



GUIA DE COCREACIÓ NEUROINCLUSIVA

Dissenyant espais públics amb infants amb autisme i les seves famílies



Socis del projecte



Col·laboradors



Amb el suport de



El projecte ASD Publics de l'EIT Community New European Bauhaus compta amb el suport de l'Institut Europeu d'Innovació i Tecnologia (EIT), un organisme de la Unió Europea

Text: © Autores

Imatges: © Universitat Oberta de Catalunya (UOC). Per Jordi Ribot (Iconna) i Blanca Calvo Boixet.

Document: © CC-by-sa-nc consorci ASD Publics

Finançat per la Unió Europea. Tanmateix, els punts de vista i opinions expressades en aquest document són els dels autors i no necessàriament reflecteixen els de la Unió Europea o de l'Institut Europeu de la Innovació i la Tecnologia (EIT). Ni la Unió Europea ni l'autoritat que concedeix l'ajuda poden ser considerats responsables d'aquestes.

LA GUIA DE COCREACIÓ

Resum

Aquest document descriu una metodologia per codissenyar espais de joc amb infants amb autisme i les seves famílies. Aquesta metodologia s'ha desenvolupat a partir dels aprenentatges d'ASD Publics, un projecte de la Nova Bauhaus Europea que pretén millorar els espais públics amb i per a infants autistes i les seves famílies.

El document està concebut com una guia feta a partir de recomanacions pràctiques. S'hi descriuen els actors que s'han d'implicar, el seu paper i el procés a seguir. Aquest s'ha dividit en fases del projecte, situant al centre un taller de cocreació, i cada fase en diversos passos. També inclou algunes consideracions i idees pràctiques.



ASD Publics has been financed by the European Institute of Innovation and Technology (EIT), a body of the European Union.

Autors

Blanca Calvo Boixet, Raquel Colacios (Laboratori de Transformació Urbana i Canvi Global, Universitat Oberta de Catalunya, TURBA-UOC); Loreto Nàcar García (Institut Global del Neurodesenvolupament, IGAIN); Benedetta Rodeghiero (Laboratori d'Emergències Urbanes, LEMUR)

Índex

INTRODUCCIÓ	6
ACTORS I ROLES	7
Equip del Projecte	8
Participants als tallers	8
Altres Actors Importants	9
FASES	10
Abans del taller	11
Durant el taller	16
Després del taller	20

Equip d'Investigació


Ramon Ribera-Fumaz, Paco González-Gil, Mònica Cerdán Chiscano (Laboratori de Transformació Urbana i Canvi Global, Universitat Oberta de Catalunya, TURBA-UOC); Aina Sangüesa (Institut Global del Neurodesenvolupament, IGAIN); Teresa García (Laboratori d'Emergències Urbanes, LEMUR).

Sobre ASD Publics

CIUTATS JUGABLES PER A TOTHOM

Activant Espais amb Publics neuroDiversos (ASD Publics) és un projecte de la Nova Bauhaus Europea que té com a objectiu millorar l'espai públic, i en particular els espais de joc públics, amb i per a infants amb autisme i les seves famílies i cuidadors. El projecte ha desenvolupat mètodes i eines de coneixement, concretament directrius de disseny i una metodologia de co-creació, per informar als professionals urbans i a l'administració pública sobre les dificultats a les que s'enfronten aquesta comunitat en aquests espais, així com maneres de mitigar-les. Aquestes eines s'han creat a partir dels resultats de diverses activitats de recerca, incloent quatre tallers participatius de cocreació que van explorar noves maneres d'involucrar els infants amb autisme mitjançant el joc i maneres creatives d'explorar la multisensorialitat i la connectivitat amb l'espai.

[Més informació sobre el projecte](#)



Agraïments

Volem expressar el nostre més profund agraïment a totes les famílies i infants que han participat en les activitats de recerca del projecte. ASD Publics no hauria sigut possible sense la vostra col·laboració. També volem agrair a les membres del Consell Assessor d'ASD Publics, Amaia Hervás, Maria Heras i Zaida Muxí, la vostra orientació en els moments crítics del projecte.

També estem molt agraïts a Aprenem Autisme Associació, a la Federació Catalana d'Autisme així com a Xavier Altimira i Raquel Motllor pel seu inestimable suport i dedicació al projecte. Moltes gràcies als experts que van participar en les sessions de debat. També volem expressar el nostre sincer agraïment al Col·legi d'Arquitectes de Catalunya (COAC) per acollir i col·laborar en el Col·loqui Espai Públic, Joc i Neurodiversitat i a l'Escola Jaume I per acollir un taller. Finalment, volem donar les gràcies a la Nova Bauhaus Europea i a l'Institut Europeu de Tecnologia pel suport al projecte.

