

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES**



**Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para
pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca
NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del
Hospital Benjamín Bloom.**

PRESENTADO POR:

LÓPEZ ORELLANA KARLA MICHELLE	LO11004
RUIZ MEDRANO CLAUDIA ABIGAIL	RM11007
SÁNCHEZ VALENCIA ALEJANDRA ABIGAIL	SV12017

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO(AS) EN ARTES PLÁSTICAS
OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO**

MSD. ÁLVARO CUESTAS CRUZ
DOCENTE ASESOR

Maestro Carlos Albertos Quijada Fuentes
COORDINADOR GENERAL DE PROCESOS DE GRADO

CIUDAD UNIVERSITARIA, SEPTIEMBRE DE 2019
SAN SALVADOR, EL SALVADOR

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES**



**Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes
de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES
Hospitalaria Gloria de Kriete del
Hospital Benjamín Bloom.**

PRESENTADO POR:

LÓPEZ ORELLANA KARLA MICHELLE	LO11004
RUIZ MEDRANO CLAUDIA ABIGAIL	RM11007
SÁNCHEZ VALENCIA ALEJANDRA ABIGAIL	SV12017

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN ELABORADO POR ESTUDIANTES
EGRESADOS(AS) COMO REQUISITO DE PROCESO DE GRADO PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADOS(AS) EN ARTES PLÁSTICAS
OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO**

MSD. ÁLVARO CUESTAS CRUZ
DOCENTE ASESOR

Maestro Carlos Albertos Quijada Fuentes
COORDINADOR GENERAL DE PROCESOS DE GRADO

CIUDAD UNIVERSITARIA, SEPTIEMBRE DE 2019
SAN SALVADOR, EL SALVADOR

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

MsC. Roger Armando Arias Alvarado
RECTOR

Doctor Manuel de Jesús Joya Abrego
VICERECTOR ACADEMICO

Ingeniero Nelson Bernabé Granados
VICERECTOR ADMINISTRATIVO

Licenciada Rafael Humberto Peña Marín
FISCAL GENERAL

Maestro Cristóbal Ríos Benítez
SECRETARIO GENERAL

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

Maestro José Vicente Cuchillas Melara
DECANO

Maestro Edgar Nicolás Ayala
VICEDECANO

Maestro Héctor Daniel Carballo Díaz
SECRETARIO

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

Licenciada Ligia del Rosario Manzano Martínez
DIRECTORA

Maestro Carlos Albertos Quijada Fuentes
COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN
ESCUELA DE ARTES

MSD. ÁLVARO CUESTAS CRUZ
DOCENTE ASESOR

TRIBUNAL CALIFICADOR

Maestro José Orlando Ángel estrada
Msd. Álvaro Cuestas Cruz
Licenciado Francisco Rafael Coto Amaya

AGRADECIMIENTOS

Son muchas las personas involucradas en esta investigación y las cuales contribuyeron a que la investigación culminara con éxito. En primer lugar queremos agradecer al Licenciado Álvaro Cuesta Cruz, tutor del trabajo de grado realizado y quien fue un pilar fundamental en la realización de este. El apoyo brindado durante este año ha sido muy significativo y en cual nos alentó a seguir con el trabajo.

En la escuela de artes agradecemos también al Licenciado Francisco Rafael Coto Amaya quien nos apoyó con su conocimiento previo del tema y quien nos hizo ver las cosas de una perspectiva distinta sobre el diseño y ejecución de la carpeta didáctica.

En el Hospital Benjamín Bloom a la Psicóloga y encargada de la Ludoteca Naves Sara Villafranco, quien nos abrió las puertas de la Ludoteca Naves hospitalaria ya que gracias a su apoyo esta investigación se pudo realizar de la manera que se planeó.

Por último pero no menos importante a nuestros padres y madres quienes siempre nos brindaron apoyo incondicional a pesar de las adversidades y quienes mostraron paciencia a lo largo de este viaje. A Dios quien siempre está con nosotros y quien nos permitió terminar este proyecto con éxito.

RESUMEN

Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.

Autoras Informe Final de Investigación:

López Orellana, Karla Michelle LO11004

Ruiz Medrano, Claudia Abigail RM11007

Sánchez Valencia, Alejandra Abigail SV12017

En la presente investigación de proceso de grado, se estudia la dinámica metodológica que la Ludoteca Naves realiza en la especialidad de ortopedia el Hospital Benjamín Bloom, y como las sesiones que realizan sirven como una herramienta para la recuperación emocional de los niños y niñas hospitalizados, por lo tanto la creación de una carpeta didáctica la cual contenga diversas actividades que al realizarse contribuya la integración de las terapias lúdicas y también ayude al cambio de percepción que los niños y niñas tienen con respecto al entorno hospitalario en el que se encuentran.

El proyecto que tiene como título “Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom”, pasó varias etapas dentro de las cuales está la aplicación de las actividades con los niños y niñas dentro del hospital en la sala de ortopedia, se realizó también una etapa de entrevistas con los ludotecarios y personal médico encargado, con el fin de conocer las necesidades de los pacientes.

La etapa de conceptualización, diseño y creación de la carpeta didáctica, así mismo la aplicación de esta se realizó de acuerdo a los datos recolectados en la etapa de investigación. El resultado final de la investigación servirá no solo a los niños y niñas de la especialidad de ortopedia del hospital benjamín Bloom y a los ludotecarios sino también servirá para futuras referencias de creación de carpetas didácticas en otras ludotecas hospitalarias.

Palabras Claves: Ludoteca, Carpeta Didáctica, Hospitalaria, Ortopedia.

ABSTRACT

Creation of Didactic kit and their therapeutic use for patients in the orthopedic specialty in The Ludoteca Naves Hospitalaria in The Hospital Benjamin Bloom.

Degree work presenting by:

López Orellana, Karla Michelle LO11004, Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad De Ciencias Humanidades, Universidad De El Salvador.

Ruiz Medrano, Claudia Abigail RM11007, Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad De Ciencias Humanidades, Universidad De El Salvador.

Sánchez Valencia, Alejandra Abigail SV12017, Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad De Ciencias Humanidades, Universidad De El Salvador.

This investigation of the degree process, is focusing in the studies of the methodological dynamic that the Ludoteca Naves uses in the orthopedic specialty in El Hospital Benjamín Bloom, and how the sessions that they do are used as a tool to help hospitalized children with their emotional recovery. As a result, the creation of a didactic kit in which are some activities that will be applied with the kids and it will help them in change their perception of the environment of the hospital they are living in. This project named: "Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamin Bloom", it passed several steps and one of them is the application of activities with children inside the hospital in the orthopedic area, a period of interviews was also carried out with the childhood educational assistants and medical staff in charge, in order to know the needs of the patients. The period of conceptualization, design and creation of the didactic kit, likewise the application of it was made according to the data collected in the research period. The final result of the research will not only be used for the children of the orthopedic specialty of the Benjamín Bloom hospital and the childhood educational assistants, but will also be used for future references of creation of teaching folder in other hospital play centers.

Key words: Play Centre, Didactic Kit, Hospital, Orthopedics, Children

ÍNDICE GENERAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR	2
AGRADECIMIENTOS.....	3
RESUMEN.....	4
ABSTRACT.....	5
PRESENTACIÓN	8
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO I.....	11
MARCO REFERENCIAL	11
1. ANTECEDENTES.....	11
1.1 Hospital Nacional de Niños Benjamín Bloom.....	11
1.2 Fundación Gloria de Kriete	12
1.3 Fundación La Niñez Primero	14
1.4 Ludotecas	16
2. METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS	19
2.1 Materiales y recursos didácticos.....	19
2.2 Materiales didácticas en el hospital	20
2.3 Proceso del aprendizaje	21
2.3.1 Teorías de aprendizaje	22
2.3.2 Tipos de aprendizaje.....	23
2.4 Técnicas Terapéuticas.....	24
2.5 Ansiedad, miedos y fobias.....	27
2.6 Ludo-terapia o terapia de juego	30
2.6.1 Funciones de la ludoterapia	32
2.6.2 Beneficios de la ludoterapia	32
2.6.3 La ludoterapia en los centros hospitalarios	33
3. METODOLOGÍAS DE DISEÑO	34
3.1 Carpeta Didáctica	34

3.1.1 Características de las Carpetas Didácticas.....	35
3.1.2 Tipos	36
3.1.3 Carpeta didáctica en el hospital	37
3.1.4 Material didáctico	37
3.1.5 Material Lúdico-Didáctico.....	37
3.2 Narrativa terapéutica.....	38
3.3 Ilustración Infantil.....	40
3.3.1 Color	41
3.3.2 Representación del color	43
3.3.3 Psicología del color.....	44
3.3.4 Tipografía.....	47
3.4 Juegos Didácticos.....	47
CAPÍTULO II.....	53
2. PROCESO METODOLÓGICO.....	53
2.1 Enfoque y tipo de investigación	53
2.2 Técnicas e instrumentos de recolección de la información	55
2.3 Matriz de procesado de información Cualitativa	57
2.4 Matriz de Análisis Resúmen.....	61
2.5 Análisis y Conclusiones	62
CAPÍTULO III	67
3.Construcción de carpeta didáctica.....	67
3.1 Ilustración de Personajes.....	68
3.2 Comic.....	85
3.3 Juego de Mesa	96
3.4 Juego Individual	117
3.5 Otros elementos.....	127
3.6 Caja contendora.....	133
CONCLUSIONES.....	141
GLOSARIO.....	143
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	145
ANEXOS.....	152

PRESENTACIÓN

Las Ludotecas Naves son espacios lúdicos recreativos donde los niños y niñas aprenden jugando. Debido a aportes y donaciones de otras instituciones u organizaciones no gubernamentales, las Ludotecas Naves pueden seguir aplicando sus metodologías y brindar la noble labor de llevar sana diversión a niños y niñas en nuestro país. El hospital Benjamín Bloom es el único hospital para niños en nuestro país y que cuenta con este recurso de Ludoteca

Hospitalaria Naves. Con el propósito de ayudar a mejorar la estancia de los niños en el Hospital Benjamín Bloom y debido a que una se ha demostrado que las terapias lúdicas ayudan en la recuperación de los pacientes de dicha institución, se realizó la siguiente investigación: “Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom”.

El objetivo de la presente investigación es elaborar una carpeta de carácter didáctica y lúdica que ayude en las terapias que la fundación Gloria de Kriete brinda en las instalaciones del hospital con las llamadas “Ludotecas Naves”.

La investigación está compuesta por tres capítulos en donde se presenta la información recolectada mediante trabajo de campo y bibliográfico y el cual a través del análisis de datos, y con el propósito de brindar una herramienta útil que permita una mejor integración de las terapias lúdicas enfocadas a la realidad hospitalaria que los niños y niñas viven día a día en la duración de su estancia.

INTRODUCCIÓN

A través la creación de la Ludoteca Naves en las instalaciones del Hospital Benjamín Bloom, con la ayuda de la Fundación Gloria de Kriete y la Fundación la Niñez Primero, se dio paso a la implementación de terapias lúdicas que favorecen, hasta la actualidad, a los niños internos del hospital. Los programas implementados son dirigidos con el propósito llevar alegría a los niños y niñas hasta las camas en donde pasan la mayor parte del tiempo durante su recuperación.

Este documento es el resultado de una investigación que tiene por objeto la construcción de una carpeta didáctica enfocada a la especialidad de ortopedia del Hospital Benjamín Bloom, en el municipio de san salvador.

El proyecto de investigación cuenta con tres etapas las cuales se dividen en: el capítulo uno que se dedica a estudiar los métodos y metodología que utilizan en la Ludoteca Naves y cuales resultados se dan al hacer uso de estos recursos en la recuperación de los niños y niñas internos en la especialidad de Ortopedia. También se aborda la historia, la organización esquemática de la institución Gloria de Kriete y del hospital benjamín Bloom siendo los antecedentes de estas instituciones el punto de partida de la investigación.

Teniendo en cuenta las funciones de la Ludoteca Naves en el Hospital Benjamín Bloom, se presenta de acuerdo a métodos de recolección de información, que factores son los que causan que los niños tengan cierto grado de miedo hacia las actividades diarias que los médicos y profesionales de la medicina realizan en sus rutinas, y como mitigar el temor de los niños y niñas por medio de las horas de diversión que tienen en las rondas que la Ludoteca Naves realiza.

Finalmente con los datos obtenidos se llevara a cabo la realización de una carpeta didáctica enfocada a disminuir los comportamientos de temor que los niños y niñas hospitalizados han adquirido por experiencias pasadas o recientes.

Todo esto con el propósito de que los niños de la especialidad de ortopedia tengan acceso a una carpeta didáctica la cual les brinde una mejor estancia a través de las terapias lúdica

CAPÍTULO I

MARCO REFERENCIAL

Fundamentos Teóricos

Antecedentes

Metodologías Didácticas

Metodologías De Diseño



1. ANTECEDENTES

1.1 HOSPITAL NACIONAL DE NIÑOS BENJAMÍN BLOOM

Historia

La creación y fundación del Hospital Nacional de Niños Benjamín Bloom surge por el deseo del filántropo y banquero estadounidense nacionalizado salvadoreño, Don Benjamín Bloom, quien donó a la Sociedad de Beneficencia Pública el 6 de noviembre de 1928, un hospital para ser usado en asistencia a la niñez salvadoreña, el que llegó a constituirse en el Primer Hospital de Niños de El Salvador.

El deseo de Don Benjamín Bloom era, construir un hospital donde se brindara atención médica a los niños de escasos recursos económicos siempre y sin hacer distinción de raza, nacionalidad ni religión. El gobierno ha sido el encargado de sostener el hospital junto con la fundación Benjamín Bloom quien a base de donaciones ayuda en la adquisición de instrumentos, mobiliarios etc. (Hospital Nacional de niños Benjamín Bloom, 2016).

El Hospital de niños tiene como misión y visión las siguientes

Misión

Somos un Hospital público de referencia que brinda atención de salud a la población pediátrica, a través de servicios especializados, con recursos humanos multidisciplinarios, desarrollando una gestión basada en valores que garantizan la satisfacción del usuario.

Visión

Convertirnos en un Hospital público de referencia líder en atención especializada que servicios médicos de avanzada a la población pediátrica, basada en la búsqueda permanente del crecimiento profesional y excelencia científica e

investigativa, comprometidos con un sistema de valores que evidencie y garantice la satisfacción del usuario.

El hospital cuenta con un total de once especialidades entre las cuales están: Oncología, Ortopedia, Hematología, Nefrología, Medicina Interna, Cirugía Plástica, Cirugía General, entre otras.

1.2 FUNDACIÓN GLORIA DE KRIETE

En diciembre del 2004 se construye la fundación si fines de lucro Gloria de Kriete. Nace con el propósito de encontrar y de buscar la oportunidad para mostrar y trabajar por los salvadoreños” (Fundación Gloria de Kriete El Salvador, 2015).

La fundación se encarga de ayudar a otras instituciones no gubernamentales que no cuentan con ningún tipo de ayuda pero que de una manera aportan a las comunidades salvadores, es así como se crea el premio de “Ayudando a Quienes Ayudan” y darles recursos para que sus programas sean ejecutados, estas instituciones van desde educación, emprendedurismo, desarrollo comunitario y juventud y prevención. El impacto de la organización ha alcanzado a más de 2, 319,800 personas en las áreas ya mencionadas. (Fundación Gloria de Kriete, 2017).

La Fundación tiene como misión y visión institucional la siguiente:

Visión

Promover el espíritu de servicio y solidaridad con el ejemplo, desarrollando proyectos propios y apoyando a organizaciones comprometidas con el bienestar y superación de la familia salvadoreña.

Misión

Desarrollar proyectos de índole social que impacten progresivamente en la niñez salvadoreña, promover el comportamiento filantrópico entre los miembros de la familia, para que este trascienda en las distintas generaciones e instituir un premio nacional que fomente a las organizaciones con responsabilidad social.

Estructura organizativa de la Fundación Gloria de Kriete.

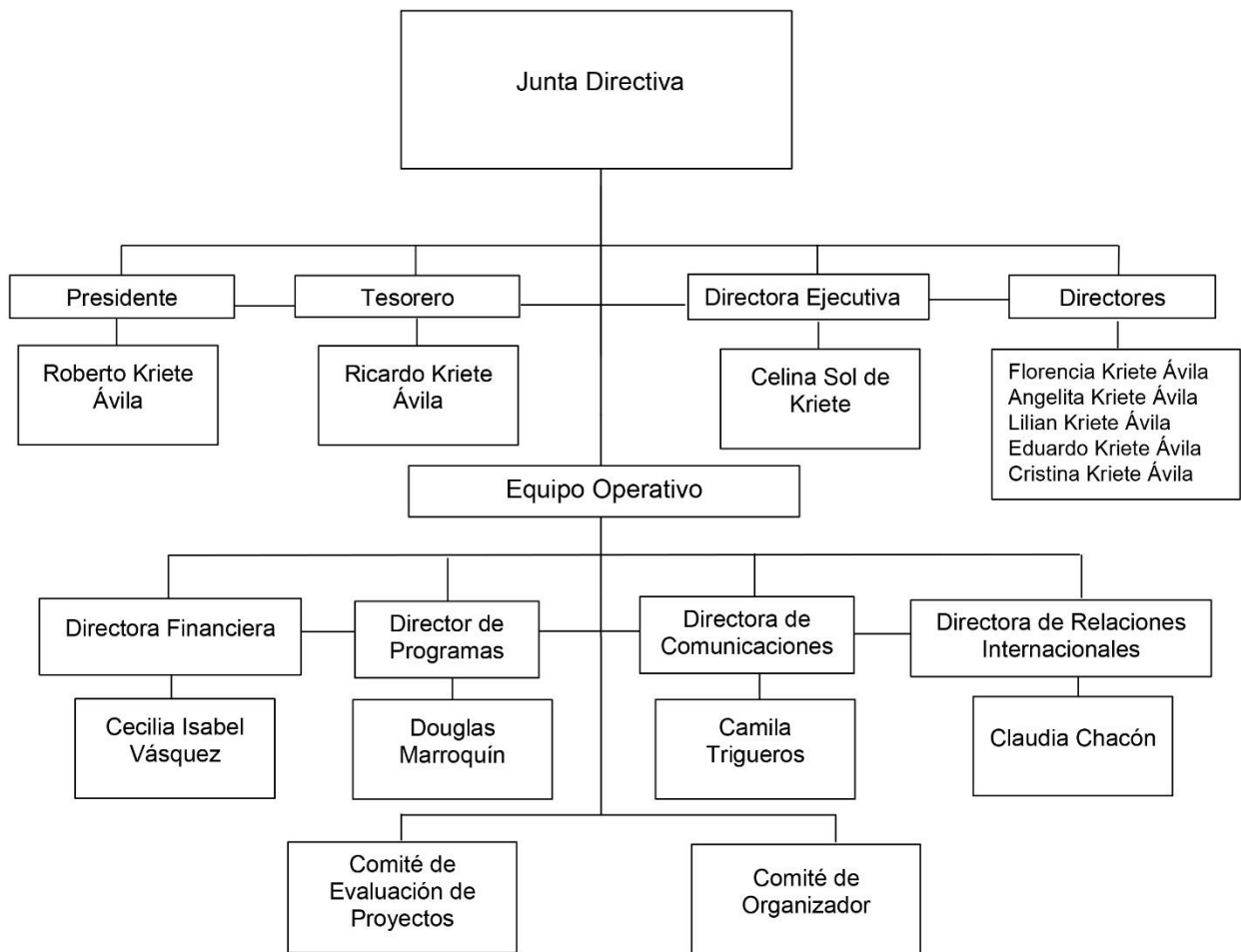


Figura 1. Estructura organizativa de la Fundación Gloria de Kriete.
Fuente: Memoria de Labores 2017. Grupo de Investigación.

1.3 FUNDACIÓN LA NIÑEZ PRIMERO

La Fundación La Niñez (FUNIPRI) nace en septiembre del 2002, como una fundación sin fines de lucro, con un objetivo principal que es: promover el derecho a la recreación que tienen los niños y niñas de El Salvador.

A través del juego se favorece no solo el desarrollo físico, social y emocional, sino que también al uso adecuado del tiempo libre y a su vez a la prevención de riesgos sociales como las pandillas, drogas, etc.

La fundación la Niñez Primero está enfocada por la siguiente visión y misión:

Visión

Ser una fundación que ofrezca a nivel nacional e internacional soluciones para el desarrollo físico, psicológico y social de la niñez y adolescencia vulnerable por medio de programas y herramientas lúdicas.

Misión

Fomentar el derecho a la recreación de los niños y niñas entre los 3 y 12 años con menos oportunidades de desarrollo, a través de las diversas modalidades de Ludotecas NAVES.

Con el objetivo de propiciar programas lúdicos para que los niños y niñas fortalezcan su desarrollo integral y además hagan uso adecuado del tiempo libre, se inauguró en Chalatenango en el mes de Octubre del 2002, la primera Ludoteca NAVES.

A lo largo de los años desde la fundación de la primera Ludoteca NAVES, la fundación ha crecido implementando incluso Ludotecas Móviles desde el 2008 dirigidos a poblaciones escolares de alto riesgo, siempre manejando el mismo objetivo desde la primera ludoteca municipal. Con 15 años de trabajo en pro de

la niñez salvadoreña se cuentan hasta la fecha con 79 Ludotecas distribuidas en las modalidades móviles, terapéuticas, hospitalarias, municipales; beneficiando a más de 193 mil niños y capacitando a más de 5 mil voluntarios. “Fundación La Niñez Primero” (2017).

Estructura organizativa de la Fundación la Niñez Primero.

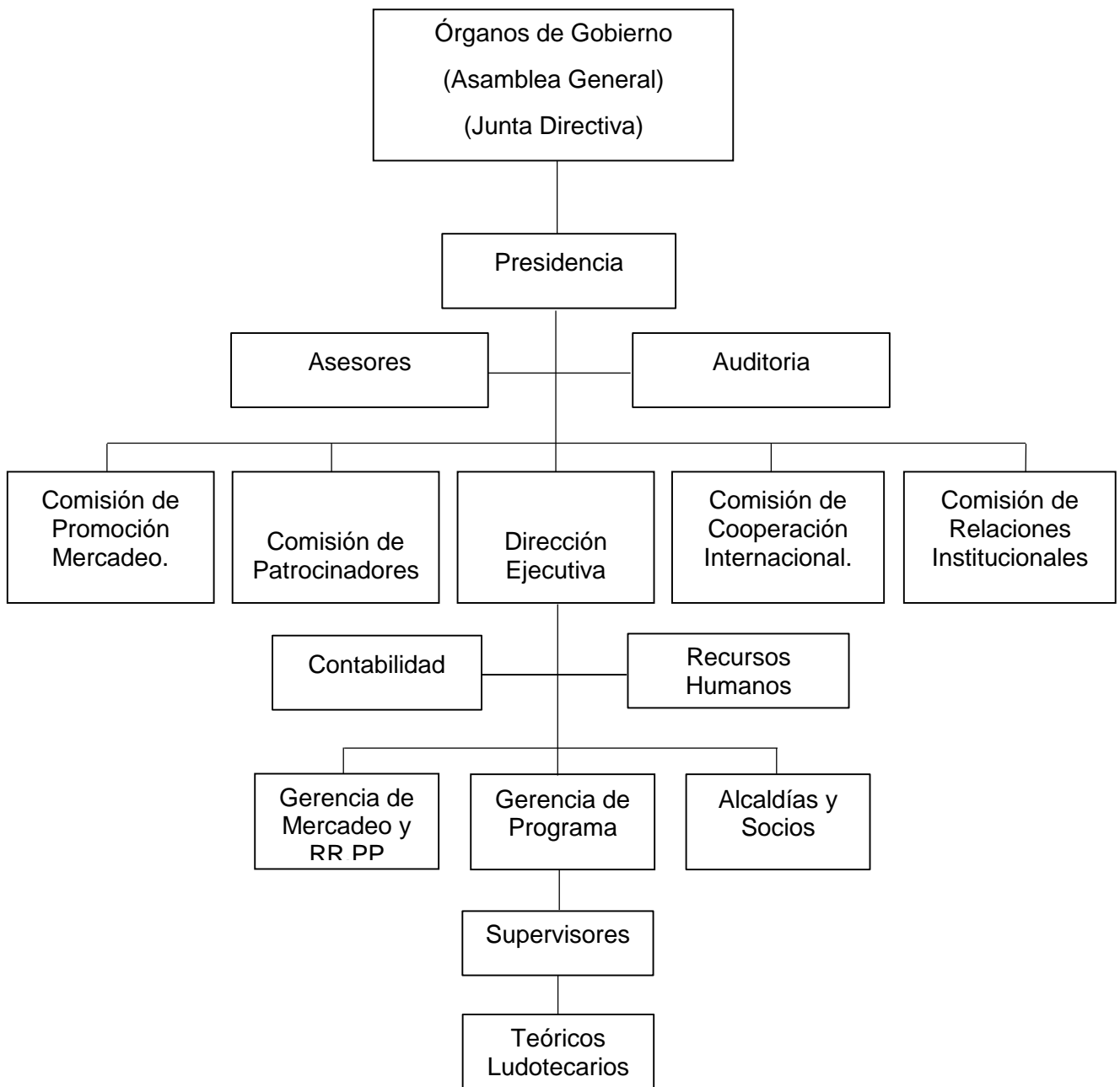


Figura 2. Estructura organizativa de la Fundación la Niñez Primero

1.4 LUDOTECAS

Galena (2001) citado por Sáenz (2014, p. 35) La Ludoteca se define como un lugar con juegos infantiles con juguetes disponibles para los niños y niñas, en un entorno agradable y con la ayuda de ludotecarios o animadores infantiles, para que juntamente puedan jugar en total libertad y generando por si mismos su aprendizaje.

También menciona que las Ludotecas Surgen como Instituciones creativas culturales especialmente pensada para los niños para desarrollar la personalidad de estos mediante el juego

El juguete es el elemento principal en una ludoteca, siendo el equivalente de los libros en una librería o los periódicos y revistas en una hemeroteca.

Sáenz, (2014) Menciona cinco tipos de ludotecas:

- Ludotecas Escolares: Tienen como principal propósito brindar servicios a los alumnos de la misma escuela, en cuanto al universo poblacional que atienden pueden clasificarse, en ludotecas infantiles o juveniles, según se trate de un centro de la enseñanza primaria o secundaria.
- Ludotecas públicas: Están ubicadas en otros equipamientos socioculturales en la comunidad, como son: casas de cultura, museos, bibliotecas, centros recreativos, círculos sociales, o en otros sitios, así como aquellas en espacios dispuestos específicamente para la función de las mismas.
- Ludotecas hospitalarias: La ludoterapia ha estado, desde tiempos atrás, incorporada a la práctica médica. Pero la existencia de ludotecas en los hospitales para pacientes infanto-adolescentes es un recurso de estas décadas. Se trata, no de aplicaciones del juego a investigaciones

psicológicas, sino de disponer de espacios habilitados para el juego libre, atendidos con una intencionalidad educativa al mismo tiempo que médica.

- Ludotecas laboratorios: Se trata de centros anexos a otras instituciones vinculadas a la actividad docente o lúdica por diversas razones, que las emplean para la experimentación o la formación de especialistas.
- Ludotecas móviles Llevar la actividad lúdica con sus recursos humanos y materiales a los sitios más alejados o carentes de espacios recreativos adecuados, así como también desarrollar la función de animación, son los propósitos esenciales de este tipo de ludotecas, al cual corresponden fórmulas como los denominados "ludobuses".

1.4.1 La Ludoteca Hospitalaria NAVES Gloria de Kriete

Fundada por la organización Gloria de Kriete en conjunto con la fundación la Niñez Primero en el 2005 y que hasta la fecha abarca las 11 especialidades del Hospital Nacional Benjamín Bloom, llevando diversas actividades realizadas por especialistas psicólogos y Ludotecarios además de voluntarios, con el fin de llevar un poco de diversión a los niños pacientes del hospital.

La misión de la Ludoteca es: Promover el espíritu de servicio y solidaridad con el ejemplo, desarrollando proyectos propios y apoyando a organizaciones comprometidas con el bienestar y superación de la familia salvadoreña.

“La Psicóloga y Ludotecaria Sara Villafranco declaró que El objetivo de la Ludoteca Naves es llevar alivio emocional a los niños del hospital”. (S. Villafranco, comunicación personal, 9 de Abril de 2018).

Las actividades que la Ludoteca NAVES realiza con los niños y niñas del hospital van desde: Musicoterapia, Globoflexia, Arte terapia, Cuenta Cuentos, Riso terapia, entre otras. Las diversas actividades están a cargo de psicólogos, ludotecarios y personal voluntario. Se realiza un diagnóstico previo y se

identifican las necesidades de los niños para después llevarlas a cabo en cada sala del hospital.

Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete se lleva a cabo en el Hospital de Niños Benjamín Bloom, con el objetivo de transformar la realidad de dolor por momentos de alegría, facilitando la expresión de sentimiento, estimulando al cumplimiento de tratamientos. (Fundación Gloria de Kriete, 2017).

1.4.2 Ludoteca Naves Hospitalaria Hospital Nacional San Rafael

Un 6 de agosto de 1864, Doña María Josefa de la Luz Saldaña marca un precedente en la historia de salud pública en el país, su espíritu altruista la llevo a realizar proyectos para la creación de un hospital en la ciudad de santa tecla, pese a contar con muy pocos recursos económicos para la funcionalidad del hospital, nunca desistió y después de muchos años de lucha y adversidades en pro de la salud y con ayuda de otras personas que también tenían el deseo de ayudar a esa labor humanitaria, logran el 13 de enero de 1890 la conclusión el edificio del Hospital San Rafael.

Actualmente el Hospital San Rafael brinda atención las 24 horas del día los 365 días del año, Los pacientes son atendidos por un equipo de profesionales cuyo objetivo es brindarle la atención necesaria para restablecer su estado de salud lo más pronto posible. (Hospital Nacional San Rafael, 2017).

El primero de abril, con la ayuda de la Fundación La Niñez Primero y otras instituciones involucrada como la Universidad Dr. José Matías Delgado se inauguró en las instalaciones del hospital san Rafael la Ludoteca NAVES, el cual contribuirá al proceso de recuperación de los pacientes de la unidad de pediatría.

La Coordinadora de la ludoteca explica que la reacción de los niños en cuanto al personal médicos será más amena, sin tanto temor con respecto a ellos, sino que todo lo contrario y que los niños vean que el medico es una persona que les va

ayudar y todo esto con un fin común, hacer que la estadía de los niños y niñas en el Hospital San Rafael sea más agradable y amena. (Anaya, 2018).

2. METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS

Metodología didáctica se podría definir como “las estrategias de enseñanza con base científica que el/la docente propone en su aula para que los/las estudiantes adquieran determinados aprendizajes” (Forteza, 2009).

2.1 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales didácticos son herramientas usadas por los docentes en las aulas de clase, en favor de aprendizajes significativos; en este sentido, el interés de la investigación radicó en analizar la intencionalidad que le dan los docentes del nivel preescolar a la implementación de los materiales didácticos y su relación con el aprendizaje significativo.

El material didáctico favorece el proceso de aprendizaje en los estudiantes, gracias al contacto práctico-lúdico con elementos reales que activan el gusto por aprender, que estimulan el desarrollo de la memoria, la motricidad fina y gruesa, la parte cognitiva, física, entre otros aspectos fundamentales en la evolución del sujeto. (Orozco y Henao, 2013).

Los medios recursos o materiales didácticos se pueden clasificar según lo siguiente:

- Recursos experiencia: también llamados directos son objetos que se incluyen en cualquier momento del acto didáctico dentro o fuera de un lugar y sirven de experiencia directa al educando pueden ser desde una planta hasta una balanza un monumento una salida ecológica etc.
- Recursos estructurales: son los que forman parte de las instalaciones propias del lugar su finalidad prioritaria es colaborar en los procesos de

enseñanza pueden ser cosas como laboratorios, bibliotecas hemerotecas gimnasio, Ludotecas etc.

- Recursos simbólicos: son aquellos recursos que sin presentar el objeto real pueden aproximar la realidad al educando a través de símbolos o imágenes estos se dividen fijo no proyectarle como maqueta, modelos, etc. en material impreso como son textos libros, fichas, cuadernos mapas etc. (Federación de enseñanza de CC.OO. De Andalucía, 2009).

2.2 MATERIALES DIDÁCTICAS EN EL HOSPITAL

En un hospital se pueden realizar muchas actividades lúdicas en las que se pueden incluir diversos tipos de materiales entre ellos tenemos según (Costa, 2000) citado por Rey (2009, p.7-8).

- Dramatizaciones con materiales médicos simbólicos como maletines de primeros auxilios gorros o mascarillas en narraciones y que a través de las mismas se favorece el juego grupal. Potenciando la interacción entre los niños.
- Recursos didácticos que ayudan a representar escenas que se repiten en el hospital cómo por ejemplo poner una inyección, realizar una operación etc.
- En los juegos médicos se pueden utilizar recursos para representar papeles donde el niño se puede comportar como un médico o un enfermero lo cual le ayude a familiarizarse con la situación como juego de fantasía en este caso la representación se lleva a cabo sin materiales médicos como un juego en directo a través en este caso de juegos, cuentos o actividades cuyo tema es la hospitalización.

No todos los juegos son válidos en el hospital por lo que debe tenerse en cuenta según (Costa, 2000) citado Rey (2009, p.7-8). Lo siguiente:

- Deben ser divertidos pero también procurar estimular la relajación la concentración y la creatividad.
- No deben ser muy ruidosos para no molestar a otros pacientes.
- Se podrán utilizar en la cama y no requerirán desplazamientos o movimientos globales excepto en la sala de rehabilitación en las que pueda resultar de Gran utilidad.
- Deberán poder utilizarse con una sola mano debido a la inmovilización parcial que producen los goteros.
- No requerirán de la participación de muchos jugadores.
- Su peso no ha de ser excesivo y su tamaño demasiado grande y se evitará que produzca manchas o derrame el líquido para poder utilizarlos en la cama sin problemas.
- Se deben evitar los muñecos con relleno peluches por motivos Iguualmente higiénicos.

2.3 PROCESO DEL APRENDIZAJE

“No existe una teoría integral que explique el proceso de aprendizaje en todas sus manifestaciones y en sus diferentes tipos.” (Floran, 2000).

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. (Pagés y Quiñones, 2016).

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. (Romero y Ponce, 2017).

Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje.

2.3.1 Teorías de aprendizaje

El aprendizaje y las teorías que tratan los procesos de adquisición de conocimiento han tenido un enorme desarrollo debido a los avances de la psicología. Entre ella se pueden mencionar:

- Teoría del aprendizaje de Pavlov.

El aprendizaje se produce cuando se asocian más o menos al mismo tiempo dos estímulos, uno incondicionado y otro condicionado. El incondicionado provoca una respuesta natural en el cuerpo y el condicionado la empieza a desencadenar cuando se vincula al anterior.

- Teoría del aprendizaje de Piaget.

Afirmaba que los niños tienen un papel activo a la hora de aprender. Para él, las diferentes estructuras mentales van modificándose y combinándose entre ellas a través de la experiencia mediante la adaptación al entorno y la organización de nuestra mente.

- Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.

Psicólogo y pedagogo opinaba que para que la gente aprenda es preciso actuar sobre sus conocimientos previos. está muy centrada en la práctica.

El aprendizaje significativo contrasta con el aprendizaje de memoria (retener largas listas sin discurrir) porque produce conocimientos mucho más duraderos que se interiorizan mejor.

- Teoría del aprendizaje social de Bandura
Firma que casi todas nuestras conductas se adquieren por observación e imitación. (Arranz, 2017).

2.3.2 Tipos de aprendizaje

Los aprendizajes más comunes citados por la literatura de pedagogía:

- Receptivo
En este tipo el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.
- Por descubrimiento
El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.
- Repetitivo
Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprender los o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos estudiados.
- Significativo
Donde el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los Nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.
- Observacional
El que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

- Latente

En el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

(Pagés y Quiñones, 2016).

El tipo de aprendizaje que se quiere lograr dependerá del área que quiera fortalecerse, en el caso de los recursos o material didáctico es esencial reforzar las áreas del aprendizaje asociativo el aprendizaje de conceptos, el aprendizaje reflexivo y el apreciativo, especialmente si se quiere lograr que el sujeto fije lo que se quiere enseñar .

2.4 TÉCNICAS TERAPÉUTICAS

Es un hecho que una persona desanimada o deprimida tiene más tendencia a enfermarse que una alegre y motivada. Factor que lleva a la realización de procesos terapéuticos donde se utilizan diversas técnicas y métodos psicológicos.

Entre las corrientes y enfoques se mencionan los siguientes:

- Psicoterapia

El objetivo es identificar en un primer momento las causas del malestar psíquico que presenta el sujeto que acude a esta instancia. De manera que en la psicoterapia el sujeto busca alcanzar un bienestar y equilibrio frente a aquello que lo aqueja, por medio de modificaciones, ya sea con respecto a su identidad o a formas de relacionarse.

- Conductismo

Esta corriente no busca identificar y clasificar síntomas que presente el paciente como un indicio de enfermedad, ya que para el conductismo, la conducta no es síntoma de nada. Es posible decir que las tres vertientes teóricas de las que parten aplicaciones terapéuticas en el conductismo

son: el condicionamiento clásico (Pavlov), condicionamiento operante (Skinner) y aprendizaje por observación (Bandura).

- Cognitiva

Tiene por base teórica la psicología cognitiva; ésta estudia los procesos mentales superiores en un sentido más amplio: pensamientos, sentimientos, aprendizaje, recuerdos, entre otros. Conforme a esta perspectiva, la conducta humana es algo más que la simple respuesta a un estímulo.

- Humanista

Esta corriente se diferencia de las demás por su visión integradora de las distintas áreas, en donde involucra lo intelectual, emocional, corporal y espiritual.

- Gestalt

Comprende al ser humano como una totalidad integrada por diferentes aspectos, como lo son los factores físicos, emocionales, intelectuales, sociales y espirituales, teniendo en cuenta que también existen factores internos y externos que afectan al individuo generando efectos en éste, como los trastornos psicósomáticos.

- Logoterapia

Esta teoría plantea, además, que cada persona cuando se ve enfrentada a algún problema debe solucionarlo desde la visión específica y personal que tenga sobre sí mismo y sobre la vida. (Burgos, Herrera y Toro, 2008).

Enfocado a niños y niñas las terapias se orientan a favorecer el desarrollo personal y su adaptación al medio que le rodea.

El desarrollo de los niños requiere que éstos adquieran el control de lo que se considera un “desarrollo normal” en cuanto a diversos aspectos: cognitivo, social, emocional, autocontrol, lenguaje, miedos, sexualidad, impulsividad, aceptación de negativas y normas. En algunos casos, tanto los niños como los adultos que

conviven junto a ellos tienen que hacer frente a ciertos eventos estresantes o a circunstancias negativas presentes en sus vidas: muerte, separación, inicio escolaridad, situación económica que pueden provocar desajustes en el funcionamiento familiar. (Morales, et al., 2015).

Las circunstancias a las que enfrentan los pacientes del Hospital Nacional de Niños Benjamín Bloom, conlleva tratamientos ortopédicos y estancias hospitalarias, que varían de cortas a prolongadas dependiendo de la condición propia de cada niño o niña.

La guía de intervención clínica infantil, del centro de psicología aplicada de la Universidad Autónoma de Madrid nos proporciona las siguientes recomendaciones:

Orientado a familiares.

- Actuar como modelo de aquellas conductas que se quieran implementar. Por ejemplo, sonreír si queremos que él también sonría más, expresar emociones positivas y negativas de forma adecuada si queremos que él también aprenda a expresar sus emociones, pensar en voz alta de forma racional, etc.
- Ser congruente y consecuente con lo que se pide y propone. Si queremos que nuestra palabra, nuestras instrucciones funcionen como tal, hemos de cumplir lo que planteamos.
- Reforzar consistentemente aquel comportamiento que queremos que se dé con más frecuencia. Es importante atender, alabar, premiar aquellos actos que queremos que se sigan repitiendo.

- Ayudarle a sentirse bien cuidando su salud, programando actividades agradables y divertidas, favoreciendo situaciones sociales, destacando sus logros, fortaleciendo su autonomía y toma de decisiones, teniendo en cuenta sus preferencias, preparándole a acontecimientos más difíciles. (Morales, et al., 2015).

Y para los profesionales de la salud recomienda:

- La intervención terapéutica buscará siempre favorecer el desarrollo personal del niño niña y su adaptación al medio que le rodea.
- El plan terapéutico será idiosincrático, único, es decir, estará perfectamente adaptado a cada situación y persona, atendiendo las propias conductas, edad y recursos disponibles a su alcance.
- Los niños/as deberán recibir información adecuada a su edad, nivel de desarrollo, madurez emocional, capacidad cognitiva particular, para que puedan entender lo que les ocurre y participen de las decisiones sobre su proceso de mejora. (Morales, et al., 2015).

2.5 ANSIEDAD, MIEDOS Y FOBIAS

Las manifestaciones de ansiedad en niños se caracterizan por lo siguiente: sudoración en manos extrema, incremento de la tasa cardíaca, llanto, gritos, náuseas, vómitos, dolores de estómago, vértigo y mareos. (Macià, 2007) Citado por Morales, et al. (2015, p.23).

Miedos más comunes en la infancia

- Perder a esa persona a la que se siente tan apegada el niño es un pensamiento que no le gusta nada a los más pequeños.
- Miedos escolares. El colegio puede suponer numerosos problemas para el niño. Y es que en este entorno el menor se ve envuelto en un entorno competitivo donde generalmente la normal establece que debe ser el

mejor. Esto se une al hecho de tener que buscar amigos, lo cual puede provocar en él un sentimiento de soledad. Este hecho suele remitir con el paso del tiempo, cuando el pequeño se adapta al colegio.

- Miedo a los médicos. No es raro imaginar por qué el niño teme a un desconocido que en ocasiones cubre su rostro y que provoca en él un daño físico o que le clava agujas para inyectarle las vacunas. Esto puede provocar que pequeño sienta ansiedad cada vez que se le comunica que va a acudir al médico ya que este no entiende que es para curarlo, sino más bien para hacerle sentir dolor. (Montero, s.f.).

La guía de intervención clínica infantil, del centro de psicología aplicada de la Universidad Autónoma de Madrid nos hace una clasificación de los miedos según edad:

Miedos normales en la infancia

Edad	Miedos normales en la infancia
Hasta los 6 meses	Miedo a perder la base de sustentación o equilibrio. Miedo a los ruidos fuertes, intensos o desconocidos.
6 meses a 2 años	Miedo a desconocidos. Miedo a objetos o lugares desconocidos.
2 a 4 años	Miedo a los animales. Miedo a la oscuridad. Miedo a los ruidos fuertes.

<p style="text-align: center;">4 a 6 años</p>	<p>Miedo a los animales. Miedo a la oscuridad. Miedo a los ruidos fuertes. Miedo a seres imaginarios (brujas, monstruos, fantasmas).</p>
<p style="text-align: center;">6 a 9 años</p>	<p>Miedo al daño físico. Miedo al ridículo y desaprobación social.</p>
<p style="text-align: center;">9 a 12 años</p>	<p>Miedo a la muerte. Miedo a accidentes y enfermedades. Miedos relacionados con el rendimiento escolar.</p>

Cuadro N°1. Miedos normales en la infancia. Grupo de Investigación.

Bajo Estado De Ánimo

El bajo estado de ánimo en niños se caracteriza por la persistencia de ánimo triste o irritable. Para el bajo estado de ánimo infantil persigue que el niño aprenda a valorar las emociones, sustituir los comportamientos generadores de emociones negativas por otros más adecuados y modificar los pensamientos distorsionados u otros patrones disfuncionales de razonamiento. Ante cualquier intervención en los niños con bajo estado de ánimo, se recomienda la colaboración familiar, así como la participación del niño niña.

Conviene explicar al niño/a la existencia de diferentes emociones, debido a que frecuentemente no son conscientes de las mismas o no saben expresarlas

verbalmente. Debemos tener en cuenta durante el proceso que los niños con bajo estado de ánimo suelen sentirse más irritados que tristes y, frecuentemente, se acompañe de síntomas de ansiedad.

Se realizan ejercicios que les ayuden a identificar y diferenciar las emociones Aprender a graduar entre emociones y utilizar palabras concretas que expresen mejor su estado de ánimo, así como el tipo de situaciones o acontecimientos que las generan. (Morales, et al., 2015).

Suelen realizarse mediante los siguientes ejercicios (Méndez, 1998, págs. 143-149). Citado por Morales, et al. (2015, p.39, 40).

- Fichas en forma de juego.
- El análisis del ánimo.
- Termómetros emocionales numéricos
Con niños se utilizan escalas sencillas de tres o cinco valores para graduar la intensidad de sus emociones. Se deben adaptar o emplear otros procedimientos cuando los niños apenas sepan contar.
- Semáforos o caras con variaciones de muy triste a muy alegre.

2.6 LUDO-TERAPIA O TERAPIA DE JUEGO

La ludoterapia, terapia de Juego o terapia lúdica desarrollada inicialmente a finales del siglo XX, hoy en día la terapia lúdica incluye un gran número de estrategias, todas ellas aplicando los beneficios terapéuticos del juego, cuyo objetivo son que el niño/a encuentre múltiples oportunidades para la expresión y autocontrol de sus emociones, la expansión de la conciencia, el reconocimiento de sus propios recursos y potencialidades, así como la normalización de sus pautas de desarrollo.

La terapia lúdica o terapia de juego proviene de la escuela humanista y está centrada en el niño/a, por tanto, acepta del niño, lo que éste quiera dar durante la terapia. Es una forma de ayuda, de una manera no invasiva, ni agresiva que trabaja tanto consiente como inconscientemente.

La terapia lúdica o terapia de juego proviene de la escuela humanista y está centrada en el niño, por tanto, acepta del niño/a, lo que éste quiera dar durante la terapia. Es una forma de ayuda, de una manera no invasiva, ni agresiva que trabaja tanto consiente como inconscientemente. (Santo, 2015).

