
**BENJI, UN APOYO TECNOLÓGICO Y LÚDICO PARA NIÑOS
CON TEA (TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA)**

**KATHERINE PRISCILA LÓPEZ QUIROZ
INGENIERO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL
RESUMEN**

Según la DSM5 (volumen estandarizado que detalla y clasifica los trastornos mentales para la mejoría de la diagnosis, del tratamiento, y de la investigación en el campo de la psiquiatría [1]) se clasifica el TEA (Trastorno del Espectro Autista) como la condición del espectro autista que corresponde a un trastorno del neurodesarrollo caracterizado por presentar un déficit sostenido en la comunicación e interacción social y comportamientos repetitivos e intereses restringidos, que no se explican por retraso en el desarrollo. La sintomatología del cuadro se presenta en la primera infancia que a lo largo del desarrollo de los pequeños que lo padecen causa un deterioro clínicamente significativo limitando su funcionamiento cotidiano [2]. Dentro de las personas que viven con TEA pueden variar los síntomas, los que pueden ser: dificultades para relacionarse con el resto, preferencia a estar solos, escaso o nulo contacto visual, dificultad al expresar sus sentimientos y dificultad al comprender sentimientos ajenos, realizar acciones repetidamente, tener dificultades en el desarrollo del habla, no responder a su nombre lo que en muchas ocasiones lleva a que los demás piensen que no los escuchan. El funcionamiento de cada niño varía, desde poseer un comportamiento muy alto o exacerbado, hasta ser de un carácter hipotónico y más retraídos [3]. Se ha descubierto que las intervenciones basadas en juegos que implican el uso de la tecnología facilitan la motivación y los procesos de aprendizaje y comunicación en niños con TEA. Es por eso que presentamos BENJI, un videojuego para computador realizado con el propósito de fomentar la comunicación y conectar al niño con un amigo tecnológico, con el cual podrá interactuar y aprender sobre autocuidado, expresión de sentimientos tanto propios como ajenos y estimular la socialización con otros niños, de una forma lúdica. Para esto, se realizará un estudio acerca de las problemáticas que más les aquejan a los padres de niños con TEA a la hora de enseñarles a sus hijos las situaciones cotidianas. La investigación se realizará en conjunto con profesionales

que se desempeñan en el área de educación de niños con TEA, para saber cómo tratar dichos temas de una forma correcta. Es por eso que se plantea el hecho de mostrarles estos conocimientos a través de una pantalla y con un personaje animado quien será su amigo, con el propósito de que los niños comprendan mejor las situaciones cotidianas. El videojuego contará la historia de Benji, un niño con TEA que ha perdido su juguete favorito, Connie, un conejo de peluche que siempre ha estado con él, sin embargo, un día desaparece sin dejar rastro. Comienza el videojuego cuando pide ayuda para encontrar a Connie. Dentro de las pequeñas aventuras el objetivo es que ambos, tanto Benji como el jugador, se vayan apoyando en las situaciones que irán sucediendo, como toparse con extraños, afrontar pruebas como puzzles, retos de la vida cotidiana de un niño, etc. Se espera que Benji aporte de una forma significativa al desarrollo de tecnologías lúdicas como los videojuegos, para el aprendizaje de los niños con TEA, generando una herramienta que potencie las habilidades que aquellos educadores diferenciales o las propias familias tienden a hacer de forma presencial, teniendo esta herramienta como un complemento a los aprendizajes ya entregados. Si bien existen otros videojuegos orientados al aprendizaje y entretenimiento de los niños con TEA, se quiere recalcar el uso de tecnologías y potenciar el área, ya que se ha demostrado que los videojuegos educativos han aportado enormemente al desarrollo cognitivo y las habilidades sociales en niños con TEA. Por ejemplo, el caso del videojuego Pico's Adventure, ha aportado significativamente a la hora de reevaluar la interacción social en niños con TEA, debido a su forma didáctica de representar el entorno con una mascota llamada Pico. Si bien este videojuego pretende que el niño juegue en un computador, se espera que tenga un impacto positivo a la hora de desarrollar la coordinación del niño.