INTRODUCCIÓ

Malgrat els enormes avenços per fer més inclusius i accessibles per a tothom els espais públics, **alguns col·lectius encara tenen dificultats per utilitzar i gaudir-ne, com per exemple les persones neurodivergents i, especialment, els nens amb Trastorn de l'Espectre Autista (TEA)**. El TEA és una condició del neurodesenvolupament caracteritzada per alteracions en la comunicació social, comportaments repetitius i patrons d'interès restringit que afecta un nombre creixent de persones al llarg de la seva vida, provocant aïllament social, ansietat, depressió i trastorns per dèficit d'atenció i hiperactivitat entre adults.

Les dificultats per accedir als espais públics agreugen el risc d'exclusió social d'aquest col·lectiu i els impedeix jugar i fer exercici a l'aire lliure, impedit que aprofitin els múltiples beneficis sensoriomotors, emocionals i socials que la natura té per a infants i joves amb TEA, des de la reducció de l'ansietat a la millora les habilitats sensorials. La seva exclusió d'aquests espais també afecta les seves famílies, especialment quan la persona amb autisme és encara un nen i necessita l'acompanyament d'un adult.

El disseny dels espais públics rarament té en compte les necessitats dels infants amb autisme i les seves famílies. Aquesta comunitat té greus dificultats per trobar espais adequats a les necessitats dels seus fills i filles. La invisibilitat d'aquesta comunitat en les estratègies i polítiques urbanístiques de la ciutat exposa absències tant en la consciència social com en el coneixement dels professionals urbans sobre les necessitats específiques d'aquest col·lectiu. Aquesta situació comporta costos socials més amplis si no

s'atenen. Tot i que hi ha un gran coneixement sobre l'autisme, gairebé no hi ha col·laboració entre els professionals urbans i els experts que tenen aquests coneixements ni amb la comunitat afectada. Per tal de salvar aquesta bretxa, calen noves eines per dissenyar espais de joc sostenibles per i amb els infants amb autisme i les seves famílies per promoure espais públics veritablement inclusius per a tothom.

ASD Publics sorgeix d'aquesta necessitat. Més concretament, el projecte ha desenvolupat mètodes i eines de coneixement per informar els professionals urbans i a l'administració local sobre les dificultats a les què s'enfronta aquesta comunitat en aquests espais, així com per mitigar aquests problemes.

El projecte ha culminat amb dos documents: La **Guia de Disseny d'Espais de Joc Neuroinclusius** amb indicacions per a dissenyar un espai públic de joc inclusiu i la **Guia de Cocreació Neuroinclusiva** (el present document) que descriu la metodologia seguida per incloure infants amb autisme i les seves famílies al disseny de parcs públic infantil. Aquests documents estan elaborats com a manuals pràctics i s'adrecen a col·lectius de veïns, associacions de veïns, estudis d'arquitectura i disseny urbà, responsables polítics i qualsevol entitat o individu disposat a crear un parc infantil inclusiu o a transformar-ne un d'existent per fer-lo més inclusiu.

El present document descriu una metodologia per dissenyar zones de joc amb infants amb autisme i les seves famílies. S'estructura en dos apartats principals. El primer descriu els actors que s'impliquen en el procés de cocreació i el segon descriu les fases del projecte.

Nota sobre la Terminologia

La terminologia correcta per referir-se a aquells que han rebut un diagnòstic d'autisme és un tema de debat. A partir d'investigacions sobre terminologia acceptada i després de consultar els llocs web de diverses organitzacions europees que tracten amb l'autisme, així com les associacions d'autisme associades amb el projecte, ASD Publics combina les expressions 'persona/es autista/es', 'persona/es en l'espectre autista' i 'persona/es amb autisme'.



ACTORS | ROLES



ASD Publics dona veu als infants amb autisme i a les seves famílies, permetent-los expressar les seves necessitats i vetllar perquè es tinguin en compte. Per tant, implica un ventall ampli i divers d'actors en processos de cocreació per a la transformació d'espais de joc urbans. Aquesta guia els agrupa estratègicament en tres grups segons la seva funció en el projecte.

Equip del Projecte

L'equip del projecte és el grup de persones encarregades de coordinar el procés de cocreació i el projecte de transformació. Inclou experts en disseny d'espais públics, en processos participatius i en autisme. És possible que una persona o un equip puguin cobrir diversos rols.

Els **experts en espai públic** tindran, idealment, experiència en el disseny d'espais de joc infantil, com ara àrees públiques de joc o patis d'escola. Dirigiran l'anàlisi de l'espai abans dels tallers, dissenyaran l'estratègia de recollida de dades per mapejar el que fan els infants durant el taller, recolliran aquestes dades durant el taller i lideraran l'anàlisi de dades i el disseny final de l'espai.

Els **experts en processos participatius**, idealment, tindran experiència en processos participatius amb infants. Seran l'actor responsable de la implicació de les famílies, dissenyant i facilitant els tallers de cocreació i les sessions de verificació.