Los talleres lúdicos ofrecen experiencias que responden a algunas necesidades específicas de los niños/as hospitalizados. Esto se refleja en los diagnósticos previos que hacen los ludotecarios y voluntarios de la Ludoteca Naves Hospitalaria Gloria De Kriete, antes de las jornadas lúdicas.

Así el niño/a tiene la posibilidad de manifestar su historia personal, liberar sentimientos y frustraciones, reduciendo las vivencias dolorosas y atemorizantes. Cuando el niño se encuentra inmerso en el juego o en cualquier actividad, obtiene placer y aumenta su autoestima; esto contribuye a darle recursos para sobrellevar las incomodidades de la enfermedad, favorece su desarrollo global y mejora su calidad de vida.

Se realizan varias actividades lúdicas como talleres artísticos y de manualidades y disfrutar de una gran variedad de juegos como: cartas, libros, comics, cuentos, revistas, juegos de mesa, juguetes infantiles, kit hospitalario, etc. La terapia del juego se basa en el hecho de que el juego es el medio natural de autoexpresión del niño. Ayuda al niño a combatir sus miedos y ansiedades. (Santo, 2015).

2.6.1 Funciones de la ludoterapia

La técnica lúdica es un medio útil para familiarizar a los niños/as, con experiencias amenazantes, esta les puede ayudar a adquirir control, autonomía y cierto grado de dominio. En un informe (SCF Save The Children Fund, Fundación protege a los niños, 1963) citado por Santo, (2015, p.20-21). Menciona que la ludoterapia:

Funciones de la ludoterapia

Permite detectar dificultades, problemas de comunicación y adaptación al entorno Hospitalario.	Se proporciona el desahogo o esparcimiento necesarios para paliar las fobias y temores que la enfermedad y sus consecuencias producen.	Provoca desviar la atención que se mantiene de su enfermedad, hacia actividades propias infantiles.	También aporta valiosos datos para la historia clínica y para dar muestras de evolución de la enfermedad, al igual que permite que vaya recuperando.
--	--	---	--

Cuadro N°2. Funciones de la ludoterapia. Grupo de Investigación.

2.6.2 Beneficios de la ludoterapia

El juego permite al niño conocer el medio y aprender a desarrollarse en él. Es una necesidad vital, inherente al ser humano, una herramienta de crecimiento y desarrollo. La hospitalización niega esta necesidad, ya sea por la falta de espacios de juego y material lúdico adecuado o debido a la propia enfermedad que limita física y psíquicamente. Aparece así el aburrimiento, que se convierte en uno de los enemigos más peligrosos para estos niños.

Según Penón (2004, p. 6), citado por Santo, (2015, p.22). El juego permite a los niños:

Beneficios de la ludoterapia

Expresar sus sentimientos y emociones, liberando miedos y angustias mientras juega.	Relajarse y liberarse del estrés que supone el ingreso.	Compartir las mismas situaciones con otros niños que están viviendo las mismas Situaciones de hospitalización.	Aprender a experimentar y expresar emociones. Canalizar el estrés y la rabia.
---	---	--	---

Cuadro N°3. Beneficios de la ludoterapia. Grupo de Investigación.

2.6.3 La ludoterapia en los centros hospitalarios

Es fundamental que en los hospitales infantiles exista la figura de un profesional que represente un vínculo agradable y de confianza, la figura de alguien que el niño no asocie con el dolor. En situaciones como la hospitalización, el juego se convierte en una herramienta terapéutica para niños/as, pues minimiza sus niveles de estrés, disminuye la ansiedad, maneja mejor sus preocupaciones y temores relacionados con la patología y los procedimientos y hace la estancia hospitalaria más agradable. (Santo, 2015).

3. METODOLOGÍAS DE DISEÑO

Para un diseñador es necesario conocer las distintas metodologías que existen para poder crear una propia, es decir, cada quien puede tener distintos procesos para lograr un buen diseño, aunado también a la confianza en su creatividad y en los resultados esperados. (Media Source Agencia de Inbound Marketing en Latinoamérica, s.f.).

Para especificar las metodologías de diseño partimos de dos elementos que engloban el contenido:

- Carpetas Didácticas
- Material didáctico

3.1 CARPETA DIDÁCTICA

Cuando hablamos de carpeta didáctica nos referimos a los también llamados kit didácticos, los cuales consisten en una serie de materiales didácticos para uso guiado y/o autónomo. Al contrario de los métodos que se han utilizado anteriormente en las escuelas en donde la repetición y memorización eran las bases primordiales para el aprendizaje de los niños y niñas, una carpeta didáctica proporciona una enseñanza más versátil, integral y divertida.

Una carpeta didáctica hace referencia a una serie de materiales diseñados exclusivamente para el uso de los niños, quienes por medio de una guía no invasiva por parte de los educadores, les permite a los niños aprender los contenidos académicos de una manera interesante, dinámica y más factible. (Acuña, Aedo, Neira & Sepúlveda, 2015).

Es importante destacar que los elementos que la carpeta didáctica compone incluyen elementos para los educandos y educadores, esto quiere decir que la carpeta didáctica incluye guías de aplicación de las actividades para ambas partes para que se pueda utilizar de una forma adecuada y que el niño pueda aprender de la mejor manera.

Las carpetas didácticas son una herramienta que viene a cambiar y a dar un giro a los métodos de enseñanza tradicionales para dar paso a un nuevo método que sea eficaz y al mismo tiempo que los involucrados aprendan de una manera más creativa.

3.1.1 Características de las Carpetas Didácticas

Entre las características que posee son las siguientes:

Las carpeta didácticas cómo ya mencionamos está formada por una serie de elementos que ayudan a los niños a formación académica, los principales componentes son los juegos didácticos-lúdicos que se adecuan a la edad y/o necesidad de los niños. En este caso nos referimos a juegos dedicados a un grupo en específico.

Está comprobado que el juego es la vía por donde los niños aprenden, permitiendo desarrollar diversas habilidades que forman su carácter e incluso valores que prevalece a lo largo de su vida.

Tienen que tener juegos lúdicos que fortalezcan las habilidades de los niños y niñas, pero que además sea indicado mediante folletos o guías que dejen clara las metas y objetivos delas actividades, lo que se conseguirá del uso adecuado de los juegos o actividades lúdicas que contengan el kit.

La base de las carpetas didácticas comprende de las guías de enseñanza, partiendo de las indicaciones de las actividades hasta cómo se van aplicar. Teniendo en cuenta esto podemos decir que la característica primordial de una carpeta didáctica es enseñar, y todo depende de los objetivos de la carpeta o kit didáctico.

3.1.2 Tipos

Existen distintos tipos de carpetas didácticas, y todo depende de la forma en que se aplican y para quienes van dirigidas. Los tipos de carpetas didácticas dependerán meramente de las circunstancias del grupo a quien va orientada la carpeta didáctica, por ejemplo una carpeta dirigida a niños en preescolar no es igual una dirigida a niños en educación media dependiendo de los materiales y recursos que la componen.

Los Materiales se pueden utilizar en diferentes circunstancias como un recurso que facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, y teniendo en cuenta que estos materiales han sido creados con una finalidad didáctica, hacemos una separación de conceptos: Medio didáctico y Recurso educativo.

Medio didáctico, es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje por ejemplo un libro de texto o un programa multimedia que permite hacer prácticas de la formulación química.

Recurso educativo, es cualquier material que en un contexto educativo determinado se ha utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza aprendizaje pueden ser o no medios didácticos un video para aprender Qué son los volcanes y su dinámica será un material didáctico pretende enseñar en cambio un video de un reportaje de National Geographic sobre los volcanes del mundo a pesar de que pueda utilizarse como recurso educativo no es en sí mismo material didáctico sólo pretende informar. (Marqués, 2004).

Para resumir las carpetas didácticas están conformadas por materiales o medios didácticos específicamente elaborados para el aprendizaje de un tema en concreto, muy diferente es retomar algo que de manera aislada que pueda complementar un aprendizaje, sin embargo no está creado específicamente para ese fin, se podrían dividir las carpetas didácticas en tres grupos:

- Carpetas lúdicas, convencionales o tangibles

- Carpetas lúdicas compuestas
- Carpetas lúdicas virtuales

3.1.3 Carpeta didáctica en el hospital

Ya que se entiende como carpeta didáctica al conjunto de elementos integrados que al ponerlos en práctica fortalecen el aprendizaje de los niños y a la vez aprenden jugando. En el caso de la aplicación de una carpeta didáctica los niños de la especialidad de ortopedia, es una manera de integrar lo metodología que se ha usado desde el fundación de la Ludoteca Hospitalaria.

A partir de ella se puede orientar y dar sentido a prácticas cotidianas que se realizan en el hospital y el ambiente médico de la especialidad de Ortopedia, buscando mejorar las condiciones de estancia de los niños mientras atraviesan el tratamiento hospitalario.

3.1.4 Material didáctico

El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. (Gallardo, 2015).

3.1.5 Material Lúdico-Didáctico

El término didáctica viene del griego *didastékene* que significa *didas*-enseñar y *tékene*-arte, es entonces literalmente el arte de enseñar. Es considerada una disciplina que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando. Según Mallart, (2000), citado por Gallardo, (2015).

Para la construcción del contenido dentro de la carpeta didáctica y que se convierte en material didáctico comprendemos tres aspectos generales.

3.2 NARRATIVA TERAPÉUTICA

Es un proceso en el que se des construyen ideas (White, 1994) contenidas en las historias para encontrar otras concepciones diferentes.

La terapia narrativa con niños comenzó con las exploraciones de la externalización de los problemas de los niños de Michael White (1989) y David Epston (1989). En su trabajo acerca de destruir los miedos y domar los monstruos, White (1994) plantea como una “descripción interaccional del problema, acompañada de un rito” puede cambiar la interacción familiar que mantiene a los miedos. El dibujo es el primer paso para capturarlos. Se recupera la influencia del miedo en la vida del niño y su familia y la influencia del niño y su familia sobre el miedo, de tal manera que emerjan las maneras en que fueron capaces de oponerse a las invitaciones del miedo y puedan tomar una posición de oponerse a ellos. (Campillo, 2009).

La Historieta

La historieta es una serie de dibujos que constituyen un relato; también se puede definir como un conjunto de ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética por parte del lector o lectora. Se trata, en definitiva, de un medio de comunicación que constituye un vínculo perfecto entre el soporte papel (asociado a la lectura activa) y los soportes audiovisuales (asociados a la lectura pasiva), combinando además el texto narrativo con el dialogado, teniendo asimismo un alto valor lúdico por el gran poder de atracción y sugestión que sus imágenes producen en las personas sobre todo en los niños y niñas. (García, 2011).

Suponiendo un proceso complejo de abstracción y síntesis por parte del lector y permite acceder desde otro lugar al discurso narrativo, un tipo de texto que resulta familiar por su frecuente circulación social, usar una metodología activa para el desarrollo de la comprensión y producción, combinando diferentes competencias y destrezas. También genera un entorno de aprendizaje más lúdico y divertido al incluir el humor y remitirnos a nuestro mundo infantil; mientras, por otra parte, posibilita el acceso a una lectura crítica.

Además que la gráfica ayuda a la comprensión y estimula la memoria. Leer la imagen implica convertir lo gráfico en conceptual, integrar los diferentes planos: el visual y el textual. (Coscarelli, 2009).

Por lo que al hablar de narraciones podemos tocar una rama terapéutica llamada “biblioterapia” que ya tiene cierta trayectoria, si bien no se le llamaba a si desde un principio se remonta a la edad media donde se recetaban libros de entretenimiento e instrucción a enfermos.

En 1961 el Webster’s third New internacional Dictionary incluye una definición que en 1966 es aceptada por la American Lybrary Association (ALA) como: el uso de materiales de lectura seleccionados como auxiliares terapéuticos en la medicina y la psiquiatría.

Dentro de la biblioterapia pueden señalarse como beneficios:

- Los relatos son considerados una intervención no invasora.
- Se reduce el nivel de resistencia y se agilizan los movimientos de cambio.
- Se identifica la dirección del cambio con una imagen que permanece en el individuo.
- Señala nuevos modelos de respuestas ante situaciones similares.
- Fomenta la independencia del paciente y su rol activo en el proceso terapéutico al tener que: recibir, inferir y descubrir el mensaje del texto. (Carrasco, s.f. p.60).

Durán (2005) Citado por Sanchinelli López (2013, p.52, 53). Menciona los estudios de John Vernon-Lord lo cuales son parámetros para resolver el reto comunicativo de ilustrar un libro o historieta. A continuación se presenta un resumen de la guía que propone el ilustrador:

- Observar atentamente todo cuando acontece alrededor, en el contexto.
- Probar varias veces el tipo de trazo que se utilizará.
- Efectuar el casting de los personajes con expresiones y actitudes adecuadas para cada momento.
- Leer detenidamente qué elementos incluye el texto y cuáles no.
- Apostar por un determinado tipo de valores.

3.3 ILUSTRACIÓN INFANTIL

La ilustración es, según Arcadio (2000), «uno de los múltiples medios que utiliza el pintor para ex-presarse y la ilustración infantil es un aspecto dirigido a la infancia y a los lectores interesados por ella». Este autor también planteó que la ilustración en los libros infantiles eran objetos que permitían desarrollar y perfeccionar las concepciones estéticas por parte del niño.

Actualmente, las obras impresas para las diferentes etapas de la infancia llevan un trabajo cuidadoso de ilustración, tanto, que en ocasiones pesa más la riqueza de la ilustración que la del texto. (Rojas, 2011).

Este tipo de ilustraciones requiere tanta documentación como las más exigentes ilustraciones técnicas, las mismas deben de proporcionar una interpretación clara y legible del tema o argumento, paralelo al tipo de obra (narrativa, pedagógica, de actividades, etc.). Algo muy importante en este tipo de ilustraciones es que deben de complacer tanto al niño como al adulto, no obstante no deben de

mostrar condescendencia con el pequeño, todo lo contrario, deben de tomar en cuenta las reglas que el juego propone y buscar elementos gráficos que atraigan la atención hacia ellas. (López, 2013).

Elementos en la ilustración infantil:

3.3.1 Color

Ruiz (2009) señala que la paleta o conjunto de colores debe ser muy variada, preferiblemente deben usarse los primarios y los secundarios ya que son los más llamativos. Por lo que los colores deben de ser contrastantes entre los objetos y el fondo, lo que permite resaltar lo importante y captar la atención del niño inmediatamente, tomando en cuenta el orden en el que se hace; guiándose por la brillantez del tono para brindar mayor importancia de un objeto a otro.

Por lo que Costa (2003) Citado por López (2013, p.39, 40)

Clasifica en tres grupos los colores, de más a menos icónicos, según su funcionalidad:



Para entender mejor la utilización del color en la ilustración infantil, se sugiere revisar las teorías y psicología del color. Partiendo de la afirmación de que el color es un tópico sumamente complejo, basado en la física, la fisiología, la psicología, el arte y el diseño gráfico. (Guerrero, 2015).

Se empieza tratando al color desde una perspectiva física. La cual menciona lo siguiente:

- El color de los objetos no depende solamente de los objetos en sí mismos, sino también de la fuente de luz que los ilumina, del sistema visual humano (el mecanismo ojos/cerebro) y de los colores del entorno.
- Según sus propiedades, algunos objetos reflejan la luz (pared, escritorio, papel), mientras que otros transmiten la luz (papel celofán, vidrio)
- Se puede pensar en la luz como ondas, en lugar de rayos.
- Existe el Espectro Visible y el Espectro de Emisión.

Desde una perspectiva fisiológica menciona lo siguiente:

- La parte fotosensible del ojo es llamada retina. La retina está compuesta en gran parte de dos tipos de células, llamadas conos y bastones.
- Sólo los conos son los responsables de la percepción del color. Los conos están concentrados en una región del ojo denominada fovea.
- Tres tipos de conos, referidos como S (short), M (medium), y L (long), los cuales son aproximadamente (muy aprox.) equivalentes a los sensores de color azul, verde, y rojo, respectivamente. (Guerrero, 2015).

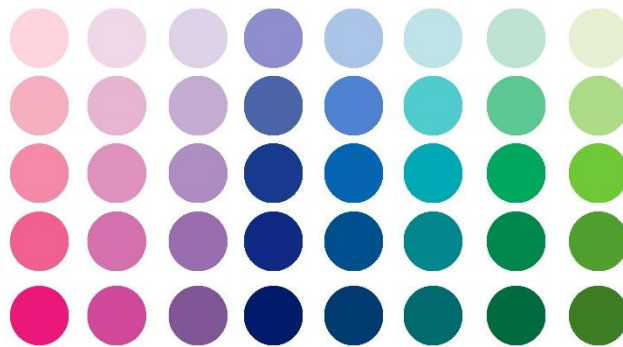
Los aspectos anteriores son importantes para entender de manera multidisciplinaria el color; más sin embargo en el área de desarrollo de esta temática, las áreas a enfatizar son la representación del Color en el arte y diseño gráfico, la psicología y percepción del color.

3.3.2 Representación del color

Rojo, Azul y Amarillo son Colores Primarios Artísticos. En el campo del arte los artistas especifican el color como Tono, Tinte, Sombreado usando pigmentos blancos y negros puros. (Guerrero, 2015).

Y Se dividen en colores fríos y colores cálidos. Esto a raíz de la sensación que transmiten.

Colores Fríos.



Colores Cálidos.

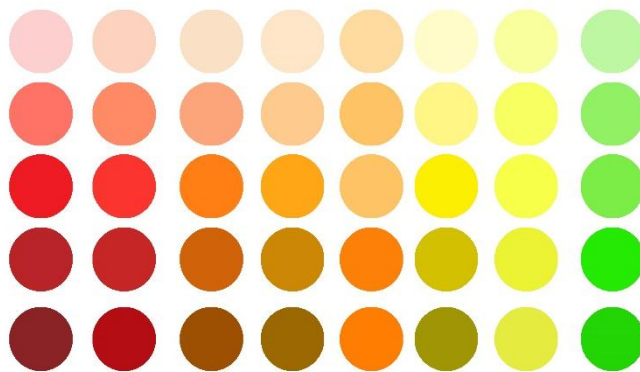


Figura N°3 y Figura N°4. Colores fríos. Calores cálidos. Grupo de investigación.

Como último punto a tomar en cuenta para la realización del contenido gráfico de la carpeta didáctica se toma a consideración la psicología del color.

3.3.3 Psicología del color

Esta nos menciona que el color nos produce diferentes sensaciones, pueden alterar nuestras emociones y sentimientos. Y también pueden llegar a afectar a nuestro organismo.

Recopilando las diferentes teorías acerca del color y centrándonos en su aspecto psicológico se expone las propiedades más significativas de los colores más comunes:

Psicología del color.



Color Vigoroso, impulsivo, activo y simpático. Ejerce una acción estimulante y es creador de reacciones emocionales.

El rojo es el color de la vitalidad y de la acción, y ejerce una influencia poderosa sobre el humor de los seres humanos.

(Federación de enseñanza de CC.OO. De Andalucía, 2010).



Es un color sociable y amable. Por el hecho de ser reconfortante y estimulante, puede calmar o irritar.

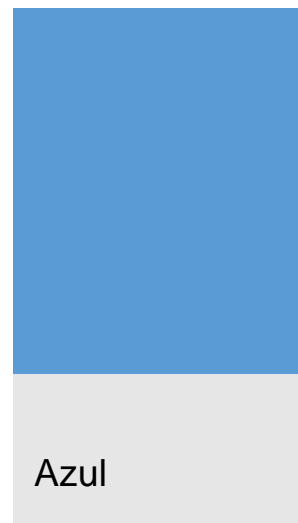


Es la luz solar, el color del buen humor y de la alegría. Parecen calmar ciertos estados de excitación nerviosa, Se emplea este color en el tratamiento de la psiconeurosis.

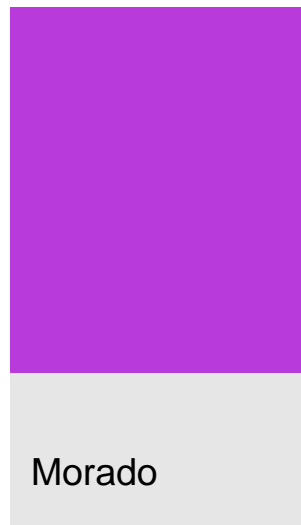


Calmante, tranquilizador, es el color de la naturaleza. Se asocia con lo comprensivo, tolerante, condescendiente y sensitivo.

Se emplea el verde en el tratamiento de las enfermedades mentales, tales como la histeria y la fatiga nerviosa.

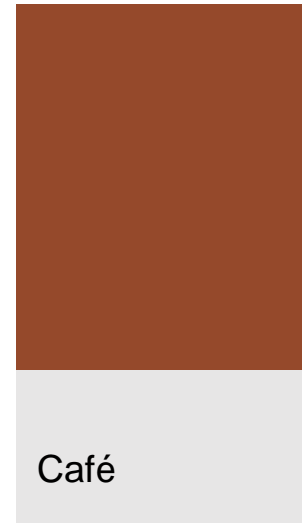


Es el color que se asocia al cielo y al agua. El azul verdoso se asocia a lo sensitivo y a los artistas. Se ha Comprobado que el azul es el color más calmante y universalmente preferido.

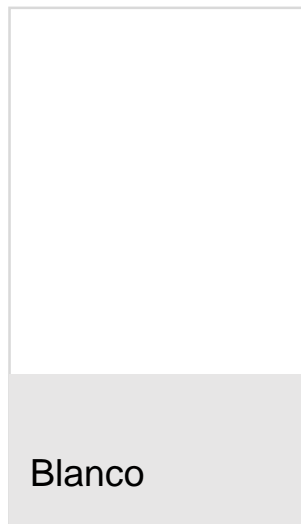


Es un color calmante y algo melancólico.

Se relaciona con lo magnífico, extraño, misterioso, artista, crítico y maligno. Tiende a provocar la tristeza.



Se asocia a lo sosegado, conservador, perseverante. Produce una depresión cuando se emplea solo; se debe asociar con el amarillo o el anaranjado.



Es un color gentil, limpio. Se asocia al concepto de pureza.



Color ligero, sofisticado y asociado a lo oscuro, la negatividad y a lo malo.

Empleado solo, es deprimente, pero es útil para provocar contrastes.

Figura N°5. Psicología del Color. Grupo de Investigación.

3.3.4 Tipografía

Krur (2010) habla sobre la importancia de la tipografía en la literatura infantil, desde el sentido del niño y también de los padres como consumidores primarios. concluye que el tratamiento en la tipografía utilizada en la literatura infantil se encuentra entre mecanismos pertenecientes a la psicología (la legibilidad), la pedagogía (el proceso de alfabetización) y los valores estéticos de la composición de página.

3.4 JUEGOS DIDÁCTICOS

3.4.1 El juego

El juego es una de las actividades fundamentales en el desarrollo de los niños. El niño es niño porque juega, su naturaleza lúdica es inherente a su interés de crecer y desarrollarse, empleándola para la autoexpresión, descarga, exploración y el aprendizaje. Mediante la actividad lúdica el infante construye, destruye y reconstruye su realidad, elabora conceptos y significados, socializa, desarrolla habilidades y aprende a descubrir sus limitaciones, inventa y se ajusta a reglas. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

Dentro del juego están los juguetes los cuales son herramientas esenciales para el buen desarrollo del niño. Juega un papel importante en la formación de los conceptos, aptitudes, expectativas y socialización en los niños. Desde siempre, los niños han tenido la necesidad de una actividad; de moverse, curiosar, de manipular y experimentar objetos, de crear, de relacionarse, e intercambiar acciones, vivencias y sentimientos. (Morales, et al., 2015).

La Unicef en el retorno de la alegría, manual de terapias lúdicas. Un programa para la recuperación psicoafectiva de niñas, niños y adolescentes en situaciones de emergencia y desastres.

Recomienda como el Equipo de Trabajo para Terapias Lúdica.

Terapias Lúdicas.

<p>Maleta de estimulación que contiene una serie de materiales lúdicos para la estimulación.</p> <p>Títeres, bloques para armar, rompecabezas, cuentas, crayones, lápices de colores, muñecos, etc.</p>	<p>Maleta de recreación que contiene artículos deportivos como pelotas, sogas, pizarras, entre</p> <p>Otros, resulta muy útil para descargar emociones como el miedo y la agresividad.</p>
<p>Maleta terapéutica que contiene muñecos, títeres, juguetes de madera, cuentos en torno a tratar temas médicos.</p>	<p>Kit de materiales de oficina, como crayones, marcadores, pinturas, cartulinas, cintas, tijeras, que fomente la creatividad de los niños.</p>

Cuadro N°4. Terapias Lúdicas. Grupo de Investigación.

3.4.2 Tipos de juegos

Los juegos y los juguetes en el medio hospitalario se convierten en herramientas terapéuticas; por esto hay que tener especial cuidado a la hora de escogerlos pues deben cumplir varios criterios. (Morales, et al., 2015).

- Provocar el placer del juego.
- Versatilidad.
- Seguridad.
- Adaptación a la edad.

Morales, et al. (p.26, 27) al exponer sobre el sistema ESAR (Exercise, Symbolical, Assemblage, Rules). Clasifica los juegos de la siguiente manera:

3.4.2.1 Juego de regla

Estos juegos incluyen instrucciones o normas para poder alcanzar su objetivo. Son importantes, sobre todo, por su vertiente socializadora. Han de escoger juegos cortos, ágiles y estimulantes, dado que los niños se cansan más pronto. Respecto a los juegos de habilidades, se tiene presente que los espacios son reducidos y compartidos, y que los niños van con ropa de hospital y tienen con frecuencia otras limitaciones que no les permiten grandes desplazamientos.

3.4.2.2 Juego simbólico

El juego de imitación los ayuda a controlar la situación que les rodea. Produce un efecto catártico que facilita que el niño se relaje y pierda el miedo. Por esto son aconsejables aquellos juegos y juguetes vinculados con el ejercicio médico (incluso se puede utilizar material médico) que les permiten realizar aquellas acciones que sufren diariamente, muñecos con forma humana o animal con quien pueden identificarse y expresar sus sentimientos.

3.4.2.3 Juego de ejercicio

Consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Repetir acciones como morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, etc. Para los niños hasta 2 años les es fundamental para ayudarlos en su desarrollo básico (gateo, caminar) así por ejemplo tenemos los juguetes móviles (carros), juegos sencillos de manipulación, mesas de actividad, caminadores o arrastres.

3.4.2.4 Juego de ensamblaje

Son aquellos juegos formados por piezas para encajar, apilar, enfilear, combinar, construir, disponer y montar varios elementos para formar un todo, con el objeto de conseguir un fin. El juego de construcción o ensamblaje facilita el desarrollo

de la coordinación Oculo-manual, la organización espacial (conceptos como delante, detrás, arriba, abajo) y la atención y concentración.

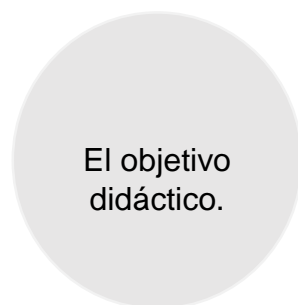
Juegos Didácticos

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. (Chacón, 2008).

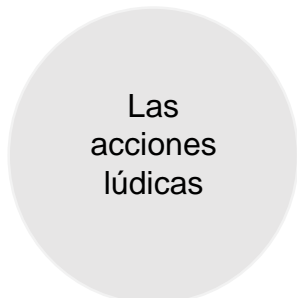
Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006) Citado por Chacón. (2008, s.n.).

En cada juego didáctico se destacan estos elementos:



Es el que precisa el juego y su contenido.



Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos.

Presentar juegos didácticos

- Con materiales resistentes, adecuados y de alta calidad.
- Colores armoniosamente combinados y llamativos.
- Protegerlos con sellador.
- En la caja debe tener: objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido.

CAPÍTULO II

PROCESO METODOLÓGICO

Técnicas e instrumentos de recolección de la
información

Matriz de procesamiento de información
Cualitativa

Matriz de Análisis Resumen



2. PROCESO METODOLÓGICO

2.1 Enfoque y tipo de investigación

La investigación a realizar consiste en el estudio de metodologías didácticas para la creación de una carpeta didáctica para los pacientes de la especialidad de ortopedia del Hospital Benjamín Bloom. En base a las experiencias, inquietudes y necesidades que surgen de a partir de la ruptura de la dinámica cotidiana. Así Comunicar de manera gráfica, el contexto médico en que se encuentran. Dentro de la realidad para superar la estancia hospitalaria. Y para obtener resultados, procesos se utilizan instrumentos de investigación.

Se enfoca desde la perspectiva cualitativa, ya que por definición las investigaciones cualitativas se interesan en la dinámica y el proceso en el que se desarrolla el problema. Por consiguiente, el estudio realizado va dirigido y centralizado a los resultados de la observación del objeto de estudio. Se interesa por los problemas, dinámicas, características de la especialidad de ortopedia dentro del Hospital Benjamín Bloom.

Se traduce a jornadas ludotecarias en el transcurso de la investigación. Para obtener conocimientos respecto a los inquietudes de los niños y niñas de ortopedia. Y forma de trabajo de los ludotecarios. Esto enriquece la investigación, para la estructura gráfica.

Métodos teóricos

Método analítico

Partiendo de lo general a lo particular, desde la dinámica del Hospital Nacional de Niños Benjamín Bloom, Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete y especialidad de ortopedia pacientes niños y niñas.

- Observación
Jornadas ludotecarias.
- Descripción
Registro de información.
- Clasificación
Pacientes.
Ludotecarios.
Informantes clave.

Método empírico

Observación

Procesar información a través de la participación en las dinámicas de las jornadas ludotecarias en la especialidad de ortopedia.

Método fenomenológico

La observación participativa en jornadas ludotecarias matutinas. Incorporando instrumentos de investigación para obtener respuestas sobre gustos, colores formas. Etc.

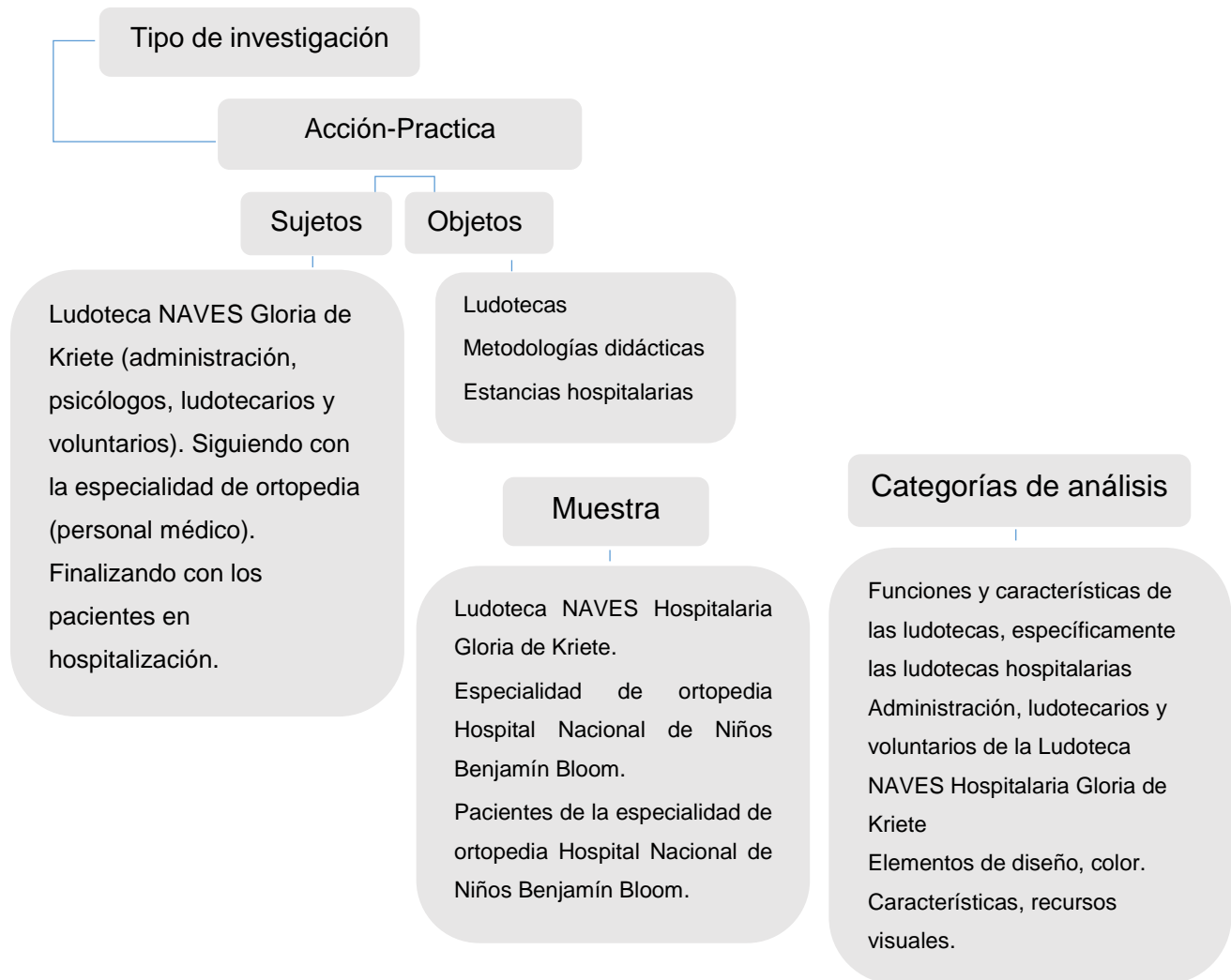
Entrevistas

Con informantes claves de distintas estancias:

Ludotecaria NAVES San Rafael.

Ludoteca Municipal Antiguo Cuscatlán.

Voluntaria Ludotecaria.



2.2 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Un instrumento de recolección de datos e información es un recurso metodológico que se materializa mediante un dispositivo o formato (impreso o digital) que se utiliza para obtener, registrar o almacenar los aspectos relevantes del estudio o investigación recabados de las fuentes indagadas. (Peñaloza, Osorio, 2005).

Por consiguiente dichos instrumentos son importantes para validación de propuestas graficas en el capítulo posterior. Se incorporan en este apartado los siguientes elementos:

Información orientada niños y niñas de la especialidad de ortopedia.

Información orientada a padres y madres.

Información orientada a ludotecarios, voluntarios y administración Ludoteca NAVES hospitalaria Gloria de Kriete.

Fuentes Primaria

Se considera como fuente primaria lo siguiente:

Información de primera mano o desde el lugar de los hechos. Estas fuentes son las personas, las organizaciones, los acontecimientos, el ambiente natural, etcétera. (ITSON Educar para trascender, s.f.).

Pacientes, madres-padres, Ludotecarios, voluntarios y administración Ludoteca NAVES hospitalaria Gloria de Kriete. Son nuestra fuente primaria.

Para ello se utiliza técnicas o instrumento para la recolección de información en el trabajo de campo de una determinada investigación. De acuerdo con el método y el tipo de investigación a realizar, se utiliza unas u otras técnicas. En este caso partíamos de entrevista.

Las fuentes primarias proveen un testimonio o evidencia directa sobre el tema de investigación.

Se realizan durante el tiempo que se está estudiando o por la persona directamente envuelta en el evento. Ofrecen un punto de vista desde adentro del evento en particular o periodo de tiempo que se está estudiando. (Wigodski, J. 2010).

Algunos tipos de fuentes primarias son:

Entrevista

Es una técnica orientada a establecer contacto directo con las personas que se consideres fuente de información. A diferencia de la encuesta, que se ciñe a un cuestionario, la entrevista, si bien puede soportarse en un cuestionario muy

flexible, tiene como propósito de tener información más espontánea y abierta, durante la misma, puede profundizarse la información de interés para el estudio. (ITSON Educar para trascender, s.f.).

Para ello se realizaron entrevistas dirigidas a pacientes, Pacientes, madres-padres, Ludotecarios, voluntarios y administración Ludoteca NAVES hospitalaria Gloria de Kriete.

Diario de Campo

Es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas.

Se formalizan en tres instituciones:

- Museo de los Niños Tin Marín
- Ludoteca NAVES de Antiguo Cuscatlán - Espacio lúdico enfocado en niños - niñas 3 y 12 años.
- Ludoteca Hospitalaria Hospital Nacional San Rafael Segunda Ludoteca Hospitalaria NAVES.

Visita de las instituciones como parte de una perspectiva sobre otras ludotecas, observar las dinámicas y diferencias entre una ludoteca hospitalaria y una ludoteca con niños-niñas en estancia escolar y sana. En el museo de los Niños Tin Marín, observar el lenguaje gráfico, las dinámicas de juego.

2.3 Matriz de procesado de información Cualitativa

En el proceso de consulta de las fuentes primarias, se establecen dos fases de prueba para los pacientes de la especialidad de ortopedia. Comenzando por entrevistas para luego elaborar el proceso de información cuantitativo.

ENTREVISTA N°1 Pacientes niños y niñas (Ver anexo Técnicas e instrumentos de recolección de la información. Entrevista N°1 página 215).

Los resultados encontrados se mencionan a continuación:

Pacientes niños y niñas	
Número de pacientes	Entrevistados
11	8
Niñas	Niños
3	5

Tabla N°1. Pacientes niños y niñas. Grupo de Investigación.

Conclusiones

Como primera prueba en Entrevista N°1; se obtienen los siguientes resultados referentes a gustos y características generales:

- Las respuestas mayoritarias se inclinan por colores primarios, principalmente azules y tonos cálidos en los mismos colores.
- Más actividades dentro de la jornada Ludotecaría.
- Iniciativa por nuevos juegos y actividades.
- La realización de juegos y actividades orientadas a la distracción durante las horas de hospitalización.

(Ver anexo matriz de procesado de información cualitativa. Matriz N° 1 página 227).

ENTREVISTA N°2 Pacientes niños y niñas (Ver anexo Técnicas e instrumentos de recolección de la información. Entrevista N°2 página 217).

Pacientes niños y niñas	
Número de pacientes	Entrevistados
15	11
Niñas	Niños
5	6

Tabla N°2. Pacientes niños y niñas. Grupo de Investigación.

Conclusiones

Como segunda prueba en entrevista N°2. Se obtienen los siguientes datos basados en gustos y motivaciones.

- Colores en tonalidades azules y colores primarios.
- Preferencias pro animales domésticos, tomado en cuenta para futuras ilustraciones.
- En relación a pasatiempos y actividades, jugar y actividades en movimiento son la respuesta mayoritaria.
- Se prefiere las historias cortas y fantásticas, los personajes favoritos suelen ser los de tendencia de los momentos como Superhéroe y personajes de Disney. (Ver anexo matriz de procesado de información cualitativa. Matriz N° 2 página 228).

ENTREVISTA N°3 Madres (Ver anexo Técnicas e instrumentos de recolección de la información. Entrevista N°3 página 219).

Madres	
Número de Madres	Entrevistadas
6	5

Tabla N°3. Madres. Grupo de Investigación.

Conclusiones

- Son el principal apoyo y la cercanía a la mi vida cotidiana
- Participan en las actividades de las jornadas Ludotecarias.
- Creen en la importancia de las actividades lúdicas y la relación positiva que generan los voluntarios ludotecarios.

(Ver anexo matriz de procesado de información cualitativa. Matriz N° 3 página 229).

ENTREVISTA N°4 Ludotecarios (Ver anexo Técnicas e instrumentos de recolección de la información. Entrevista N°4 página 220).

Ludotecarios	
Número de Ludotecarios	Entrevistados
8	7

Tabla N°4. Ludotecarios. Grupo de Investigación.

Conclusiones

- Material didáctico para los niños y niñas que contenga colores llamativos y resaltar lo visual.
- Desarrollar más el juego.
- Información de fácil comprensión
- La terapia lúdica es el acercamiento menos invasivo.

(Ver anexo matriz de procesado de información cualitativa. Matriz N° 4 página 230).

2.4 Matriz de Análisis Resumen

En este punto se considera tres informantes que provienen de espacios distintos que se interrelacionan. Permite tener una visión más completa para la investigación. Que están Basados en entrevistas sintetizadas en diarios de campo (Ver anexo Técnicas e instrumentos de recolección de la información. Darío de campo N°1 y N°2 página 221-224).

Informantes		
Informante 1	Informante 2	Informante 3
Lic. Lorena Nerio Ludoteca NAVES Hospital San Rafael	Lic.Ligia Arlet Ludoteca Municipal Antiquo Cuscatlán	Andrea Monroy Voluntaria Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete

Tabla N°5. Informantes. Grupo de Investigación.

Puntos Importantes

- Considerar juegos de integración
- Miedos comunes en el Hospital
- Elementos decorativas en espacios hospitalarios
- Formas de organización tipos/zonas de juegos
- Perspectiva desde el trabajo del voluntariado en la Ludoteca
- Estructura de Ludoteca Tradicional.

(Ver anexo matriz de análisis resumen. Matriz N° 1 Página 231).

2.5 Análisis y Conclusiones

El análisis de datos cualitativos es una etapa importante de la investigación, ya que se buscan respuesta y conclusiones para la utilización en el siguiente capítulo. Y la validación de lo mismo.

Para entender que significa el análisis de datos partimos de la definición: El análisis de datos se centra en los sujetos, su objetivo es comprender a las personas en su contexto social siendo un proceso flexible (Mejía, 2011); esto tiene que responder y ser coherente con el origen de la investigación (Ver anexo Perfil de Investigación página 160). Se establece los objetivos y las preguntas de investigación que se busca resolver.

Como responde este capítulo a las preguntas siguientes: ¿Cuál es la función de la ludoteca? ¿Que causa la ansiedad en los pacientes? ¿Qué elementos se diseñaran para la carpeta didáctica? (Ver anexo Perfil de Investigación página, preguntas de investigación página 161).

Lo que conlleva a la utilización de instrumentos de investigación principalmente la entrevista y el diario de campo iniciando con 3 ejes principales: Pacientes, padres y Ludotecarios dentro del espacio físico del Hospital Nacional De Niños Benjamín Bloom. Siguiendo con espacios como La Ludoteca NAVES del Hospital San Rafael área de pediatría, Ludoteca Municipal Antiguo Cuscatlán y el Museo de niños y niñas TIN MARÍN.

En los ejes principales Pacientes-padres-Ludotecarios, nos permiten ver la dinámica y el funcionamiento de las jornadas ludotecaria y observar el trabajo de la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete más allá de la teoría.

Observar y entrevistar a los pacientes nos permiten saber sus inquietudes e intereses. Tener la colaboración de informantes clave como ludotecaria voluntaria y la administración de la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete y La Ludoteca NAVES del Hospital San Rafael nos dan una visión global del grado de emociones que tienen los pacientes de ortopedia.

Para visualizar contenido y saber qué tipo de material didáctico existen tenemos la perspectiva de una ludoteca tradicional como Ludoteca Municipal Antiguo Cuscatlán y el Museo de niños y niñas TIN MARÍN; que sirven de referencia visual (Ver Anexo Técnicas e instrumentos de recolección de la información, diario de campo n°3 aportes fotográficos página 225). Además de las recomendaciones proporcionadas a través de los ludotecarios y el material teórico del anterior capítulo.

En cada eje de este capítulo se han establecido conclusiones y hallazgos que se tiene que tomar a consideración; a manera de resumen de ellos se establece las siguientes conclusiones generales derivadas de cada apartado:

- La utilización de elementos de colores y formas visualmente atractivas de fácil comprensión.
- Dirigido a niños y niñas con edad escolar ya que muestran más interés en los juegos-dinámicas debido a su edad.
- Actividades y dinámicas más interactivas.
- Tomar a consideración el espacio físico como pasillos, paredes entre otros elementos del entorno (Siempre que se tenga la autorización pertinente).
- Comprensión del tratamiento, personal médico, estancia hospitalaria; transmitir confianza a las mismas.

A manera de resumen de este capítulo, se presenta el siguiente esquema, que sintetiza los resultados.



CAPÍTULO III

CONSTRUCCIÓN DE

CARPETA

DIDÁCTICA

Ilustración De Personajes

Comic

Juego De Mesa

Juego Individual

Otros Elementos

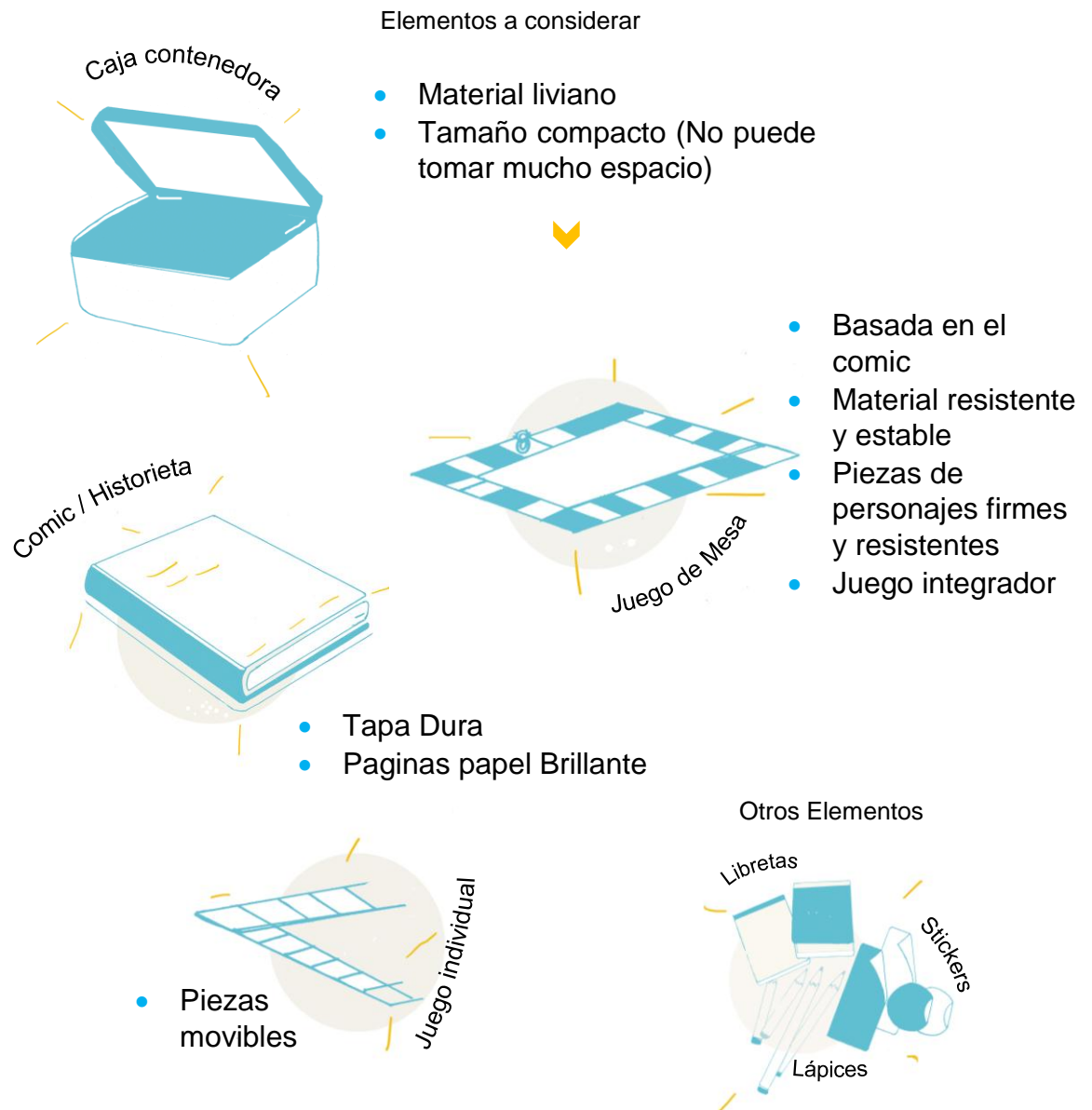
Caja Contenedora



3. CONSTRUCCIÓN DE CARPETA DIDÁCTICA

Como capítulo final, se muestra el proceso por el cual se materializan las ideas respondiendo a los objetivos, las bases teóricas y el trabajo de campo.

