete. Es una pieza clave en la adaptación de juguetes al niño. Para efectuar una selección adecuada del dispositivo es necesario evaluar los siguientes aspectos:

- 1.- **Qué acciones puede hacer realmente la persona que usará el pulsador?** La activación del pulsador no debería causar fatiga, dolor o comprometer el buen tono muscular.
- 2.- **Con qué parte del cuerpo habrá un mejor control del pulsador?**

3.- Qué fuerza puede hacer de modo consistente la persona cuando golpea un pulsador? Esto determinará la sensibilidad del pulsador que se va a utilizar.

4.- Qué habilidad tiene la persona para accionar sobre una zona determinada? Si no existe esta habilidad se ha de elegir un pulsador con una amplia superficie de activación.

5.-Cuál es la extensión o rango de movimientos? Las personas con habilidades motoras finas y pequeña amplitud de movimientos debe elegir un pulsador que se active con un recorrido corto. "Recorrido" es la distancia que una persona debe presionar sobre el pulsador hasta que este es activado.

6.- Usará la persona mucha fuerza cuando golpee el pulsador? Si es así el pulsador deberá ser resistente. Sería mejor, si cabe, un pulsador que mitigue el impacto entre él y el cuerpo.

7.- Tiene el usuario dificultades perceptivas? Si es así conviene que haya un feedback (auditivo, táctil) cuando el pulsador se ha activado.

8.- Dónde usará la persona el pulsador? Esto determinará dónde se colocará el pulsador con vistas a favorecer su uso. No puede ser demasiado lejos para no dificultar el alcance ni excesivamente cercano que interfiera con otras actividades.

Estrategias de obtención de juguetes adaptados.

Consideramos cinco estrategias:

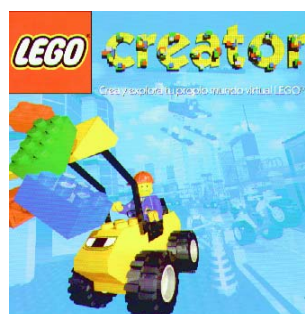
- Recurrir a **empresas** que se dedican, entre otras cosas, a la adaptación de juguetes. Estas empresas pueden dar respuesta a los distintos tipos de adaptaciones ya sean sencillas o complejas y, además, personalizadas. Las desventajas de esta opción son los costes y la falta de homogeneidad en la calidad de los productos además del desconocimiento general que existe de estas empresas como ya se ha comentado.



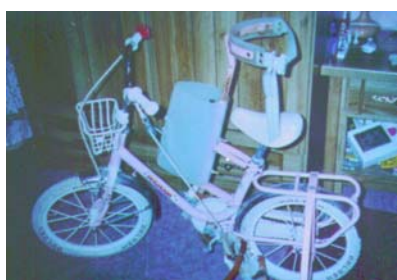
- **Adaptaciones propias** realizadas por personas no profesionales del entorno de las personas con discapacidad. La ventaja es el precio de la adaptación. El inconveniente es que las adaptaciones se hacen en función de la capacidad de la persona que hace la adaptación y no de la persona con discapacidad. Es decir, limita, en gran medida, el número de juguetes que se pueden adaptar.



- **Centros de desarrollo tecnológico.** Son centros que dependen de instituciones y que promueven y desarrollan adaptaciones específicas que no se encuentran ni en el mercado estándar ni en el catálogo de empresas específicas.



- **Centros de formación.** Aquí se incluyen tanto los centros de formación de nivel superior que funcionan como centro de desarrollo tecnológico como aquellos centros que trabajan con personas con discapacidad y que han desarrollado adaptaciones concretas para atender sus demandas cotidianas.
- **Organizaciones horizontales.** Son organizaciones vinculadas a asociaciones de personas con discapacidad y que están formadas por personas con distintos niveles de formación. Crean dispositivos demandados por los técnicos y usuarios de esas asociaciones y aportan toda la información necesaria para que ese dispositivo pueda ser reproducido por cualquier otra persona con cierto nivel de cualificación. Recoge la doble ventaja de un coste bajo y de poder abordar adaptaciones complejas. Este tipo de organizaciones no existe, que conozcamos, en España y sólo hemos podido obtener información de ellas en otros países, en concreto en Francia.



Debemos detenernos brevemente en el tema de los **juguets virtuales**. En estos últimos años hemos visto cómo se incrementaba el número de juguetes virtuales disponibles en el mercado estándar. Trenes, juguetes de construcción, muñecas, juegos de mesa... son distintas opciones disponibles actualmente. Para muchos niños sin discapacidad el uso de estos juguetes puede no aportar aspectos substancialmente distintos al juguete real y sí conllevar riesgos evidentes como es el empobrecimiento de experiencias, el aislamiento o la pantallización. Para otros muchos niños con problemas de movilidad es la única forma de acceder a determinados juegos cuya manipulación como objeto real

sería imposible para ellos. Hay que hacer notar que este tipo de juguete no se ha desarrollado pensando en niños con discapacidad y, mucho menos pensando en usuarios de conmutadores. En un estudio realizado en Francia por Nintendo y referente a un adaptador de videojuegos que se repartió en distintos centros de rehabilitación se señalaban, por parte de los terapeutas, cinco aspectos positivos relevantes que debían ser considerados para favorecer el acceso de los niños a este tipo de juguetes:

1.- Psicológico - personal: incluía un incremento de la competencia o eficacia, la vivencia de experiencias imposibles, mejora en la perseverancia, adaptación del papel de agente activo, desarrollo de la imaginación, de la autoestima y minimizan aspectos concretos que definen la minusvalía de la persona.