Els **experts en autisme** tindran, idealment, experiència de primera mà treballant amb infants amb autisme i les seves famílies. Contribuiran a l'anàlisi de l'espai previ als tallers, dissenyaran l'estratègia de recollida de dades per mapejar dades

específiques de l'autisme, recopilaran aquestes dades durant el taller i contribuiran al disseny final de l'espai.

Participants als tallers

La majoria dels participants del taller només jugaran un paper durant el taller en sí, però alguns d'ells també contribuiran a altres activitats de recerca. Els participants són els principals beneficiaris del projecte i els informants clau, encara que alguns no puguin comunicar els seus desitjos i necessitats de manera convencional.

Els **infants en l'espectre autista** són el principal grup objectiu. Quan assisteixen al taller, no hauria d'haver-hi expectatives específiques sobre ells i més aviat se'ls ha de permetre fer el que vulguin. Molt probablement, la majoria d'ells jugaran amb els elements del taller, però alguns potser no volen o necessiten més temps per fer-ho.

Els **familiars dels infants autistes participants, tant adults com nens** (normalment germans), també participen en el taller. Tenir persones conegudes al voltant farà que els infants autistes participants se sentin més còmodes. També els poden ajudar durant el taller. Aquesta ajuda pot prendre diverses formes. Els germans poden tenir inconscientment un paper de "model", iniciant noves maneres de jugar i d'interacció amb les quals l'infant amb autisme pot participar. Els pares, mares o altres membres adults de la família també ho poden fer, però també poden ajudar conscientment els seus infants a fer alguna cosa i oferir suport emocional. A més, tindran un paper crucial interpretant el seu infant, cosa que només poden fer aquells que el coneixen molt bé, i contribuir altres activitats de recerca del projecte apart del taller. Per

ELS FAMILIARS DONARAN
SUPPORT EMOCIONAL DURANT
I AJUDARAN ELS SEUS INFANTS
DURANT EL TALLER

últim,seran el nexa d'unió entre l'equip entre l'equip del projecte i els infants i, per tant, han d'estar ben formats en tot moment i se'ls ha de donar confiança en que es prendran totes les precaucions necessàries durant el projecte sencer.

També es pot convidar a participar en el taller **altres infants que utilitzen l'espai de manera habitual i les seves famílies**. De la mateixa manera que els germans, també poden jugar un paper de "model". Tenir-los al taller recrearà una situació més semblant a una experiència quotidiana a l'espai públic, revelant qüestions que d'una altra manera poden ser difícils d'observar. Això comporta avantatges i inconvenients i, per tant, és important plantejar-se si convidar-los o no i a quants convidar-ne. Això s'explica a la següent secció.

Altres Actors Importants

Les escoles, els centres d'atenció precoç i les associacions d'autisme poden ajudar l'equip del projecte a identificar i posar-se en contacte amb les famílies dels infants amb autisme que utilitzen l'espai del projecte. Els centres d'atenció precoç i les associacions d'autisme també poden tenir un paper d'assessorament, ja que tenen molts coneixements sobre els reptes als quals s'enfronten aquests infants i les seves famílies, així com les seves necessitats i possibles maneres d'abordar-los.

Els **governos locals**, i en particular els departaments que s'ocupen de l'espai públic, la gestió dels parcs i els programes destinats a persones amb discapacitat, haurien de participar en el projecte. A més de ser

el client i/o l'agència d'execució, regulen, proporcionen estàndards i disposen d'una sèrie de programes dels quals el projecte es pot beneficiar. Incloure'ls en el procés també és important per conscienciar i crear capacitat entre els treballadors de l'administració pública i les institucions governamentals..

L'ús de bases de dades municipals

Alguns governs locals, com el de Barcelona, disposen d'una base de dades a on es poden trobar els infants amb autisme de cada barri. Tot i que es tracta de dades confidencials, és possible que puguin contactar amb aquestes famílies per compartir amb elles informació del projecte.

	Abans del taller				Durant el taller		Després del taller		
	Anàlisi prèvia de l'espai	Contacte amb les famílies	Preparació de la recollida de dades	Disseny del taller	Facilitació	Recollida de dades	Dades d'emocions i preferències	Anàlisi de dades	Sessions de verificació
Experts disseny espai públic	Anar a la visita d'equip a l'espai i visita amb les famílies	-	Dissenyar l'estratègia de recollida de dades als tallers	-	-	Recollir dades del que els infants fan en el taller	-	Analitzar les dades del que els infants fan i de les seves emocions i preferències de joc	Participar en les sessions de debat
Experts en facilitació	Anar a la visita d'equip a l'espai, organitzar i anar a les visites amb les famílies i disseny i distribució enquesta	Contactar les famílies i mantenir-les regularment informades	-	Dissenyar l'espai del taller i les propostes de materials i jocs	Dinamitzar el taller	-	Enviar l'enquesta a les famílies i recollir les respostes	Contribuir amb observacions generals	Organitzar i facilitar les sessions de debat
Experts en autisme	Anar a la visita d'equip a l'espai i visita amb les famílies	Dissenyar la història social	Dissenyar l'estratègia de recollida de dades específiques d'autisme	-	Donar suport als infants que necessiten ajuda extra, prevenir i mitigar crisis	Recollir dades específiques d'autisme	-	Analitzar les dades específiques d'autisme	Participar en les sessions de debat