Como idea principal la carpeta didáctica tiene los siguientes elementos:



3.1 ilustración de Personajes

A partir de la información adquirida comenzaron a realizarse algunas propuestas de la temática, la carpeta lúdica si bien la temática es médica, se ha decidido utilizar diferentes figuras narrativas representando estas situaciones.

En la fase inicial se comenzaron a realizar diferentes personajes en bocetos la realización de personajes es importante ya que es la base sobre la cual se sustentara la narrativa de la historia incluida en el comic, las y explicaciones en las guías didácticas, y la temática de toda la carpeta incluyendo los juegos de mesa.

Bocetos



Figura N°6. Bocetos iniciales. Karla Michelle López Orellana.

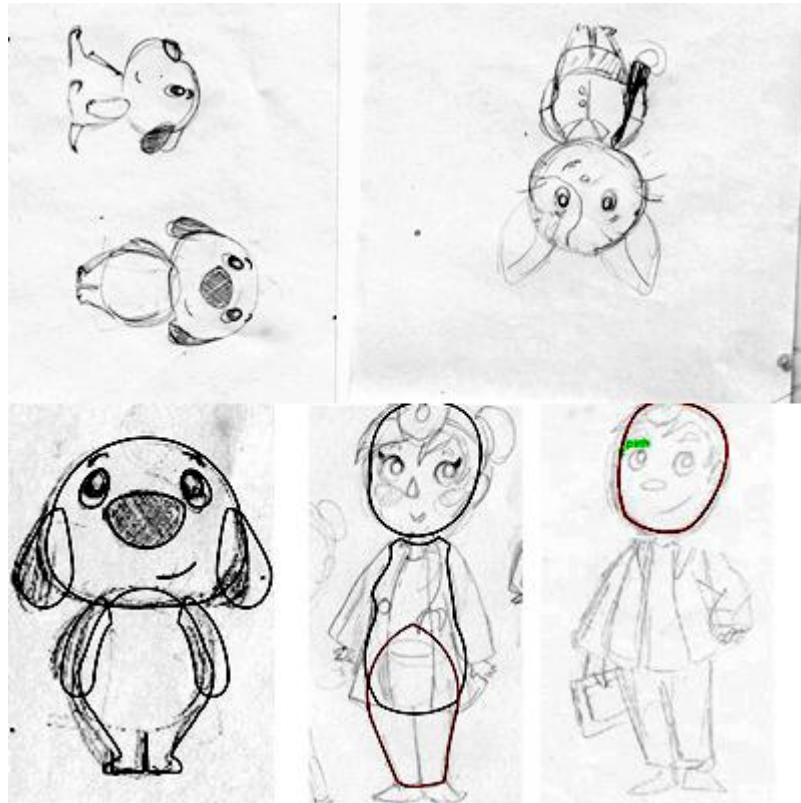


Figura N°7. Bocetos iniciales. Karla Michelle López Orellana

Desarrollo del personaje

Una vez se tienen todos los bocetos se procede a escanear y por medio de los programas photoshop o ilustrador se realiza dependiendo el caso un dibujo digital en el caso de Adobe Photoshop o se vectoriza la imagen en el caso de Adobe Illustrator, usando el boceto como plantilla dentro del programa, una vez ubicada la plantilla del personaje usando las diferentes herramientas, se elige una técnica de construcción del carácter, para ilustrador se utilizan los círculos áureos una técnica muy efectiva para la creación de figuras vectoriales, en la cual los círculos son como moldes y se pueden combinar entre sí para general formas y en ambos casos tanto en photoshop como en ilustrador se trata de mantener las proporciones si se gusta por medio de un rectángulo áureo o dorado también.

Luego de haber definido bien las figuras en el caso de los personajes realizados en ilustrador, se procede a definir los distintos estilos a utilizar según los gustos de los niños, los colores de los personajes que nuevamente se encuentran determinados por los niños en este caso colores primarios; una vez hecho esto se procede a rellenar colorear y detallar los personajes, los mismos pasos se realizan en photoshop pero sin utilizar los moldes circulares. Luego se presentan todas las ideas para compararlas y destacar aquellas con mayor aceptación

En esta etapa aún se pueden realizar cambios de caracterización del personajes añadir y quitar prendas o características etc.

Bocetos

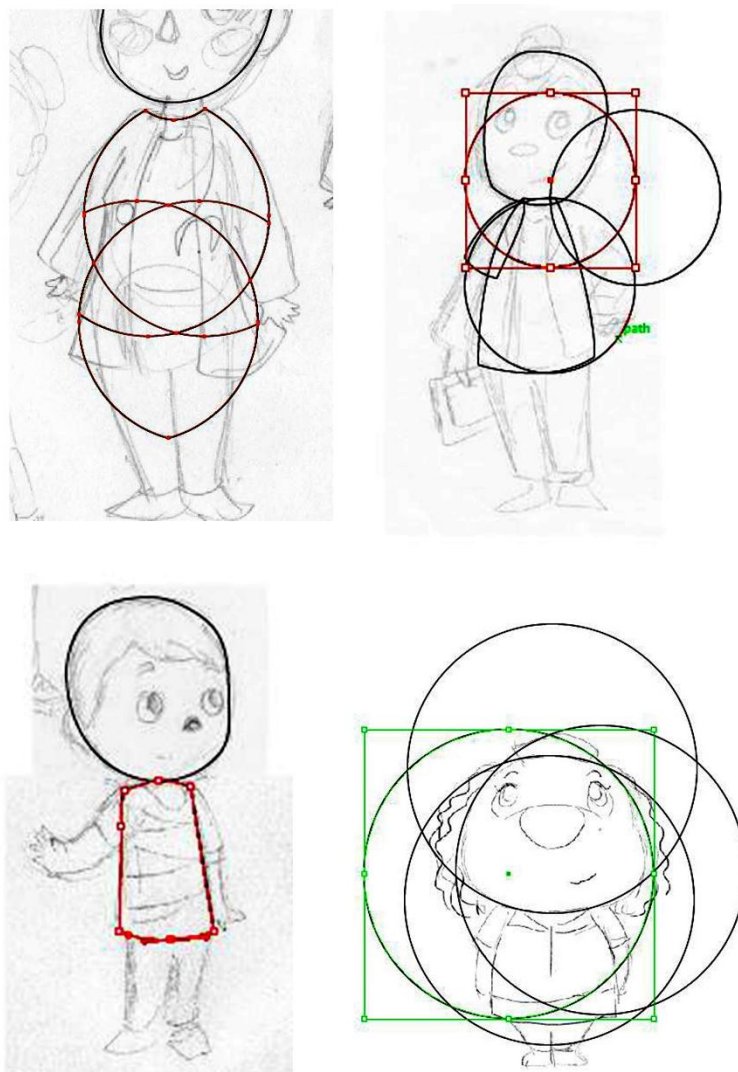


Figura N°8. Bocetos Proceso. Karla Michelle López Orellana.

Digitalización

A través de un proceso de realizar de ilustración tanto de personajes como fondos y escenarios. Se desarrolla primero fondos que se caracterizan por tener un poco más opaco que el personaje principal de manera que le da sensación de profundidad pese hacer un dibujo un poco plano.

Para el desarrollo de los personajes se realiza un escaneado y limpiado de las figuras teniendo en cuenta las vistas del personaje.

Esto se debe de poner el personaje en una plantilla donde se represente la vista frontal la vista trasera, de perfil y de tres cuartos del personaje respectivamente.

Se empieza primero utilizando un modelo ya sea frontal o en tres cuartos del personaje antes de comenzar hacer la vista para tener una idea general de cómo puede lucir el personaje luego de haber creado las vistas se procede a realizar una recopilación de todas las expresiones faciales del personaje.

Esta técnica facilita la creación del personaje en el sentido de que puede ser ampliamente utilizado en el en el cómic a realizar de manera que únicamente se van ubicando sobre los fondos y posando los dependiendo de la situación.

En este proceso se han utilizado los siguientes programas de diseño.



Adobe
Illustrator



Adobe
Photoshop



Adobe
Indesign

Personaje 1 - Inicio de digitalización. Ejemplo.

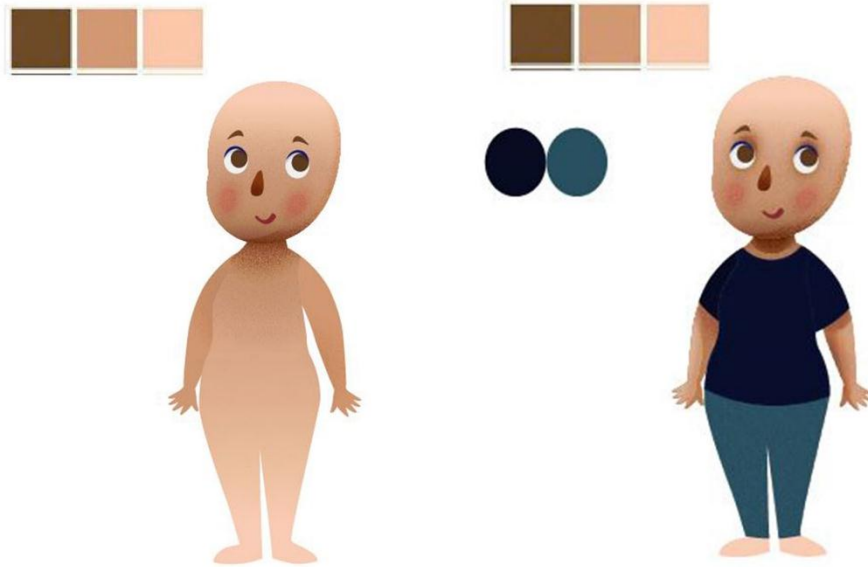


Figura N°9. Personaje 1 - Inicio de digitalización. Karla Michelle López Orellana.

Se obtiene el siguiente conjunto de personajes:

Versión 1 de personajes



Versión N° 1 de personajes



Figura N°10. Versión N°1 de personajes. Grupo de Investigación.

Los personajes están basados en elementos del entorno propio de la especialidad de Ortopedia. Además de la realización de proceso de consulta desarrollado en el “*capítulo 2 proceso metodológico*”.

Incluye médicos, niños-niñas y animales domésticos como perros y gato. (Ver anexo Instrumentos de investigación Entrevista N°2 página 217).

Versión 1 de personajes pasaron por un proceso de consulta (Ver anexo Instrumentos de investigación Entrevista N°5 página 234).

Los cambios más significativos al pasar por un proceso de consulta:

- El personaje de doctora paso por un proceso a convertirse a ludotecaria, esto a raíz de la conexión que generan los pacientes en las jornadas lúdicas. Es más representativo e identificador.
- Se mantienen las ilustraciones de animales.

Personaje 1

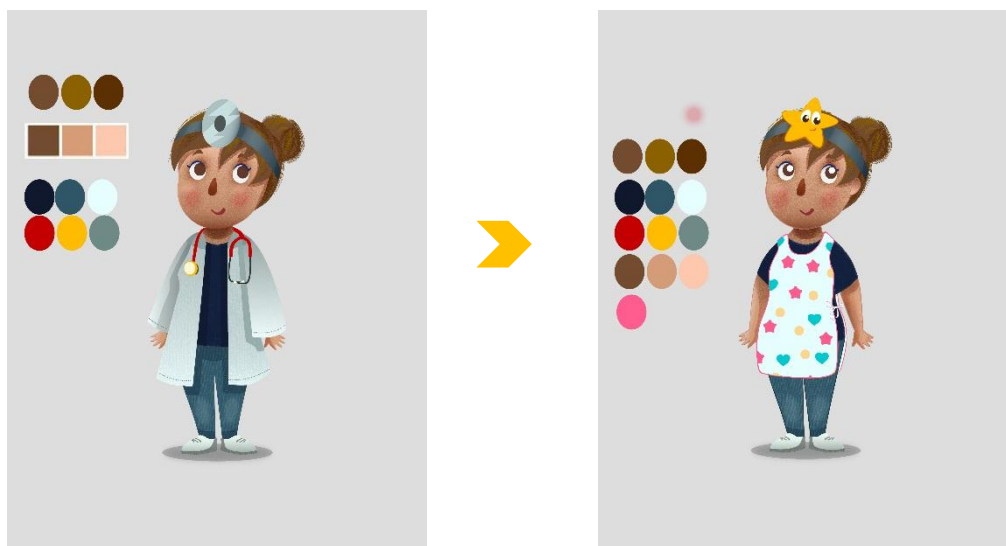


Figura N°12. Personaje 1. Grupo de Investigación.

El concepto de Katy la ludotecaria nació a partir de la sugerencia por parte de los mismos ludotecarios de utilizar como personaje principal una ludotecaria ya que era más viable que una doctora que qué tenía más cercanía con los niños y podría ser el puente que conectará las relaciones entre doctores y niños o enfermeras por lo tanto es más amigable una ludotecaria; el personaje está basado en una persona de la vida real llamada (Lic. Lorena Nerio – Ludoteca Hospital de San Rafael).

Al sugerir que el personaje principal fuese una ludotecaria; debido a su manera proactiva alegre decidida. Un importante aporte para la investigación inspirarnos

en ella y en la estrella a manera de visera que suele usar llevar en la cabeza, un elemento muy importante que se agregó a Katy la ludotecaria al final ya que ésta es la que le ayuda a detectar a los niños que se encuentran aburridos tristes o asustados.

Personaje 7

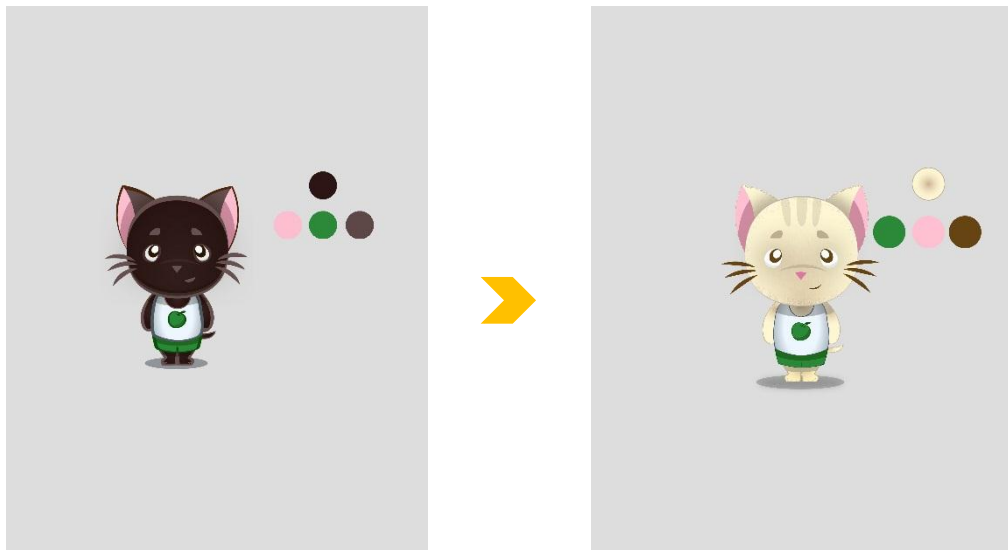


Figura N°13. Personaje 7. Grupo de Investigación.

- Un denominador común en la consulta fue la utilización del color lo que conlleva al cambio de personaje de gato de color negro a color blanco.

El después de estos cambios realizados se presenta así el conjunto de personajes.

Versión N°2 de personajes.



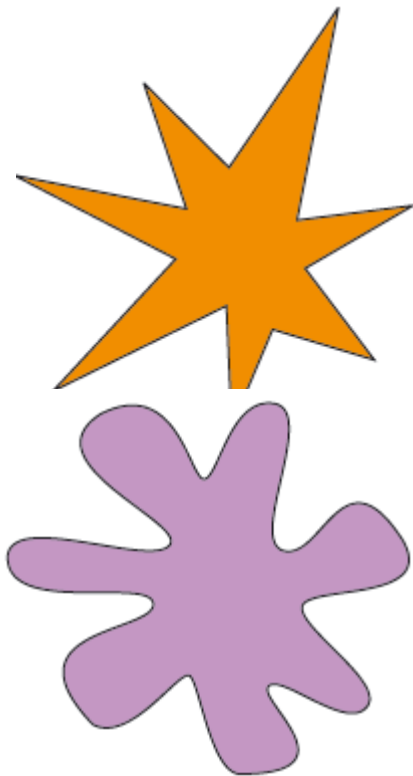
Figura N°14. Versión N°2 de personajes. Grupo de investigación.

Tipo de Ilustración:

Ilustración Infantil: Ayudan al niño a entender el mundo y la sociedad que lo rodea enseñan a lidiar con las emociones y los problemas comunes que pueden surgir a edades tempranas. (Louie, s.f.).

Al obtener el conjunto de 7 personajes, se construye la identidad, nombre y guion para la elaboración del comic. Desarrollado más adelante dentro de este mismo capítulo.

Los nombres de los personajes no fueron elegidos de manera fortuita también se hizo un pequeño estudio al respecto para encontrar los nombres más fáciles de recordar más amigables y más comunes que los que los niños estuvieran emparentados no sólo esto se tomó en cuenta sino que también la personalidad de cada uno de los individuos y la sonoridad del nombre con respecto a las figuras. Se tomó de base el siguiente experimento Kiki y Bouba (Universidad de la Sabana, s.f.)



Este experimento trata sobre identificar cuál de los dos figuras corresponde el nombre kiki y bouba respectivamente naturalmente los niños o las personas suelen identificar bouba como la figura más curva mientras que kiki la más enérgica la más pikuda este mismo concepto se utilizó para los personajes al aplicar sus nombres por ejemplo Katy al ser muy activa alegre y decidida lleva un nombre con *k* mientras que Connie por ejemplo tiene un nombre suave redondo armonioso que resalta su personalidad tranquila al igual que lola.

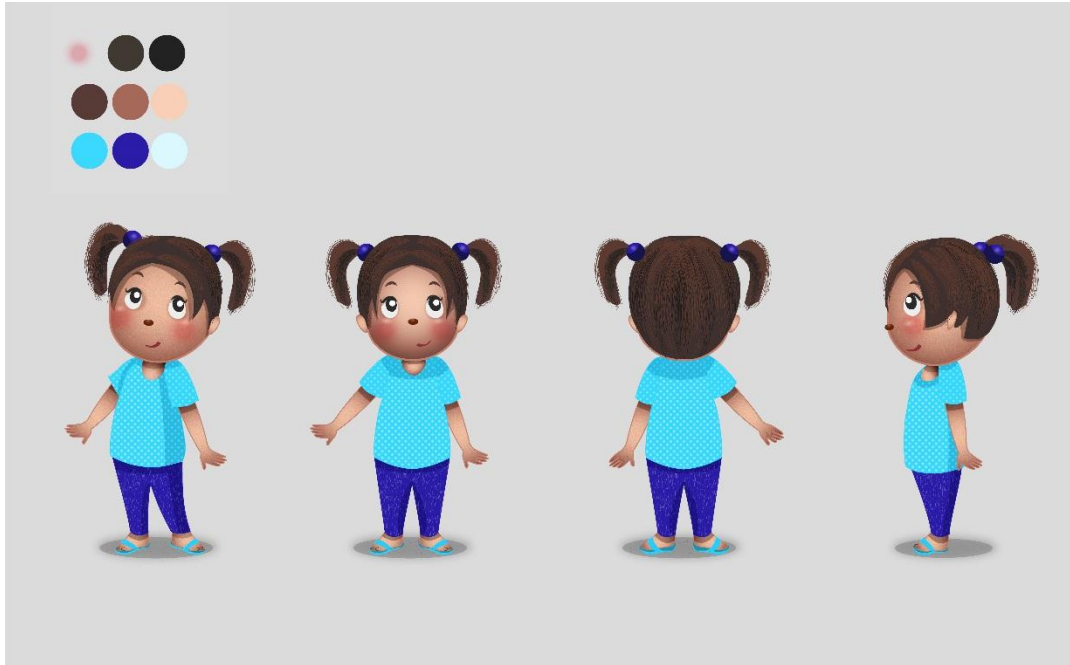
En el caso de los personajes José y Juanito se utilizaron nombres más comunes simples y que también poseen cierta energía. Bone-t sus sílabas separadas ponen cierta energía al final teniendo en cuenta que se suele nombrar los perros con nombres

divertidos, es un perrito muy alegre mientras que el personaje de blanquito el gatito posee el mismo color lo que lo resulta fácil de recordar.

Personajes, vistas y su respectivo nombre

Así empezamos una breve descripción de cada uno de ellos:

Personaje N°1 – Vistas frontal – perfil – posterior.



Lola

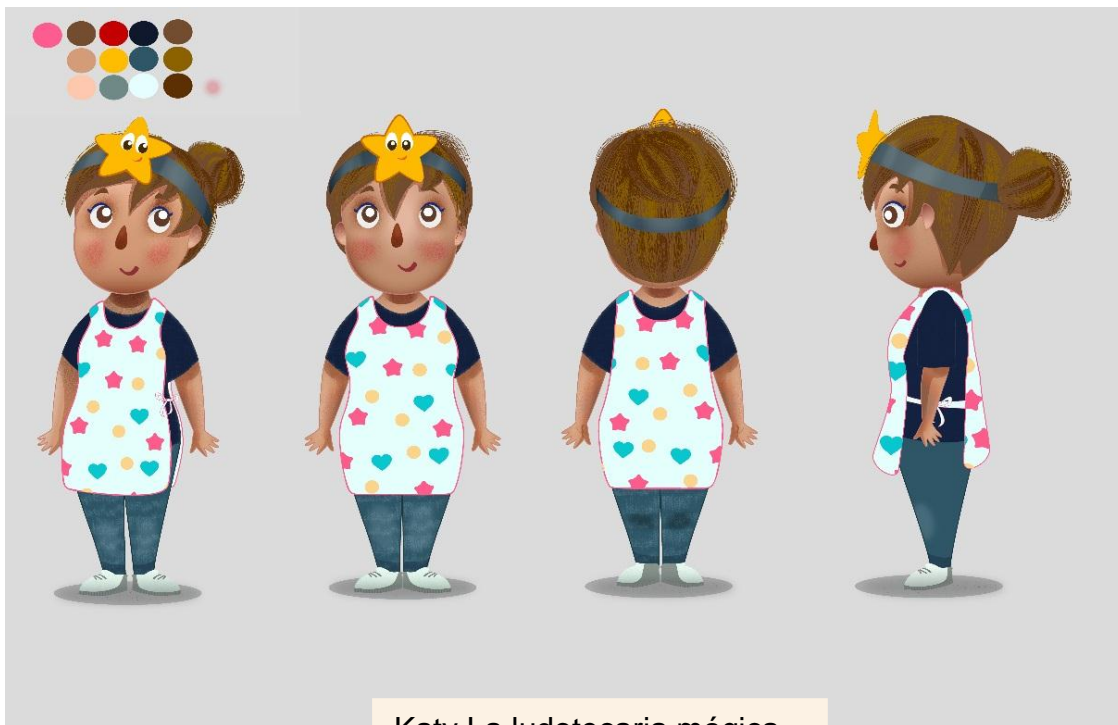
Nombre: Lola

11 años

Es una niña quién recientemente tuvo un pequeño accidente y rompió su brazo derecho. A ella no le da miedo los hospitales porque su tía es una doctora. Su color favorito es el Celeste, su animal favorito es el gato le gusta mucho ir a la escuela leer y estudiar. Suele vestir una camisa Celeste con puntitos blancos pantalones de mezclilla y sandalias celestes. Le gusta llevar dos coletas color azul que son sus favoritas. Tiene el cabello castaño y ojos casi negros.

Los personajes en sus diferentes vistas vista de tres cuartos vista de perfil vista frontal y vista trasera respectivamente esto sirve para tener una mejor idea espacial de los personajes y sus movimientos dentro del cómic y en otros ámbitos que se pretenden utilizar dentro de la carpeta didáctica.

Personaje N°2 – Vistas frontal – perfil – posterior.



Katy La ludotecaria mágica

Nombre: Katy La Ludotecaria

Es una ludotecaria mágica que vive en una base espacial esperando para ayudar a los niños que la necesiten con sus dos ayudantes Connie y Bone-t, es muy activa alegre le gusta hacer ejercicio siempre está sonriendo y siempre piense de manera positiva tratando de encontrar una solución. Detecta a si hay niños o niñas que está aburridos o asustados en el hospital a través de su Estrellita Mágica que porta en la cabeza puede localizarlo y llegar hasta ellos por medio de su nave espacial mágica.

Estatura de 1.72 cm

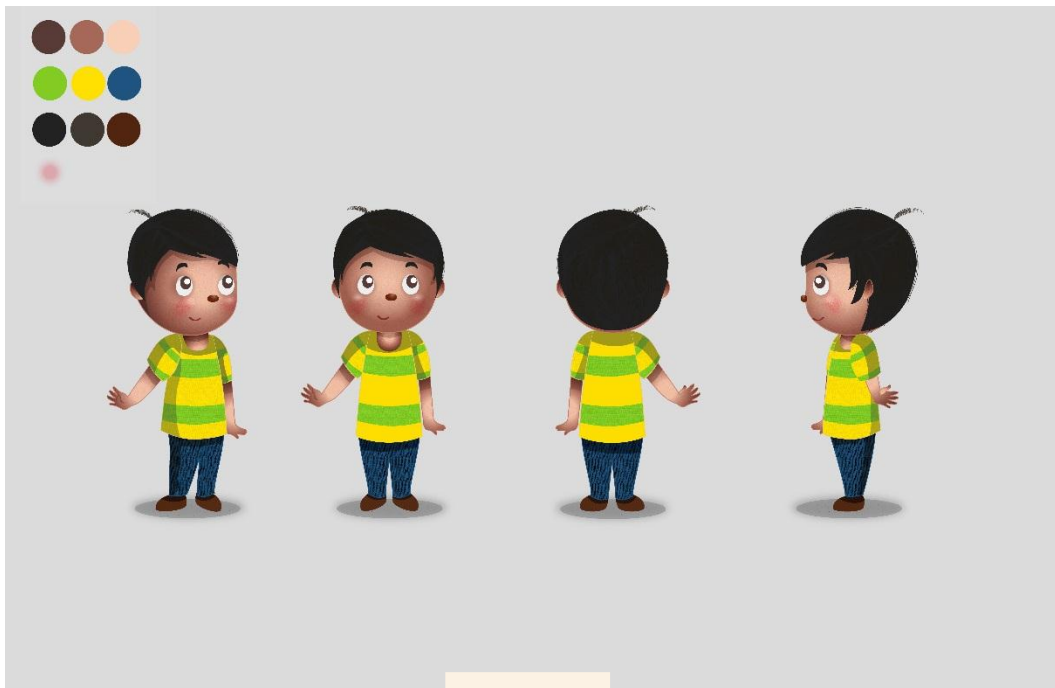
Cabello castaño claro

Ojos Marrones

Usa una camiseta especial de ludotecaria color azul oscuro pantalones de mezclilla tenis y una gabacha para poder ayudar a los niños y niñas está gabacha tiene figuritas corazones y estrellas.

Tiene una visera con una Estrellita mágica.

Personaje N°3 – Vistas frontal – perfil – posterior.



Juanito

Nombre: Juanito

Edad: 10 años

Recientemente tuvo un pequeño accidente se rompió su pierna y él Jamás había estado en el hospital por eso le teme mucho a los procedimientos y todo lo que esté relacionado con el hospital doctores enfermeras.

Su color favorito es el verde, su animal favorito es el perro. Cuando esta casa le gusta mucho andar en bicicleta y jugar fútbol con sus amigos.

Estatura de 1.20 cm

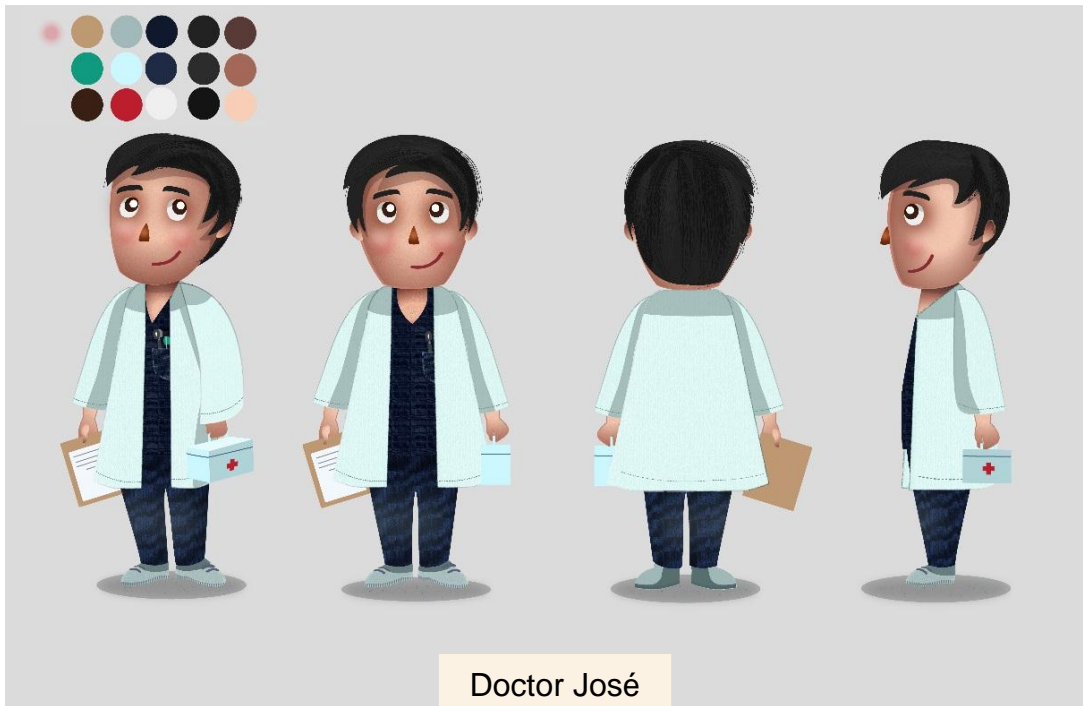
Cabello negro

Ojos marrones

Suele vestir una camisa rayada verde con amarilla, pantalones de mezclilla y mocasines color café.

Figura N°17. Personaje N°3 – Vistas frontal – perfil – posterior. Grupo de investigación.

Personaje N°4 – Vistas frontal – perfil – posterior.



Nombre: Doctor José

Trabaja en el hospital es una persona muy amable, comprensiva con los niños ya que es pediatra él se encarga del área de ortopedia.

Su color favorito es el azul marino, su animal es el perro al igual que Juanito.

Uno de sus pasatiempos favoritos es la lectura.

Estatura de 1.70 cm

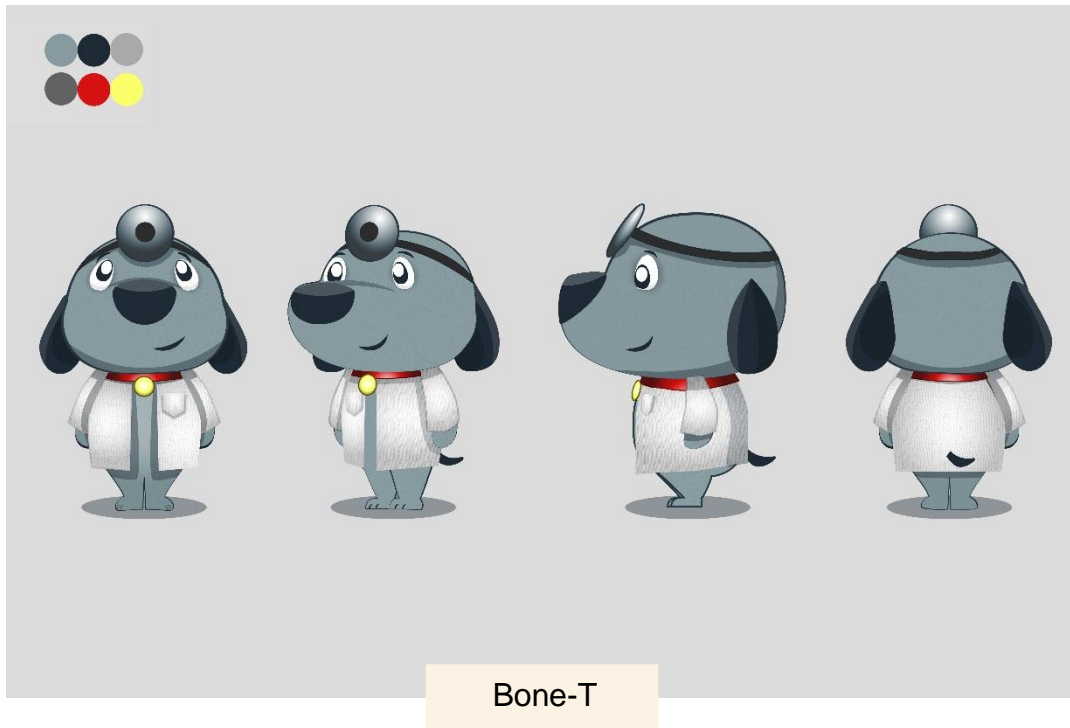
Cabello negro

Ojos marrones

Está vestido con un traje azul oscuro en el cual lleva sus instrumentos junto con su bata de doctor. Asimismo lleva consigo una hoja de control donde escribe el estado de sus pacientes y una caja con su equipo médico y usa tenis celeste grisáceo.

Figura N°18. Personaje N°4 – Vistas frontal – perfil – posterior. Grupo de Investigación.

Personaje N°5 – Vistas frontal – perfil – posterior.



Nombre: Bone-T

Comparte muchas cosas en común con el Doctor José es muy atento y profesional. Su color favorito es el azul oscuro.

Sus pasatiempos favoritos son armar rompecabezas y mirar películas de acción.

Estatura: 60 cm

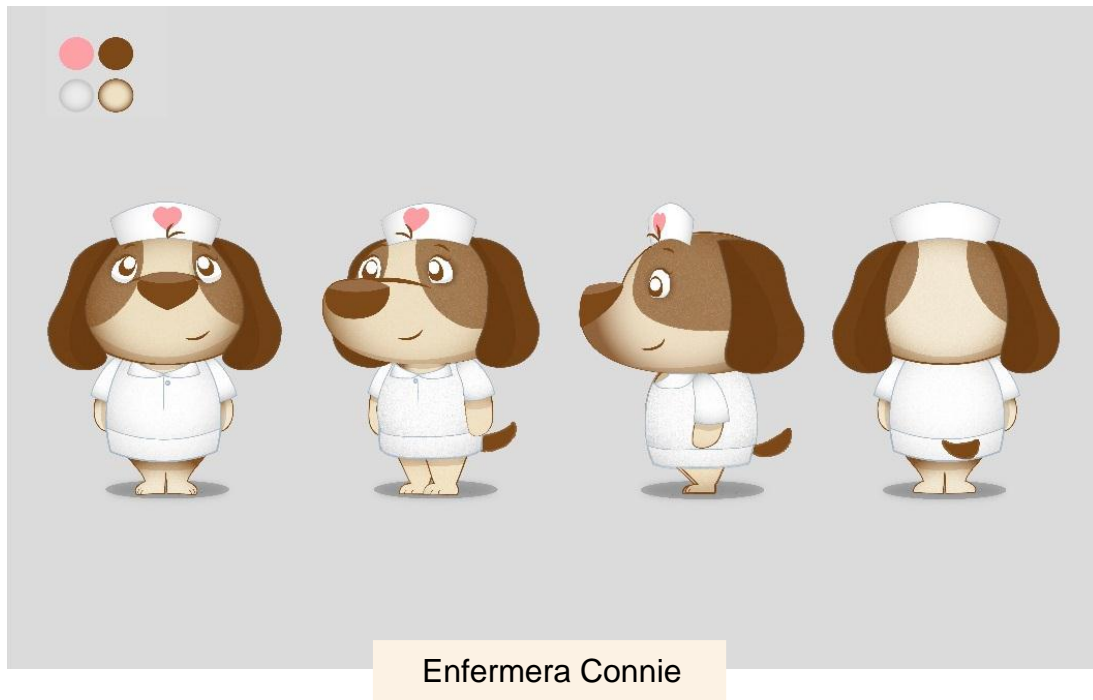
Color gris Celeste azulado

Ojos azul oscuro

Está vestido de doctor lleva un espejo frontal en su cabeza un collar rojo una medallita amarilla con su bata de doctor.

Figura N°19. Personaje N°5 – Vistas frontal – perfil – posterior. Grupo de investigación.

Personaje N°6 – Vistas frontal – perfil – posterior.



Nombre: Connie

Es enfermera ella junto con Bone-T, es muy bondadosa siempre se preocupa por los demás. Su color favorito es el rosa; su pasatiempo favorito son jugar juegos de mesa hacer manualidades y tejer.

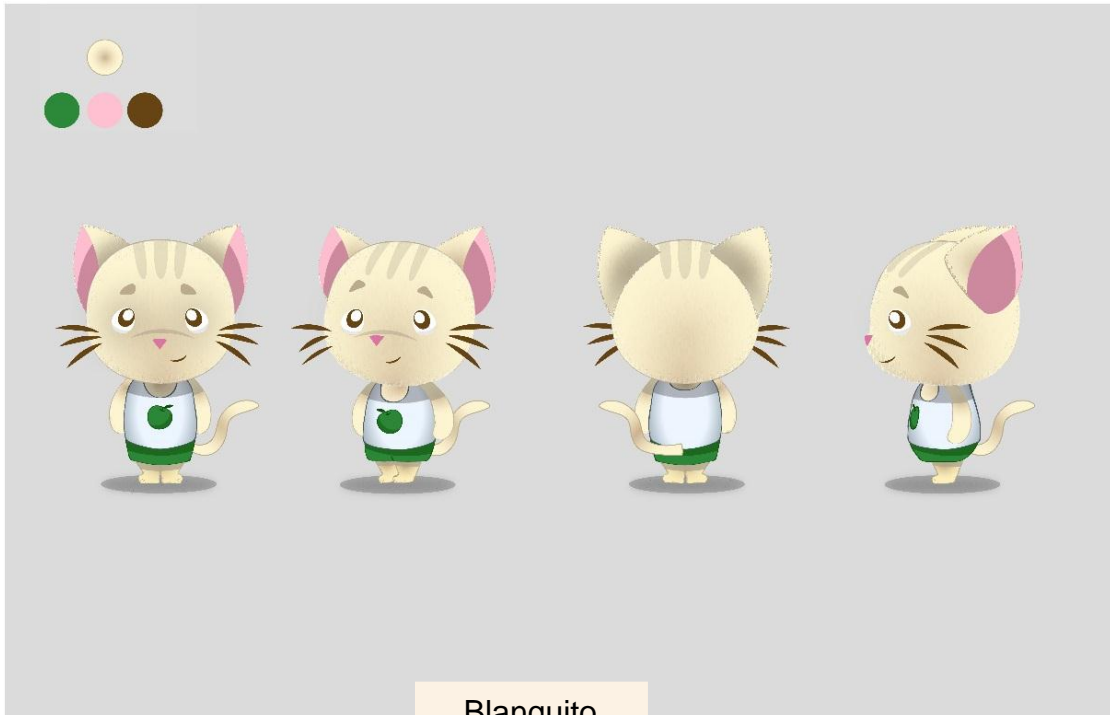
Estatura: 60 cm

Ojos cafés

Lleva una cofia (elemento tradicional en la vestimenta de las enfermeras en todos los hospitales) con un corazón. Tiene las orejitas caídas hacia atrás y onduladas son de color café, su rostro tiene dos manchas cafés cubriendo sus ojos y el resto de su rostro es de color crema. Lleva un traje de enfermera blanco con falda y camisa el resto de su cuerpo es color crema.

Figura N°20. Personaje N°6 – Vistas frontal – perfil – posterior. Grupo de Investigación.

Personaje N°7 – Vistas frontal – perfil – posterior.



Nombre: Blanquito

Muy amigable y juguetón pero también es muy asustadizo razón por la cual no quiere pasar la revisión en el hospital y tiene miedo de quedarse pero si se lo propone puede llegar a ser muy valiente. Su pasatiempo favorito es saltar jugar con la pelota y salir de paseo. Su color favorito al igual que Juanito es el verde.

Estatura: 30 cm

Ojos cafés

Es blanco crema con tres rayitas color pardo claro en la frente, tiene bigote café cejas color pardo claro nariz rosada cola larga patitas menudas orejas grandes, puntiagudas. Suele utilizar una camiseta sin mangas también verdes con el dibujo de una manzana verde ya que es su alimento favorito y pantalones cortos verdes.

Figura N°21. Personaje N°7 – Vistas frontal – perfil – posterior. Grupo de Investigación.

3.2 comic

Con los personajes se construye la historia que pertenece al comic. Se presentan los primeros borradores. Storyboard.

Total de escenas: 54

Storyboard. Katy la ludotecaria mágica.



Figura N°22. Storyboard. Katy la ludotecaria mágica. Karla Michelle López Orellana.

Storyboard. Katy la ludotecaria mágica.



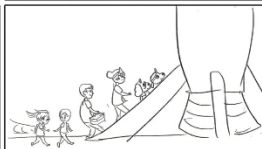
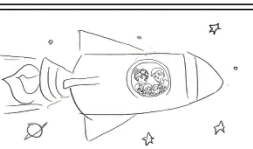



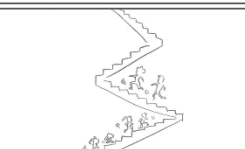










<p>Scene:</p>  <p>Katy: Vamos doctor acompañenos Juanito: si el va no quiero ir yo.</p>	<p>Scene:</p>  <p>Katy: vamos Juanito dale una oportunidad podemos divertirnos todos juntos. Juanito: mmmmm.....estó bien</p>	<p>Scene:</p>  <p>(todo se suben a la nave y llegan al hospital de animales)</p>
<p>Scene:</p>  <p>vienen en la nave</p>	<p>Scene:</p>  <p>Katy: Miren niños Hemos llegado al hospital de los animales aquí tra- jeron algunos veces con Bone! y Connie, entonces pero primero ten- dremos que ponernos un disfraz</p>	<p>Scene:</p>  <p>(Dentro hay filas de pacientes esperando) Bone it miro niños aquí esperan los paci- entes a ser atendidos: bueno cuando tiene que ir al hospital no me gusta nada estar aquí Bone it Así es pero todo es por su bienestar en cierto modo un poco pero luego de eso en tu estado los atendirá ¿verdad?</p>
<p>Scene:</p>  <p>Juanito: bueno es verdad Katy: Además aquí los pacientes también se divierten, vengon subamos</p>	<p>Scene:</p>  <p>(Todos suben por las escaleras llegan a un piso donde hay una sala de recuperación hay en varios pacientes divirtiéndose)</p>	<p>Scene:</p>  <p>Bone- aquí esta lo sal de recuperación Bone-! mire los se están divir- tiendo tanto ellos como los doctores las enfermeras y los ludote- carios. Doctor: Esto me recuerda a casa. (Lo: ve Juanito no es ton- tado).</p>
<p>Scene:</p>  <p>(De repente le cuentan algo a Connie)</p>	<p>Scene:</p>  <p>Connie: las terrible!</p>	<p>Scene:</p>  <p>Bone-! ¿qué ocurre? Connie: Es Blanquito se ha escapado tiene su collar rojo y le tiene miedo a lo revisión. Katy: voyo eso es terrible doctor: Doctor: sí muchol!</p>
<p>Scene:</p>  <p>Katy: vamos niños sepáramonos tenemos que encontrar a Blanquito para que no se lastime.</p>	<p>Scene:</p>  <p>Así Todos se separan para buscar a Blanquito aquí inicio el juego de mesa todos buscan a Blanquito el final es que lo encuentran!</p>	<p>Scene:</p>  <p>Katy: vamos Blanquito regresa estamos preocupados por si te puedes lastimar, no tengas miedo.</p>
<p>Scene:</p>  <p>Blanquito: pero si vuelvo Me revisaron y me dolió</p>	<p>Scene:</p>  <p>Katy: Loé! A veces duele un poco pero es para que estés mejor. Doctor: Así es y si eres valiente, mientras te recuperas podrás jugar con los ludotecarios y los demás.</p>	<p>Scene:</p>  <p>Blanquito: mmm..... está bien voy a regresar a la sala.</p>

Figura N°23. Storyboard. Katy la ludotecaria mágica. Karla Michelle López Orellana.

Storyboard. Katy la ludotecaria mágica.