2.- Cognitivo: hace referencia a la mejora en los procesos de atención y concentración, percepción y discriminación visual y auditiva, estructuración témporo-espacial, memoria, planificación y tiempo de reacción.

3.- Social: posibilita el sentido de pertenencia al grupo ya que trabaja sobre temas compartidos y facilita el trabajo cooperativo.

4.- Educativo - terapéutico: prepara otros aprendizajes mejora el control motor del efector, la oculomotricidad y la exploración del campo visual

5.- Lúdico.

Ya finalizando, hemos de ser conscientes de que activar un juguete no es una acción que se queda en ella misma, que solo tiene recompensa en la propia actividad (que no es poco). Es esto y mucho más. Es el primer paso, en algunos niños, para después acceder a otros dispositivos como pueda ser un ordenador personal, un comunicador o sistemas de control de entorno. Y es que nos hemos de dar cuenta de que muchos niños con discapacidad no podrán manejar de forma adecuada cosas tan sencillas como un mando a distancia de televisor, una llave, el interruptor de la luz o el teclado de una máquina de escribir o de un ordenador. Y será, a través de pulsadores o conmutadores (además de otros elementos), como el niño podrá activar, tal y como lo hacía con los juguetes, todas esas cosas de las que está llena nuestra vida cotidiana como manejar su aparato de música, llamar la atención de una persona que esté en otro lugar, encender o apagar una luz o editar un mensaje para poder comunicar una necesidad. Así, pues, no solo es importante el juego, tal y como habíamos visto, sino la forma en cómo ese niño pone en funcionamiento un juguete ya que abre todo un mundo de posibilidades en el control de su propio entorno.

ANEXOS.

1.- CASAS COMERCIALES Y ENTIDADES QUE FABRICAN JUGUETES ADAPTADOS.

- CEAPAT (Centro Estatal de Autonomía Personal y Ayudas Técnicas. IMSERSO).

C/ Los Extremeño, 1. 28038 - MADRID.
Tel.: 91 778 90 61.

- CECAPROIN.
Juan Puertas, 19 5ª puerta. 46910 - ALFAFAR (Valencia).
Tel.: 96 376 03 19.
- C.D.I.
Carrer del Sol, 18 1º, 3ª. 08339 VILASSAR DE DALT (Barcelona).
Tel.: 93 750 82 80.
- Gracare.
Galileu, 261. 08028 BARCELONA.
Tel.: 93 4902629.
- PRACTIC.
C/ velázquez, 3 2ºA. 08930 - SANT ADRIA DE BESOS (Barcelona).
Tel.: 907 43 07 85.

2.- CASAS COMERCIALES Y ENTIDADES QUE FABRICA Y/O DISTRIBUYEN PULSADORES.

- ADAPTOR
Rambla Egara, 372 Bajos. 08221TARRASA. (Barcelona). Tel.: 93 780 09 50.
- CEAPAT (Centro Estatal de Autonomía Personal y Ayudas Técnicas. IMSERSO).
C/ Los Extremeño, 1. 28038 - MADRID. Tel.: 91 778 90 61.
- CECAPROIN.
Juan Puertas, 19 5ª puerta. 46910 - ALFAFAR (Valencia). Tel.: 96 376 03 19.
- C.D.I.
Carrer del Sol, 18 1º, 3ª. 08339 VILASSAR DE DALT (Barcelona).
Tel.: 93 750 82 80.
- E.O. PRIM.
Don Ramón de la Cruz, 83. 28006 - MADRID. Tel.: 91 402 47 47.
- EQUIPO DE ASESORAMIENTO A DISCAPACIDADES MOTÓRICAS.
Lope de Vega, 7 colonia Santa Inés. 29010 - MÁLAGA. Tel.: 95 230 02 24.
- GRACARE, S.A.
C/ Galileo, 261 08028 - BARCELONA. Tel.: 93 490 75 62.
- HANDYCAT, S.L.
C/ Priorat, 12. 43765 - LA SECUITA (Tarragona). Tel.: 929 32 90 51.

- IDEKIT.
C/ Ramón y Cajal, 4 B. 46920 - MISLATA (Valencia). Tel.: 96 383 59 23.
- IDEO.
C/ Virgen de Luján, 19. 41011- SEVILLA. Tel.: 95 427 04 65.
- PRACTIC.
Velázquez, 3 2ºA 08930 - S. ADRIA DE BESOS (Barcelona). Tel.: 907 43 07 85.
- TECNICAID.
Don Ramón de la Cruz, 38 bajo. 28001 - MADRID. Tel.: 91 435 04 42.
- TRIANGLE.
Canónigo Brugulat, 7. 25003 - LLEIDA. Tel.: 973 27 52 22.

3.- DIRECCIONES DE INTERÉS.

- www.toy-tma.com
- www.toymarket.com
- www.w-i-s.de
- www.drtoy.com
- www.dip-alicante.es/cenj/aejf.htm
- www.albares.com/ciezanet/buenpastor/otros.html