Taula 1: Rols dels membres de l'Equip del Projecte en cada pas del projecte



FASES

Compliment ètic

Informar als altres usuaris del parc

Si el taller és un esdeveniment a "portes tancades", cal informar els altres usuaris del parc que no se'ls permetrà utilitzar aquest espai durant el taller. Es poden penjar cartells a l'espai destinat amb aquesta finalitat i les escoles locals poden contribuir a la difusió de la informació.

Assegurar-se de tenir els permisos per a usar l'espai

Els permisos per utilitzar l'espai públic destinat al taller s'han d'obtenir de les autoritats locals prèviament. Això inclou tant els permisos per dur a terme un "taller només amb invitació" com per portar vehicles per transportar els materials del taller.



Abans del taller

S'ha de tenir en compte diversos aspectes i preparar-los abans del taller. Una de les qüestions importants a tractar abans del taller és decidir què es vol aconseguir amb el projecte. És un espai a on la prioritat es divertir-se? És un espai perquè aprenguin

jugant? És un espai on els seus pares poden sentir-se segurs i relaxar-se? Això és el que hem anomenat "enfocament del projecte" i es descriu a la secció Anàlisi prèvia de l'espai. Identificar i implicar les famílies és també una tasca que requereix molta dedicació. D'aquesta activitat dependrà l'èxit del procés participatiu. Finalment, s'ha de dissenyar l'estratègia de recollida de dades i el taller.

Informar a les famílies

Aviseu les famílies amb 1-2 setmanes d'antelació i envieu un recordatori 1-2 dies abans del taller. Minimitzeu el nombre de missatges per evitar aclaparar-los. La informació ha de ser concisa i clara i indicar clarament què s'espera d'ells i dels seus fills. El correu electrònic i/o els grups unidireccionals de les aplicacions de missatgeria instantània són bones eines de comunicació.

Coordinar el contacte amb les famílies

Per assegurar-se que totes les famílies reben la mateixa informació i evitar solapaments, assigneu la coordinació de les famílies a una única persona de l'equip.



Anàlisi prèvia de l'espai

Cal **fer un visitar de l'espai del projecte** per entendre com és l'espai a transformar i quines són les necessitats dels infants amb autisme que l'utilitzen, així com de les seves famílies. És important entendre que les necessitats dels infants i dels adults no seran necessàriament les mateixes, ja que, per exemple, els familiars adults tindran preocupacions relacionades amb la seguretat dels seus infants que aquests ignoraran. Els familiars adults també poden estar interessats a què els infants obtinguin beneficis educatius o terapèutics de jugar a l'aire lliure, com ara millorar les seves habilitats sensoriomotors o interactuar amb altres infants. Tots aquests aspectes són rellevants per a l'anàlisi de l'espai, a més dels relacionats amb el benestar general i per garantir que aquests infants també es puguin divertir als espais de joc públics.

Per obtenir aquesta informació, l'equip del projecte ha de fer una **visita al lloc i acompanyar les famílies participants en les seves sortides habituals al parc**. La visita al lloc de l'equip del projecte familiaritzarà l'equip del projecte amb l'espai i els permetrà debatre, des dels diferents camps d'expertesa, qüestions clau per al taller, així com les intuïcions inicials per al disseny de l'espai. Acompanyar infants amb autisme i les seves famílies a l'espai del projecte oferirà a l'equip de recerca una experiència de primera mà dels problemes als quals s'enfronten, així com una bona comprensió dels seus desitjos i necessitats mitjançant l'observació directa i entrevistes informals.

Finalment, també es recomana distribuir una **enquesta** amb preguntes sobre reptes i propostes de millora

a les famílies d'infants amb autisme que utilitzen l'espai de manera habitual. Tanmateix, l'enquesta només serà rellevant en espais grans que els utilitzen un gran nombre de famílies o aquells que es troben molt a prop d'un equipament d'atenció per a aquesta comunitat, com ara una escola amb necessitats especials o un centre d'atenció precoç.

Involucrar a les famílies

Un pas important abans del taller és contactar amb les famílies per garantir la participació dels nens amb autisme. És crucial tenir clares les expectatives, tant de les activitats en les que participin (objectius, metodologia del taller, durada i resultats esperats) com de l'objectiu general del procés de cocreació.