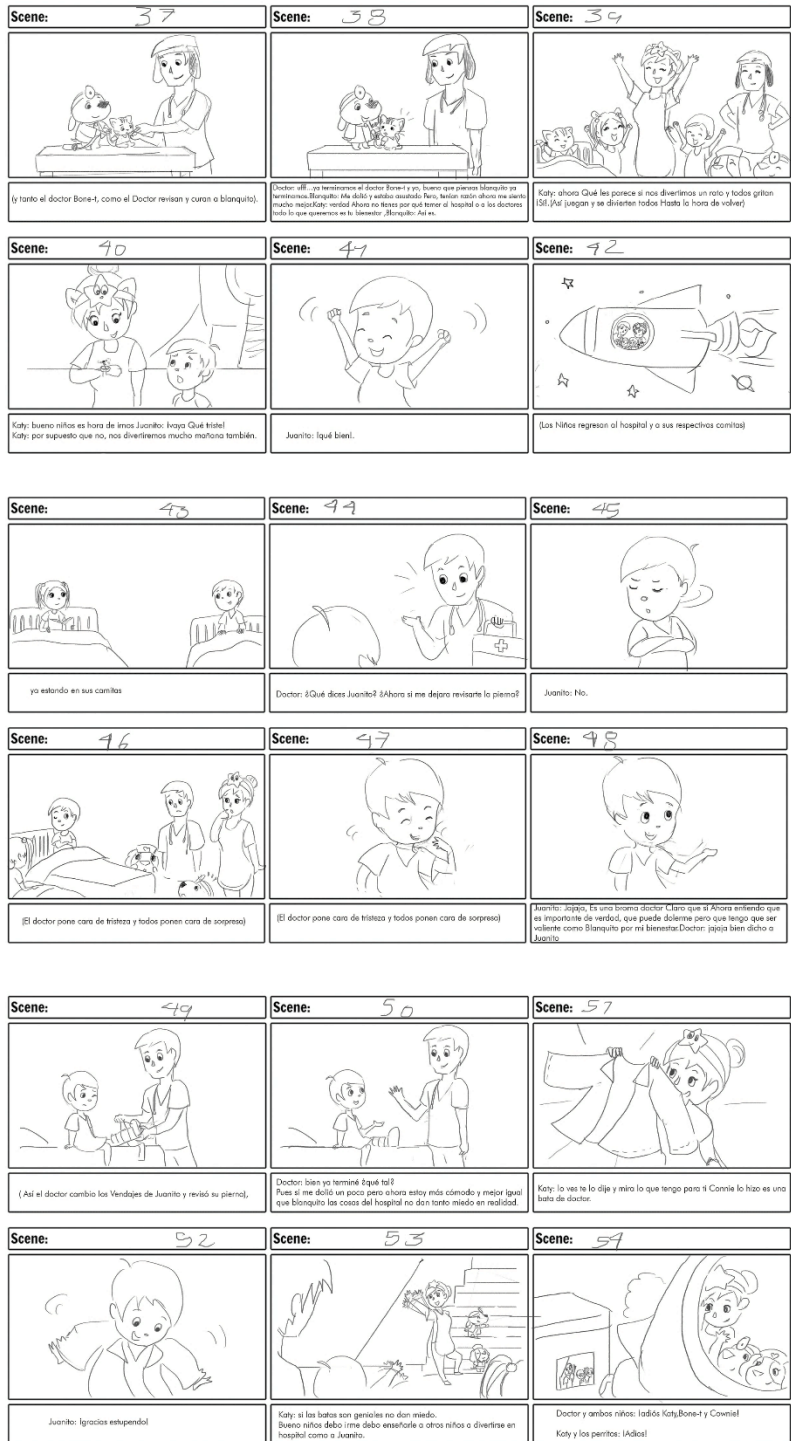


Figura N°24. Storyboard. Katy la ludotecaria mágica. Karla Michelle López Orellana.

Borrador maquetación

Maquetación. Katy la ludotecaria mágica.



Figura N°25. Maquetación. Katy la ludotecaria mágica. Grupo de investigación.

Maquetación. Katy la ludotecaria mágica.

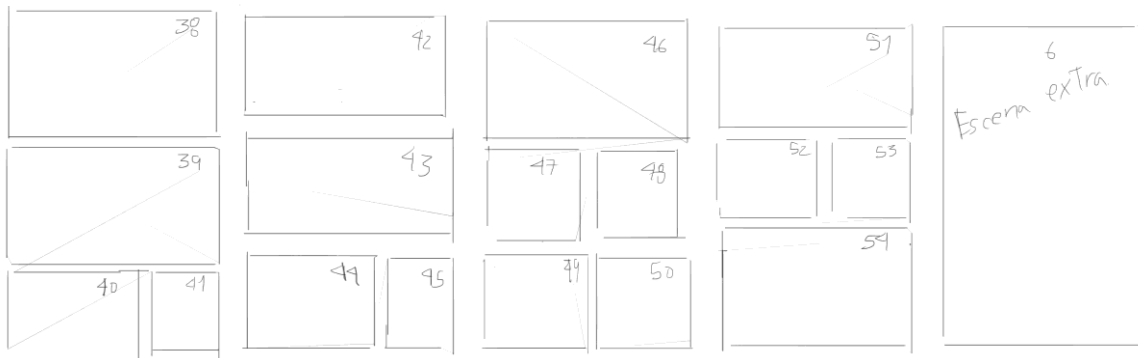


Figura N°26. Maquetación. Katy la ludotecaria mágica. Grupo de investigación.

La historia lleva por título: “*Katy La ludotecaria*”. La historia está dividida en dos partes que se integran al juego de mesa que se describe en páginas posteriores.

Cuenta la historia principal de los personajes Juanito y Blanquito; su miedo al hospital, tratamiento para sanar su pierna y cola respectivamente.

La gama de colores que utiliza es la siguiente:

Gama de colores.



Figura N°27. Gama de colores. Comic Katy la ludotecaria mágica. Grupo de Investigación.

Los colores se utilizan en las portadas y hojas internas.

Las tipografías utilizadas en “*Katy la ludotecaria*” Parte I y II. Es la siguiente.

Títulos de Portada

Bubblegum Sans

Katy la ludotecaria

Parte I

Parte II

Páginas internas

ComickBook

CakorAyam

Comic Book

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTU
VWXYZabcdefghijklmnopqr
stuvwxyz

1234567890

Bubblegum Sans

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
vwxyz

1234567890

ComickBook

ABCDEFGHIJKLMN OPQRS
TUVWXYZabcdefghijklmnop
nopqrstuvwxyz

1234567890

CakorAyam

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
vwxyz

1234567890

Comic Book

Portadas y Contraportadas

Portada contraportada. Katy la ludotecaria. Parte I.



Figura N°28. Portada contraportada. Katy la ludotecaria. Parte I. Karla Michelle López Orellana. Claudia Abigail Ruiz Medrano.

Portada contraportada. Katy la ludotecaria. Parte II.

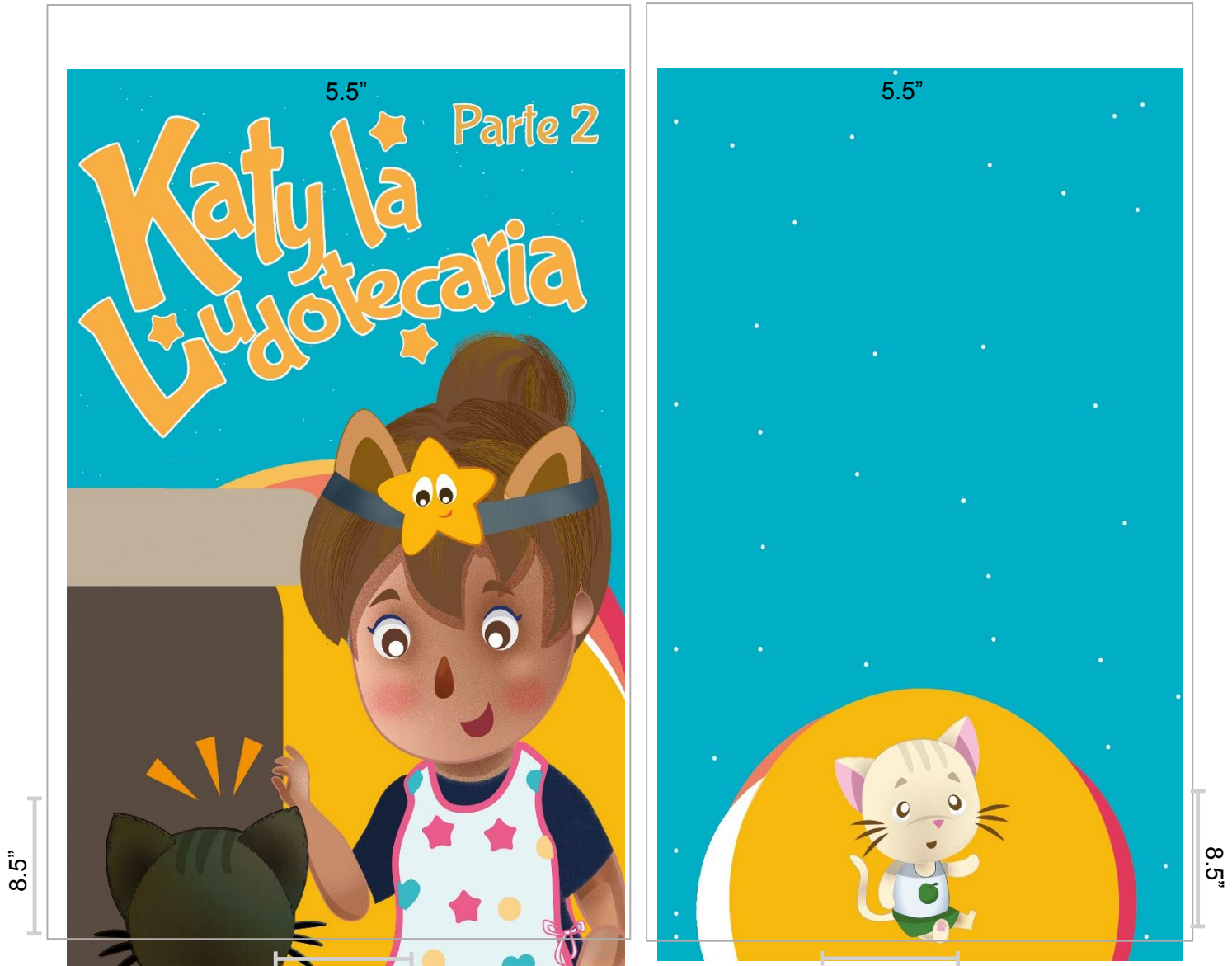


Figura N°29. Portada contraportada. Katy la ludotecaria. Parte II. Karla Michelle López Orellana. Claudia Abigail Ruiz Medrano.

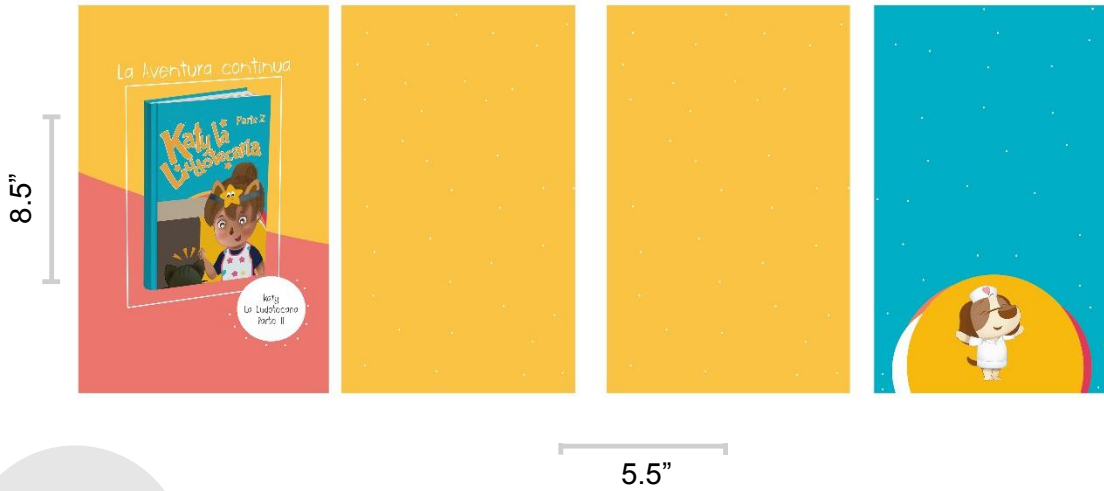
Contenido

Páginas interiores.

Comic Katy la ludotecaria parte I.

Consta de
24 páginas
12 hojas





Medidas
8.5 x 5.5"

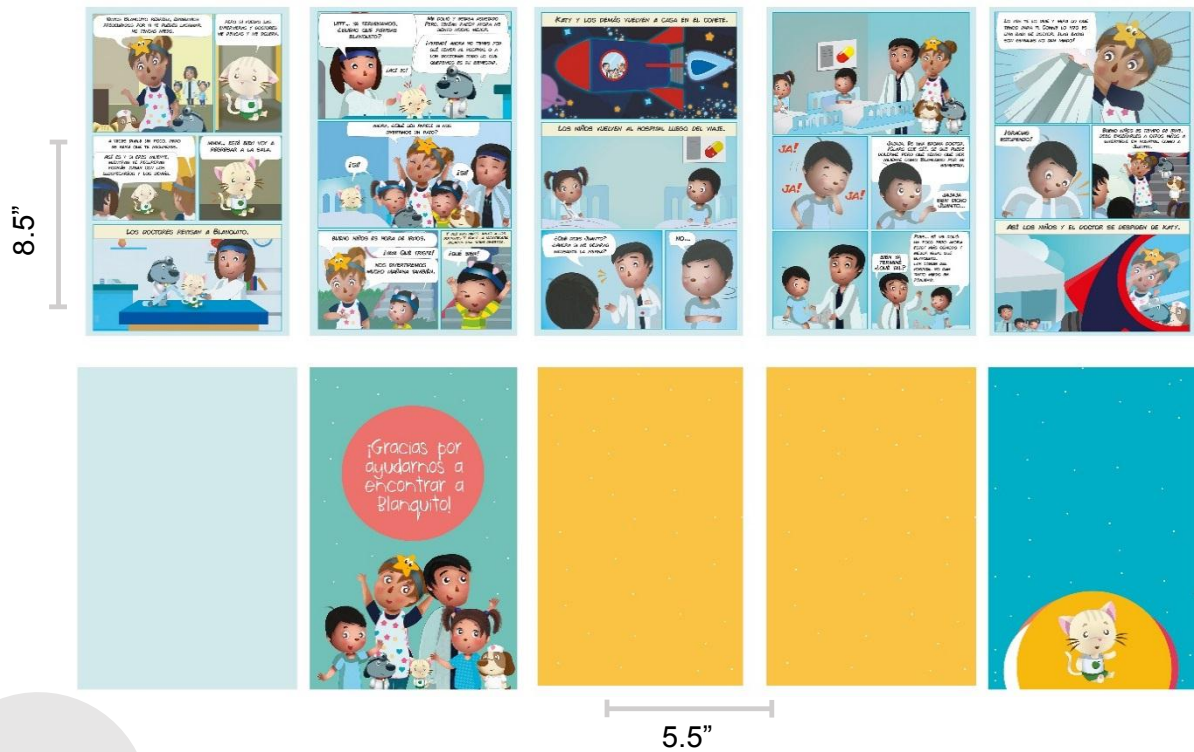
“Katy la ludotecaria” Parte I
 Cuenta la historia de Juanito y como Katy la ludotecaria mágica junto con sus amigos Connie y Bone-t, cambian su estancia hospitalaria.

Figuras N°30. Comic Katy la ludotecaria parte I. Claudia Abigail Ruiz Medrano. Alejandra Abigail Sánchez Valencia

Comic Katy la ludotecaria parte II

Consta de
20 páginas
10 hojas





Medidas
8.5 x 5.5"

“Katy la ludotecaria” Parte II

La historia continua donde termina la primera parte, los personajes Katy la ludotecaria mágica junto con sus amigos Connie y Bone-t, buscan al personaje de blanquito.

Blanquito es el personaje que protagoniza el juego de mesa integrando la historia; Dando inicio a la participación de los ludotecarios y ludotecarias facilitando la forma de contar la historia a la par del juego de mesa.

Figuras N°31. Comic Katy la ludotecaria parte II. Claudia Abigail Ruiz Medrano. Alejandra Abigail Sánchez Valencia

3.3 juego de Mesa

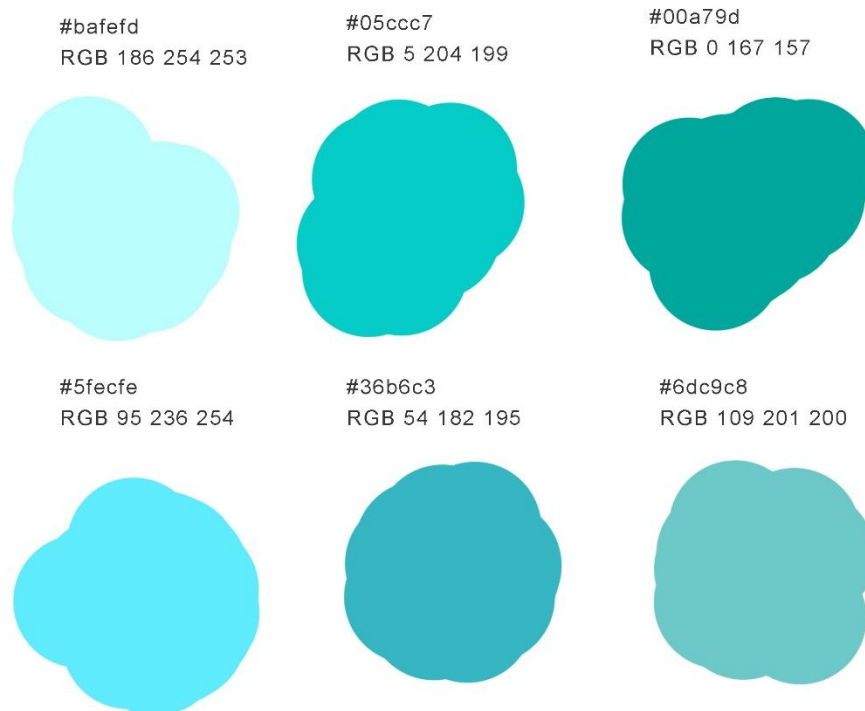
El juego de mesa se basa en *Katy ludotecaria*” parte II; el objetivo es encontrar a blanquito personaje que tiene miedo al tratamiento hospitalaria.

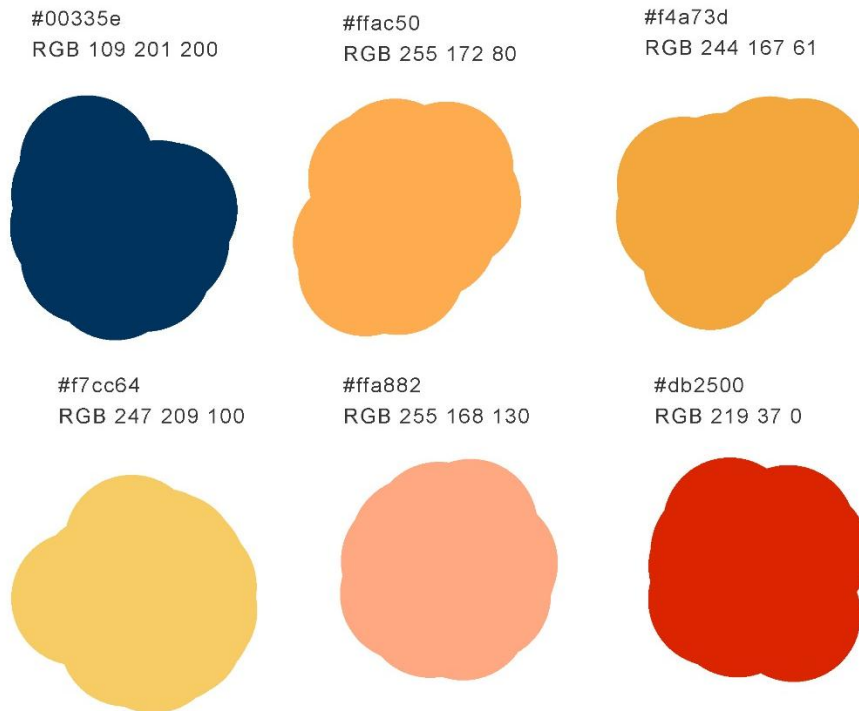
El juego de mesa consta de los siguientes elementos:

- Tablero
- Tarjetas de juego
- Fichas de juego
- Fichas móviles de jugadores
- Dado
- Guía de juego

En todos estos elementos se ha utilizado la siguiente gama de colores:

Gama de colores.





Figuras N°32. Gama de colores. Juego de Mesa. Grupo de Investigación.

Tablero

Para realizar la pieza principal de juego de mesa; definimos primero el concepto de tablero de juego. Así se tiene lo siguiente:

“Es un tipo de juego de mesa que se juegan sobre una superficie plana, con un tablero, con fichas o piezas que nos permiten representar recursos o lo que queramos gestionar. (Marqués, 2017)”.

Según la clasificación el juego de mesa, pertenece a juego de dados ya que usa como elemento principal un dado que es esencial para la ejecución del juego. (Marqués, 2017).

A continuación las diferentes versiones del tablero para juego de mesa.

“Buscando a blanquito”.

Tablero versión 1 – Noviembre 2018



Tablero versión 2 – Diciembre 2018

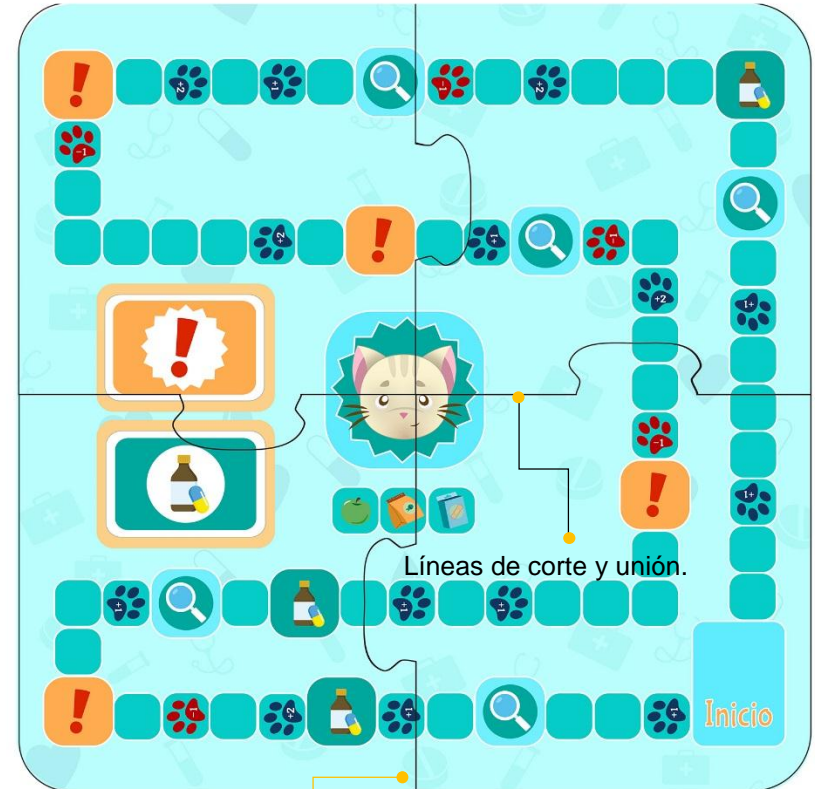
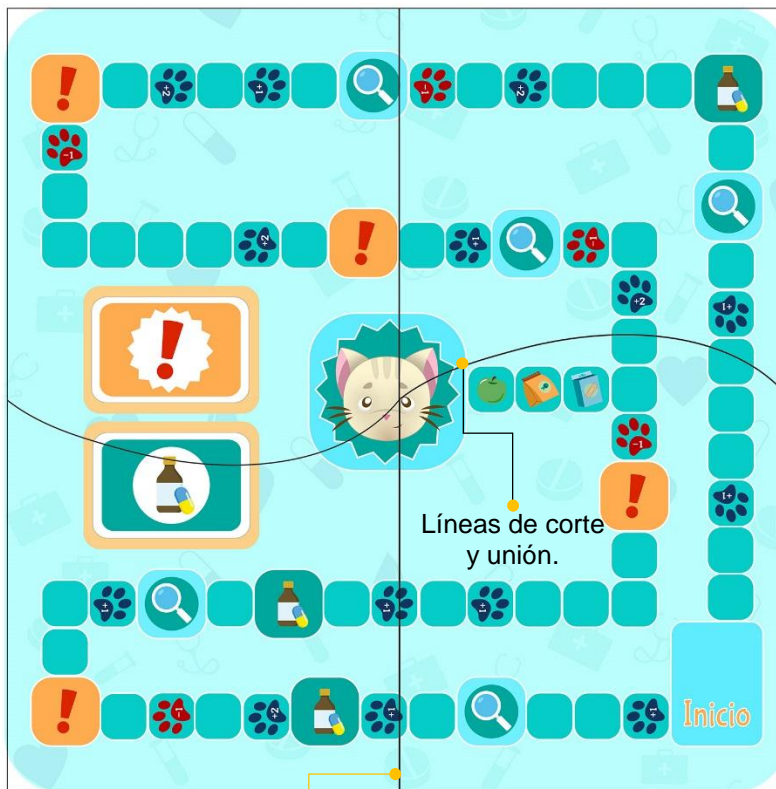


Tablero version 2 cambios realizados a raíz de revisión (Ver anexo Instrumentos de Investigación Evaluación N°1y N°2 página 236-237).

Figuras N°33. Tablero. Juego de Mesa. Grupo de Investigación.

Tablero versión 3 – Enero 2019

Tablero versión 4 – Febrero 2019



Líneas de corte y unión

Puntos a mejorar

Líneas de corte y unión.

Versión Final.

- Falta de estabilidad
- Cortes de riesgo
- Cambiar casillas finales

Proyección de tablero. Juego de Mesa. "Buscando a Blanquito".

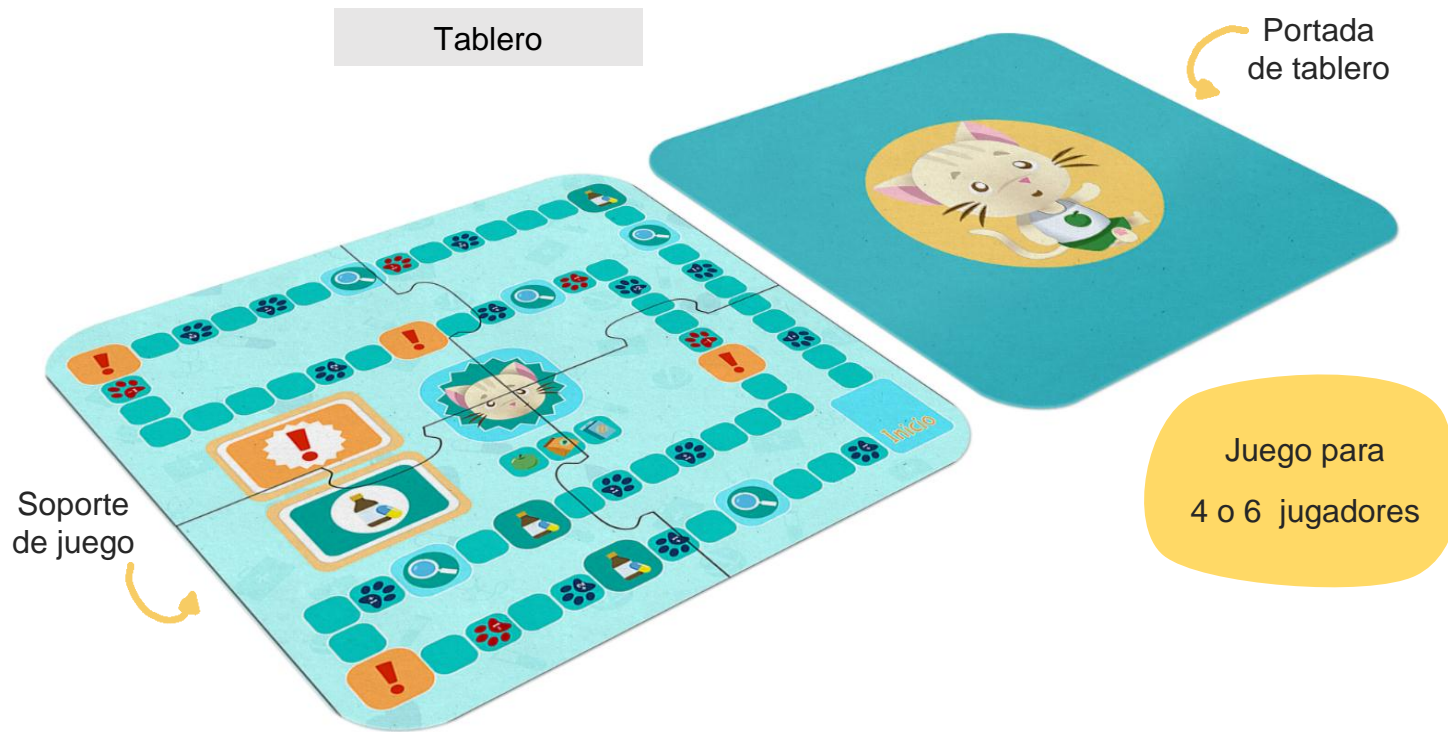


Figura N°35. Proyección de tablero. Juego de Mesa. "Buscando a Blanquito". Grupo de investigación.

En “*Buscando a Blanquito*”. Se recorre el tablero a través de lanzar el dado y cayendo en diferentes casillas que contienen pistas, tarjetas de juego, penalizaciones.

Tarjetas de juego



Casilla y tarjeta

Alerta O Penalización

Al levantar esta carta se define si se debe retroceder, perder huellitas o incluso pistas.

Luego de levantar y leer la acción a realizar se regresa a su respectivo espacio señalizado en el tablero y se barajan.

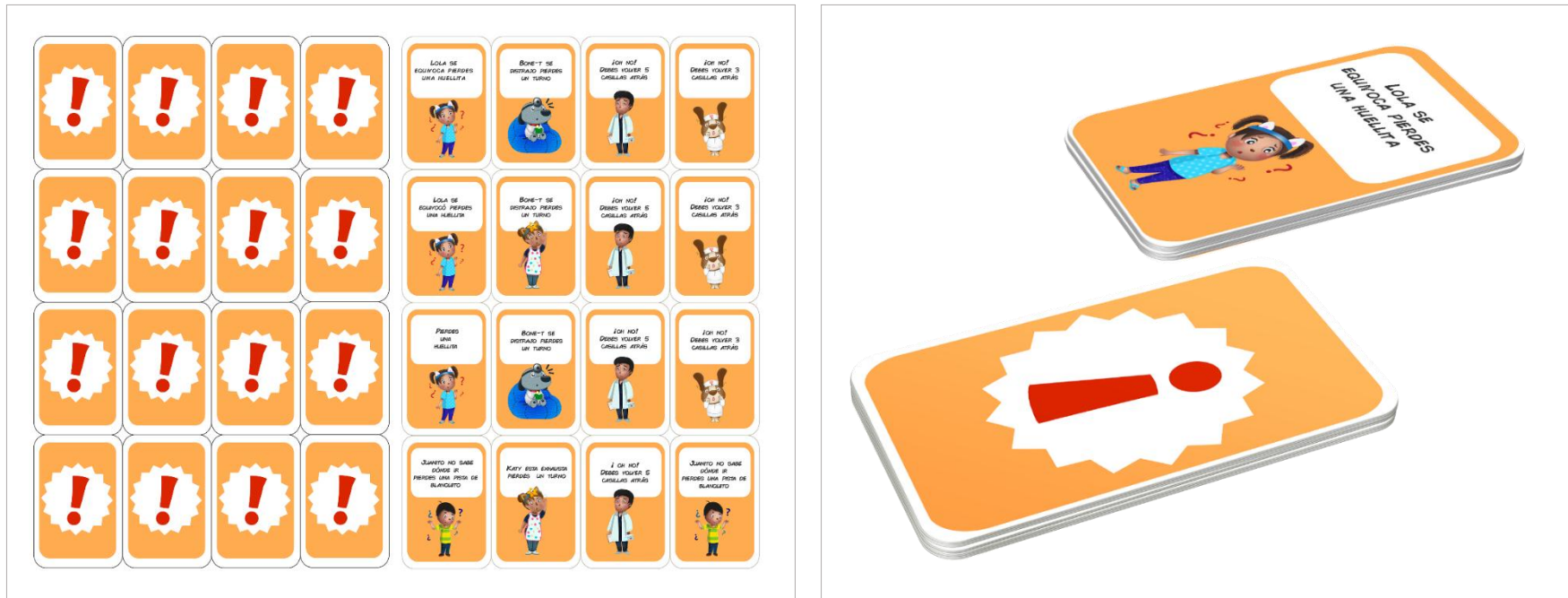
Casilla y tarjeta Farmacia

Al levantar esta carta se definen resultados positivos, obtener más huellas avanzar más casillas.

Luego de levantar y leer la acción a realizar se regresa a su respectivo espacio señalizado en el tablero y se barajan.

Figura N°36. Tarjetas de juego. “*Buscando a Blanquito*”. Karla Michelle López Orellana.

Tarjetas de juego. "Buscando a Blanquito". Alertas o Penalizaciones.

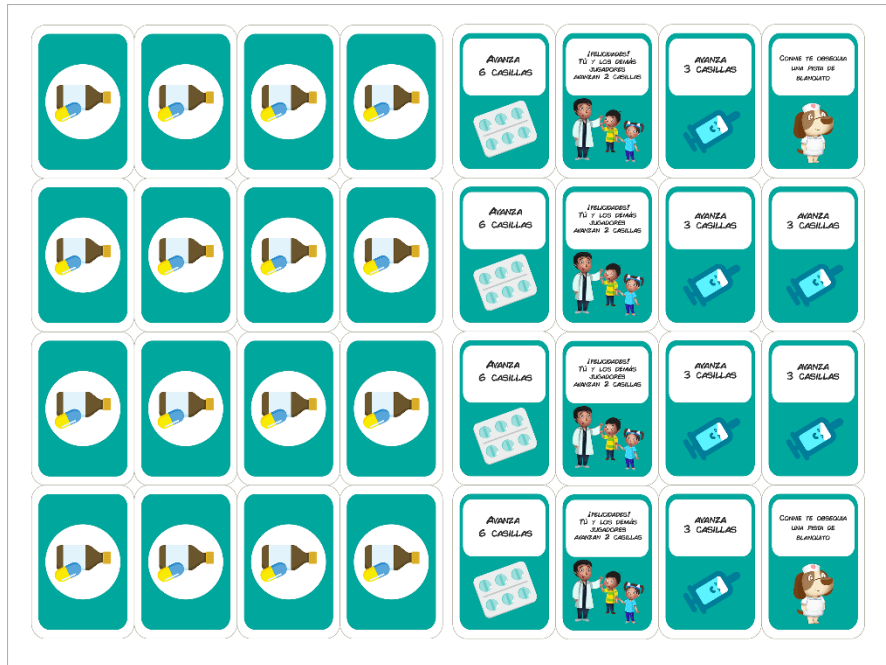


Total tarjetas: 16

Proyección de
Tarjetas de Juego

Figuras N°37. Tarjetas de juego. "Buscando a Blanquito". Alertas o Penalizaciones. Karla Michelle López Orellana.

Tarjetas de juego. "Buscando a Blanquito". Tarjeta Farmacia.



Total tarjetas: 16

Proyección de
Tarjetas de Juego

Figuras N°38. Tarjetas de juego. "Buscando a Blanquito". Tarjeta Farmacia. Karla Michelle López Orellana.

Casillas de juego



Casilla de inicio.

Espacio donde se colocan las fichas de jugador. Cada vez que se da una vuelta al tablero y se pasa sobre ella o se cae en ella el jugador ganara una huellita.



Casilla pista de Blanquito.

Si tienes completas 3 huellitas al caer en esta casilla podrás intercambiarlas por una de las 3 pistas de blanquito.



Casillas más una huellita y más dos huellitas.

Cuando caes sobre esta casilla se te otorga una huellita o dos huellitas respectivamente.



Casilla de farmacia.

Si caes aquí deberás tomar la carta y realizar la penitencia según la indicación que la carta arroje.



Casilla de Penalización

Si caes aquí deberás tomar la carta y realizar la penitencia según la indicación que la carta arroje.



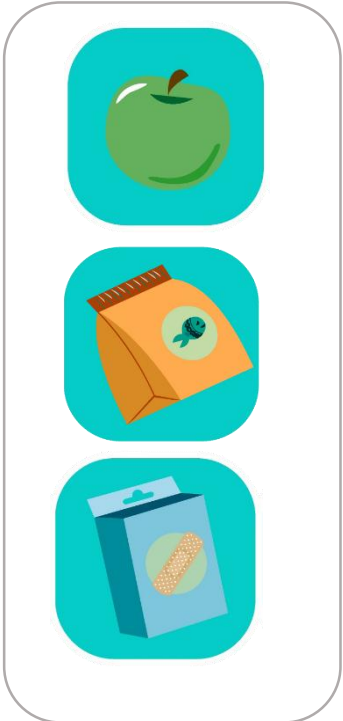
Casilla menos una huellita.

Al caer aquí pierdes una huellita.



Casilla Blanquito.

Esta casilla se desbloquea al tener todas las pistas de blanquito lograr entrar a esta casilla significa ganar el juego.



Casillas pistas de Blanquito.

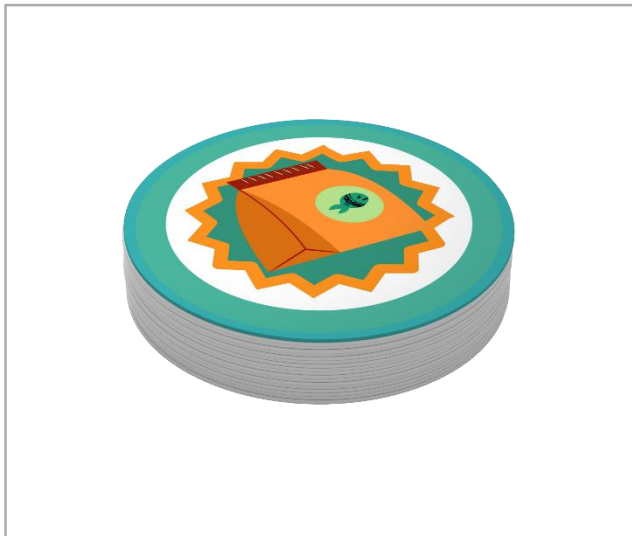
Con ella puedes corroborar cuantas fichas de pistas de blanquito le hacen falta al jugador.

Fichas



Figura N°39. Fichas Huellitas. "Buscando a Blanquito". Huellitas. Grupo de investigación.

Fichas pistas de Blanquito



Estas son las fichas que intercambiaras por huellitas notarás que son 3 distintas y que sus dibujos coinciden con la casilla Blanquito si logras reunir las 3 la casilla de blanquito de desbloquea y ganas el juego.

Número total de pistas
33 Pistas de Blanquito.



Manzana - fruta favorita de blanquito.

3 cm



Comida de Blanquito



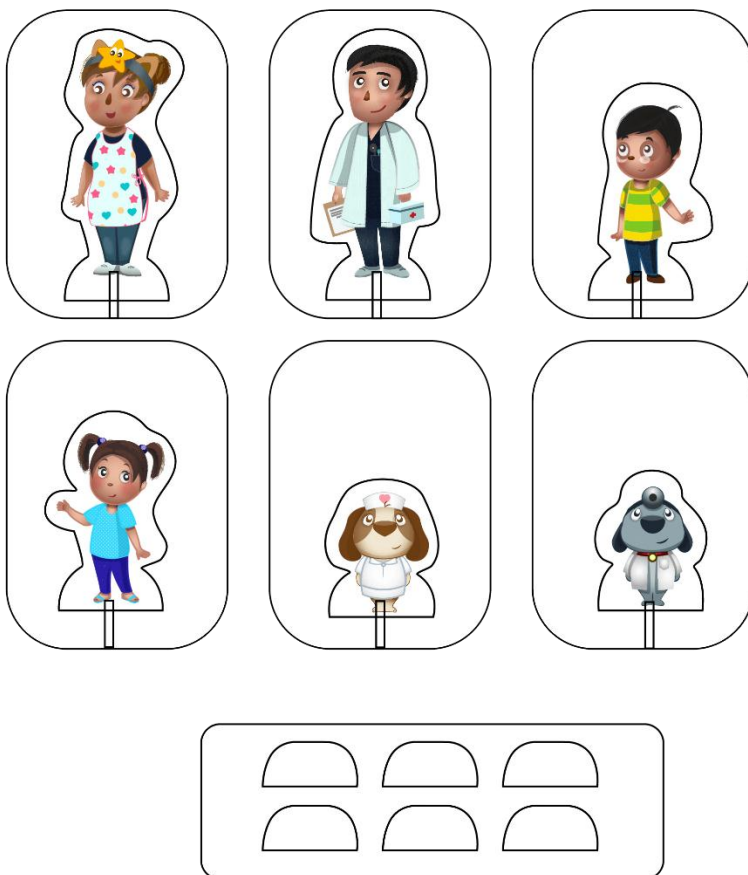
Curitas de Blanquito.

3 cm

Figura N°40. Pistas de Blanquito. "Buscando a Blanquito". Pistas. Grupo de investigación.

Fichas móviles de jugadores

Estas fichas son armables son lo peones que moverás alrededor del tablero en las casillas durante toda la partida.



Los personajes anteriormente presentados cumplen la función de piezas de juego de cada uno de los jugadores. Se colocan en la marca de inicio, recorriendo el tablero a través de turnos y tiradas de dado.

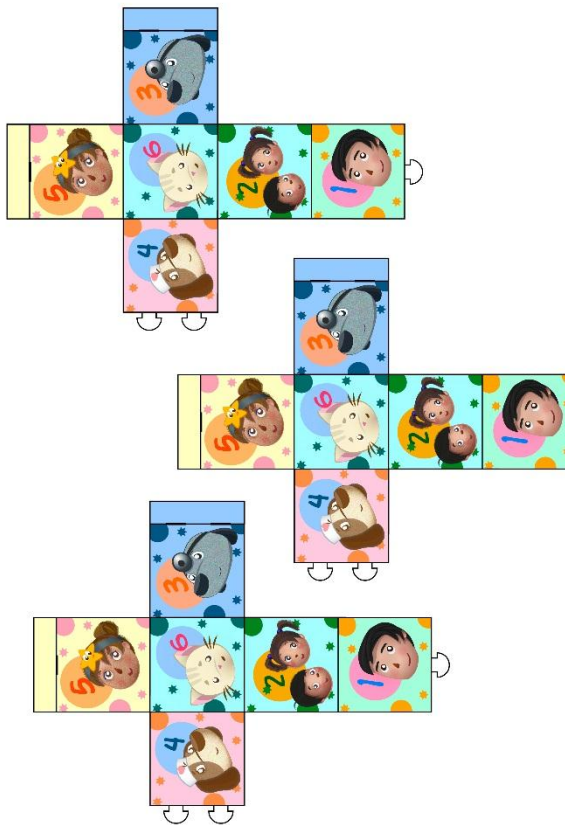
Cada jugador tiene 6 opciones para elegir con quiere jugar.

Las medidas de las fichas móviles varían entre 5 x 5 cm y 3 x 3 cm

Figuras N°41. Fichas móviles de jugadores. "Buscando a Blanquito". Grupo de investigación.

Dado

La mecánica del dado armable es la misma que cualquier otro dependiendo el número que salga en cualquiera de sus caras, ese número de casillas se avanzara.

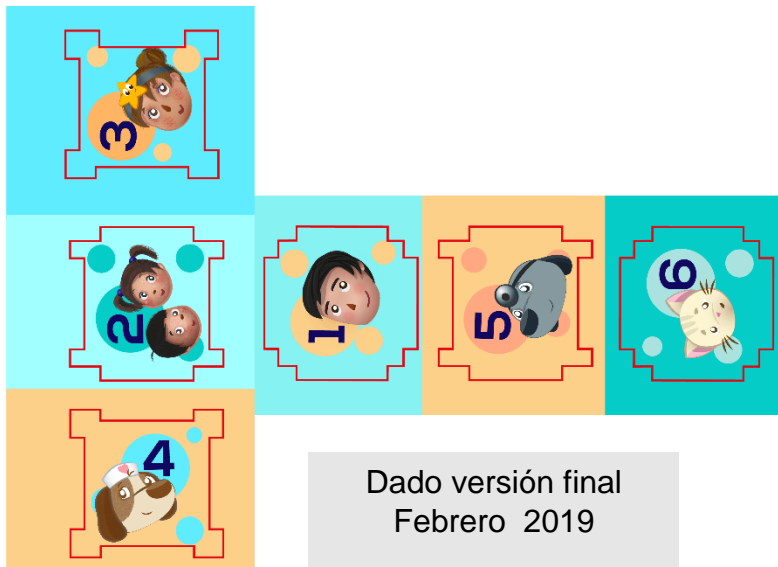


Dado versión 1
Noviembre 2018

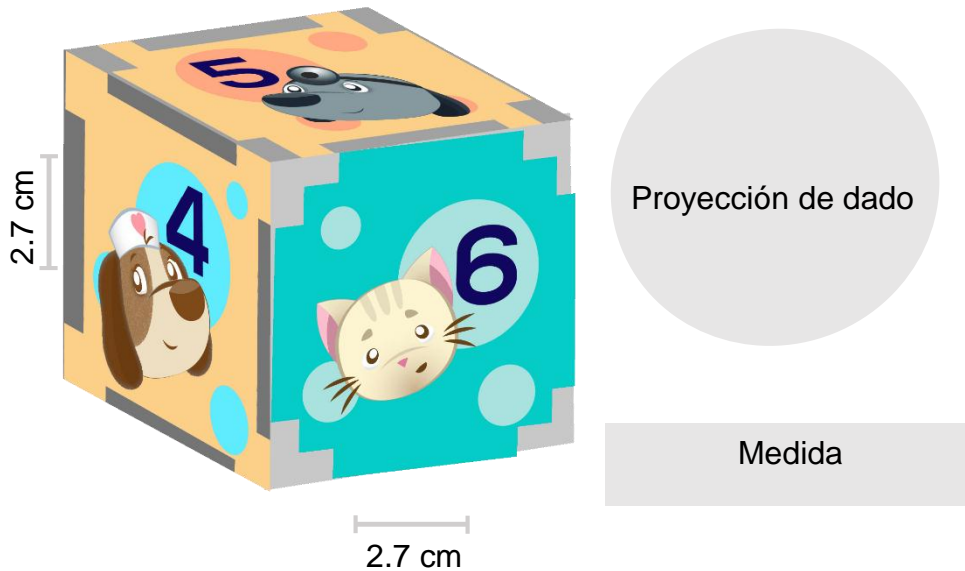


Dado versión 2
Diciembre 2018

Figuras N°42. Dado. "Buscando a Blanquito". Karla Michelle López Orellana.



Los cambios significativos del dado en la versión final, parten de simplificar y limpiar visualmente el dado, además de modificar los puntos de unión para facilitar el armado. Así como reducción del tamaño para mayor rotación del dado.



Figuras N°43. Dado versión final. "Buscando a Blanquito". Karla Michelle López Orellana.

Guía de Juego

Orientada a los ludotecarios y ludotecarias para facilitar la explicación del juego de mesa.

“Buscando a Blanquito”. Contiene los siguientes apartados:

- Presentación
- Personajes
- Elementos de Juego de Mesa
- ¿Cómo jugar?

Tipografía utilizadas.

Título de Portada

Bubblegum Sans

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U
V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r
s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Textos hojas internas

ComickBook

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R
S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m
n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

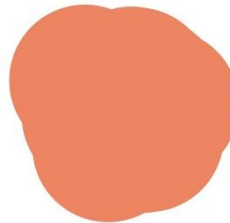
Los colores utilizados son los siguientes:



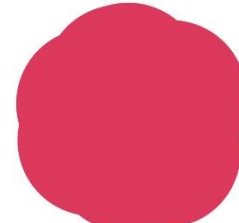
#f8ae41
RGB 248 174 65



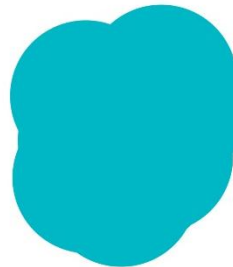
#f5c847
RGB 245 200 71



#ed8562
RGB 237 133 98



#dd395c
RGB 221 57 92



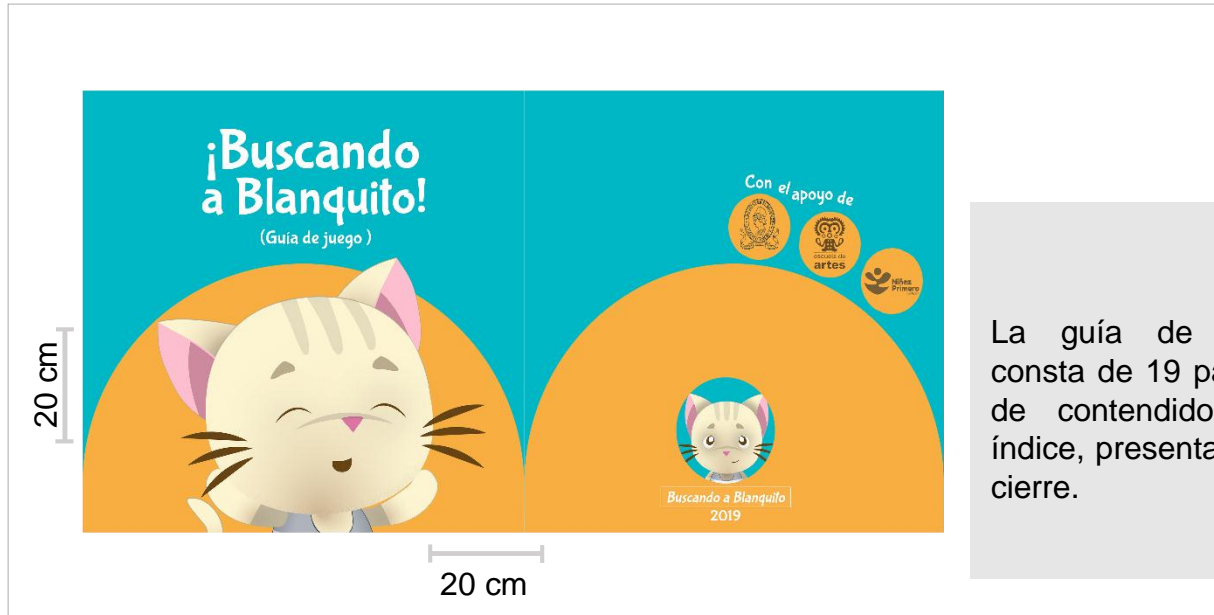
#00b7c5
RGB 0 183 197



#ededed
RGB 237 237 237

Figura N°44. Guía de juego. *“Buscando a Blanquito”*. Gama de colores. Grupo de investigación.

Portada y contraportada



La guía de juego consta de 19 páginas de contenido más índice, presentación y cierre.



Proyección De Guía de Juego

Figuras N°45. Guía de juego. "Buscando a Blanquito". Portada y Contraportada. Karla Michelle López Orellana.

Contenido

Páginas interiores



Índice

Presentación

Personajes

Katy la ludotecaria	1
Doctor José	2
Lola	3
Juanito	4
Bone-T/Connie	5
Blanquito	6
¿Buscando a Blanquito?	
Elementos de Juego de Mesa	7
Casillas	10
Tarjetas	12
Fichas	14
Piezas de juego	15
¿Cómo jugar?	16

¡Hola querido Ludotecario y Ludotecaria!
Mi nombre es Katy
y esto es "Buscando a Blanquito".
Te enseñaré todo lo que necesitas
aprender sobre como jugar este
divertido juego de mesa; todos los
elementos que conforman el juego y
como usarlos.

¿Serás capaz de encontrarlo?

En los siguientes apartados
encontraras información sobre todos
nosotros para así conocernos mejor.

Katy La Ludotecaria

Es una ludotecaria mágica que
vive en una base espacial
esperando para ayudar a los niños
que la necesitan con sus dos
ayudantes Connie y Bone-T.
Defecta si hay niños o niñas que
está aburridos o asustados en el
hospital a través de su Estrella
Mágica que porta en la cabeza
puede localizarlo y llegar hasta
ellos por medio de su nave
especial mágica.

1

Doctor José

Es una persona muy amable y
comprensiva con los niños ya
que es Pediatra en el del área
de ortopedia.
Su color favorito es el Azul
marino su animal favorito es el
perro; le gusta mucho ver la
televisión y también leer así
como pasar tiempo trabajando
en el hospital.
Lleva consigo una hoja de
control donde escribe el estado
de sus pacientes y una caja
con su equipo médico.

2

Lola

Es una niña de 11 años quién
recientemente tuvo un pequeño
accidente y rompió su brazo
derecho. A ella no le da miedo los
hospitales porque su tía es una
doctora.
Su color favorito es el Celeste, su
animal favorito es el gato le gusta
mucho ir a la escuela leer y
estudiar. Suele vestir una camisa
Celeste con puntitos blancos
pantalones de mezclilla y sandalias
celestes. Le gusta llevar dos
celestas color azul que son sus
favoritas.
Tiene el cabello castaño y ojos casi
negros.

3

Juanito

Es un niño de 10 años que recientemente tuvo un pequeño accidente y de rompió su pierna él no había estado en el hospital por eso le tiene mucho a los procedimientos y todo lo que esté relacionado con el hospital doctores enfermeras equipo médico.

Su color favorito es el verde su animal favorito es el perro cuando está en casa le gusta mucho andar en bicicleta y jugar fútbol con sus amigos.



4

Bone-T

Es un perrito es muy atento y profesional. Está vestido de doctor lleva un espejo frontal en su cabeza un collar rojo una medallita amarilla y una bata de doctor tiene las orejas azul oscuro ojos azul oscuro nariz grande color azul oscuro es muy alegre muy activo y concierte muchas cosas en común con el Doctor José.

Connie

Es enfermera muy bondadosa siempre se preocupa por los demás. También lleva una cofia con un corazoncito expresando su manera cariñosa de ser. Su pasatiempo favorito son jugar juegos de mesa hacer manualidades y hacer su color favorito es el rosa.



5

Blanquito

Es muy amigable y juguetón pero también es muy asustadizo razón por la cual no quiere pasar la revisión en el hospital y tiene miedo de quedarse pero si se la propone puede llegar a ser muy valiente. Sus pasatiempos favoritos son, saltar jugar con la pelota y salir de paseo su color favorito al igual que Juanito es el verde.



6

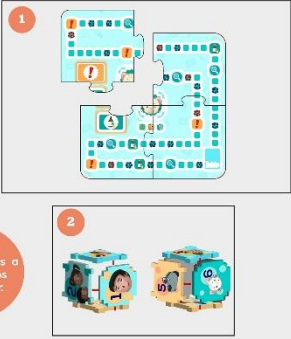


Elementos del juego de mesa

- 1 4 piezas de un tablero armable.
- 2 1 Dado armable.
- 3 6 fichas de jugador.
- 4 16 tarjetas de farmacia.
- 5 16 tarjetas de penalización.
- 6 70 fichas de huellitas.
- 7 33 fichas de pistas de Blanquito.

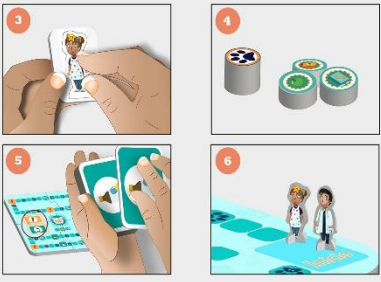
7

Ahora procederemos a prepararnos para jugar.




- 1 Armaremos el tablero es como un rompecabezas de 4 piezas que deben encajar.
- 2 Procederemos a armar el dado debemos asegurarnos que las piezas encajen.

8



- 3 Sacamos las fichas que se moverán en el tablero de su molde y las armamos. Los jugadores pueden elegir la ficha con la quieren jugar.
- 4 Colocamos las fichas de huellitas y las fichas pistas para tenerlas a mano.
- 5 Alternamos las cartas de farmacia y penalización respectivamente y las colocamos sobre el tablero en el espacio que la imagen indica.
- 6 Colocamos las fichas de jugador en el punto de inicio.

9




Ahora explicare el significado de las casillas dentro del tablero.

1 Casilla de inicio. Espacio donde se colocan las fichas de jugador. Cada vez que se da una vuelta al tablero y se pasa sobre este o se cae en ella el jugador gana una huella.

2 Casillas más una huella y más 2 huellas. Cuando se cae sobre esta casilla se le otorga una huella o dos huellas respectivamente.

3 Casilla pista de Blanquito. Si tienes completas tres huellas al caer en esta casilla podrás intercambiarlas por una de las tres pistas de blanquito.

4 Casilla de Farmacia. Si caes aquí deberás tomar una carta de la sección de cartas de farmacia y seguir la indicación que la carta arroje.



5 Casilla de Penalización. Si caes aquí deberás tomar la carta y realizar la penitencia según la indicación que la carta arroje.

6 Casilla menos una huella. Al caer aquí pierdes una huella.

7 Casilla Blanquito. Esta casilla se desbloquea al tener todas las pistas de blanquito lograr entrar a esta casilla significa ganar el juego.

8 Casillas pistas de Blanquito. Con ella puedes corroborar cuantas fichas de pistas de blanquito le hacen falta al jugador.

Las cartas de farmacia se colocan en el espacio correspondiente, hay 4 diferentes tipos de indicaciones de acciones que se realizarán durante el juego.

Ahora te explicare lo que hace cada carta de las dos mazas.



9 Carta avanza 6 casillas esta tiene un dibujo de unas pastillas.

10 Carta avanza 3 casillas esta tiene el dibujo de una jeringa.

11 Carta Connie que te obsequia una pista de Blanquito de manera automática.

12 Carta de trabajo en grupo todos los jugadores deberán avanzar 2 casillas.

Las cartas de Penalización se colocan en el espacio correspondiente, ya hay 4 diferentes de penitencias de acciones que se deben realizar en el juego.



13 Carta Juanito o Lola ambas cartas tienen el mismo significado al jugador que le toque cualquiera de estas dos cartas pierde una huella.

14 Carta Bone-T o Katy ambas tienen el mismo efecto al jugador que le toque esta carta pierde un turno.

Ahora te explicare las fichas huellas y fichas pistas de Blanquito.



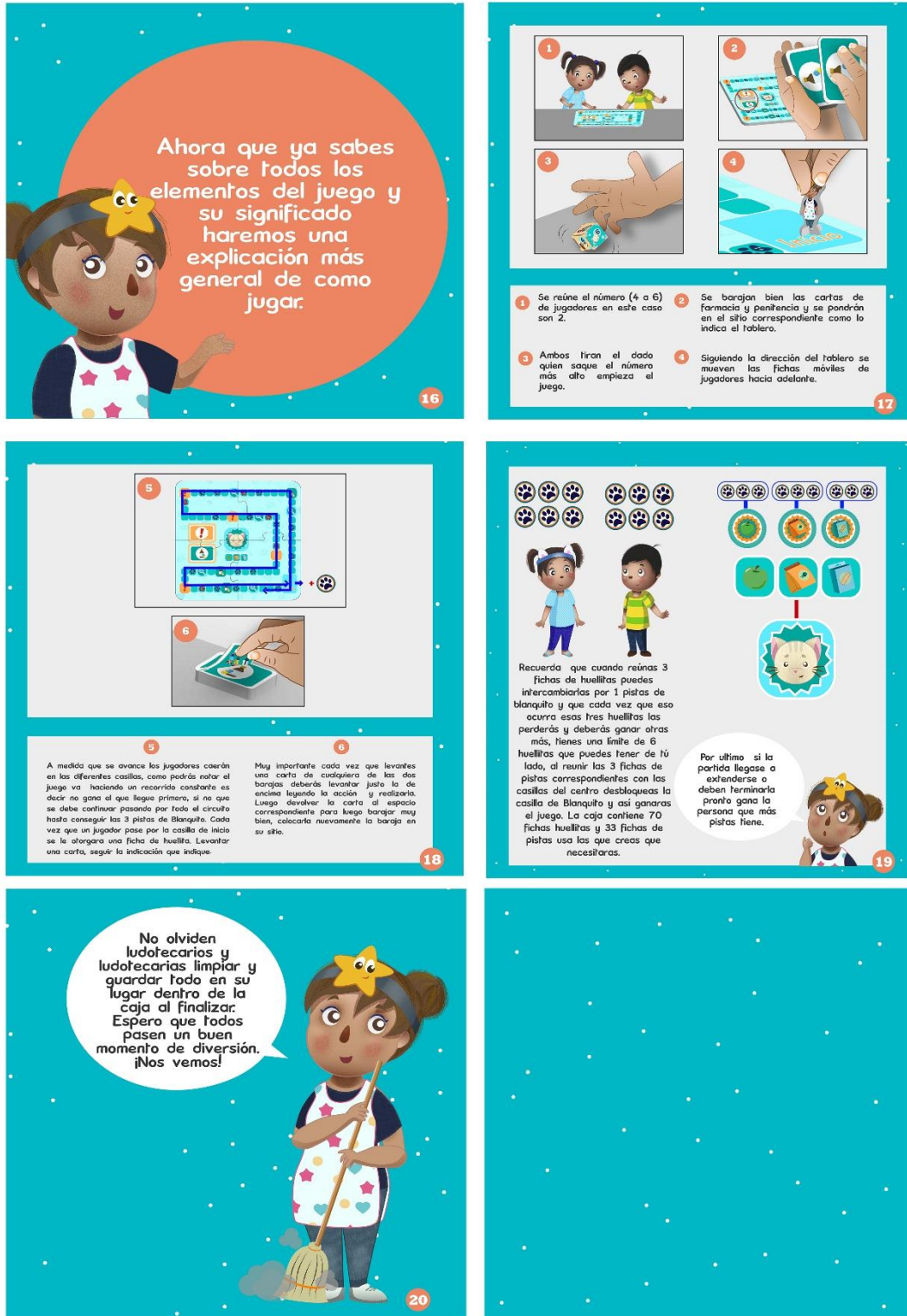
Fichas huellas.
Antes mencionamos que cada vez que pasabas sobre las casillas +1 huella ó +2 huellas o al dar la vuelta completa al tablero ganabas huellas pues cada vez que esto ocurra se le otorgara una ficha huella, cuando reúnas 3 puedes intercambiarlas por una ficha de pista de Blanquito, lo que significa que las iras intercambiando a lo largo del juego y el límite de cuantas puedes tener son 6.

Fichas pistas de Blanquito.
Estas son las fichas que intercambiaras por huellas notaras que son 3 distintas y que sus dibujos coinciden con la casillas abajo de las casilla Blanquito si logras reunir las 3 la casilla de Blanquito de desbloquea y ganas el juego.



Fichas móviles de jugadores.
Estas fichas son armables son la peones que moverás alrededor del tablero en las casillas durante toda la partida.

Dado.
La mecánica del dado armable es la misma que cualquier otro dependiendo el número que salga en cualquiera de sus caras, ese número de casillas se avanzara.



Figuras N°46. Guía de juego. "Buscando a Blanquito". Contenido. Karla Michelle López Orellana. Claudia Abigail Ruiz Medrano.

3.4. Juego Individual

La libreta de juego individual contiene vísceras armables inspiradas en los personajes. Además la construcción de cubo mágico también basado en lo personajes principales de la historia del comic.

La libreta contiene guía y orientación de armado, contenido vísceras y de cubo mágico.

Los colores utilizados son los siguientes:

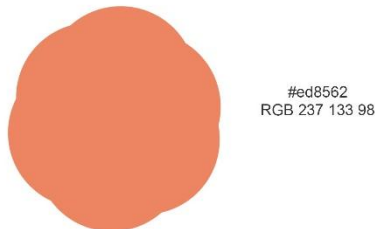


Figura N°47. Libreta de juego individual. Gama de colores. Grupo de investigación.

Tipografía

Título de Portada

Bubblegum Sans

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U
V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r
s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Textos hojas internas

ComickBook

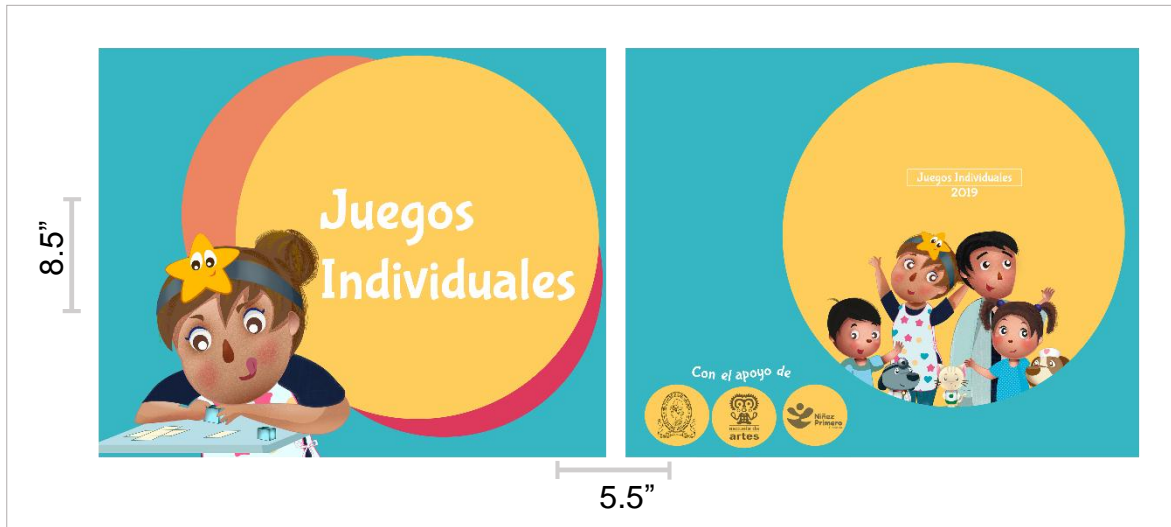
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q
R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k
l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Textos de numeración

**Rockwell Extra
Bold**

**A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z a
b c d e f g h i j k l m n ñ o
p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Portada y Contraportada



Los juegos individuales se desarrollan con el objetivo de completar actividades paralelas para niño y niñas que tienen dificultades de movilidad, que impiden la integración al espacio y participación de juegos grupales.

Proyección
De
Juegos
Individuales



Figuras N°48. Libreta de juego individual. Portada y Contraportada. Karla Michelle López Orellana. Claudia Abigail Ruiz Medrano.

Contenido

Páginas interiores

Índice

Presentación 1

Paso a paso viseras 5

Paso a paso cubo mágico 5

Visera 1 Estrellita 12

Visera 2 Blanquito 14

Visera 3 Enfermera Connie 17

Visera 4 Bone-T El perrito Doctor 19

Viseras 5 Connie y Bone-T 20

Cubo mágico 30

¡Hola!

Querido Ludotecario y Ludotecaria. Mi nombre es Katy, soy una ludotecaria mágica. Te ayudaré a enseñar y divertir a los niños y niñas durante su estancia en el hospital. Con el contenido de la siguiente libreta podrás armar divertidas viseras inspiradas en los personajes del comic, para que así los niños y niñas puedan disfrazarse.

Además también Encontrarás un simpático cubo mágico. Con el cual los niños y niñas se divertirán mucho. Pero antes es mi deber explicarte como armarlos paso a paso.

¡Empecemos ya!

Orientaciones para Visera

1 Paso 1: Elige cualquiera de las viseras que aparecen en la libreta a partir de la página 12.

2 Paso 2: Arranca la hoja a las hojas necesarias según la visera que desees armar.

Estos son los primeros pasos.

3 Paso 3: Desprende las piezas de papel.

4 Paso 4: Organiza las piezas de la visera.

5 Paso 5: Introduce los apliques en las pastillas correspondientes ubicadas en el lado derecho.

¡Vas muy bien!

6 Paso 6: Mide la visera, e introduce las pastillas con los apliques en las cue.

7 Paso 7: Dado los sellos por el lado frontal.

8 Paso 8: Dado los sellos hacia adentro.

Cuéstrennos un casi terminado.

9 Paso 9: Rellene el proceso del lado izquierdo.

10 Paso 10: Introduce la solapa en cualquiera de las pastillas iguales dependiendo del tamaño de la cabeza de los niños y niñas.

11 Paso 11: La visera está lista para ser utilizada.

¡Genial! Ahora todos tendremos disfraces.

¿Qué le parece si intentamos armar ahora el cubo mágico? ¡Será muy divertido! Tanto para ti como para los niños y niñas.

1 Paso 1: Desprende las cuatro hojas que se encuentran a partir de la página 31. Conformar el pago del cubo armando y luego desprende las figuras de dichas hojas.

2 Paso 2: Plega las piezas en las viseras que están indicadas.

Muy bien armanes el cubo.

3 Paso 3: Introduce las pastillas en las solapas correspondientes.

Orientaciones
para
Cubo Mágico

Paso 4: Van a pegar todos los cubitos con las extremidades.

Paso 5: Armar la base indicado en la página 35. Base de forma rectangular y se dobla de la parte inferior que tiene con los cubos de las extremidades y así la misma con el cubo pequeño indicado en la página 31 que será la tapa, cierre del cubo mágico.

Paso 6: Procederemos a armar el cilindro. Primero doblamos por donde está indicado al lado derecho.

Paso 7: Doblamos por donde está indicado en el lado izquierdo.

Paso 8: Doblamos la parte superior siguiendo lo indicado.

Paso 9: Doblamos la parte inferior por donde está indicado.

Paso 10: Observaremos que todo está debidamente doblado.

Paso 11: Ahora bien, continuamos doblando de manera que formemos de formar un cilindro, para esto nos ayudaremos con nuestros dedos.

Paso 12: Vamos a introducir la parte derecha dentro de la pedacito que quede en la parte izquierda.

Paso 13: Ya tenemos listo nuestro cilindro.

Paso 14: Se introduce el cilindro en el agujero de la base.

Paso 15: Se introduce en orden los cubos con las respectivas extremidades.

Paso 16: Ubica la tapa en el final del cubo mágico asegúrate que quede ligeramente ajustada.

Paso 17: Listo! Ya hemos armado tu cubo mágico, ahora vamos a intentar hacer coincidir las partes de los personajes.

Armar el cubo es divertido.

Esto es la parte más interesante.

Con este paso lograremos que nuestro cubo mágico gire.

¡Muy Bien! Ahora podemos divertirnos.

Consta de dos actividades:

Armado de Visera

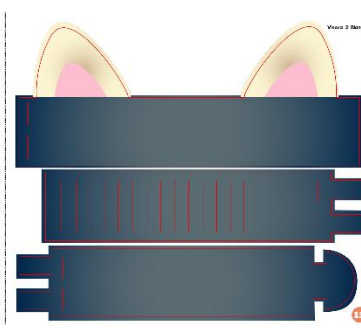
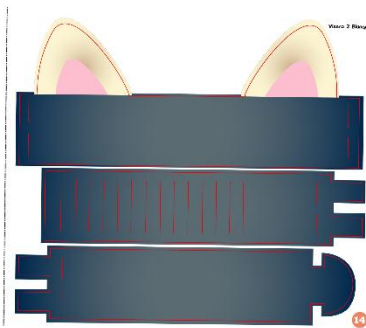
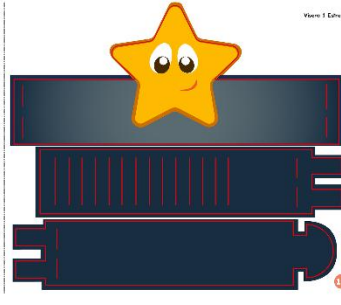
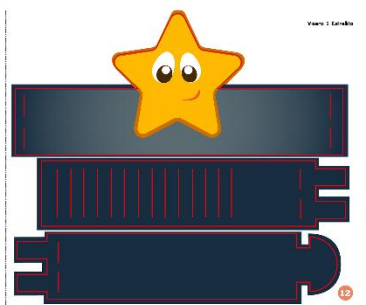
Armado de cubo mágico

Páginas Interiores – Libreta Juegos Individuales

Primeras parte - orientaciones generales.

Figuras N°49. Páginas interiores. Libreta de juego individual. Karla Michelle López Orellana. Claudia Abigail Ruiz.

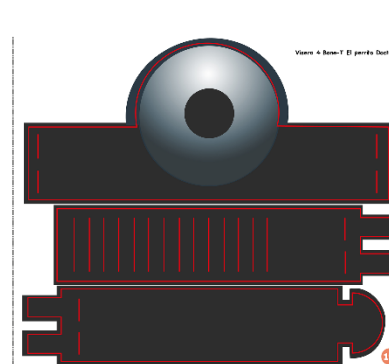
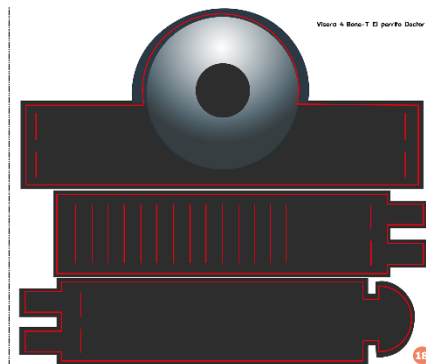
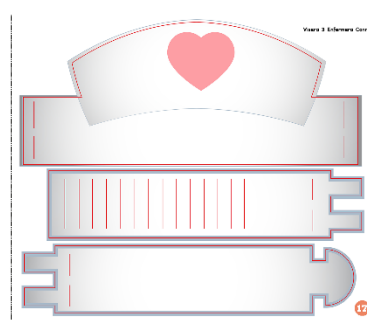
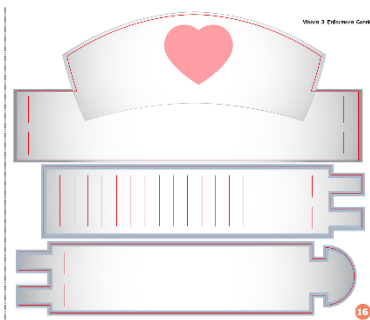
Páginas interiores armables visera

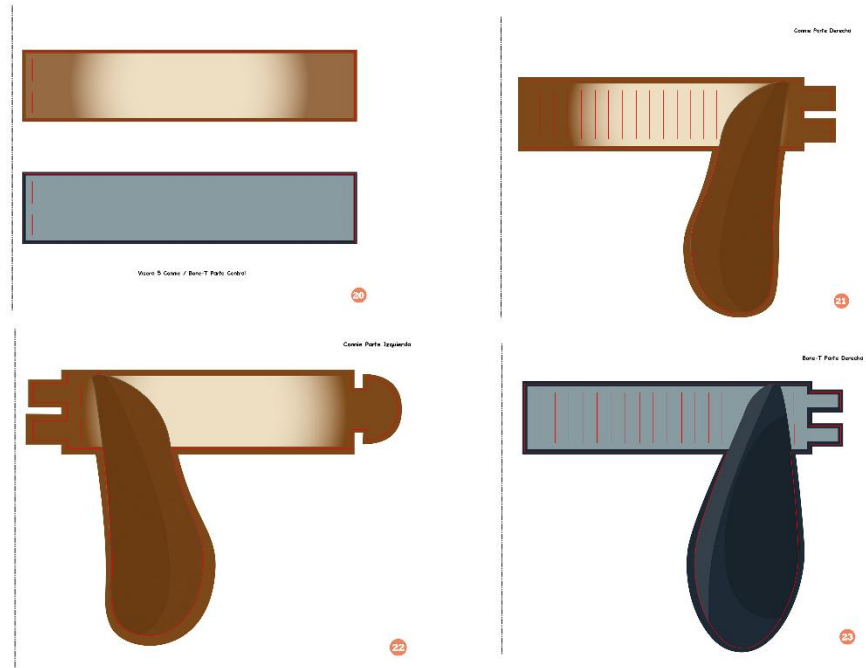


Páginas Interiores – Libreta Juegos Individuales

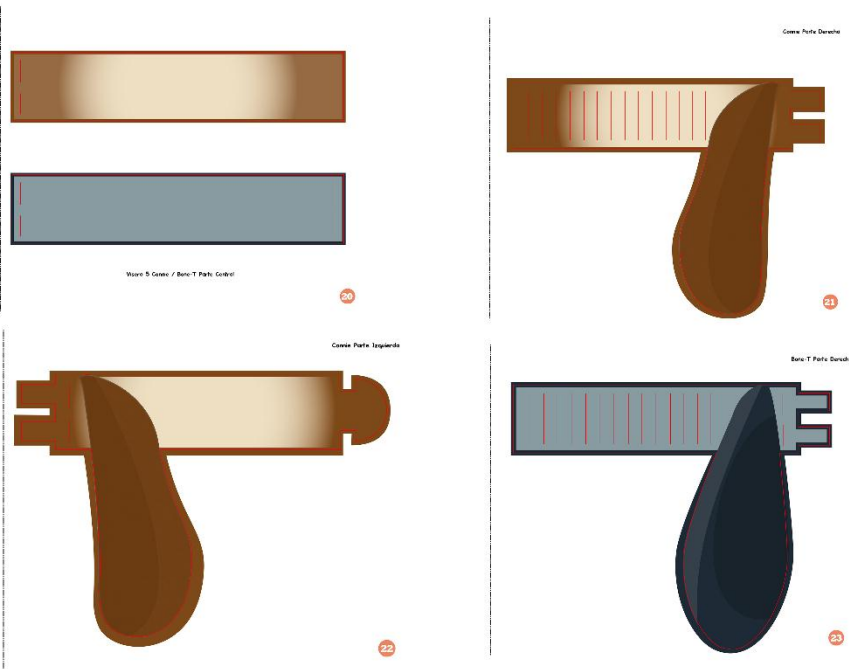
Segunda parte – Visera armables.

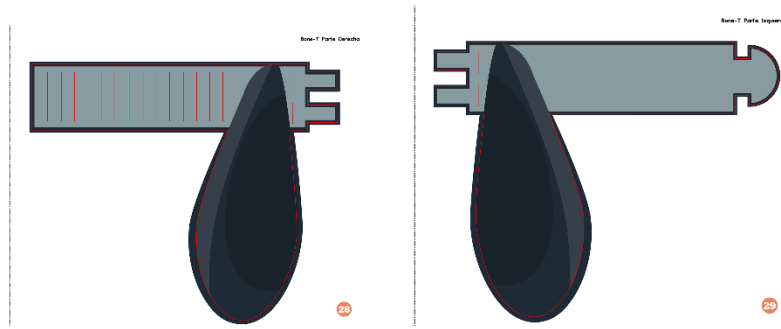
Alrededor de 2 visera de cada personajes.





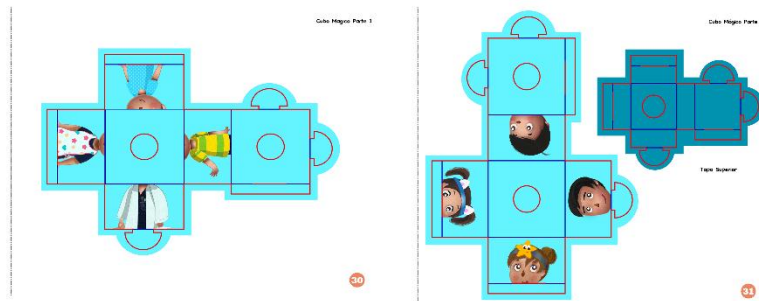
Páginas Desplegables.



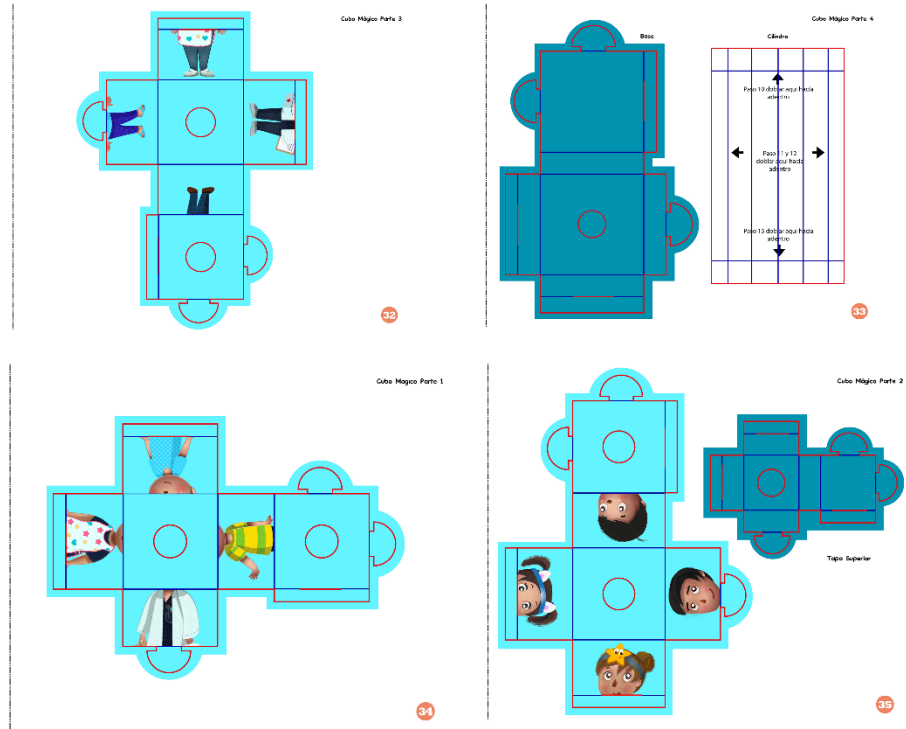


Figuras N°50. Libreta de juego individual. Páginas interiores armables vísceras. Karla Michelle López Orellana.

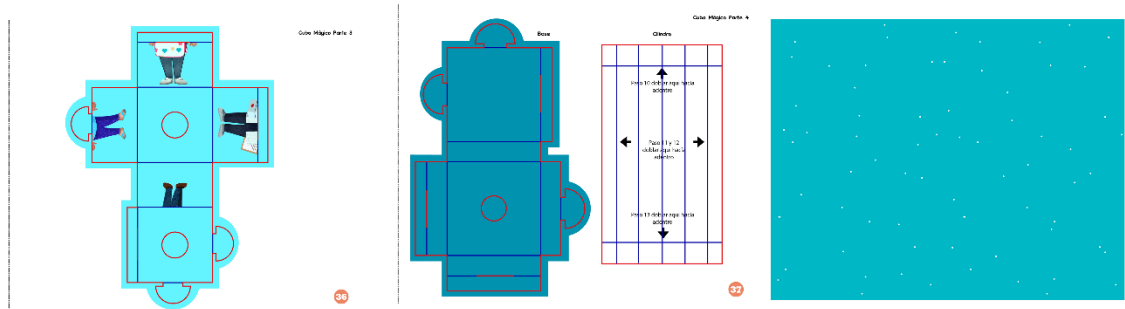
Páginas interiores cubo mágico



Páginas Interiores – Libreta Juegos Individuales
Segunda parte – cubo mágico

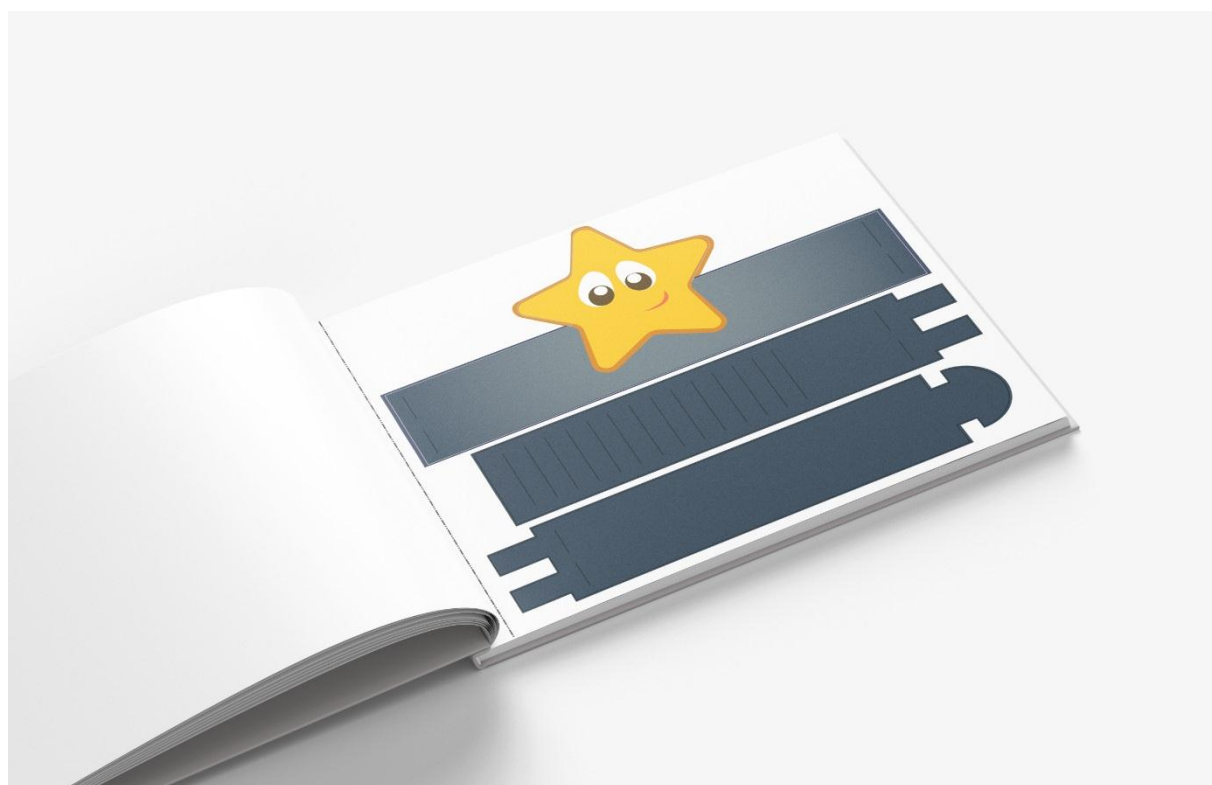
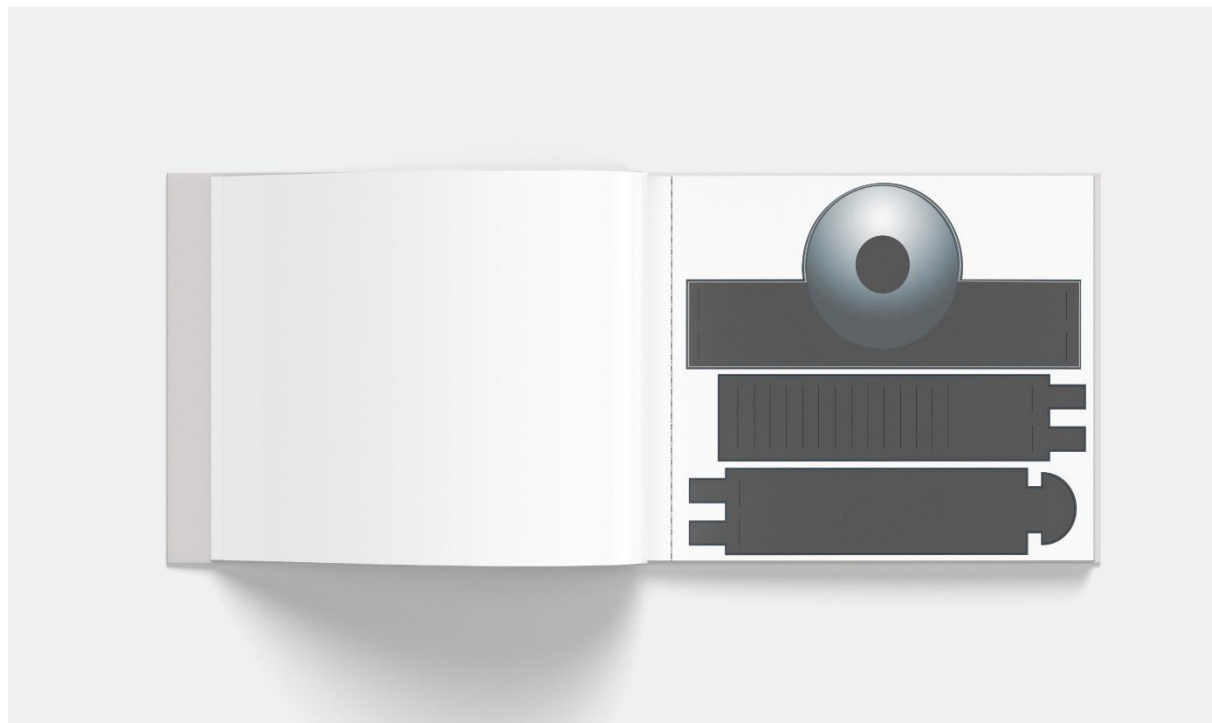


Páginas Desplegables.



Figuras N°51. Libreta de juego individual. Páginas interiores cubo mágico. Karla Michelle López Orellana.

Páginas interiores



Proyección de
juegos
individuales



Figuras N°52. Libreta de juego individual. Páginas interiores. Karla Michelle López Orellana.

3.5 Otros elementos

Libreta de dibujo

Estos elementos considerados extras están compuesta principalmente de:

- Libreta de dibujo.
- Stickers.
- Lápices.

Está compuesta por portada, contraportada, guardas y páginas blancas, está diseñada para el uso libre y creativo dentro de la jornada ludotecaria.

En casos específicos donde por la condición del niño o niña, no podrá jugar con los otros elementos de la carpeta didáctica. Tiene la libreta de dibujo como opción para ser creativos.

La libreta también tiene los personajes de Katy la ludotecaria, integrando visualmente y gráficamente en la carpeta didáctica.