També és important informar amb antelació als infants autistes de l'activitat en la què participaran, on es farà i què s'espera d'ells. Compartir **històries socials amb fotografies** de l'espai a transformar, fotografies dels dinamitzadors del taller i dels materials del taller poden ajudar a les famílies a anticipar-los el taller, reduint les possibles tensions el dia del taller. Reduir tensió pot millorar les habilitats de joc i la comprensió de les habilitats socials de l'infant, així com reduir situacions incòmodes durant el taller.



Preparació per recollir dades

S'han de recollir diferents tipus de dades dels tallers. Recomanem centrar-se en tres conjunts de dades: dades específiques d'autisme, dades relacionades amb les emocions i preferències dels infants, i dades relacionades amb el que els infants fan.

Quan es tracta de **dades específiques d'autisme**, es poden mesurar elements com les interaccions socials, la imitació, les habilitats de joc o altres habilitats. Depenent de l'enfocament del projecte, és a dir, què pretén aconseguir el disseny tal com s'ha explicat a l'apartat anterior, alguns d'aquests ítems seran analitzats i d'altres no. Per exemple, un projecte que prioritzi la diversió infantil se centrarà en la creació d'espais que millorin les habilitats de joc, ja que els nens es divertiran més si entenen com es juga i si ho poden fer. Tanmateix, un projecte que prioritzi l'aprenentatge mitjançant el joc, pot centrar-se en augmentar el nombre d'interaccions socials i la imitació. Amb aquest tipus de dades, és fàcil caure en conclusions esbiaixades basades en la nostra memòria i expectatives si no utilitzem mètodes estandaritzats durant el taller. Una eina útil per fer-ho és la llista de verificació del currículum ESDM (Rogers, Sally i Dawson; 2009) on totes aquestes habilitats s'enumeren en diferents àrees. La llista de verificació del currículum es divideix en quatre nivells on el nivell 1 correspon a les competències més bàsiques de cada àrea i el nivell 4 a les habilitats més complexes. Aquestes dades han de ser recollides per professionals formats i familiaritzats amb aquesta metodologia (experts en autisme). Cadascun d'ells pot seguir un nombre reduït de nens durant el taller i codificar l'habilitat demostrada per a cadascun dels nens.

Les **dades sobre les emocions dels infants autistes**

i les seves preferències de joc han de ser recollides pels familiars, ja que coneixen molt bé la seva canal·la. És important destacar que les expressions facials poden ser diferents en l'autisme i que un infant autista fent alguna cosa repetidament no vol dir necessàriament que l'estigui gaudint ni tampoc que no fer alguna cosa signifiqui que no li agradi o no vulgui. Per exemple, un somriure no sempre vol dir que l'estigui agradant el que fan. O alguna cosa que repeteixen diverses vegades pot ser en realitat un ritual, no un joc agradable. A més, poden preferir no jugar amb la seva joguina preferida si hi ha altres persones al seu voltant o han de fer cua per fer-la servir i poden no jugar amb un element en concret quan no el coneixen i no entenen com utilitzar-lo, no perquè no els agradaria. Com que la seva expressió pot ser diferent de la norma, és difícil entendre què sent un infant autista, tret de per aquells que el coneixen bé. Per ajudar a resoldre aquest problema, els familiars poden respondre enquestes després de cada taller amb aquest tipus d'informació. Es recomana compartir les enquestes amb les famílies abans del taller perquè coneguin el tipus d'informació que han de vigilar.

Les **dades sobre el que realment fan els infants autistes durant el taller** inclouen registrar els objectes o elements amb que juguen, els moviments corporals i els sentits activats durant el taller. Cal elaborar un mapa base de l'espai del projecte amb els elements fixos, crear un codi per als tipus de moviments i sensacions que es preveu observar i analitzar i reclutar un grup d'observadors que maparà cada infant durant el taller. Si és possible, cada observador només recopilarà dades d'un infant durant el taller. Els mapes intentaran reflectir quins elements o espais s'han utilitzat durant més temps que altres, ja que no és el mateix tocar alguna cosa al passar-hi per davant que jugar-hi durant 10 minuts.

Mapar la durada

Per tal de mapar el temps que els infants dediquen a diferents llocs o elements durant el taller és possible afegir codificació de colors. No obstant, aquesta informació pot ser difícil de recopilar, ja que els nens tendeixen a moure's molt ràpidament i canviar els colors no és fàcil en la immediatesa del moment.

“(Inter)active” perímetre

The temporary perimeter can be held on trees, lamp posts and other vertical elements. To make it “(inter)active” it should include sensory play elements such as see bells, fabrics with holes to look through different see-through materials or and elastic pieces of fabric where children can lean on. These must be placed at an accessible height for children. The entrance to the perimeter can be designed as a “symbolic door” that is a play element on itself, including items that make sounds as people go through it, textures, or other playful elements. Lastly, chairs and other elements for seating can also be incorporated into the perimeter.