Gama de colores

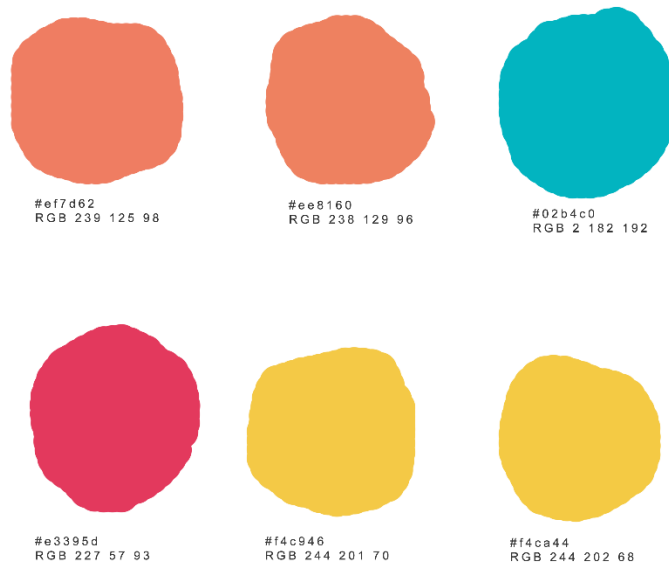
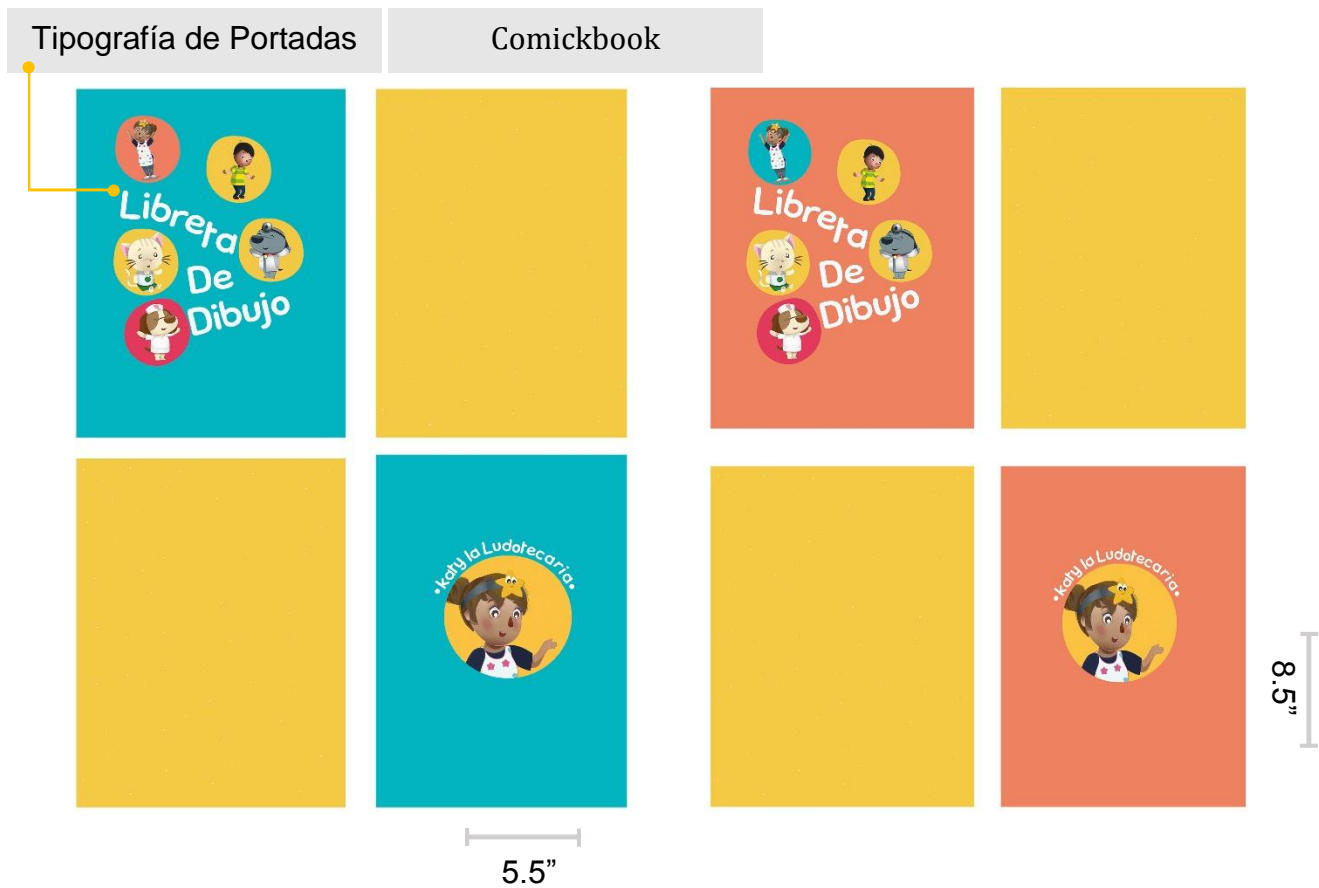


Figura N°53. Libreta de dibujo. Gama de colores. Grupo de investigación.

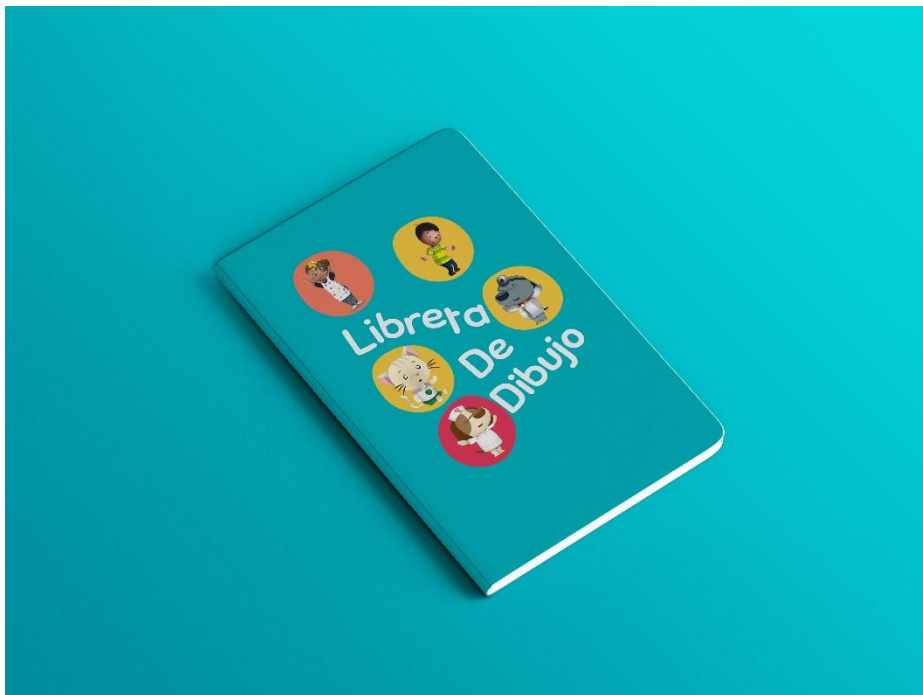
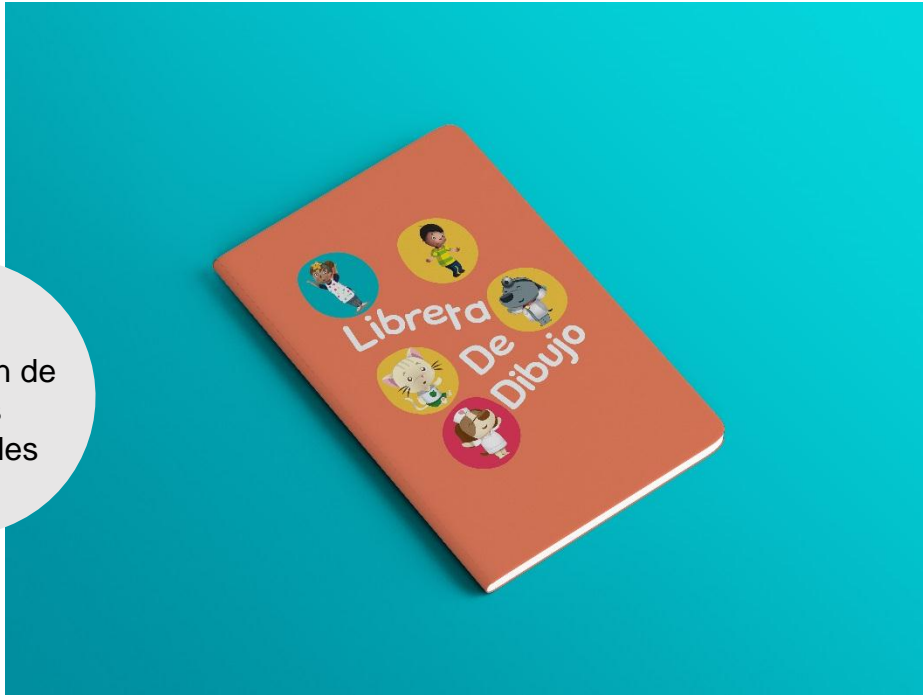
Portada/Contraportada y Guardas

Dos Opciones de Color de Libreta de dibujo.



Figuras N°54. Libreta de dibujo. Portada/Contraportada y Guardas. Claudia Abigail Ruiz Medrano.

Proyección de
juegos
individuales





Figuras N°55. Libreta de dibujo. Claudia Abigail Ruiz Medrano.

Stickers

Stickers de los personajes.



5.5"
Construido con los personajes de Katy la ludotecaria en diferentes acciones.

Dentro de la carpeta se encuentran en formato 8.5"x5.5."

Proyección de stickers de manera individual.



Figuras N°56. Stickers de los personajes. Grupo de investigación.

Lápices

El último elementos extra esta como complemento para las libretas de dibujo.

Son lápices personalizados con la siguiente imagen que contiene los personajes de Katy la ludotecaria.



Proyección de lápices.



3.6 Caja contendor

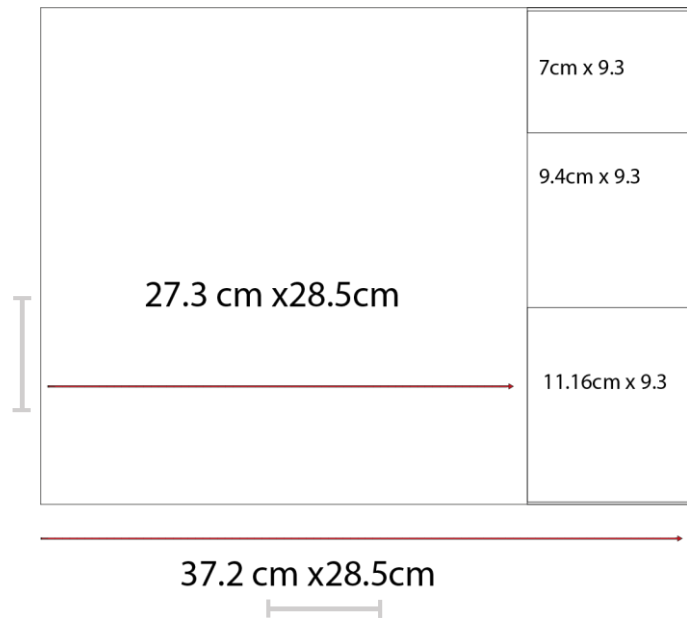
La caja donde se colocaran todos los elementos de la carpeta didáctica, es de suma importancia ya que tiene el objetivo de presentar, guardar y transportar la carpeta didáctica.

Consta de los siguientes elementos:

Caja compuesta por dos piezas independientes: tapa y fondo. Texto, color e ilustración de caja.

Divisiones de cada apartado y elemento de carpeta didáctica. Texto, color e ilustración de caja.

Caja esquema asignación de espacios.



Figuras N°57. Caja esquema asignación de espacios Grupo de investigación.

Divisiones

Indican donde esta cada elemento y donde se guardara después de cada uso.

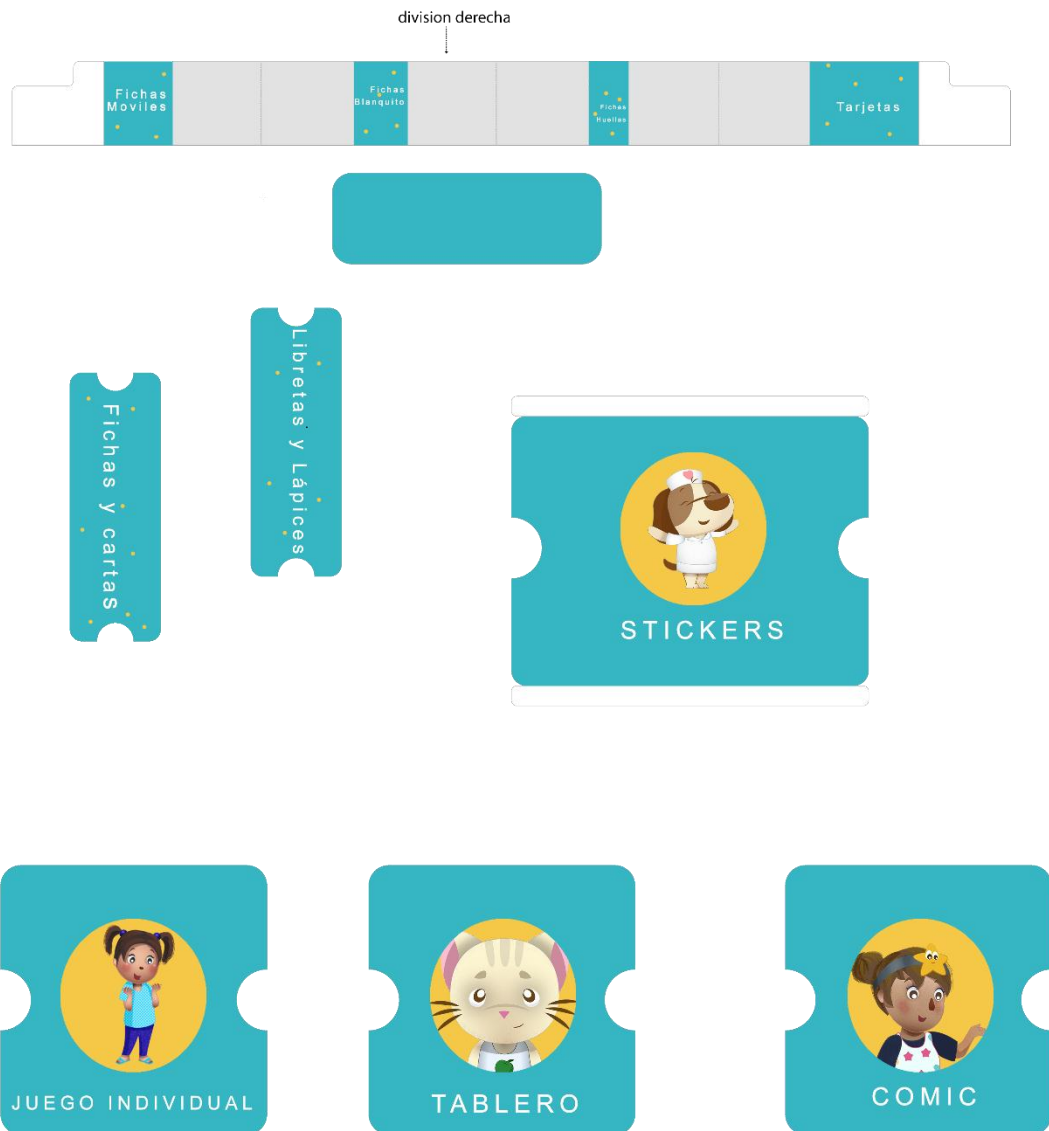


Figura N°58. Caja divisiones. Grupo de investigación.

Tapa y fondo



Figura N°59. Caja y fondo. Grupo de investigación.

Prueba de Impresión

Se realiza con el fin de probar y definir materiales de impresión de los elementos de la carpeta didáctica, ya que se tiene que cumplir requisitos como: liviano, higiénico y que ocupe un espacio adecuado. Se presenta para la validación de materiales y contenido a la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete para verificar su viabilidad. (Ver anexo Carta de aprobación de materiales página 238).

Con ello se estable los siguientes materiales:

- Cartón
- Papel
- Pvc.



Costo de prueba de impresión: \$102.19

Figuras N°60. Prueba de Impresión. Grupo de investigación.

Proyección de
caja que contiene
carpeta didáctica.



Cartón, Papel y Pvc.

Figuras N°61. Proyección de caja. Grupo de investigación.

Presupuesto

El siguiente presupuesto presenta el costo de impresión y evaluación de materiales para la elaboración de la carpeta didáctica.

Contenido	N° de Impresión	Material	Costos Adicionales	Costo
Comic	2	Pasta en pvc/ Internas couche	Encuadernación	\$20.34
Tablero	1	Vinil sobre pvc de 3MM	Troquelado	\$13.56
Tarjetas de juegos	1	Folcote Laminado PVC	Corte Troquelado	\$40.00
Fichas de juego	13			
Fichas de jugador	6			
Dado	2	Pvc 3mm	Troquelado	\$4.39
Guía de juego	1	folcote	Corte	\$5.62
Juego individual	1	Pasta folcote	Troquelado	\$7.91
Libretas	2	Pasta folcote/ internas ledger	Grapa Oculta	\$7.68
Sticker	3	Papel Sticker	--	\$3.50
Lápices	10	Papel Sticker	--	\$4.52
Caja	1 Tapa/ Fondo Divisiones	Vinil Brillante sobre "E"	Cortes	\$30.25 \$4.52
			TOTAL	\$142.29

Patrocinio y Financiación

Al finalizar la construcción de la carpeta didáctica, a través de un proceso de consulta para establecer el uso de materiales correctos para la ejecución y continuada en la especialidad de ortopedia.

Destacando los elementos que contiene la carpeta didáctica son los siguientes:

Comic Katy La Ludotecaria Parte I y II.

Juego de mesa: “Buscando a Blanquito”.

Guía de juego

Tablero

Fichas – Tarjetas - Dado.

Libreta de juegos individual.

Extras:

Stickers.

Libretas de dibujos.

Lápices.

Estableciendo el costo aproximado de la carpeta didáctica y la impresión de cada elementos anterior mencionado. Se inicia el proceso de solicitud de financiación. En primera instancia a *Red de Cooperativas FEDECACES* (Ver anexos Cartas de Solicitud página 239 y 240). La primera solicitud se traslada a través de las oficinas de FEDECACES a las oficinas de TEXTUFIL S.A. DE C.V (Ver anexos carta de solicitud página 241).

CONCLUSIONES

- Las terapias lúdicas aplicadas por los ludotecarios ayudan a sobrellevar el tratamiento de los niños y niñas ingresados por periodos prolongados en el hospital benjamín boom.
- De igual forma, los resultados de la investigación muestran que los niños y niñas asocian el hospital y los elementos simbólicos que los rodean con temor e incluso dolor.
- Así mismo, la presencia de los padres y madres es un factor que influye significativamente en la integración de las terapias lúdicas y los niños.
- Al ser un hospital nacional y el cual es abastecido a base de donaciones de fundaciones, el hospital benjamín Bloom carece de materiales que beneficie la estancia de los niños y niñas, como material visual que ayude a crear un mejor ambiente en la especialidad de ortopedia.
- En particular, los ludotecarios, voluntarios y psicólogos encargados de realizar las jornadas de terapias lúdicas en el hospital son un factor de suma importancia ya que son ellos los encargados de desarrollar las terapias de acuerdo a las necesidades de los niños.
- Los resultados de la investigación prueban que los niños y niñas sienten una sensación de calma y relajación con los tonos de color azules y celestes.
- Los juegos de la carpeta didáctica tuvieron una buena reacción por parte de los niños y niñas y las pruebas realizadas facilitó la implementación de mejoras y rediseño.

- Los juegos hospitalarios deben de cumplir con lineamientos higiénicos muy específicos los cuales fueron tomados en cuenta a la hora de la creación de la carpeta didáctica para no afectar la salud de los niños hospitalizados.
- Enfocarse en las necesidades de los niños y los principales temores de estos durante el periodo de hospitalización ayuda a brindarles la terapia adecuada y a mejorar el estafo anímico del paciente y sobre todo a una recuperación integral.
- Con la implementación de la carpeta didáctica enfocada a los temores de los niños sobre en entorno hospitalario se llegó a la conclusión que es necesario este tipo de terapias para ayudar a mitigar los sentimientos de temor en los niños durante el proceso de recuperación.
- A pesar de que no se encuentran muchos estudios ni investigaciones sobre implementación de carpetas didácticas en ludotecas o incluso sobre las ludoteca hospitalarias en el país, se puede observar un interés por parte de fundaciones como gloria de kriete y la niñez primero de expandir estos proyectos en años futuros.
- Por último, es importante señalar que los niños y niñas están expuestos a un nivel de estrés y ansiedad muy alto por lo tanto la integración de la carpeta didáctica ayudara en las sesiones diarias que la ludoteca imparte y no solo ayuda a los niños sino también es un aporte a la ludoteca naves hospitalaria y al equipo encargado de liderar esta labor.

GLOSARIO

Carpeta

Utensilio hecho de cartón o plástico que permite guardar u ordenar documentos relacionados con la enseñanza lúdica, puede incluir juegos, guías de trabajo etc.

Cómic

Relato o historia explicada mediante viñetas o recuadros que contienen ilustraciones y en el que algunas o todas las viñetas pueden contener un texto más o menos breve.

Guía

Secuencia en la que se explica paso a paso como se va aplicar una actividad.

Hoja

Material hecho de papel y que se utiliza para escribir, dibujar etc.

Juego

Actividad que se realiza con el propósito de entretener o divertirse.

Ludoteca

Lugar público que dispone de juegos y juguetes con los que los usuarios pueden jugar.

Lúdica	Derivado del latín “ludus” que significa “juego”, lúdico es todo aquello relacionado con el juego y entretenimiento.
Ludotecarios	Persona o varias personas encargada de realizar las actividades dentro de una ludoteca.
Ortopedia	Tratamiento para prevenir o corregir de forma mecánica o quirúrgica las deformaciones o desviaciones de los huesos y de las articulaciones del cuerpo.
Página	Una de las caras de una hoja de papel.
Storyboard	Secuencia de escenas para dar forma y crear un comic o historieta.
Terapia	Rama de la medicina enfocada a enseñar a tratar diversas enfermedades y a afrontar el tratamiento en sí mismo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acuña, D., Aedo, L., Neira, L., Sepúlveda, A., (2015). Kit lúdico didáctico de apoyo para la enseñanza de vocabulario inglés en el nivel de transición 2. Tesis de profesorado de educación media en inglés. Facultad de Educación y Humanidades. Universidad Bío-Bío, Chillan, Chile. 53.

Recuperado de

http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1927/1/Neira_Villablanca_Lorena.pdf

Arranz, A. (Septiembre 2017). Teorías del aprendizaje: Aplicaciones educativas y prácticas. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://blog.cognifit.com/es/teorias-del-aprendizaje/>.

Bermúdez Rey, M.T. (2009). Actividades lúdicas en el hospital. *Padres y Maestros*, N°32(Octubre), 8-9. Recuperado de

<https://revistas.upcomillas.es/index.php/padresymaestros/article/viewFile/1303/114>

Burgos Gil, L.F., Herrera Santacruz, M., Toro Yepes, E. (2008). Las técnicas terapéuticas psicológicas como prácticas sociales de control. *Katharsis* N°5 (enero-junio), 25-31.

Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5527370.pdf>.

Campillo Rodríguez, M. (2009). *Terapia Narrativa: Autoaprendizaje y Coaprendizaje grupal*.

Recuperado de <https://www.uv.mx/psicologia/files/2013/09/Terapia-narrativa-de-juego.pdf>.

Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? *Revista Nueva Aula Abierta*. Año 5 (N° 16).

Recuperado de

<http://www.ehistoria.cl/cursosudla/13EDU413/lecturas/06%20%20EI%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>.

Coscarelli, A. (2009) La historieta como recurso didáctico en la enseñanza de ELE. *Puertas Abiertas*, N°.5, 4-5.

Recuperado de

http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4356/pr.4356.pdf.

Federación de enseñanza de CC.OO. De Andalucía (2009). La importancia de los recursos didácticos en la enseñanza. Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, N°4(Septiembre), 2.

Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5407.pdf>.

Federación de enseñanza de CC.OO. De Andalucía (2010). Aspectos psicológicos del color. Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, N°11(Noviembre), 1-2.

Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7586.pdf>.

FGKelsalvador (12 de junio del 2015). Fundación Gloria de Kriete 10 años [Archivo de Video].

Recuperado de

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=meZdTZPLA4U.

Fondo de las Naciones Unidas para la infancia UNICEF. (2010). *Retorno de la alegría, Manual de Terapias Lúdicas*. Un programa para la recuperación psicoafectiva de niñas, niños y adolescentes en situaciones de emergencia y desastres. Oficina de Comunicación, UNICEF- República Dominicana.

Fortea Bagán, M.A. (2009). Metodologías didácticas para la enseñanza/Aprendizaje de competencias. Formació professorat de la Unitat de Suport Educatiu (UJI). Curso CEFIRE Castellón, España, 7.

Recuperado de

https://www.cefire.edu.gva.es/.../Metodologias_didacticas_EA_competencias_FORTEA_.pdf.

Fundación Gloria de Kriete. (2017). Nuestra Historia.

Recuperado de <http://www.fundaciongloriakriete.org/quienes-somos/>.

Fundación Gloria de Kriete. (2017). Ludoteca Hospitalaria Salud. Recuperado de <http://www.fundaciongloriakriete.org/ludoteca-hospitalaria/>.

Fundación la Niñez Primero. (2017). Nuestra Historia.

Recuperado de <http://ninezprimero.org/>.

García, Y. (2011). Aplicación de estrategias didácticas. [Entrada de blog].

Recuperado de

<http://supervision-012.blogspot.com/2011/12/la-utilizacion-de-la-historieta-como.html>.

Guerrero, R. (2015). Teoría del color. Dpto. de Informática Fac. Cs. Físico-Mat. Y Nat. Universidad Nacional De San Luis Argentina, 3.

Recuperado de

http://dirinfo.unsl.edu.ar/servicios/abm/assets/uploads/materiales/e690703_color_17.pdf

Hospital Nacional de Niños Benjamín Bloom. (2016). Historia. Recuperado de <http://www.hospitalbloom.gob.sv/principal/historia.html>.

Hospital Nacional San Rafael. (27 de Noviembre del 2017). Marco Institucional, Historia. Recuperado de <http://www.hsanrafael.salud.gob.sv/historia/>.

Hospital Nacional San Rafael. (20 de mayo de 2014). Inauguración de Ludoteca. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LW8vbYEYNIs>

ITSON Educar para Transcender (s.f.). Lectura 5 Técnicas e Instrumentos, Metodologías de Investigación. 1, 6.

Recuperado de

http://brd.unid.edu.mx/recursos/Taller%20de%20Creatividad%20Publicitaria/TC03/lecturas%20PDF/05_lectura_Tecnicas_e_Instrumentos.pdf.

Louie. (s.f.). ¿Qué Es La Ilustración Infantil? Definición y Características. [Entrada de blog]. Recuperado de <https://www.ilustraciology.com/que-es-la-ilustracion-infantil-definicion-y-caracteristicas/>.

Manrique Orozco, A. M. y Gallego Henao, A. M. (enero-junio, 2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(1), 101-108.

Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5123813.pdf>.

Marqués, P. (2004). Los Medios Didácticos, Universidad de Barcelona.

Recuperado de <http://censc.org/studyhall/documentos/06mediosdidacticos.htm>

Media Source Agencia de Inbound Marketing en Latinoamérica (s.f). La metodología del diseño gráfico que debes conocer.

Recuperado de <https://www.mediasource.mx/blog/la-metodologia-del-diseno>.

Martínez, R. A. (2007). La Observación y el Diario de Campo en la definición de un tema de Investigación. 77. Recuperado de

<https://escuelanormalsuperiorsanroque.files.wordpress.com/2015/01/9-la-observacin-y-el-diario-de-campo-en-la-definicin-de-un-tema-de-investigacin.pdf>

Montero, D. (s.f.). Los miedos y fobias más frecuentes en los niños.

Recuperado de <http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-miedos-fobias-mas-frecuentes-ninos-20160414125721.html>

Morales Pillado, C., García Tabuyo, M., Álvarez Ortiz C., Gervas Sanz, M., Pardo Cebrián, R., Torre Martí, M., Santacreu Ivars, M.,(2015). Guía de intervención clínica infantil. Centro de psicología aplicada (CPA), Universidad de Autónoma de Madrid (UAM). 7, 9,11, 23, 26, 36,39 y 40.

Recuperado de

www.uam.es/centros/psicologia/paginas/cpa/paginas/doc/.../guia_infantil.pdf

Rojas, N. (2010). La Ilustración infantil: Abriendo una ventana hacia nuevas lecturas. *Revista infancia imágenes*. Vol.9(Nº1), 43.

Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3649021.pdf>

Sanchinelli López, S.M. (2013). Análisis de los códigos visuales y proceso en la elaboración de publicaciones infantiles con el uso de ingeniería de papel. Diseño de identidad grafico del centro cultural y Museo Santo Domingo y desarrollo de

museografía de las áreas de exhibición. (Tesis de pregrado Licenciatura diseño gráfico). Facultad de Arquitectura y Diseño. Universidad Rafael Landívar.

Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/03/05/Sanchinelli-Sara.pdf>.

Saenz, N. (2014). *Ludoteca Infantil Jugando Aprendo* (Tesis de pregrado). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Saenz-Nancy.pdf>.

Santos Tapia, K. M. (2015). *La ludoterapia como estrategia psicoterapéutica para disminuir las manifestaciones de ansiedad en niños y niñas de 6 a 11 años hospitalizados en el servicio de oncohematología*. (Tesis de pregrado Psicología Clínica). Facultad de ciencias psicológicas. Universidad Central del Ecuador. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/7162>.

Suárez-Pagés L. F y Nápoles Quiñones C.G. (2016). La evaluación de aprendizaje. *Maestros y sociedad*, Revista Electrónica para maestros y profesores, (Marzo), 474-475. Recuperado de <https://revistas.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/viewFile/1387/1377>.

Universidad de la Sabana (s.f). Kiki y Bouba: una herramienta científica para el marketing. Recuperado de https://www.unisabana.edu.co/fileadmin/Archivos_de_usuario/Documentos/Documentos_Programas/Documentos_Pregrado/Gastronomia/Kiki_y_Bouba.pdf.

Wigodski, J. (Jueves, 8 de julio de 2010). Fuentes Primarias y Secundarias. [Entrada de blog].

Recuperado de <http://metodologiaeninvestigacion.blogspot.com/2010/07/fuentes-primarias-y-secundarias.html>.

ANEXOS

Perfil de Investigación
Instrumento de Evaluación
Carta de aprobación de materiales
Solicitud de patrocinio
Asistencia
Folletos informativos
Galería

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES**



**Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para
pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca
NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del
Hospital Benjamín Bloom.**

PRESENTADO POR:

LÓPEZ ORELLANA KARLA MICHELLE	LO11004
RUIZ MEDRANO CLAUDIA ABIGAIL	RM11007
SÁNCHEZ VALENCIA ALEJANDRA ABIGAIL	SV12017

**PERFIL DE INVESTIGACIÓN
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS
OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO**

MsD. ÁLVARO CUESTAS CRUZ
DOCENTE ASESOR

Maestro Carlos Albertos Quijada Fuentes
COORDINADOR GENERAL DE PROCESOS DE GRADO

CIUDAD UNIVERSITARIA, 8 DE JUNIO 2018
SAN SALVADOR, EL SALVADOR

ÍNDICE

	Página
3. INTRODUCCIÓN.....	4
4. PROPUESTA DEL TEMA.....	5
4.1 Título de la investigación.....	5
4.2 Descripción del tema.....	5
4.3 Delimitación espacio temporal.....	5
5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
5.1 Situación problemática.....	6
5.2 Enunciado del problema.....	7
5.3 Contexto de la investigación.....	7
5.3.1 Institucional.....	7
5.3.2 Social.....	7
5.3.3 Cultural.....	7
5.3.4 Económica.....	7
5.4 Justificación.....	8
6. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	9
6.1 Objetivos Generales.....	9
6.2 Objetivos específicos.....	9
6.3 Preguntas de investigación.....	10
7. MARCO DE REFERENCIA.....	10
7.1 Antecedentes del problema.....	10
7.1.1 Hospital Nacional de Niños Benjamín Bloom.....	10
7.1.2 Ludoteca NAVES.....	11
7.2 Bases teórico-científicas.....	12
7.2.1 Fundamentos teóricos.....	12
7.2.1.1 Metodologías didácticas.....	12
7.2.1.1.1 Carpeta didáctica.....	12

7.2.1.1.2 Materiales y recursos didácticos.....	13
7.2.1.1.3 Materiales didácticas en el hospital.....	14
7.2.1.2 Teorías del aprendizaje.....	16
7.2.1.3 Proceso de aprendizaje.....	19
7.2.1.4 Tipos de aprendizaje.....	19
7.2.1.5 Terapéutico.....	26
7.2.1.6 Terapia de conducta.....	26
7.2.1.7 Ludo-terapia o terapia de juego.....	27
7.2.2 Metodología de diseño.....	32
7.2.2.1 El juego.....	32
7.2.2.2 Juego de mesa.....	33
7.2.2.3 Juegos de mesa didáctica.....	34
7.2.3 Narrativa terapéutica.....	35
7.3 Diagnóstico.....	38
7.4 Definición de términos básicos.....	40
8. DISEÑO METODOLÓGICO.....	41
8.1 Enfoque y tipo de investigación.....	41
8.2 Sujetos y objeto de estudio.....	42
8.3 Categorías de análisis.....	43
8.4 Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	44
8.5 Proceso analítico/interpretativo.....	46
9. CAPITULADO TENTATIVO Y COMPONENTES TÉCNICOS ARTÍSTICOS	48
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49
11. ACTIVIDADES Y RECURSOS.....	52
11.1 Cronograma de actividades.....	52
11.2 Presupuesto (Recursos humanos, materiales y equipo).....	54
ANEXO.....	55

3. INTRODUCCIÓN

Actualmente los hospitales trabajan tanto en la recuperación física y emocional, a raíz de la importancia que ha demostrado el estado anímico en el tratamiento; por ello espacios como ludotecas donde se integran terapias de juego, música, arte entre otras actividades son herramientas para una recuperación integral.

La Ludoteca NAVES fundada por la asociación Gloria de Kriete en el año 2005 y que sigue activa hasta la fecha funcionando en el Hospital de niños Benjamín Bloom, beneficia a los niños internos de las 12 especialidades con las que el hospital cuenta, con terapias lúdicas que les permiten no solo pasar un momento de diversión sino que también les favorece en su recuperación ayudando a que el proceso de hospitalización sea menos mortificante.

Este perfil de investigación pretende plantear las bases de la investigación con respecto a la elaboración de una carpeta didáctica para los niños pacientes del Hospital Benjamín Bloom junto con la Ludoteca Hospitalaria Naves.

Comprendiendo la importancia que las terapias lúdicas y de juego que la ludoteca maneja, pero creando una carpeta en la cual los niños internos de la especialidad de ortopedia se sientan identificados y pueda servirles en su desarrollo y estancia en el hospital.

El siguiente perfil cuenta con los componentes básicos a desarrollar en la investigación como plantear los objetivos que se esperan alcanzar, marco teórico y los métodos que se utilizaran.

4. PROPUESTA DEL TEMA

4.1 Título de la investigación

“Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom”.

4.2 Descripción del tema

La investigación a realizar consiste en el estudio de metodologías didácticas para la creación de una carpeta didáctica para los pacientes de la especialidad de ortopedia del Hospital Benjamín Bloom. En base a las experiencias, inquietudes y necesidades que surgen de a partir de la ruptura de la dinámica cotidiana.

Así Comunicar de manera gráfica, el contexto médico en que se encuentran. .
Dentro de la realidad para superar la estancia hospitalaria.

4.3 Delimitación

Delimitación Temporal

El estudio se realizará desde el 2 de marzo hasta el 28 de septiembre.

Delimitación espacial

Se desarrolla en las instalaciones del Hospital Benjamín Bloom en Final 25 Avenida Norte y 27 Calle Poniente San Salvador, El Salvador. En la especialidad de ortopedia, piso número 10.

El estudio de campo se realizara visitando:

- Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria Kriete.
- Especialidad de ortopedia del hospital Bloom.
- Ludoteca Universidad Pedagógica de El Salvador.
- Ludoteca Parque Infantil de Diversiones.

- Ludoteca NAVES de Antiguo Cuscatlán.
- Museo de Los Niños Tin Marín.
- Ludoteca Hospitalaria Hospital Nacional San Rafael Segunda Ludoteca Hospitalaria NAVES.
- Biblioteca municipal de San Salvador.

5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

5.1 Situación problemática

El Hospital Benjamín Bloom es una hospital con más de 75 años siendo así el primer hospital de niños en el salvador, Brindando así apoyo a la niñez del país sin fines de lucro, gracias a esto y a su trayectoria como hospital infantil ha podido hasta hace relativamente poco impulsar proyectos que mejoren la estadía de los niños en el hospital tal como es la Ludotecas NAVES Gloria Kriete, que para este año 2018 cumple 13 años de labor.

Si bien es cierto que la ludoteca y el hospital cuentan con material lúdico para los niños también tienen ciertas carencias o problemas tal como es el área grafica ya que la institución únicamente se provee por medio de otras instituciones que realizan donaciones, nadie se ha interesado demasiado en esta área especialmente como tratar de reducir el temor natural que siente un niño al estar en un hospital a través de medios gráficos, en consecuencia los niños no tienen ningún material de este tipo como apoyo para situaciones en las que se sienten intimidados por los exámenes y artefactos del hospital.

La creación de una carpeta didáctica podría ayudar a los niños disminuir poco a poco el miedo que les provoca el ambiente hospitalario y el contexto médico.

5.2 Enunciado del problema

¿Cómo desarrollar una carpeta con función didáctica y uso terapéutico para que los niños tengan una estancia hospitalaria menos traumática en la especialidad de ortopedia del Hospital Benjamín Bloom?

5.3 Contexto de la investigación

5.3.1 Institucional

Hace 13 años se estableció la Ludoteca NAVES Gloria Kriete en el Hospital Benjamín Bloom ayudándoles a si a los niños a hacer mejor su estadía en el hospital con diversos materiales y dinámicas lúdicas.

5.3.2 Social

El Hospital Bloom es un hospital infantil abierto desde 1928 que busca ayudar a la niñez salvadoreña, proporcionándoles atención medica en diferentes áreas, donde ha ido creciendo hasta atender hoy día más de once áreas distintas donde se dividen los niños dependiendo el problema de salud que tengan y tanto el hospital conjunto con la Ludoteca NAVES Gloria Kriete tratan de mejorar la calidad de vida de los niños dentro del hospital.

5.3.3 Salud

La salud emocional de los niños es importante ya que entretenerse y sentirse bien en situaciones complicadas donde su salud física se ve comprometida también es un compromiso, puesto que esto ayuda a la recuperación de los pacientes sea más llevadera, por lo que personas especializadas en el tema buscan diferentes metodologías para mejorar su estancia dentro del hospital.

5.3.4 Económica

Al ser una institución sin fines de lucro ayudada por el gobierno la mayoría de cosas extra que se obtienen es por medio de donaciones.

5.4 Justificación

El Hospital Benjamín Bloom es una institución gubernamental fundado hace 75 años; brinda atención medica infantil en diversas áreas contando actualmente más de 11 especialidades, se caracterizan por brindar un buen trato a los niños valiéndose de otras instituciones que les donan diferentes materiales que ayudan a mejorar las condiciones del hospital tal como es la Ludoteca Naves Gloria Kriete que ayuda con el área emocional de los niños.

Actualmente los niños del área de ortopedia no poseen material gráfico a disposición o este es muy escaso y no está enfocado a la importancia de disminuir el temor de sus tratamientos, y debido a las condiciones del área se delimito la creación de una carpeta didáctica debido a que es un medio grafico portátil, entretenido y visual que no causa ninguna interferencia con sus actividades diarias dentro de la sala de camas, y es factible para comunicar; a diferencia de otras áreas ortopedia no posee acceso a determinados materiales de entretenimiento como lo serian televisores o tabletas digitales y la principal razón del porque se limita el uso de ciertos tipos de juguetes u objetos electrónicos es debido la contaminación ya que estos suelen ser antihigiénicos para los niños, así como también la mayoría de juguetes únicamente pueden traerse y llevarse debido a lo mismo y no pueden conservarlos en sus camas, el espacio de esta área es así mismo limitado pues solo tienen un pequeño mueble donde guardar algunas cosas, otro aspecto importante es que si bien en determinadas ocasiones dejan usar este material electrónico es condicionado ya que el hospital busca que los niños aprovechen su tiempo de manera sana y divertida.

Por lo que se busca desarrollar una carpeta didáctica que por medio de sus distintos elementos describa de forma entretenida y educativa el uso del material médico y las autoridades del hospital de modo que les ayuden comprender los tratamientos que reciben y abordarlos de mejor manera.

6. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

6.1 Objetivos General

Realizar un estudio de investigación orientado al diseño de una propuesta de carpeta didáctica para su uso lúdico-terapéutico para niños en condición de recuperación de la especialidad de ortopedia del Hospital Benjamín Bloom para su posterior implementación.

6.2 Objetivos específicos

1. Determinar las funciones de la Ludoteca NAVES en la especialidad de ortopedia del Hospital Benjamín Bloom para crear una guía que permita al educador dirigir las actividades incluidas en la carpeta didáctica.
2. Identificar las diferentes causas que producen ansiedad en los niños para crear material didáctico que ayude en su tratamiento lúdico-terapéutico.
3. Diseñar una carpeta didáctica identificando los diferentes elementos que se utilizarán en el kit lúdico para fines terapéuticos para ser implementados.

6.3 Preguntas de investigación

1. ¿Cuál es la función de la ludoteca NAVES en la especialidad de ortopedia del Hospital de Niños Benjamín Bloom?
2. ¿Cómo identificar las causas que producen un grado de ansiedad en los niños para aplicarlos al material lúdico a realizar?
3. ¿Con que elementos se diseñará la carpeta didáctica que pueda ser utilizado como terapia en los niños de la especialidad de ortopedia.

7. MARCO DE REFERENCIA

7.1 Antecedentes del problema

7.1.1 Hospital Nacional de Niños Benjamín Bloom

El banquero estadounidense nacionalizado salvadoreño Benjamín Bloom, donó a la Sociedad de Beneficencia Pública el 6 de noviembre de 1928, un hospital para ser usado en asistencia a la niñez salvadoreña, el que llegó a constituirse en el Primer Hospital de Niños de El Salvador.

Desde sus inicios hasta la fecha, el Hospital Nacional de Niños Benjamín Bloom cumple con el noble ideal de su fundador: Ayudar a recuperar la salud de los niños de El Salvador. (Martínez y Gonzales, 2009, p.38).

Misión del Hospital

Somos un Hospital público de referencia que brinda atención de salud a la población pediátrica, a través de servicios especializados, con recursos humanos multidisciplinarios, desarrollando una gestión basada en valores que garantizan la satisfacción del usuario.

Visión del Hospital

Convertirnos en un Hospital público de referencia líder en atención especializada que servicios médicos de avanzada a la población pediátrica, basada en la búsqueda permanente del crecimiento profesional y excelencia científica e investigativa, comprometidos con un sistema de valores que evidencie y garantice la satisfacción del usuario.

7.1.2 Ludoteca NAVES

La Ludoteca Hospitalaria fundada por la organización Gloria de Kriete en conjunto con la fundación la Niñez Primero en el 2005 y que hasta la fecha abarca las 11 especialidades del hospital Benjamín Bloom, llevando diversas actividades realizadas por especialistas psicólogos y Lúdotecarios además de voluntarios, con el fin de llevar un poco de diversión a los niños pacientes del hospital. "NAVES" significa lo siguiente:

N: Niños y Niñas

A: Aprendiendo

V: Viviendo

E: Estudiando

S: Socializando (Aquino, Joya, 2009, p.7).

La misión de la Ludoteca es: Promover el espíritu de servicio y solidaridad con el ejemplo, desarrollando proyectos propios y apoyando a organizaciones comprometidas con el bienestar y superación de la familia salvadoreña.

“La Psicóloga y Ludotecaria Villafranco declaró que El objetivo de la Ludoteca Naves es llevar alivio emocional a los niños del hospital”. (S. Villafranco, comunicación personal, 9 de Abril de 2018).

Metodología

Se realiza un diagnóstico de las salas, cuántos niños hay, de que edades y cuantos pueden salir o no de sus camas, de acuerdo a esto se selecciona el material más adecuado para los niños hospitalizados. Las terapias van enfocadas a la necesidad de los niños. (S. Villafranco, comunicación personal, 9 de Abril de 2018).

Actividades

- Terapia de Juego
- Terapia de Arte
- Musicoterapia
- Globoflexia
- Risoterapia

Propuestas de terapia lúdica hospital Benjamín Bloom.

Ya antes en el hospital Benjamín Bloom se han realizado propuestas que si bien no entran en el área grafica buscan la disminución del temor en los niños del hospital benjamín Bloom mediante otros métodos, tal es el caso de el “programa de terapia lúdica orientado a la disminución de las alteraciones dl estado de ánimo en niños/as de la tercera infancia que adolecen de enfermedad medica y que tiene un periodo mayor de cuatro días en el hospital nacional de niños Benjamín Bloom” este estudio realizado en 2009 fue una investigación que tenía como objeto conocer los efectos que el Programa de Terapia Lúdica Hospitalaria tenia sobre sus pacientes y sus tratamientos para ampliar su implementación buscando dar apoyó integral al tratamiento de los niños ingresados atendiendo a sus necesidades físicas, sociales y emocionales; comprobando que tenía un gran impacto al disminuir la ansiedad así como otros tipos de emociones que

podrían considerarse negativas como la depresión y el stress. (Aquino, Joya, 2009, p.7).

7.2 Bases teórico-científicas

Fundamentos teóricos

Ortopedia:

Como se ha mencionado antes el hospital posee alrededor de 11 especialidades entre ellas se encuentra el área de Ortopedía, en esta área ingresan los niños que han sufrido diversas lesiones en sus huesos, como por ejemplo fracturas, dislocaciones, torceduras, etc. El rango de edades es muy variado pues se encuentran niños desde semanas de nacidos hasta adolescentes de 17 años.

Actualmente muchos países se utiliza el nombre de ortopedia para referirse a:

El estudio de las enfermedades del tronco y las extremidades la palabra Ortopedia empezó a usarse en el siglo XVIII con la publicación por Andry, en el año 1743, de su trabajo “Ortopedia o el arte de prevenir y corregir en los niños las deformaciones del cuerpo”. Este autor simbolizó esa rama de la medicina con la figura de un árbol torcido el cual para corregir su crecimiento se encuentra atado fuertemente a una estaca. Este símbolo representa la realidad y lo llevan como logotipo las sociedades científicas que se preocupan de su desarrollo entre otras, la sociedad chilena de ortopedia y traumatología por ejemplo.

Etimológicamente la palabra ortopedia proviene del griego orthos= derecho y paidos= niño, basada en la frecuentes de informaciones esqueléticas en los niños debido a la poliomielitis, tuberculosis alteraciones congénitas y otras.

Posteriormente Hipócrates reconocido como padre de la medicina y como uno de los grandes precursores de la ortopedia a través de obras como el tratado de las fracturas y el “tratado de las articulaciones”, describe cuadros clínicos de lesiones traumáticas congénita de la cadera artritis supuradas y el pie Bot, y algunos métodos terapéuticos Con principios similares a los de la actualidad, como la introducción de la tracción en el tratamiento de las fracturas.

Actualmente a través del gran desarrollo ocurrido durante el siglo XX la especialidad ha tomado un impulso incalculable a través de las posibilidades de recuperación que ofrecen los pacientes que sufren traumatismos cada vez más frecuentes. (Haverbeck J., Arenas J., Palma C,s.f.)

Metodologías didácticas

De manera muy general la “metodología didáctica” según muchos autores es:

La “forma de enseñar”, es decir que este y muchos otros sinónimos como “técnicas de enseñanza” “estrategias de aprendizaje” etc. también son términos utilizados para referirse a las metodologías didácticas; con mayor rigor conceptual, se podría definir como estrategias de enseñanza a la base científica con la que los educadores pueden ayudar a los sujetos a adquirir determinados aprendizajes

En esta misma línea, una “estrategia de enseñanza” es la pauta de intervención que decide el educador puede incluir aspectos de mediación como uso de recursos didácticos.

La “estrategia de enseñanza” solo se convierte en “metodología didáctica” cuando esta cuenta con unas bases científicas es decir:

- La estrategia se desarrolla con rigor y fundamento.
- Existe una investigación previa que la avala
- Se ha formalizado y difundido. (Fortega, s.f., p.7).

7.2.1.2 Teorías del aprendizaje

Según determinados autores “Rodríguez, Hilgad, Gagné (s.f.) el aprendizaje desde el punto de vista didáctico es:

Un proceso mediante el cual el sujeto (Persona humana) adquiere una ampliación de sus conocimientos o sus aptitudes, la que modificará su personalidad independientemente de la simple maduración este proceso permite al sujeto adquirir una experiencia, a veces por la repetición y con ella una nueva forma de conducta o modificar una conducta anterior.

Es un cambio relativamente permanente en la potencialidad de responder que ocurre como resultado de prácticas reforzadas.

Es un cambio en la disposición o capacidad que puede ser retenido y o es simplemente atribuible al proceso de crecimiento”. (Floran, 2000, p.6).

7.2.1.3 Proceso de aprendizaje

No existe una teoría integral que explique el proceso de aprendizaje en todas sus manifestaciones y en sus diferentes tipos.

Aprender a andar en bicicleta es diferente de aprender matemáticas sin embargo tienen algunos elementos comunes, que se pueden hallar en los sujetos, que poseen motivaciones y capacidades previas a un conjunto de estímulos o condiciones externas y a los resultados que se desean adquirir, que son las conductas de tipo cognoscitivo psicomotriz o afectivo

el sujeto percibe la situación y se relaciona con ella por medio de sus actividades y experiencias.

Las actividades pueden ser:

- “Externas observables como:-leer escribir sumar participar en grupo etc.
- Interiores no observables como:-pensar flexionar sentir etc. La actividad interior sólo podemos conocerla a través del educando cuando Explica lo que ha comprendido y expresa lo que ha interpretado; el aprendizaje es recepción y elaboración no hay aprendizaje si una de estas está ausente. (Floran, 2000, p.66).

7.2.1.4 Tipos de aprendizaje

El hombre es capaz de múltiples aprendizajes la diversidad caracteriza su experiencia.

No existe un aprendizaje totalmente separado de los demás Lo que sucede es que en los diferentes aprendizajes algunos aspectos cuentan más que otros.

Entre los tipos de aprendizaje tenemos:

- Aprendizaje motor:
Es la adaptación dinámica a los estímulos consiguiendo velocidad realización y precisión un ejemplo de destreza motriz sería manipular una cosa actuar y en relación directa con ella; existe una clasificación de destreza motriz llamada sensorio motriz una vez adquirida funciona automáticamente sin requerir el dominio consciente del ejecutante ejemplo caminar manejar bailar etc.
- Aprendizaje asociativo:

Es la adquisición y retención de hechos e información; en las asociaciones arbitrarias las respuestas deben ser correctas, tienen que estar rápidamente disponibles, la práctica debe basarse en el significado y comprensión para destacar las relaciones que existen entre una cosa y otra, el aprendizaje asociativo está íntimamente relacionado con el desarrollo de las percepciones; Primero se presentan las ideas más importantes y los detalles después el material se ordena lógicamente y sistemáticamente conviene corregir los errores enseguida para evitar que se fijen en el sujeto.

Los factores a considerar en el aprendizaje asociativo son: práctica, atención, intención o actitud, recitación, modo de presentación, tono emocional, la práctica distribuida y el uso. La ventaja de este tipo de aprendizaje es que el sujeto se siente más deseoso de aprender algo si se da cuenta de la utilidad del aprendizaje en situaciones reales de su vida.

- **Aprendizaje de conceptos:**
Es un medio valioso de organizar la experiencia, los conceptos son fenómenos complejos y pueden variar desde lo más concreto hasta lo más abstracto, su elemento principal es la palabra.
- **Aprendizaje apreciativo:**
Es la formación de la estimativa que nos capacita para apreciar los valores morales, religiosos, jurídicos, económicos y sociales, su característica principal es la influencia notable de los factores emocionales, diferencias individuales, fluidez, flexibilidad mental del individuo.

- Aprendizaje de generalizaciones:
 “Generalizar es formular verbalmente una relación que puede aplicarse ampliamente las generalizaciones, incluyen principios, leyes, reglas, definiciones hipótesis, etc. sus factores son la flexibilidad mental y la habilidad de sintetizar y analizar.
- Aprendizaje creador:
 “Presenta un cambio en la conducta en que las situaciones y respuestas desempeñan un papel determinante según fletcher (s.f.) citado por Floran (2000,p.74) la actividad creadora implica tres procesos mentales: experiencia, recuerdo y expresión.
- Aprendizaje reflexivo:
 “La actitud de indagación frente a los problemas puede desarrollarse o aprenderse se señalan tres elementos en todo el problema”

El individuo se orienta hacia cierto objetivo

“Hay obstáculos que le impiden El Progreso hacia la meta

Las formas corrientes o previas de responder de qué dispone el individuo no son apropiadas para vencer las dificultades y alcanzar el objetivo.

“Existe diferencia entre problema práctico y problema intelectual

El práctico necesita actuar realizar una acción. Mientras que el intelectual necesita comprender”.

Las fases del proceso de pensar son:

- “Conciencia del problema
- Clasificar el problema definiéndolo y limitándolo en términos de lo que se desea alcanzar
- Se Proponen posibles soluciones
- El individuo piensa sobre las distintas soluciones
- La solución seleccionada se somete a la prueba de los hechos conocidos a fin de determinar su grado de eficacia para la solución del problema”.

Para estimular el aprendizaje reflexivo se puede desarrollar la conciencia Respecto a los demás, clarificar los problemas y estimular al sujeto.

El tipo de aprendizaje que se quiere lograr dependerá del área que quiera fortalecerse, en el caso de los recursos o material didáctico es esencial reforzar las áreas del aprendizaje asociativo el aprendizaje de conceptos, el aprendizaje reflexivo y el apreciativo, especialmente si se quiere lograr que el sujeto fije lo que se quiere enseñar; especialmente el aprendizaje asociativo forma parte de los fundamentos del conductismo. (Floran, 2000, pp.68-75).

Enfoque conductista

El enfoque conductista es un tipo de noción que engloba diferentes tipos de teorías del aprendizaje, su principal noción dependiendo el autor puede variar.

A continuación se presentan algunos conceptos utilizados para describir el conductismo según un importante representante de dicha corriente; según Watson:

Denomina a él conductismo como la respuesta emocional condicionada o una forma de “reflejo condicionado”. Nuestros estudios acerca de reflejos condicionados nos permiten explicar el temor de un niño a un perro por ejemplo, dónde cierta combinación de elementos como el ruido, y el excesivo movimiento de este es suficiente para causar cierto rechazo en el niño; sobre la base de una ciencia completamente natural sin apelar a la conciencia y Ninguno de los denominados procesos mentales

El conductismo según queda entendido a través de nuestra exposición preliminar eso es una ciencia natural que se arroga todo el campo de las adaptaciones humanas. Su compañera íntima es la fisiología. En efecto, conforme avancemos en este sentido, podríamos llegar a preguntarnos si es posible diferenciar El conductismo de esa ciencia. En realidad sólo difiere de la fisiología en el ordenamiento de sus problemas; no en sus principios fundamentales ni en su punto de vista central. La fisiología se interesa especialmente en el funcionamiento de las partes del animal por ejemplo sistema digestivo, circulatorio, nervioso, sistemas secretorios etc. En cambio aunque muy interesado en la funcionamiento de dichas partes, al conductismo le importa intrínsecamente lo que el animal como un todo hace desde la mañana hasta la noche y desde la noche hasta la mañana.

El interés del conductista en las acciones humanas significa algo más que el mero espectador: Desea controlar las reacciones del humano del mismo modo como en física los hombres de ciencia desean examinar y manejar otros fenómenos naturales, corresponde la psicología conductista poder anticipar y fiscalizar la actividad humana.

Para comprender el conductismo es necesario observar a la gente ,este es un punto de partida fundamental, ya que de esta manera al estudiar a otros individuos podremos advertir rápidamente la adquisición de experiencia para clasificar su conducta y crear situaciones(presentar estímulos) que lo harán comportarse y crear situaciones Presentar estímulos que lo harán comportarse de una manera previsible para nosotros.

A fin de conseguirlo, debe reunir datos científicos mediante procedimientos experimentales sólo entonces el conductista experto le será posible inferir, dados los estímulos cuál será la reacción; o dada la reacción, ¿cuál ha sido la situación o estímulo que la ha provocado?

Examinemos por un momento más de cerca esos dos términos estímulo y respuesta:

- El estímulo:
“Sí de improviso dirijo el ojo a una luz intensa la pupila se contrae rápidamente, si de improviso se apagará toda la iluminación de un cuarto en el que se encuentra una persona sus pupilas se dilatan.”

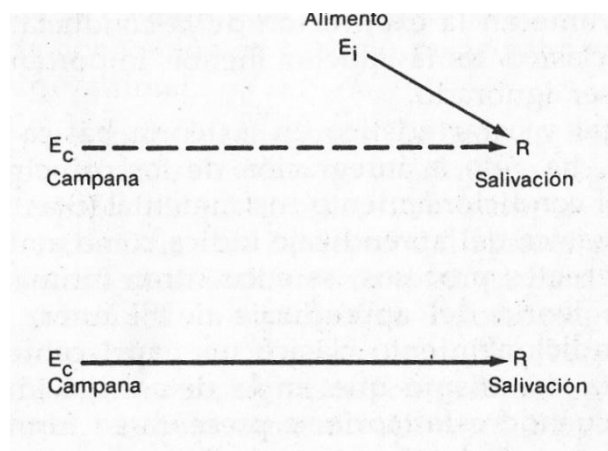
“El organismo se haya continuamente sometido a los estímulos que llegan por la vista, el oído la, nariz y la boca, antes que ciertos estímulos pueden ejercer su influencia es indispensable que se forme un hábito, luego trataremos el procedimiento mediante el cual nos estable lograr que estímulos comúnmente sin reacciones las provoquen”

Tomado Conductismo social STAATS, A.W (1979)

La respuesta:

- El conductismo entiende por respuesta a la alteración de un estado fisiológico puede ser un resultado tan leve que únicamente sea observable mediante instrumentos podría limitarse a un mero cambio en la respiración con aumento o disminución de la presión arterial; más comúnmente observadas son los movimientos de todo el cuerpo los brazos piernas tronco o combinaciones de todas las partes móviles.

El conductismo no sólo hace énfasis en la respuesta en las respuestas musculares el conductismo le importa primordialmente en la conducta del hombre como un todo según esto todo estímulo



efectivo tiene su respuesta y es inmediata por estímulo efectivo entendemos el estímulo suficientemente fuerte para vencer la normal resistencia al paso del impulso sensorial desde

los órganos de los sentidos a los músculos. (Watson, 1973, pp.9-13).

Skinner (1977), "El conductismo no es una ciencia del comportamiento humano es la filosofía de esta ciencia". (p.11).

Según Pavlov(1927) citado por STAATS, 1979, p.73), esta ciencia surgió de manera accidental al estudiar los procesos digestivos, dónde una campana evoca la respuesta la respuesta salival de un perro; luego de la contigüidad temporal de dos estímulos durante el entrenamiento y la repetición, esta guarda proporcionalidad con la intensidad del condicionamiento. El resultado es que el perro salivaba incluso únicamente observando la campana; a esto se le llama condicionamiento clásico.

Discriminación de estímulos y Extinción y contra condicionamiento:

Según Pavlov 1927, Hilgard Y Carquis (1927) citado por STAATS, (1979, pp. 80-85), Los estímulos son adaptativos por lo que si tuviéramos que aprender de nuevo una respuesta ante un estímulo cada vez variaría ligeramente. Los seres vivos tienden a generalizar, por ejemplo si un niño que tiene reacciones negativas hacia su padre aprenderá a relacionar a sujetos similares con esas reacciones negativas, así mismo en el experimento del perro, el perro sigue salivando escuchando un tono diferente al original pero es menor su salivación.

En cuanto a la contra condicionamiento, si un estímulo que originalmente era apareado con el Ei (que vendría a ser el alimento) y luego nunca más se hace, se debilitara progresivamente el condicionamiento ante el estímulo.

7.2.1.5 Terapéutico

La terapéutica, es un tipo de tratamiento que busca aliviar los síntomas de la enfermedad, en este caso nos referimos a un tipo de medicina paliativa, que está enfocada en lograr una mejor calidad de vida y actividad en los pacientes procurando el alivio del dolor, y otros síntomas de estrés, integrando aspectos psicológicos y espirituales en la aplicación de los cuidados, constituyendo un verdadero sistema de apoyo y soporte integral para el paciente y su familia. (“European Association for palliative Care”, s.f.).

7.2.1.6 Terapia de conducta

Se le puede llamar terapia a los medios o procesos que posibilitan la curación o el alivio de las enfermedades o los síntomas que una dolencia provoca.

El origen y desarrollo inicial del procedimiento de la terapia de la conducta moderna en tratamiento de la ciudad se llevó a cabo en gran parte por Joseph Wolpe que utilizó la teoría del aprendizaje de Hull como el fundamento conceptual básico particularmente en el concepto de la inhibición condicionada. De manera que cada vez que se presente un estímulo y se provoca una respuesta se acumula un proceso inhibitorio(a una fuerza máxima.

“Wolpe formuló también un proceso para eliminar la ansiedad inadecuada. En términos de procedimiento, si se hace que ocurra una respuesta incompatible con la ansiedad en presencia de un estímulo que evoco la respuesta de ansiedad en primer lugar”.

Wolpe y otros aplicaron este procedimiento de desensibilización sistemática en una diversidad de casos, se trataron fobias de varios tipos por medio de procedimientos de una teoría del aprendizaje. Wolpe encabezó en verdad la investigación clínica necesaria para corroborar los procedimientos como una terapia proporcionando una base para la

investigación extensiva para la práctica clínica. (STAATS, 1979, pp.281-282).

Terapia Psicológica

Para comprender lo que es La Terapia Psicológica tenemos las siguientes ideas y conceptos mencionados en La tesis elaborada por Aquino y Joya

La Terapia psicológica es un proceso de comunicación entre un psicoterapeuta (es decir, una persona entrenada para evaluar y generar cambios) y una persona que acude a consultarlo («paciente» o «cliente») que se da con el propósito de una mejora en la calidad de vida en este último, a través de un cambio en su conducta, Actitudes, pensamientos o afectos.

Teniendo una idea más clara de lo que es la terapia psicológica en general, es

Posible centrarse entonces en la terapia infantil, Friedrich Dorsch,(1994)citado por Aquino y Joya,(2009,p.27), en su Diccionario de Psicología define la Psicoterapia Infantil como: Psicoterapia de niños que sufren de neurosis, trastornos en el juego, en la conducta y en el desarrollo. Los métodos derivan principalmente del psicoanálisis e incluyen junto a la conversación, el juego, actividades figurativas, la música y la danza.

La Terapia infantil consiste en una secuencia de sesiones, en las que el psicólogo va trabajando con el niño diferentes aspectos de su problemática. Las sesiones se realizan normalmente a través del juego y de otras actividades relacionadas con el problema que presenta el niño.

Según sea el trastorno, así será la duración y la frecuencia de estas sesiones, que podrán ser realizadas individualmente o en grupo, según la conveniencia de cada caso.

La Fase Inicial consiste en recoger información actual y biográfica sobre el niño,

Tanto de aspectos personales como de los ambientales (familia, escuela...) Esto se obtiene a través de diversos métodos que se emplean como lo son la entrevista estructurada y la no estructurada, la observación, pruebas psicológicas, entre otras; dentro de la entrevista estructurada tenemos la Anamnesis, la cual es una entrevista que va dirigida hacia los padres o tutores del niño o niña en donde se toman aspectos como los datos generales del niño, su historial médico desde el nacimiento, información de cómo fue el parto, entre otras. Asimismo, se realizan entrevistas dirigidas hacia los educadores ya que juegan un papel relevante; ellos ayudan a comprender qué factores están asociados con la aparición de los problemas que el menor presenta. El diagnóstico debe efectuarse en dos áreas:

- a) El Niño,
- b) Su Familia y entorno”

Con estas áreas se logra obtener un diagnóstico lo más exacto y Aproximado posible. Posteriormente, se establece la formulación del tratamiento; esta consiste en una serie de sesiones en las que, a través de distintos cuestionarios, tests y técnicas se conoce al niño, su forma de pensar y de sentir ante la vida y el problema por el que se ha consultado.

Este, incluye además, el planteamiento de objetivos los cuales deben proponerse tomando en cuenta tres factores:

- 1) El trastorno que padece el niño,
- 2) La Personalidad del Niño y
- 3) El medio en el que se desarrolla.

En la siguiente fase, la Fase Intermedia es en donde se selecciona la terapia que más se adapta a la problemática, al medio y a la personalidad del niño. Se debe considerar en base a esos tres criterios que tan adecuada puede o no resultar una terapia, si la problemática es muy compleja o podría considerarse la posibilidad de asociaciones con otros niños, así como la modificación del lugar donde vive o donde duerme, por ejemplo. No con todos los niños puede utilizarse el lenguaje como forma de comunicación con el terapeuta. Algunos tienen miedo a pensar y rechazan la verbalización como su medio de expresión y es por ello que se considera al juego como el lenguaje por excelencia de los niños.

Una vez superadas las dos fases anteriores, se procede a la Fase Terminal, es aquí en donde se evalúa el nivel de manejo y control que el niño pueda tener ante las problemáticas actuales y futuras. La pauta para poder dar por terminada la terapia con el niño es cuando se han alcanzado las metas propuestas dentro del proceso terapéutico. (Aquino, Joya, 2009, pp.27-28).

El juego

El juego comprende todas aquellas actividades que no se dedican a cubrir las necesidades de subsistencia y que se empiezan a apreciar en los vertebrados superiores según Charlotte Bühler el juego sirve para el desarrollo de los Instintos propios de cada especie y esto se denomina juegos funcionales tienen una característica fundamental el desarrollo, que se logra a través de la similitud de la forma de jugar con la realidad.

La infancia es el periodo de crecimiento y desarrollo donde sus funciones y sus Instintos se forman a través del juego, se trata de un periodo de aprendizaje necesario para la edad adulta por supuesto el ser humano no se libra del juego, al contrario es el que durante más tiempo lo practica ya que la edad del juego del ser humano es mayor que en cualquier otra criatura; por ello el juego como un elemento de desarrollo podemos convertirlo en un valioso instrumento pedagógico la palabra “Juego” ha tenido diferentes significados en numerosas acepciones a lo largo del tiempo qué podemos presumir en una actividad placentera con un fin en sí mismo; a lo largo del tiempo el juego ha ido evolucionado paralelamente el desarrollo social y es una actividad tan antigua como el hombre mismo aunque su concepto su forma de entenderlo y practicarlo varían en los diferentes grupos humanos; no se puede establecer una teoría del juego ni un concepto general o delimitación Clara para las actividades que abarca debido a la influencia en las diferentes sociedades y su historia y la historia evolutiva del niño. (“kinedeportes”. s.f.)

Funciones del juego:

El niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales a través del juego dentro de las funciones del juego podemos mencionar.

- Sociales: Se descubren roles de la familia, adulto y sexo; además, aprender a relacionarse con otras personas y comprende lo que aceptable y no aceptable.

- Físicas, sensoriales y perceptivas: La actividad de los sentidos y el cuerpo enseñan si existen capacidades o limitaciones en los niños y capacidad perceptiva .El niño comienza a clasificar los consejos y a relacionarlo con otros, formando una base para el pensamiento lógico.
- Emocionales: Permite descubrir el sentido de confianza, identidad puede expresar sus sentimientos sin temor al castigo y le ayuda a controlar sus frustraciones e impulsos.
- Cognitivas: Con el juego el niño(a) aprende diversas formas de poder solucionar un problema o acontecimiento que se dé en su ambiente .El pensamiento representativo surge con el juego simbólico y dramático; él abstracto con las actividades que le permita solucionar problemas. (Aquino, Joya, 2009, p31).

7.2.1.7 Ludo-terapia o terapia de juego

¿Por qué jugar?

La ludo-terapia es un enfoque estructurado, fundamentado teóricamente a la terapia que se basa en los procesos normales de comunicación y aprendizaje de los niños, Los poderes curativos e inherentes en el juego se utilizan de muchas maneras. Los terapeutas utilizan estratégicamente terapia de juego para ayudar a los niños a expresar lo que les preocupa cuando no tienen el lenguaje verbal para expresar sus pensamientos y sentimientos.

En la ludo-terapia, los juguetes son como las palabras del niño y el juego es el lenguaje del niño. A través del juego, los terapeutas pueden ayudar a los niños a aprender conductas más adaptativas cuando hay déficit de habilidades emocionales o sociales.

La relación positiva que se establece entre el terapeuta y el niño durante las sesiones de terapia de juego puede proporcionar una experiencia emocional correctiva necesaria para la curación, también se puede utilizar para promover el desarrollo cognitivo y proporcionar información acerca de la resolución de conflictos internos o pensamientos disfuncionales en el niño.

¿Qué es la terapia de juego?

Inicialmente desarrollando en la vuelta del siglo 20, ludo-terapia se refiere a un gran número de métodos de tratamiento, todos utilizando los beneficios terapéuticos del juego. Terapia de juego es diferente del juego regular en que el terapeuta ayuda a los niños a afrontar y resolver sus propios problemas. La terapia de juego se basa en forma natural en que los niños aprenden acerca de sí mismo y sus relaciones en el mundo que los rodea, A través de la terapia de juego los niños aprenden a comunicarse con los demás, expresar sentimientos, modificar el comportamiento, el desarrollo de habilidades para resolver problemas, y aprender una variedad de formas de relacionarse con los demás. El juego proporciona una distancia de seguridad psicológica de sus problemas y permiten la expresión de pensamientos y sentimientos apropiados para su desarrollo.

¿Cómo funciona la terapia de jugar?

Los niños son referidos a ludo-terapia para resolver sus problemas, a menudo los niños han utilizado todas sus herramientas propias para resolver problemas y pueden portarse mal en casa con los amigos en la escuela etc.

La ludo-terapia permite profesionales entrenados de la Salud Mental que se especializa en la terapia de juego evaluar y entender el juego de los niños además la ludo-terapia se utiliza para ayudar a los niños a lidiar con las emociones difíciles y encontrar soluciones a los Al confrontar problemas en el ambiente clínico de ludo-terapia los niños se encuentran soluciones más saludables. Permite los niños cambiar su forma de pensar sobre sentir y hacia resolver sus preocupaciones, Aún los problemas más preocupantes se pueden enfrentar en la ludo-terapia y soluciones duraderas pueden ser descubiertos, ensayados, dominados y adaptados estrategias para la vida. Aunque todos se benefician del ludo-terapia cabe destacar, que es especialmente apropiada para niños de entre 3 a 12 años.

La ludo-terapia puede beneficiar a un niño y se implementa como un tratamiento de elección en ambientes de salud mental, escuelas, agencias de desarrollo, hospitales, centros residenciales y lugares de ocio para de todas las edades.

Planes de tratamiento de ludo-terapia han sido utilizados como la intervención primaria o como terapia adyuvante para múltiples condiciones y problemas Por ejemplo manejo de la ira el dolor y la pérdida el divorcio y la disolución de la familia y de la crisis el trauma la modificación de los trastornos de conducta, por ansiedad, depresión, déficit de atención, hiperactividad, autismo o generalizados del desarrollo, académicos y sociales del desarrollo, discapacidades físicas y de aprendizaje y trastornos de conducta.

La investigación apoya la eficacia de la ludo-terapia con los niños que experimentan una gran variedad de problemas sociales, emocionales, de comportamiento y aprendizaje Incluyendo: los niños cuyos problemas están relacionados con el estrés de la vida, como un divorcio la muerte, el traslado, hospitalización, enfermedad Crónica, para asimilar experiencias estresantes abuso físico y sexual la violencia doméstica y los desastres naturales, etc.

La terapia de juego en pocas palabras ayuda a los niños a:

- Ser más responsables de los comportamientos y desarrollar estrategias más exitosas.
- Desarrollar soluciones nuevas y creativas a los problemas.
- Desarrollar el respeto y aceptación de uno mismo y a los demás.
- Aprender a experimentar y expresar emociones.
- Cultivar la empatía y respeto por los pensamientos y sentimientos de los demás.
- Aprender nuevas habilidades sociales y habilidades de relación con la familia.
- Desarrollar la auto eficacia y por lo tanto una mejor certeza acerca de sus habilidades.

Repasos de meta-análisis de más de cien estudios de resultados de ludo- terapia han encontrado que el efecto del tratamiento comprensible la ludo- terapia varía de moderado a alto efectos positivos.

Terapia de juego ha demostrado ser Igualmente eficaz a través de las edades, los géneros y las presentaciones de problemas. Además, los efectos positivos del tratamiento se encontraron que era mayor el resultado cuando había un padre activamente participando en el tratamiento del niño.

La duración de una terapia lúdica varía en longitud pero suelen llevarse a cabo generalmente de manera semanal. Investigaciones sugieren que se necesita un promedio de 20 sesiones de terapia de juego para resolver los problemas del niño típico referido para tratamiento. Por supuesto algunos niños pueden mejorar mucho más rápido mientras que los problemas más graves o continuos pueden tomar más tiempo para resolver. Las familias juegan un papel importante en los procesos de curación de los niños. La interacción entre los problemas de los niños y sus familias es siempre compleja. A veces los niños desarrollan problemas como una manera de señalar que hay algo mal en la familia otras veces la familia entera se angustia porque los problemas del niño son tan perjudiciales. En todos los casos los niños y las familias pueden sanar más rápido cuando trabajan juntos.

El terapeuta educando tomará algunas decisiones sobre cómo y cuándo involucrar a algunos miembros de la familia, como mínimo el terapeuta querrá comunicarse regularmente con los cuidadores del niño para desarrollar un plan con el fin de resolver los problemas a medida que se identifican y monitorear el progreso del tratamiento. Por lo que es aconsejable incluir la participación de los padres o cuidadores en la terapia.

La práctica de la ludo-terapia requiere una educación y formación especializada de un terapeuta que es un profesional de la salud mental que se ha ganado el título de maestría o doctorado en un campo de la salud mental con considerable experiencia de supervisión clínica general. (Carmichael, Landreth et al) citados por Health Professionals Applying the Therapeutic Power of Play (s.f.).

7.2.1.1.1 Carpeta Didáctica

Kit lúdico o maleta didáctica entre otros son algunos de los nombres por los cuales se conoce a un conjunto de materiales que se utilizan para desarrollar actividades dirigidas a niños, y tutores, para que desarrollen ciertas capacidades

y objetivos determinados dependiendo el ámbito al que se enfoquen, los materiales y las temáticas pueden variar. Puede ser de uso guiado y autónomo, ha ido cobrando una creciente importancia, a nivel mundial en el área de la educación si bien en la antigüedad se optaba por la forzadas repeticiones y memorización lo que rige en la actualidad es el uso de estos materiales que permiten a los estudiantes poder adquirir nuevos aprendizajes y conceptos a través de un método mucho más integral entretenido y motivante.

Considerando lo anterior al hablar de un kit didáctico se hace referencia a una serie de materiales diseñados exclusivamente para el uso de los niños con una guía no invasiva por parte de sus educadores de manera que aprender sus contenidos académicos de una forma mucho más fácil e interesante. (Acuña, Aedo, Neira y Sepúlveda 2015, p.53).

7.2.1.1.2 Materiales y recursos didácticos

Con el fin de aclarar conceptos que constantemente se confunden, Nellis Artigas una profesional de apoyo de la dirección de estudios y programa de la fundación Integra en el sitio educar Chile en su Artículo “la importancia del material didáctico”, hace una distinción entre material educativo material didáctico y Establece que el material educativo está destinado a las personas que trabajan con los niños no a los niños propiamente pues no es un material que usan los niños sino las personas que educan a los niños y su objeto es fijar la intencionalidad pedagógica es decir que las personas que enseñen tengan Claro que es lo que tienen que enseñar, ahora bien cómo está profesional indica el material didáctico va directamente a las manos del niño de ahí su importancia; funciona como un mediador instrumental incluso cuando no hay un adulto.

Los medios recursos o materiales didácticos se pueden clasificar según lo siguiente:

- Recursos experiencia: también llamados directos son objetos que se incluyen en cualquier momento del acto didáctico dentro o fuera de un lugar y sirven de experiencia directa al educando pueden ser desde una planta hasta una balanza un monumento una salida ecológica etc.
- Recursos estructurales: son los que forman parte de las instalaciones propias del lugar su finalidad prioritaria es colaborar en los procesos de enseñanza pueden ser cosas como laboratorios, bibliotecas hemerotecas gimnasio, Ludotecas etc.
- Recursos simbólicos: son aquellos recursos que sin presentar el objeto real pueden aproximar la realidad al educando a través de símbolos o imágenes estos se dividen fijo no proyectarle como maqueta, modelos, etc. en material impreso como son textos libros, fichas, cuadernos mapas etc. (Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía (2009).

7.2.1.1.3 Materiales didácticas en el hospital

En un hospital se pueden realizar muchas actividades lúdicas en las que se pueden incluir diversos tipos de materiales entre ellos tenemos:

- Dramatizaciones con materiales médicos simbólicos como maletines de primeros auxilios gorros o mascarillas en narraciones y que a través de las mismas se favorece el juego grupal. Potenciando la interacción entre los niños
- Recursos didácticos que ayudan a representar escenas que se repiten en el hospital cómo por ejemplo poner una inyección, realizar una operación etc.
- En los juegos médicos se pueden utilizar recursos para representar papeles donde el niño se puede comportar como un médico o un enfermero lo cual le ayude a familiarizarse con la

situación como juego de fantasía en este caso la representación se lleva a cabo sin materiales médicos como un juego en directo a través en este caso de juegos, cuentos o actividades cuyo tema es la hospitalización.

No todos los juegos son válidos en el hospital por lo que debe tenerse en cuenta según Costa (como se citó en Actividades Lúdicas en el Hospital, 2009) lo siguiente:

- Deben ser divertidos pero también procurar estimular la relajación la concentración y la creatividad.
- No deben ser muy ruidosos para no molestar a otros pacientes.
- Se podrán utilizar en la cama y no requerirán desplazamientos o movimientos globales excepto en la sala de rehabilitación en las que pueda resultar de Gran utilidad.
- Deberán poder utilizarse con una sola mano debido a la inmovilización parcial que producen los goteros.
- No requerirán de la participación de muchos jugadores.
- Su peso no ha de ser excesivo y su tamaño demasiado grande y se evitará que produzca manchas o derrame el líquido para poder utilizarlos en la cama sin problemas.
- Se deben evitar los muñecos con relleno peluches por motivos Iguualmente higiénicos.
- Es conveniente cuidar el envasado material que deberá ser resistente con capacidad suficiente para albergar todos sus elementos adecuados. Según Costa citado por Bermúdez (2009,pp.8-9).

7.2.2 Metodología de diseño

7.2.2.2 Juego de mesa

Los juegos de mesa quizás son una de las actividades lúdicas más antiguas del ser humano, el ajedrez puede ser considerado un juego de mesa por ejemplo; los juegos de mesa básicamente son todos aquellos desafíos para una o más personas que pueden ser llevados a cabo precisamente mediante el empleo de figuras fichas o símbolos sobre una mesa. Suelen consistir generalmente de un tablero o algunos casos los juegos de mesa pueden estar basados en cartas el quizás el juego de mesa más típico y tradicional conocido como “Parchís” en muchos países y que consiste simplemente en el desplazamiento de fichas de colores a lo largo de un tablero de acuerdo al número de puntos obtenidos en una tirada de dados sobre la mesa. cleverkids (s.f.).

7.2.2.3 juegos de mesa didáctica

De acuerdo a Pérez (2011) “Los niños comienzan su desarrollo social en lo que las relaciones con iguales se refieren a los 3 años aproximadamente y desde este momento van incorporando a su propia trayectoria de desarrollo personal”(p.1).

Las experiencias en las que participan desde las cuales ser amigo y jugar son experiencias muy importantes:

En la etapa de educación infantil son buenas estrategias para que los niños se encuentren amigos y afianzar la confianza de los que ya tiene; además nos ayuda elaborar de forma libre satisfactoria su propia trayectoria de seres sociables y amistosos.

La fuerza cognitiva de los juegos tradicionales de mesa residen que la regla interna de la acción puede ser bien acoplada a la actividad cognitiva lógica de los sujetos.

Así los juegos de cartas para que sean estimulantes y que activos deben dejar poca responsabilidad al azar y mucha a la capacidad de hacer combinaciones y relaciones deben dar la posibilidad de

establecer hipótesis y comprobar cómo se comportan los otros ante las decisiones que tomamos. Los adultos solamente debemos proporcionarles el material que creamos conveniente y el permiso que se considere oportuno.

Disponer de juegos tradicionales de mesa y de modernos juegos lógicos organizar las condiciones de tiempo y espacio para que los niños y niñas puedan jugar con estos materiales es abrir una ventana al aprendizaje espontáneo y a la construcción de estrategias mentales que luego resultan fácilmente extrapolables a otras áreas. (Perez, 2011, pp.1-6)

7.2.5 Narrativa terapéutica

La historieta o comic es considerada como un tipo de Narración, ya que sigue una secuencia y nos habla de un tema, tiene un objetivo que se muestra por medio de una historia la estructura de una narración tiene un inicio un nudo o problema y un desenlace por lo cual, se puede considerar perfectamente una Narración; lo que es más muchas veces la historieta parte en base a un guion para armarla. (Salvat et al., 1973).

Por lo que al hablar de narraciones y sanación podemos tocar una rama terapéutica llamada “biblioterapia” que es en si la biblioterapia:

Es una rama terapéutica que tiene cierta trayectoria, si bien no se le llamaba a si desde un principio se remonta a la edad media donde se recetaban libros de entretenimiento e instrucción a enfermos.

En 1961 el Webster's third New international Dictionary incluye una definición que en 1966 es aceptada por la American Library Association (ALA) como: el uso de materiales de lectura seleccionados como auxiliares terapéuticos en la medicina y la psiquiatría.

Dentro de la biblioterapia pueden señalarse como beneficios:

- Los relatos son considerados una intervención no invasora.
- Se reduce el nivel de resistencia y se agilizan los movimientos de cambio.
- Se identifica la dirección del cambio con una imagen que permanece en el individuo.
- Señala nuevos modelos de respuestas ante situaciones similares.
- Fomenta la independencia del paciente y su rol activo en el proceso terapéutico al tener que: recibir, inferir y descubrir el mensaje del texto.

En España son muchos los hospitales donde se integra una biblioteca infantil como la que organizada en Salamanca promovida por la FGSR se lleva a cabo la experiencia "libros de cabecera" en dos hospitales de esta ciudad.

Los cuentos de enfermedad-hospitalización suponen para los niños un espejo donde asomarse, con cuidado al principio, para recrearse y luego para reconocerse por lo que cuando llegan a lo desconocido mundo hospitalario ya han interiorizado lo que otras también ya han pasado e inclusive escrito y dibujado esto los hace sentirse menos solos y que pueden compartir sus sentimientos; por lo que los cuentos son un recurso fabuloso para

que el niño, solo o con mediación de un adulto pueda ir superando sus miedos. (Carrasco, s.f. pp 60-124).

Carpeta Didáctica



*Proyección de elementos para Carpeta Didáctica

7.3 Diagnóstico

En base a la visita del campo que el equipo de investigación realizó en las instalaciones del Hospital Benjamín Bloom y a la Ludoteca NAVES, el día lunes nueve de abril del presente año y con la información recaudada de fuentes bibliográficas se ha llegado al siguiente diagnóstico.

Primeramente se trató de limitar el problema, puesto que el hospital cuenta con 11 especialidades y en cada especialidad las edades de los niños varía y el diagnóstico médico para cada uno es diferente. Por lo que delimitar el problema por edades se descartó y se decidió enfocar el problema a una especialidad.

La Información obtenida por medio de la entrevista realizada a la Coordinadora de la Ludoteca NAVES la Psicóloga Sara Villafranco, nos permitió conocer el estado de la Ludoteca Hospitalaria y que actividades realizan, como cuál es la metodología y cuantas jornadas realizan al día. (Ver entrevista completa en el apartado de anexos).

La Ludoteca Hospitalaria NAVES realiza dos jornadas, una por la mañana y una por la tarde. Para trasladar el material, que todo el material lúdico con el que cuenta es movable, se hace un diagnóstico previo para trasladar solo el material necesario y el que más favorece a cada niño. Por lo que en la visita de campo pudimos acceder a la sala de ortopedia. Esta sala no cuenta con televisión a diferencia de otras salas en donde por medio de donaciones se ha logrado colocar estos aparatos para entretenimiento de los paciente.

Son muchos los cambios que un niño hospitalizado enfrenta y este desasosiego en los niños podría influir en su recuperación. Existe una ruptura de la familia y un cambio de sus actividades diarias sin aviso previo, por lo que entran en un estado de intranquilidad donde su medio se convierte en un medio hostil.

En la visita realizada a la especialidad de ortopedia pudimos observar a los voluntarios y jóvenes que realizan su servicio social en dicha institución realizando diversas actividades con los niños pacientes. Estas jornadas duran aproximadamente dos horas y tienen un protocolo de higiene con los materiales lúdicos que utilizan.

De acuerdo a nuestro informante clave Andrea Carolina quien fue la encargada de explicarlos las actividades que se realizan en esa especialidad, los niños ingresados en el Hospital Benjamín Bloom tienen miedo al personal del hospital. Este recelo al personal del hospital y a “las batas blanca” o a los instrumentos que el personal utiliza provoca que la estancia en el hospital sea muchas veces tortuosa.

Por lo que nuestra investigación va dirigida a crear una carpeta didáctica con el propósito de mitigar el miedo y la ansiedad que sufren los niños de esta especialidad. Propuestas de personajes con los cuales los niños y niñas se sientan identificados y que les brinde sosiego.

7.4 Definición de términos básicos

Ansiedad: Condición de una persona que experimenta una conmoción, intranquilidad, nerviosismo o preocupación.

Biblioterapia: Es una disciplina que inicialmente utiliza la relación de las personas con la forma y el contenido de los libros como uso terapéutico,

Didáctico: Que tiene como finalidad fundamental enseñar o instruir.

Historieta: Serie secuencial de dibujos que constituyen un relato con o sin texto pudiendo ser este largo o corto y hablando de diferentes temáticas

Lúdico: Perteneciente o relativo al juego.

Ludoteca: Centro de recreo donde se guardan juegos y juguetes para su uso y préstamo.

Ludoteca Hospitalaria: Espacio organizado que tiene finalidad de mejorar la estadía del niño en el hospital para que la internación sea menos traumatizante.

Metodología: Es un vocablo generado a partir de tres palabras de origen griego: meta (“más allá”), odòs (“camino”) y logos (“estudio”). El concepto hace referencia al plan de investigación que permite cumplir ciertos objetivos en el marco de una ciencia.

Miedo: Angustia por un riesgo o daño real o imaginario.

Psicología: Ciencia que estudia la mente y el comportamiento humano.

Terapéutico: hace referencia a un tratamiento que tiene la finalidad de curar una enfermedad o de aliviar las molestias derivadas de ésta.

Terapia: Parte de la medicina que se ocupa del tratamiento de las enfermedades físicas, psicológicas o emocionales.

Terapia Lúdica: métodos de tratamiento, todos ellos aplicando los beneficios terapéuticos del juego.

8. DISEÑO METODOLÓGICO

8.1 Enfoque y tipo de investigación

La investigación se enfoca desde la perspectiva cualitativa, ya que por definición las investigaciones cualitativas se interesan en la dinámica y el proceso en el que se desarrolla el problema. Por consiguiente, el estudio realizado va dirigido y centralizado a los resultados de la observación del objeto de estudio. Se interesa por los problemas, dinámicas, características de la especialidad de ortopedia dentro del Hospital Benjamín Bloom.

Métodos teóricos

Método analítico

Partiendo de lo general a lo particular, separando a los elementos que constituye la dinámica de estudio, para describir las características propias de estudio, reuniendo referencias para profundizar en el problema.

- Observación
- Descripción
- Clasificación

Método fenomenológico

Partiendo de los significados del objeto de estudio da a la propia experiencia.

Contiene:

- Etapa descriptiva
- La observación participativa
- La entrevista coloquial.

Método empírico

Método de observación Obtención de información a través de la Participación en las dinámicas del objeto de estudio.

Tipo de investigación

Diseño de investigación Acción-Practica.

Con la finalidad de resolución de problemas cotidianos, se estudian a los participantes de la investigación. Centrándose en el aprendizaje y desarrollo en este caso de los pacientes de la especialidad de ortopedia.

8.2 Sujetos y objeto de estudio

Sujetos	Objeto
El sujeto de estudio lo constituyen en su primera instancia el equipo de la Ludoteca NAVES Gloria de Kriete (administración, psicólogos, ludotecarios y voluntarios). Siguiendo con la especialidad de ortopedia (personal médico). Finalizando con los pacientes en hospitalización.	Ludotecas Metodologías didácticas Estancias hospitalarias

Muestra

Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete.

Especialidad de ortopedia Hospital Benjamín Bloom.

Pacientes de la especialidad de ortopedia Hospital Benjamín Bloom

8.3 Categorías de análisis

1. Funciones y características de las ludotecas, específicamente las ludotecas hospitalarias.

Estudios previos de centros hospitalarios infantiles.

Las metodologías didácticas para niños.

2. Administración, ludotecarios y voluntarios de la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete.

Especialidad de ortopedia, Hospital Benjamín Bloom.

Pacientes en estancia hospitalarias ortopédicas.

3. Material disponible en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete.

Elementos de diseño, color. Características, recursos visuales.

Desarrollo práctico con funcionalidad didáctica.

8.4 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Técnicas	
Fuentes Primarias	Trabajo de campo Jornadas terapéuticas matutinas de 9 am a 10:30 am. Especialidad de ortopedia.
Fuentes secundarias	Documentación Fuentes bibliográficas Estudios previos Metodologías didácticas Ludotecas Psicología infantil Tratamientos ortopédicos.
Instrumentos	
Diario de campo Entrevista estructurada Entrevista focalizada Entrevista no estructurada	

Diario de campo

Medio de registro de la información observada en las jornadas matutinas.

Universidad De El Salvador

Faculta De Ciencias y Humanidades

Escuela De Artes Opción Diseño Grafico

La historieta como material didáctico, y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.

Fecha	
Lugar	
Hora	
Guía	
Objetivo de la Jornada	
Descripción de lo Observado	
Análisis e interpretación de lo observado	
¿Qué Relación entre lo observado con los aportes teóricos recopilados?	
Aportes	
Registro fotográfica	

8.5 Proceso analítico/interpretativo

Tema	Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.			
Enunciado del problema	¿Cómo desarrollar una carpeta con función didáctica y uso terapéutico para que los niños tengan una estancia hospitalaria menos traumática en la especialidad de ortopedia del Hospital Benjamín Bloom?			
Objetivo general	Realizar un estudio de investigación orientado al diseño de una propuesta de carpeta didáctica para su uso lúdico-terapéutico para niños en condición de recuperación de la especialidad de ortopedia del Hospital Benjamín Bloom.			
Objetivos específicos	Unidades de análisis	Dimensión	Técnicas a utilizar	Tipos de instrumentos
Determinar las funciones de la Ludoteca NAVES en la especialidad de ortopedia del Hospital Benjamín Bloom.	Documentación Ludotecarios Voluntarios Psicólogos Personal medico	Cultural Social	Investigación documental Investigación de campo	Diario de campo

<p>Identificar las diferentes causas que producen ansiedad en los niños para crear material didáctico que ayude en su tratamiento lúdico-terapéutico.</p>	<p>Documentación Pacientes Padres Psicólogos</p>	<p>Social</p>	<p>Investigación documental Investigación de campo</p>	<p>Observación Diario de campo</p>
<p>Diseñar una carpeta didáctica identificando los diferentes elementos que se utilizarán en el kit lúdico para fines terapéuticos.</p>	<p>Documentación Pacientes Diseño</p>	<p>Cultural Social</p>	<p>Investigación documental Investigación de campo</p>	<p>Observación participación Diario de campo</p>

9. CAPITULADO TENTATIVO Y COMPONENTES TÉCNICOS Y ARTÍSTICOS

Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.	
Capitulo	Contenido del capitulo
Capítulo I Marco referencial	1.1 Antecedentes 1.1.1 Ludotecas 1.1.2 Ludotecas hospitalarias 1.2 Hospital Benjamín Bloom 1.3 Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria De Kriete 1.4 Fundamentos teóricos 1.4.1 Metodologías didácticas 1.4.2 Herramientas terapéuticas.
Capítulo II La carpeta didáctica y su uso terapéutico	2.1 Carpetas didácticas 2.1.1 Características 2.1.2 Tipos 2.2 contenido Teórico 2.3 Generación de propuestas para el diseño de kit lúdico 2.3.1 Evaluación y de las propuestas generadas 2.3.2 validación de las propuestas

Capítulo III Construcción Diseño de carpeta didáctica	3.1 Diseño y desarrollo de temática 3.2 Contenido gráfico 3.3.1 ilustración y maquetación

10. REFERENCIAS

Acuña, Aedo, Neira y Sepúlveda (2015) “KIT LUDICO DIDACTICO DE APOYO PARA LA ENSEÑANZA DE VOCABULARIO INGLES” Recuperado de http://repopib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1927/1/Neira_Villablanca_Lorena.pdf

Aquino, H y Joya, K. (2009). “PROGRAMA DE TERAPIA LÚDICA ORIENTADO A LA DISMINUCIÓN DE LAS ALTERACIONES DEL ESTADO DE ÁNIMO EN NIÑOS/AS DE LA TERCERA INFANCIA QUE ADOLESCEN DE ENFERMEDAD MÉDICA Y QUE TIENEN UN PERIODO MAYOR DE CUATRO DIAS EN EL HOSPITAL NACIONAL DE NIÑOS BENJAMIN BLOOM”. Recuperado de <http://webquery.ujmd.edu.sv/siab/bvirtual/BIBLIOTECA%20VIRTUAL/TESIS/03/PSI/ADAP0000341.pdf>

Bagán Fortea A. (s.f.) “METODOLOGIAS DIDACTICAS PARA LA ENSEÑANZA /APRENDIZAJE DE COMPETENCIAS” Recuperado de cefire.edu.gva.es/.../Metodologias_didacticas_EA_competencias_FORTEA_.pdf

Bermúdez Rey, M. (2009) “ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL HOSPITAL” Recuperado de <https://revistas.upcomillas.es/index.php/padresymaestros/article/viewFile/1303/1114>

Cleverkids, Juegos de mesa (s.f.). Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/21904284/Juegos-de-Mesa>

Skinner, B.F. (1977) Sobre el conductismo, Barcelona, España. Fontanela

STAATS, A.W (1979) CONDUCTISMO SOCIAL,

Sonora, México: Editorial EL MANUAL MODERNO, S.A.