Interior perímetre - transitional space

An interior perimeter, within the “(inter)active” perimeter, made by a sequence of rugs and chairs where children can rest by themselves or with their family members can be created to separate sensory game in the “(inter)active” perimeter with more active (and loud) game in the central space.

Considerations for the spatial structure

To structure the space, it is convenient to leave a free space without play elements for children to run around. Mediating materials and landscapes should be distributed throughout the space.

Dissenyant el taller

Dissenyar el taller implica afegir elements temporals en el cas de treballar en l'adaptació d'un espai existent, o construir un espai de joc temporal si es treballa en la creació d'un nou espai. Per tant, implica dissenyar aquests elements temporals així com la seva distribució espacial o estructura general. Finalment, també s'ha de preparar un full de ruta o mapa mental per al taller amb antelació. Això donarà als facilitadors del taller una idea general sobre aspectes com ara com posar en marxa el taller, si tots els elements de joc es mostraran al mateix temps o s'introduiran gradualment, i com finalitzar el taller.

Distribució espacial

El disseny de l'espai del taller ha de definir un perímetre temporal, per minimitzar el risc de fugir dels nens amb autisme, i estar clarament estructurat, ja que els nens autistes se senten més còmodes en àrees ben definides i estructurades.

Si l'espai no està tancat, la construcció d'un **perímetre temporal** farà que els familiars dels infants autistes se sentin més relaxats. Aquest pot ser un perímetre “(inter)actiu”, incorporant elements per al joc sensorial, que no només dificulta la fugida de la mainada sinó que els frena al captar la seva atenció. El disseny d'aquest perímetre “(inter)actiu” és una oportunitat per explorar una nova concepció multifuncional de tanques pensada per satisfer alhora els requisits de seguretat i benestar.

Una **estructura espacial clara amb àrees ben definides** ajudarà els infants en l'espectre autista a navegar per l'espai, reduint els seus nivells d'estrès. El perímetre definirà clarament l'espai del taller. Dins

d'aquest, és important disposar d'espais clarament delimitats i evitar en la mesura del possible barrejar diferents tipus d'activitats, en particular les tranquil·les d'aquelles més mogudes i sorolloses. Hi ha d'haver zones de refugi tranquil·les que ofereixin un espai per descansar i aïllar-se si els infants se senten cansats o aclaparats, zones per joc tranquil i altres per joc actius. També es pot crear un camí clar que connecti l'entrada del parc amb el punt d'accés del perímetre per dirigir-los a l'espai del taller.

Materials pel taller

Tots els elements i materials del taller han de ser segurs (estructuralment estables, sense elements afilats, que no es puguin empassar, etc.) i fàcils de transportar. Els tallers tenen quatre tipus d'elements.

Els **materials mediadors** són un conjunt d'elements destinats a crear una connexió entre un infant autista i altres persones del taller, tant adults com menors, mitjançant l'estimulació sensorial o el joc simbòlic. Aquests inclouen articles com ara mantes pesades, coixins sensorials, teles flexibles per gronxar-se, i altres articles per a l'estimulació sensorial, així com ninos pel joc simbòlic.

Els **paisatges** són circuits de psicomotricitat formats per nombrosos elements mòbils i/o immòbils, com peces de fusta o cordes de tela, perquè la quitxalla pugin, saltin, caminin, s'arrosseguin per sota, llisquin, etc. Circuits lineals llargs, on es distribueixen els elements seguint un camí, haurien de tenir múltiples punts d'entrada/ sortida que permetin als infants fer tot el circuit o només una part. En els circuits no lineals, els infants poden anar o saltar d'un element a l'altre sense seguir un camí en concret, permetent a la mainada fer el seu propi camí passant d'una peça

Consideracions per als materials

Els materials del taller han d'oferir diversitat en termes d'estimulació tàctil, sonora i visual, activitat motriu fina i gruixuda i estimulació vestibular. És a dir, fomentar una diversitat de postures corporals (dempeus, a quatre potes, estirat, assegut, etc.) i de moviments (caminar, córrer, saltar, equilibrar-se, gatejar, etc.).

a l'altra. Els infants i les seves famílies poden modificar el paisatge movent les peces mòbils i configurar noves disposicions d'aquestes.

Els **refugis** són espais tranquils on els infants poden descansar o fins i tot aïllar-se dels estímuls del taller. Hi hauria d'haver espais més tranquils on la quitxalla pugui seure o estirar-se sols o amb els seus familiars, allunyats dels espais més sorollosos, així com petits espais tancats, com tendes tipi o cistelles grans amb coixins on la mainada s'hi pugui ficar.

Finalment, els **materials de rescat** són les joguines o elements preferits dels infants autistes participants. Aquests es mantindran fora de la vista i només s'utilitzaran en cas de situació crítica perquè se sentin tranquils, com si un infant no vol entrar a l'espai del taller o fa una rebequeria. Aquests objectes s'han de mantenir ocults, ja que poden captar tota l'atenció de l'infant, impeding que interactuïn amb la resta d'opcions de joc del taller, i només es trauran quan sigui necessari.





Durant el taller

Facilitació

Sent un taller performatiu, s'ha de tenir en compte que l'objectiu del taller és crear un espai atractiu on s'ofereixin diferents materials i activitats amb els quals els infants puguin jugar, en lloc d'establir una seqüència d'activitats a seguir pels infants. A més, no es pot anticipar la resposta dels nens i les seves famílies. Per tant, es tracta més d'un procés inductiu que deductiu. És un procés on els dinamitzadors s'adapten a les accions i respostes dels infants als paisatges i als materials mediadors, seguint un mapa

mental però permetent flexibilitat per adaptar-se a l'evolució de la situació. Els familiars adults també poden ajudar amb la facilitació, donant suport als seus infants quan ho considerin necessari.

A mesura que les famílies arriben al taller, seran rebudes fora del perímetre i convidades a entrar-hi, sense pressionar per fer-los entrar al perímetre i jugar ni sense fer-los esperar. Els infants decideixen quan i com començar a jugar, entrant al perímetre sols o amb algú i escollint per on creuar-lo, per la "porta simbòlica" o simplement travessant el perímetre per un altre lloc.

Un cop dins del perímetre, els dinamitzadors del taller donen la benvinguda als infants, apropant-s'hi sense

ser invasius. Es dona temps a aquells infants que no mostren interès per interactuar o jugar amb els elements del taller. Finalment, els facilitadors poden intentar involucrar-los al taller amb l'ajuda de la seva família. Si cal, es podrà oferir un material de rescat, un objecte que ja coneixen i gaudeixen. No obstant això, una vegada un infant aconsegueix el seu material de rescat, els familiars i els dinamitzadors haurien d'intentar distreure'l d'aquest objecte concret perquè explori la resta d'elements del taller.

En general, els dinamitzadors no interfereixen amb el que fan els infants, llevat que hi hagi una situació de perill. Intenten relacionar-se amb la canalla sense parlar, mostrant-los els paisatges i els materials de 16 mediació i intentant jugar al modelatge mutu on el

Muntatge de l'espai

Preparar l'espai del taller requereix temps i/o moltes mans i, segurament, un vehicle per transportar els materials.

L'arribada de les famílies

Convé permetre una hora d'arribada flexible per no fer esperar els infants per minimitzar les possibles frustracions i no estressar les famílies. Si encara no s'ha recollit, recull tots els formularis de consentiment informat un cop arribin.

Juguines de casa

Cal destinar un espai per guardar joguines portades de casa que poden distorsionar la dinàmica del taller o cridar l'atenció d'altres infants i generar conflictes.

Materials de rescat

Cal mantenir els materials de rescat fora de la vista, ja que poden atraure els infants i, un cop els aconsegueixin, serà difícil separar-los de les seves joguines preferides per fer-los jugar amb la resta de materials del taller

Altres infants i famílies

S'ha d'informar a altres famílies atretes pel taller sobre el que està passant, tenint en compte que el diagnòstic d'autisme dels infants és una informació confidencial i no s'ha de revelar.



Facilitant les transicions

És important preveure les transicions per fer-les més fàcils de processar i evitar frustracions. Una manera útil de fer-ho és l'ús d'horaris visuals en què es presenten les diferents activitats i proporcionen sensació del temps als infants.

Facilitant els temps d'espera

Els infants autistes solen tenir problemes per entendre que han d'esperar per jugar amb alguna cosa quan un altre infant l'utilitza. L'ús de sistemes de rellotges visuals pot ajudar a guiar el temps que els infants poden jugar amb un element determinat quan d'altres esperen. Les activitats d'espera activa perquè es mantinguin ocupats mentre esperen un element determinat, com saltar sobre anelles consecutives a terra que condueixen cap a l'element que l'infant està esperant, poden alleujar l'ansietat que provoca l'espera.

Gestionar l'escapisme

És possible que alguns infants vulguin abandonar l'espai del taller o fugir. Aquestes escapades es poden convertir en un joc i formar part del taller.

facilitador fa alguna cosa perquè l'infant el copii o hi reaccioni o a la inversa, establint una mena de diàleg entre tots dos. Tanmateix, això pot ser difícil amb aquells infants que encara estan aprenent habilitats bàsiques d'imitació. Per tant, els dinamitzadors haurien d'explorar diverses maneres de connectar-se amb els infants, especialment les formes no verbals, incloent materials tàctils i de mediació.

Si la mainada s comença a cansar o avorrir-se, els dinamitzadors haurien d'introduir nous materials, potser eliminant-ne d'altres, o alguna activitat que afavoreixi un canvi de dinàmica.

Les transicions i els canvis sobtats solen ser difícils per als infants en l'espectre autista, que es recolzen en rutines per navegar per situacions socials. Per facilitar la finalització del taller, es pot crear un joc de tancament on es recullen materials de mediació i altres elements mòbils i s'emmagatzemen en una caixa gran o sac. Un moment de comiat convivial amb menjar i beguda també pot ajudar a acabar el taller.

Recollida de dades

Els recollidors de dades generals que mapen el que fan els nens, idealment, només seguiran un infant cadascun. Per tant, es recomana que es s'enregistri el taller, amb el permís de totes les famílies participants, per mapar els infants per als quals no hi havia cap recollidor de dades. El vídeo, que només s'ha d'utilitzar amb finalitats d'investigació per facilitar els permisos dels familiars, també serà útil per verificar les dades recollides si cal. Els experts en autisme poden observar fins a tres infants cadascun i haurien de fer-ho durant el taller, ja que és difícil recopilar aquesta informació en un vídeo general.





Finanlitzant el taller

És molt útil establir una hora de finalització del taller i fer un seguiment del temps per introduir nous materials i treure'n d'altres abans que arribi el moment de recollir. Això permetrà als dinamitzadors provar diferents tipus de materials i activitats sense tenir-los tots fora al mateix temps, guiant una mica el que passa durant el taller i evitant la sobreestimulació

Després del taller

Sessions de debat accessible

És important utilitzar un llenguatge i imatges adequats per a aquells que no siguin experts en autisme i/o disseny d'espais públics. També fer sessions de debat breus i tinguin lloc en hores en les famílies puguin assistir-hi i en un lloc convenient per a elles. Si és possible, s'haurien de fer a l'espai que es vol transformar.

Permetre als participans preparar les sessions de debat

Envieu un resum dels resultats i dels temes a tractar abans de la sessió de discussió perquè puguin ser més breus sense comprometre el seu èxit.

Recollida de dades sobre les emocions i les preferències de joc dels infants

Immediatament després d'acabar el taller, s'ha d'enviar una enquesta a totes les famílies participants amb preguntes sobre com s'han sentit els infants durant el taller i què els ha agradat més. També es poden incloure altres preguntes.

Anàlisi de dades

Després del taller, els tres conjunts de dades s'analitzaran de manera independent i els resultats s'estudiaran conjuntament. Les dades sobre el que fan els infants durant el taller s'han de digitalitzar en un únic fitxer, superposant tota la informació en un únic mapa amb una capa diferent per cada nen. Això mostrarà quins elements i espais han rebut més i menys atenció, i els sentits més estimulats. Aquesta informació s'ha de contrastar amb les respostes dels membres de la família sobre les emocions i les preferències de joc dels infants per assegurar-se que els elements que han cridat més atenció són els que realment els agradaven més.

Finalment, les dades específiques de l'autisme haurien de ser analitzades per experts en autisme seguint el mètode estandarditzat escollit. Aquesta informació mostrarà el comportament dels infants autistes per a cadascuna de les habilitats analitzades

(per exemple, interaccions socials, imitació i habilitats de joc) durant el taller.

Aquesta anàlisi mostrarà si els elements de suport introduïts a través del taller, com ara rellotges visuals i pictogrames amb instruccions sobre com utilitzar un determinat element de joc, i els materials de mediació i paisatges ajuden o no els nens a millorar les habilitats estudiades. Tanmateix, això només serà possible si hi ha una línia base per comparar-ho. Per tant, s'ha de preguntar a les famílies d'infants autistes participants si tenen un diagnòstic, quin mètode estandarditzat s'ha usat i si els agradaria compartir la informació amb l'equip del projecte. En cas contrari, s'haurien de fer dos tallers: el primer sense introduir aquells elements que l'equip de recerca vol comprovar mitjançant dades específiques de l'autisme per tenir una línia de base i el segon amb aquests. Si aquesta no és una opció, s'ha de demanar informació sobre les dimensions específiques d'autisme als familiars, que podran confirmar si els canvis introduïts ajuden els infants a millorar o no determinades habilitats.

Els resultats dels tres conjunts de dades s'han d'estudiar conjuntament per prendre decisions que informin el disseny de l'espai.

Sessions de verificació

L'últim pas serà organitzar una sessió de verificació per compartir i discutir els resultats obtinguts i les seves decisions inicials sobre el disseny de l'espai amb les famílies participants, o altres famílies d'infants amb autisme que utilitzen habitualment l'espai a transformar. També es recomana convidar experts en autisme i disseny de parcs infantils a la discussió.