Watson, J.B. (1973) ¿Qué es el conductismo?.

Buenos Aires, Argentina: Editorial: Paidós

Calpa Unigarro, N (2015) "LA HISTORIETA: UNA ESTRATEGIA DIDACTICA PARA MEJORAR LA COMPRESION LECTORA" Recuperado de <http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/atenea/biblioteca/90843.pdf>

Carta de Praga: Se urge a los gobiernos a aliviar el sufrimiento y a reconocer los cuidados paliativos como un derecho humano (s.f.) Recuperado de <http://www.eapcnet.eu/LinkClick.aspx?fileticket=41vBGbl7Sfo%3d&tabid=1871>

Carrasco, Lluch P (s.f.) "ESTUDIO DEL VALOR TERAPÉUTICO DE LA LITERATURA INFANTIL EN NIÑOS HOSPITALIZADOS" Recuperado de <https://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/4414/1/CarrascoLluch.pdf>

COMO HACER UN HISTORIETA (2016) Recuperado de <http://www.ugellaconvencion.gob.pe/document2017/MATERIALES->

COMPONENTES DE UN JUEGO DE MESA (s.f.) <https://es.scribd.com/doc/31948922/Componentes-de-un-Juego-de-Mesa>

El juego. Concepto Recuperado de <http://www.kinedeport.es/publicaciones/1-el-juego1.pdf>

Federación de enseñanza de CC.OO. De Andalucía (2009). La importancia de los recursos didácticos en la enseñanza. Temas para la educación, Revista digital para profesionales de la enseñanza, N°4 (Septiembre), 2. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5407.pdf>

Floran. (2000). EL MAESTRO Y EL ALUMNO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE. Guatemala, Centro América: Editorial: SERCAP

Haverbeck J., Arenas J., Palma C (s.f.) "ORTOPEDIA Y TRAUMATOLOGÍA". Recuperado de <http://dSPACE.UTALCA.cl/bitstream/1950/10295/1/Manual%20de%20Ortopedia%20y%20Traumatologia%20PUC.pdf>

Pérez Gonzales .C (2011) "LOS JUEGOS DE MESA EN LA EDUCACIÓN" Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629247.pdf>

Shirley .A, Jimena. F y Karina P. (2016) “GUÍA PARA EL USO DE LA MALETA LÚDICA”. Recuperado de <https://www.mimp.gob.pe/files/direcciones/dgna/Guia-de-la-maleta-ludica-Meta44.pdf>

Salvat. M (Ed.). (1973) “LITERATURA DE LA IMAGEN”.
Barcelona, España: Editorial SALVAT

Terapia de juego hace la diferencia! (s.f).Recuperado de
<http://www.elizabethramirezcounseling.com/images/Que-es-Ludoterapia.pdf>

Zaragoza (s.f.) “EL JUEGO QUÉ SENTIDO TIENE EL ACTO DE JUGAR Y QUE EVOLUCIÓN SIGUE” .Recuperado de <http://www.psicoaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/EL-JUEGO.pdf>

11. ACTIVIDADES Y RECURSOS

11.1 Cronograma de actividades

Actividad	Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Reunión Informativa																				
Seminario orientación proyecto de proceso de grado																				
Entrevista Lic. Samuel Rodríguez Relaciones Publicas																				
Entrevista Licda. Sara Villafranco																				
Desarrollo de perfil de investigación. "La historieta como material didáctico, y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom".																				
Jornada de salida de campo. Diario de campo.																				
Entrega de Perfil De Investigación																				
Defensas de Perfiles de investigación																				
Entrega Primer Avance Desarrollo actividades de campo Ludoteca Investigación teórica																				

Actividad	Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Desarrollo de Segundo Avance	■	■	■																					
Entrega Segundo avance				■																				
Desarrollo de Segundo Avance					■	■	■																	
Entrega de segundo avance								■																
Desarrollo Borrador Final									■	■	■													
Entrega Borrador Final												■												
Aprobación															■									
Preparación de diseño e investigación final																	■	■	■	■				
Presentación y defensa de proyectos de investigación																					■			

11.2 Presupuesto (Recursos humanos, materiales y equipo)

Recursos					
Papelería	Costos	Técnicos	Costos	Viáticos	Costos
Hojas de papel	\$7.00	Servicio Internet (9 meses)	\$486	Transporte	\$60
Impresiones	\$200	Tableta grafica	\$90.00		
Empastados	\$100	Cartuchos de impresión	\$43.40		
Subtotal	\$311.4	Subtotal	\$1119	Subtotal	\$60
			Total		
			1,490.4		

ANEXO

Entrevista estructurada

Universidad De El Salvador

Faculta De Ciencias y Humanidades

Escuela De Artes Opción Diseño Grafico

Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.

Fecha: 4/04/2018

Cargo del entrevistado:

Administración

Nombre: Licda. Sara Villafranco

Objetivo: Conocer sobre la labor y dinámica dentro de la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete.



Entrevista

1. **¿Cuándo se inició el trabajo de la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete en el Hospital Benjamín Bloom?** El proyecto inició en nació en octubre del año 2005.

2. **¿Cuáles son las especialidades que se atienden?** Se atienden 12 especialidades, en las áreas de Ortopedia, oncología para niños, oncología para adolescentes, neurocirugía, cuidados Intensivos, cuidados intermedios, neurología, cirugía plástica, hematología, medicina interna, cirugía general y cuidados paliativos.
3. **¿Cuántos niños se atienden en las terapias?** Se atiende a 600 niños diariamente, en dos jornadas.
4. **¿Cuáles son los recursos lúdicos que se proporcionan?** Con el objetivo de brindar alivio emocional para los niños se trabaja con actividades de juegos como: musicoterapia, risoterapia, terapia ocupacional, cuenta cuentos, dinámicas y juguetes.
5. **¿Cuál es la metodología de trabajo que implementan en las actividades?** Se trabaja con los niños hospitalizados. Haciendo un diagnóstico previo de la condición de niño, a fin de preparar el material idóneo para cada caso, y así la terapia se adapta a cada pacientito.
6. **¿Qué profesionales realizan las actividades?** Es un equipo multidisciplinario, especialistas médicos, psicólogos y terapeutas además de estudiantes universitarios que participan como voluntarios.
7. **¿Cuál es el objetivo de la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete en el Hospital Benjamín Bloom?** Brindar alivio emocional para los niños durante el tratamiento, mejorando su estado anímico. Y así hacer su estancia hospitalaria menos traumática.

Diario de Campo

Universidad De El Salvador

Faculta De Ciencias y Humanidades

Escuela De Artes Opción Diseño Grafico

**Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para
pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca
NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín
Bloom.**

Fecha	9/04/2018
Lugar	Hospital Benjamín Bloom / Piso 10
Hora	9:00-10:30 am
Guía	Andrea Carolina – Ludotecaria
<p>Objetivo de la Jornada Jornada matutina de la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete. Conocer la dinámica de los ludotecarios y voluntarios en el diagnostica y asignación de terapias a cada paciente según su condición.</p>	
<p>Descripción de lo Observado</p> <ul style="list-style-type: none">- Gabachas, cabello recogido y desinfectarse al entrar y salir de la ludoteca, es el protocolo.- Al entrar al piso en este caso el número 10 de la especialidad de ortopedia, aplicar alcohol en gel en las manos.- la jornada ya empezó al realizar un diagnóstico particular del paciente de parte de los voluntarios ludotecarios.-Ese día las actividades incluía colorear, bisutería, música de fondo y juegos de construcción.-Se 7 pacientes ingresados de edades desde los 2 años a 13 años, la mayoría con dificultades para moverse debido a fractura en las piernas y pies.-Paredes y mobiliario deteriorado.-Al terminar la jornada, alcohol en gel, desinfectarse al entrar de nuevo a la ludoteca, entregar gabacha en el área de gabachas usadas.	

Análisis e interpretación de lo observado

Proceso de jornadas matutinas tienen una duración de una hora y media, se realizan simultáneamente en todas las especialidades. Cada caso se trata de manera particular dependiendo de la condición de ese día.

El número de pacientes es variable dependiendo de los ingresos hospitalarios. Siendo el máximo de 20 camas condicionada en dos espacios.

Cada especialidad tiene sus propias características de ahí que el mobiliario y la condición de equipo de cada especialidad sean variables, esto debido a donaciones y agentes externos al Hospital Bloom.

Siendo el caso de la especialidad de ortopedia donde observamos carencias en las condiciones.

¿Qué Relación entre lo observado con los aportes teóricos recopilados?

La estancia hospitalaria implica una carga emocional para los pacientes de ahí la importancia de la labor de la Ludoteca. Se pueden observar en la práctica el trabajo de los ludotecarios hospitalarios y las actividades ya antes explicadas por la Licda. Sara Villafranco.

Aportes

Conocer la realidad de primera mano, poder implicarnos el trabajo de los ludotecarios para poder establecer en primera estancias las características e inquietudes, con el fin de redirigir la investigación.

Registro fotográfica

No se permite la toma de fotografías en los pisos.

Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital



Técnicas e instrumentos de recolección de la información

ENTREVISTA N°1

Universidad de El Salvador
Facultad de Ciencias y Humanidades
Escuela de Artes

Trabajo de grado: Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico

Tema investigación: Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.

CUESTIONARIO PARA NIÑOS/AS

Fecha de Aplicación ____ / ____ / ____
Día mes año

Sección 1: Datos Generales

Lugar	
Hora	
Objetivo	Identificar aspectos generales y gustos particulares de niños y niñas de la especialidad de ortopedia.
Pacientes Especialidad Ortopedia/ niños y niñas.	

Edad____ Género_____

Grado escolar_____

¿Cuáles son tus colores favoritos?

¿Cuáles son tus animales favoritos?

¿Cuál es tu comida preferida?

¿Cuáles son tus juguetes preferidos?

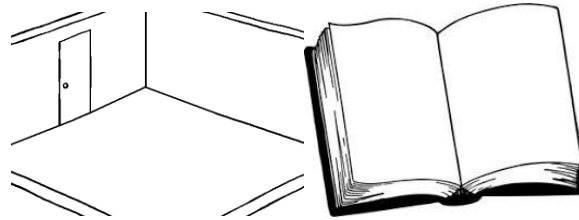
¿Cuál es tu pasatiempo preferido?

¿Cuál es tu historia o cuento favorito? Puedes explicar porque si quieres.

¿Cuál es tu película favorita? Puedes explicar porque si quieres.

Dibuja tu propio personaje según tu gusto

Decora las siguientes imágenes como gustes con los elementos que más agraden.



¿Qué es lo que menos te gusta de las cosas dentro del hospital?

¿Qué te gustaría ver dentro del hospital?

ENTREVISTA N°2

Universidad de El Salvador
Facultad de Ciencias y Humanidades
Escuela de Artes

Trabajo de grado: Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño
Gráfico

Tema investigación: Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico
para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES
Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.
CUESTIONARIO PARA NIÑOS/AS

Fecha de Aplicación ____ / ____ / ____
Día mes año

Sección 1: Datos Generales

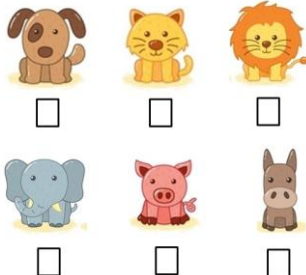
Lugar	
Hora	
Pacientes Especialidad Ortopedia/ niños y niñas.	

Edad: ____ Género: ____ Grado escolar: ____

¿Qué colores te gustan más?



¿Qué animal te gusta más?



¿Qué juguetes te gustan más?

Muñecas Caros Pelota Animales Otros

¿Cuál es tu pasatiempo preferido?

¿Qué tipos de historias te gustan?

Acción

Comedia

Fantasía

Otro

¿Te gusta ver televisión?

Sí No

Si la respuesta es no por qué.

¿Cuál es tu programa favorito?

¿Cuál es tu historia o cuento favorito? Puedes explicar porque si quieres.

¿Cuál es tu película favorita? Puedes explicar porque si quieres.

¿Cuál es tu personaje favorito

ENTREVISTA N°3

Universidad de El Salvador
Facultad de Ciencias y Humanidades
Escuela de Artes

Trabajo de grado: Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico

Tema investigación: Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.
Guía de entrevista Padres

Fecha de Aplicación ____ / ____ / ____
Día mes año

Sección 1: Datos Generales

Lugar	
Hora	
Objetivo	Obtener información sobre el comportamiento de los padres-madres, durante las actividades
Padres	

¿Participa en actividades en conjunto con su hijo?

¿Qué actividades son estas?

¿Qué opina sobre participar en las actividades junto a su hijo?

ENTREVISTA N°4

Universidad de El Salvador
Facultad de Ciencias y Humanidades
Escuela de Artes

Trabajo de grado: Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico

**Tema investigación: Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.
Guía de entrevista Padres**

Fecha de Aplicación ____ / ____ / ____
Día mes año

Sección 1: Datos Generales

Lugar	
Hora	
Objetivo	Obtener información sobre diferentes métodos didácticos y lúdicos basados en el conocimiento de un profesional
Ludotecarios	

¿Qué tipo de metodología utiliza usted?

¿Cree usted que esta metodología es efectiva explique por qué?

¿Qué otras metodologías conoce?

¿Cómo debería ser un buen el material gráfico didáctico para los niños?

DIARIO DE CAMPO N° 1

Universidad De El Salvador
Faculta De Ciencias y Humanidades
Escuela De Artes Opción Diseño Grafico

Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.

Fecha	7 de agosto de 2018
Lugar	Ludoteca NAVES Hospital San Rafael
Hora	9:00 am
Guía	Lorena Nerio coordinadora
Objetivo de la Jornada Conocer la segunda Ludoteca NAVES en el Hospital San Rafael	
Descripción de lo Observado -Siete especialidades en dos jornadas; cuatro por la mañana neumonía, cirugía, ortopedia y pacientes aislados; tres por la tarde entre ellos área de delicados. En las respectivas jornadas se trabaja con 9 pacientes máximo y 5 pacientes mínimo. - Los pacientes que reciben tienen entre 1 mes de nacimiento y 12 años de edad. - Los pacientes provienen de la zona accidental y libertad, el 80% de las zonas rurales de estos departamentos y el 15% de la zona urbana. -Los casos críticos son remitidos al Hospital Nacional Benjamín Bloom	
Análisis e interpretación de lo observado -Juegos como la lotería y cuentos son integradores para los pacientes según la experiencia de Lorena Nerio La ludoteca sigue una temática establecida "El acuario" esto está a manera decorativa en pisos, paredes y suele llamar mucho la atención en los niños y niñas.	
Aportes La ludoteca Naves Hospital San Rafael existen similitudes con la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete ya que se basan en el mismo modelo, más sin embargo las condiciones y realidades son diferentes desde las edades hasta el número de pacientes y sus estancias.	

Aportes Fotográficos



DIARIO DE CAMPO N° 2

Universidad De El Salvador
Faculta De Ciencias y Humanidades
Escuela De Artes Opción Diseño Grafico

Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.

Fecha	29 de agosto de 2018
Lugar	Ludoteca NAVES de Antiguo Cuscatlán
Hora	3:00 pm
Guía	Lic. Ligia Arlet

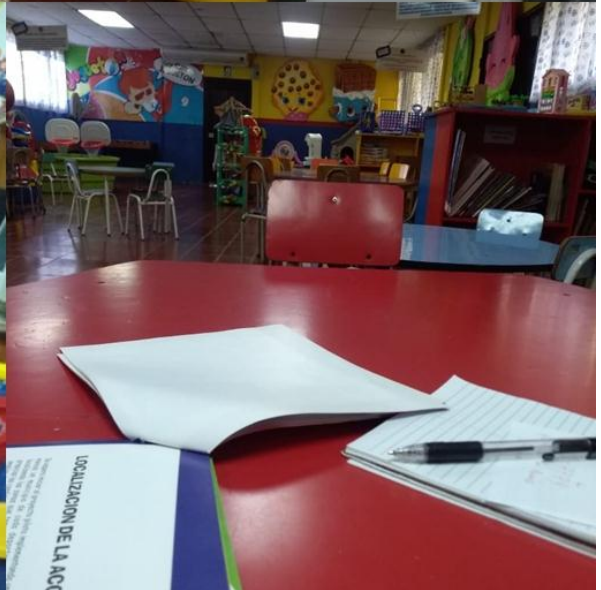
Objetivo de la Jornada

Conocer otro tipo y modalidad de Ludoteca NAVES, como se desarrollan las actividades.

Descripción de lo Observado

La ludoteca NAVES de Antiguo Cuscatlán, trabaja en dos horarios tanto matutino y vespertino, que beneficia a los niños, niñas y adolescentes en edades entre 3 y 12 años, que viven en zonas aledañas a la ubicación de las ludotecas. El equipo está compuesto por sillas, librerías, computadoras e impresor. Entre material didáctico, videos educativos, juguetes, rompecabezas, disfraces, títeres y teatrillo entre otros. Apropiado para las edades. Cuentan también con un refrigerio después de cada jornada.

Aportes Fotográficos



DIARIO DE CAMPO N° 3

Universidad De El Salvador
Faculta De Ciencias y Humanidades
Escuela De Artes Opción Diseño Grafico

Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.

Fecha	27 de Julio del 2018
Lugar	Museo De Niños Tin Marín
Hora	10:03 am
Guía	Guía Voluntario Tin Marín

Objetivo de la Jornada

Observar las diferentes exhibiciones para evaluar cómo llevar contenido didáctico de manera visual y entretenida.

Descripción de lo Observado

- Ideas de construcción de juegos en exhibición de temática salud como limpieza dental y médica.
- Ilustraciones de médicos y colores primarios
- Área de lectura con diferentes libros orientados a niños niñas, énfasis en las ilustraciones y colores y textos fáciles de comprender.

Análisis e interpretación de lo observado

El contenido está dirigido a niños muy pequeños a más grandes, el trabajo del guía es importante para poder transmitir el mismo contenido pero orientado y adaptado a las edad de los visitantes.

Aportes

Ideas de juegos y manera de comunicar los mensajes de temática de salud.

Aportes Fotográfico



MATRIZ DE PROCESADO DE INFORMACIÓN CUALITATIVA

Matriz N° 1

Basado en el instrumento Entrevista N°1

Ítems	Frecuencia	%	Observación	Dificultades
1. ¿Cuáles son tus colores favoritos?	Color azul rojo tonalidades azules de colores fríos y cálidos	90%	Respuestas cortas. Timidez de algunos niños. Algunas respuestas no se obtuvieron. Historias y cuentos favoritos no se respondieron. Muchos niños y niñas no leen con frecuencia.	No se permite la toma de fotografía ni recursos digitales dentro de la especialidad de ortopedia. No se incluyó a todos los pacientes por sus condiciones de salud y no se nos permitió. Respuestas en blanco.
2. ¿Cuáles son tus animales favoritos?	Animales domésticos Perros y Gatos	95%	Sección dibujar, colorear o decorar poco o nada de interés. De ahí que estén en blanco. Preferencia por colores azules.	Aburrimiento dentro del hospital. Selección de imágenes variadas
3. ¿Cuáles son tus juguetes preferidos?	Juegos de construcción, figuras, juegos con actividad	80%		
4. ¿Qué es lo que menos te gusta de las cosas dentro del hospital?	Las paredes grises y las medicinas. El aburrimiento	90%		
5. ¿Qué te gustaría ver dentro del hospital?	Jugar más Más actividades	95%		

Matriz N° 2

Basado en el instrumento Entrevista N°2

Ítems	Frecuencia	%	Observación	Dificultades
1. ¿Cuáles son tus colores favoritos?	Colores cálidos Azul Tonos suaves	95%		
2. ¿Cuáles son tus animales favoritos?	Animales domésticos en su mayoría. Y animales salvajes como el León	80%	Niños y niñas en condiciones más complejas de salud Más dificultades de movilización	No se incluyó a todos los pacientes por sus condiciones de salud y no se nos permitió
3. ¿Cuál es tu pasatiempo preferido?	Jugar y actividades que requieren movimiento	95%	Más niños y niñas en la especialidad que la entrevista anterior	Respuestas inconclusas
4. ¿Qué tipos de historias te gustan?	Fantasía	80%		
5. ¿Cuál es tu personaje favorito?	Personajes de los momentos superhéroes y personajes de la compañía Disney	95%		

Matriz N° 3

Basado en el instrumento Entrevista N°3

Ítems	Transcripción	Síntesis
1. ¿Participa en actividades en conjunto con su hijo/a?	Las madres entrevistadas, participan activamente en las jornadas con los voluntarios de la ludoteca. Es la respuesta mayoritaria.	La mayoría de madres participan en las actividades y son el mayor apoyo en la recuperación de los niños y niñas.
2. ¿Qué actividades son estas?	Se realizan dinámicas las actividades como cantar canciones, juegos de grupos, lectura de poemas, pintura, rompecabezas entre otros.	Resaltando los efectos positivos de las jornadas ludotecarias ya que fomenta la creativa, la participación y fomentan valores. Se convierte en un espacio de alegría que permite que tanto las madres y los niños-niñas se sientan apoyados en su recuperación.
3. ¿Qué opina sobre participar en las actividades junto a su hijo?	La respuesta coinciden en que favorece la distracción, ayuda a mejorar el estrés. También ayuda que se pueden comunicar de la mejor manera.	

Matriz N° 4

Basado en el instrumento Entrevista N°4

Ítems	Transcripción	Síntesis
1. ¿Qué tipo de metodología se utiliza?	Terapia lúdica; en base al juego se enseña a los niños, niñas y adolescentes en una forma participativa los valores, a través del juego impactar emocionalmente la vida de los niños y niñas. Lúdico/participativa.	El equipo de la ludoteca Hospitalaria NAVES Gloria de Kriete, lo conforman ocho Ludotecarios que tienen estudios en psicología. Se forman continuamente para transmitir sus conocimientos a través de las jornadas lúdicas y forman también a Voluntarios Ludotecarios. La terapia Lúdica es la herramienta principal en donde realizan juegos dinámicas que fortalecen a los niños y niñas.
2. ¿Qué otras metodologías conoce?	Experimentado las técnicas de risoterapia – clown terapéutico. Cuenta cuentos Directiva o guiada. Metodología Montesson pero no a profundidad.	En relación a material didáctica la recomendación principal es la utilización de colores llamativos, dibujos, que llamen la atención.
3. ¿Cómo debería ser un buen el material gráfico didáctico para los niños	Un material didáctico para los niños o niñas, siempre debe de ser con visualización grande y color, para tener una atención mayor por parte de los integrantes en la actividad en desarrollo. Llamativo, colorido, que despierte el interés y curiosidad y con información clara y fácil de comprender para los niños. Llamativos, con muchos colores, dibujos y que les llame la atención.	

MATRIZ DE ANÁLISIS RESUMEN

Matriz N°1

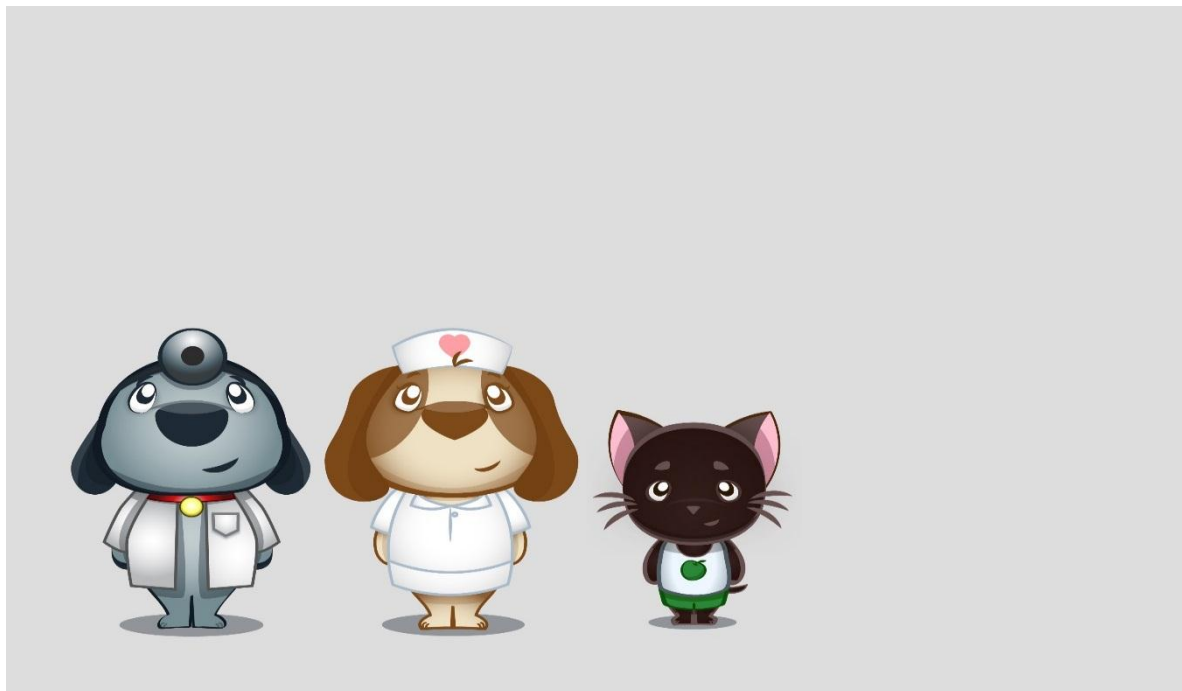
Basado en el instrumento Diarios de campo N°1 y N°2

Ítems	Informante 1 Lic. Lorena Nerio	Síntesis
1. ¿cómo es el funcionamiento de la Ludoteca NAVES del Hospital San Rafael?; ¿Cuáles son las diferencias con la Ludoteca Hospitalaria NAVES Gloria de Kriete?	<p>La ludoteca cuenta con 7 especialidades y se trabaja en 2 turnos por la mañana y la tarde. Cada voluntario ludotecario trabaja con 5 pacientes como máximo. Y se realizan actividades como arte terapia, manualidades y juegos. Con la Ludoteca Hospitalaria NAVES Gloria de Kriete es la ludoteca principal y atiende a más pacientes de más especialidades además de ser la primera en el país ha sido el ejemplo a seguir.</p>	<p>La Ludoteca NAVES hospitalaria del hospital San Rafael. Es la segunda ludoteca de este tipo establecida en el país y su concepto y experiencia está basado en la Ludoteca NAVES hospitalaria Gloria de Kriete. Está situado en el área de pediatría, en este piso del hospital la Fundación LOLO (Administradora del proyecto), ha adecuado las instalaciones para que desde el ingreso de los pacientes, puede ser de manera menos agresiva ya que tanto elementos como pisos, pasillos, paredes de habitaciones están basados en temática marina, llena de ilustraciones creativas y color.</p>
2. ¿De qué zona provienen los pacientes y que rango de edades?	<p>Zona occidental y La Libertad. El 80% de zona rural y 15% zona urbana.</p>	
3. ¿Qué tipo de juegos lúdicos se realizan? ¿Qué tipo de juegos son los más recomendables?	<p>La Lotería, adivina la palabra, cuentos con personajes. Juegos de integración, adaptar los juegos a las condiciones de los pacientes, además de utilización de color y ambientación como el caso de pediatría del hospital decorada con temática marina.</p>	

Informante 2 Lic. Ligia Arlet		
1. ¿Cómo funciona la Ludoteca municipal?	Se trabaja en 2 turnos mañana y tarde con la finalidad de promover espacios de programas lúdicos y de recreación. En cada jornada los niños y niñas vienen y se realiza diferentes actividades y club de tareas para luego terminar con un pequeño refrigerio	La visita a la Ludoteca municipal de antiguo Cuscatlán es importante porque permite tener la visión del funcionamiento y la dinámica de una ludoteca tradicional en donde las condiciones de los niños y niñas es completamente distinta.
2. ¿cómo está estructurada la Ludoteca y las actividades?	La ludoteca municipal es importante recalcar no es una guardería sino un espacio de enriquecimiento lúdico. Está dividido en 8 zonas entre ellas zona de arte, zona de tecnología, zona de lectura creativa. Y cada niño –niña puede realizar y estar en la zona que requieran.	Se busca la pedagogía y la participación en equipo, así está organizado en distintas zonas de aprendizaje lúdico-educativo. En cuanto al espacio físico cuenta con áreas verdes para realizar dinámicas y juegos. Además de todas las semanas la ludoteca se traslada a distintos centros escolares de la zona.
3. ¿Cuáles son los beneficiados de la Ludoteca Municipal?	Niños y niñas, en edades de 3 y 12 años que residen en Antiguo Cuscatlán y zonas aledañas. También se trata de involucrar e integrar a la familia.	
Informante 3 Andrea Monroy		
1. ¿cómo es la jornada de un voluntario?	Un voluntario comienza su jornada a las 8:30 am, para primero comenzar a organizar las jornada, se dividen en grupos para decidir la especialidad y las actividades, también se realizan dinámicas	Para la ludoteca NAVES hospitalaria Gloria de Kriete los voluntarios son clave para el funcionamiento de la misma ya que son el medio comunicativo para llevar a cabo los

	<p>como incentivo. Luego se colocan el implemto de los ludotecarios, gabachas, viseras, gel desinfectante. Se selecciona el equipo entre ellos juguetes, papel, pinceles, radio entre otros elementos necesarios de ese día.</p>	<p>objetivos de la ludoteca. Por eso se buscan profesionales en el área de humanística como psicología para establecer ese vínculo. Además de la realización de la capacitación de en liderazgo, juego al aire libre con juguetes y manejo de grupos. También se pasa con una prueba psicología que garantiza la estabilidad emocional de los voluntarios que pueden realizar de mejor manera el acercamiento a los pacientes.</p>
<p>2. ¿Qué metodologías y herramientas se usan?</p>	<p>Herramientas lúdicas, juegos y ser cercano trabajar con cariño con los pacientes.</p>	
<p>3. ¿Qué tipo de estudios tienen los voluntarios y cuál es el criterio de formación?</p>	<p>La mayoría de voluntarios son estudiantes universitarios de 6 universidades de las carreras de psicología y trabajo social. El Voluntariado se toma como servicio social. Es importante tener motivación para cambiar la realidad de los pacientes o mejorar sus condiciones en el hospital. Y realizar las pruebas correspondientes.</p>	

ENTREVISTA N°5



1. ¿cuál de estos conjuntos de personajes te agrada más?

2. ¿De ese grupo cuál es tu personaje favorito?

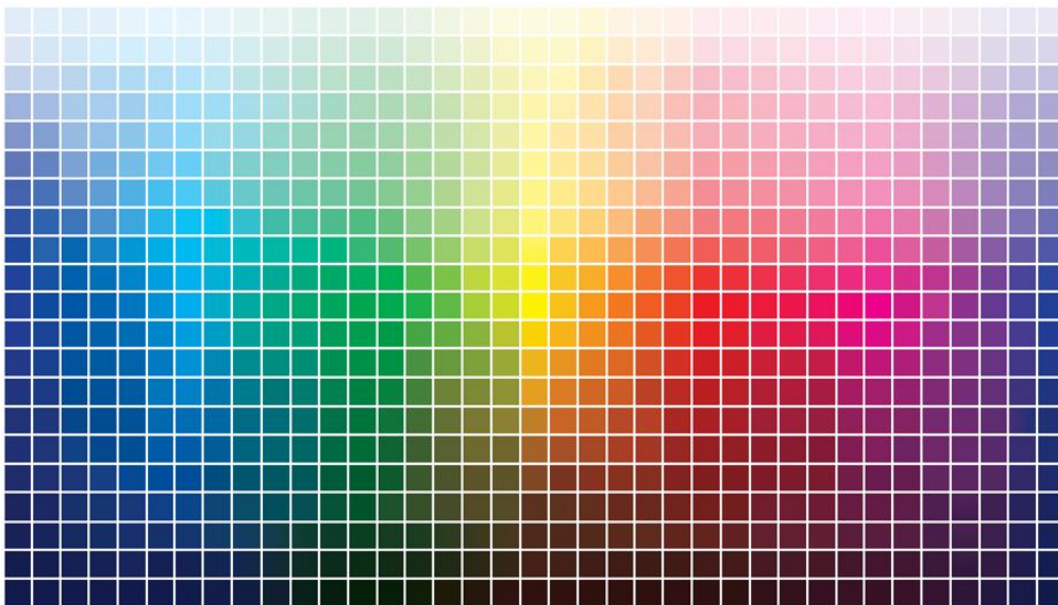
3. ¿Cuál es el personaje que menos te gusta?

4. ¿Te gusta los colores que lleva?

Sí

No

5. Cuales colores elegirías del siguiente cuadro



EVALUACIÓN N°1
Universidad de El Salvador
Facultad de Ciencias y Humanidades
Escuela de Artes

Trabajo de grado: Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico

Tema investigación: Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.

Fecha de Aplicación 17 / 12 / 2018
Día mes año

Sección 1: Datos Generales

Lugar	Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete
Hora	9:00 am
Objetivo	Obtener la evaluación objetiva de los elementos gráficos: comic, juego de mesa, juego individual y otros elementos.
Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom	
Licda. Sara Villafranco – Licda Andrea Lemus	

Comic	Juego de mesa	Juego individual	Elementos extras
<p>Pequeñas faltas de ortografía.</p> <p>La historia al ser sencilla es de fácil comprensión para los niños/as.</p> <p>Se puede utilizar como herramienta de cuenta cuentos.</p>	<p>La diagramación resulta confusa.</p> <p>El juego puede resultar largo y aburrido.</p> <p>El personaje principal de blanquito debería estar más al centro del tablero.</p> <p>La idea de complementarse con el comic resulta bien para los ludotecarios puedan introducir el juego.</p>	<p>La idea está bien presentada pero tomar en cuenta el material.</p> <p>Resulta bien para los niños que no pueden movilizarse.</p>	<p>Las libretas ayudan a que los niños y niñas, pueden expresarse libremente en las hojas.</p> <p>Son elementos son integradores que ayudan a identificar a los personajes del comic.</p>

EVALUACIÓN N°2
Universidad de El Salvador
Facultad de Ciencias y Humanidades
Escuela de Artes

Trabajo de grado: Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico

Tema investigación: Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.

Fecha de Aplicación 20 / 12 / 2018
Día mes año

Sección 1: Datos Generales

Lugar	Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete
Hora	10:00 am
Objetivo	Obtener la evaluación objetiva de los elementos gráficos: comic, juego de mesa, juego individual y otros elementos.
Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom	
Prueba Piso Ortopedia	

Comic	Juego de mesa	Juego individual	Elementos extras
Lectura de comic y revisión. Puntos positivos la historia es corta y sencilla Las preguntas del final del comic pueden ser invasivas Timidez de parte de los niños y niñas, el comic ayuda a introducir el juego de mesa.	Juego corto para hacerlo más ágil. Tablero tiene una visualización más sencilla.	Genera reacciones positivas. Las ilustraciones resultan llamativas.	Introducción de nuevo elemento extra como las vísceras. Mejorar los colores de las vísceras más brillantes.

Carta aprobación de materiales de impresión

San Salvador, 12 de Febrero de 2019

MSD. Alvaro Cuestas Cruz
Lic. Francisco Rafael Coto Amaya
Docentes Asesores
Facultad de Ciencias y Humanidades
Universidad de El Salvador
Presente.

Por este medio hago de su conocimiento que el día 12 de febrero del corriente año, se han presentaron a la Ludoteca del Hospital Nacional de Niños "Benjamín Bloom", las bachilleres KARLA MICHELLE LOPEZ ORELLANA, carnet No. LO11004, CLAUDIA ABIGAIL RUIZ MEDRANO carnet No. RM11007 y ALEJANDRA ABIGAIL RUIZ MEDRANO, con carnet No. SV12017, quienes son estudiantes de la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas Opción "Diseño Gráfico", de la Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador, quienes se encuentran en su proceso de graduación.

Que las mencionadas bachilleres, me han mostrado el Kit didáctico "**KATY LA LUDOTECARIA**", el cual han venido diseñando dentro de su trabajo de graduación denominado "CREACION DE CARPETA DIDACTICA Y SU USO TERAPEUTICO PARA PACIENTES DE LA ESPECIALIDAD DE ORTOPEDIA, EN LA LUDOTECA NAVES HOSPITALARIA GLORIA DE KRIETE DEL HOSPITAL BENJAMIN BLOOM", con su asesoría, por lo hago constar que en esta fecha han realizado la demostración y he revisado los materiales, el diseño y la aceptación de nuestros usuarios (niños hospitalizados). Por lo que por medio de la presente manifiesto que se aprueban los materiales utilizados para la elaboración del Kit didáctico "Katy la Ludotecaria" y está conforme a nuestras necesidades.

Sin otro particular y agradeciendo de antemano la valiosa colaboración que se presta con dicho trabajo a nuestra institución, me suscribo de ustedes,

Atentamente,


SARA VILAFRANCO
Psicóloga y Ludotecaria.



Cartas de solicitud de patrocinio y financiación

Universidad de El Salvador

Facultad de Ciencias y Humanidades

Escuela de Artes



San Salvador, 12 de marzo de 2019



Señores Miembros del Consejo de Administración
Red de Cooperativas FEDECACES
Presente.

Estimados Señores:

Nosotras KARLA MICHELLE LOPEZ ORELLANA, mayor de edad, estudiante de este domicilio con Documento Único de Identidad Número:04908007-1 con No. de carnet LO11004, CLAUDIA ABIGAIL RUIZ MEDRANO, con No. de carnet RM11007 y ALEJANDRA ABIGAIL SANCHEZ VALENCIA, con No. de carnet SV12017, estudiantes Egresadas de la Carrera de Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico de la Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador; que actualmente cuenta con el representante oficial de proceso de grado el maestro Carlos Alberto Quijada y con la Asesoría de los Docentes Asesores MSD, Álvaro Cuestas Cruz y Licenciado Francisco Rafael Coto Amaya de esa institución, hemos estado desarrollando el trabajo de Graduación cuyo tema se denomina “Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria Kriete del Hospital Benjamín Bloom”, con el objetivo de contribuir a mejorar las condiciones de los niños en la estancia en el nosocómio antes mencionado. La Carpeta didáctica ha sido elaborada con el objetivo de contribuir a resolver la problemática de temor y stress que sufren los niños del Área de Ortopedia que son hospitalizados, así como a su bienestar emocional.

Que dentro del trabajo de graduación antes mencionado hemos creado la carpeta didáctica de entretenimiento “Katy la Ludotecaria”, la cual ha sido elaborada con la colaboración de personal de la Ludoteca NAVES “NIÑOS APRENDIENDO, VIVIENDO, ESTUDIANDO Y SOCIALIZANDO”, y en especial la señorita Sara Villafranco, Psicóloga y Ludotecaria, Coordinadora de la Ludoteca Hospitalaria, la cual fue creada por la “Fundación Gloria Kriete y la Niñez Primero” para el Hospital Benjamín Bloom.

No omito manifestar que con fecha 12 de febrero del corriente año, se realizó la demostración con la participación de los niños del Área de Ortopedia y la Psicóloga y Ludotecaria SARA VILAFRANCO, Coordinadora de la Ludoteca antes referida, quien estuvo conforme con la aceptación de los niños y aprobó los materiales usados; cuya finalidad es disminuir el temor hacia los instrumentos médicos, procedimientos y en general al personal que labora en el hospital, la cual consiste en la creación de un kit con diferentes elementos embalados en una práctica caja para poder ser utilizados y movilizados al área de ortopedia, el contenido completo del kit didáctico incluye:

2 cómics con una historia dividida en dos partes que enseña a los niños a no temer a los procedimientos médicos ambos elaborados en pasta dura; 1 tablero de juego armable en

material pvc impreso y laminado, con su respectivo instructivo en pasta blanda; tarjetas laminadas con orilla redondeada; un dado para lanzar armable; fichas en pvc y todo relacionado con ambos comics; una libreta de juegos individuales que consiste en objeto armables tales como viseras con los personajes utilizados en el comic y el juego, y 1 cubo mágico armable, con sus respectivas instrucciones, 2 libretas de anotaciones o dibujo, un set de 7 lápices y 3 páginas de stikers.

Además quiero manifestar que todos los materiales antes descritos han sido elaborados previo el estudio pertinente que demanda la situación de los niños, en cuanto a higiene, seguridad y entretenimiento, el cual ya ha sido avalado por la señorita Sara Villafranco, Coordinadora de la Ludoteca del mencionado Hospital.

Por lo anterior y a efecto de que el trabajo realizado no cumpla con el objetivo principal y a efecto de que no quede en el olvido, con todo respeto y abogando a su espíritu solidario, les solicitamos nos ayuden con el patrocinio para costear la reproducción de 15 ejemplares de la Carpeta didáctica y la posibilidad de elaboración de otro material didáctico y publicitario como: Banners promocionales etc. para realizar el donativo a la Ludoteca Naves para mejorar la estancia de los niños. No omito manifestar que dichos materiales también pueden ser utilizados en otras áreas del hospital objeto de este trabajo.

Sin otro particular y en espera de su valiosa colaboración para ayudar al donativo del material didáctico de este maravilloso proyecto me suscribo de ustedes.

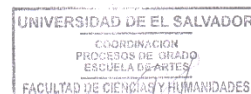
Atentamente:

Karla Michelle López Orellana DUI No.04908007-1

Claudia Abigail Ruiz Medrano DUI No.04723543-4

Alejandra Abigail Sánchez Valencia DUI No.04988979-2

Vo. Bo. Carlos Alberto Quijada coordinador de procesos de grado y los Docentes
Asesores MSD. Álvaro Cuestas Cruz y Licenciado Francisco Rafael Coto Amaya



- Se estima que el total completo de una carpeta actual rondaría los 142.92 \$. como ; con una producción mas masiva en este caso 15 cajas se estima que el presupuesto

San Salvador, 21 de marzo de 2019

Licenciado: Elias Jorge Bahaia
TEXTUFIL, S.A. DE C.V.
Presente.

Nosotras KARLA MICHELLE LOPEZ ORELLANA, mayor de edad, estudiante de este domicilio con Documento Único de Identidad Número:04908007-1 con No. de carnet LO11004, CLAUDIA ABIGAIL RUIZ MEDRANO, con No. de carnet RM11007 y ALEJANDRA ABIGAIL SANCHEZ VALENCIA, con No. de carnet SV12017, estudiantes Egresadas de la Carrera de Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico de la Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador; que actualmente cuenta con el representante oficial de proceso de grado el maestro Carlos Alberto Quijada y con la Asesoría de los Docentes Asesores MSD. Álvaro Cuestas Cruz y Licenciado Francisco Rafael Coto Amaya de esa institución, hemos estado desarrollando el trabajo de Graduación cuyo tema se denomina “Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria Kriete del Hospital Benjamín Bloom”, con el objetivo de contribuir a mejorar las condiciones de la niñez en la estancia en el nosocomio antes mencionado.

Que dentro del trabajo de graduación antes mencionado hemos creado la carpeta didáctica de entretenimiento “Katy la Ludotecaria”, la cual ha sido elaborada con la colaboración de personal de la Ludoteca NAVES “NIÑOS APRENDIENDO, VIVIENDO, ESTUDIANDO Y SOCIALIZANDO”, y en especial la señorita Sara Villafranco, Psicóloga y Ludotecaria, Coordinadora de la Ludoteca Hospitalaria, la cual fue creada por la “Fundación Gloria Kriete y la Niñez Primero” para el Hospital Benjamín Bloom.

No omito manifestar que con fecha 12 de febrero del corriente año, se realizó la demostración con la participación de los niños del Área de Ortopedia y la Psicóloga y Ludotecaria SARA VILLAFRANCO, Coordinadora de la Ludoteca antes referida, quien estuvo conforme con la aceptación de los niños y aprobó los materiales usados; cuya finalidad es disminuir el temor hacia los instrumentos médicos, procedimientos y en general al personal que labora en el hospital, la cual consiste en la creación de un kit con diferentes elementos embalados en una práctica caja para poder ser utilizados y movilizados al área de ortopedia, el contenido completo del kit didáctico incluye:
2 comics con una historia dividida en dos partes que enseña a los niños a no temer a los procedimientos médicos ambos elaborados en pasta dura, 1 tablero de juego armable en material pvc impreso y laminado, con su respectivo instructivo en pasta blanda, tarjetas laminadas con orilla redondeada, un dado para lanzar armable, fichas en pvc y todo relacionado con ambos comics, una libreta de juegos individuales que consiste en objeto armables tales como viseras con los personajes utilizados en el comic y el juego, y 1

Clasificada de modo
TEXTUFIL, S.A. de C.V.
27 MAR 2019

Asistencia Especialidad de Ortopedia

Servicio de: Ortopedia					
ASISTENCIA					
Edad	F	M	Diagnostico	Procedencia	Escolaridad
9 ^a	X		infección	Lourdes	2°
12 ^a	X		Tx Cadera con epifisiolisis	Comalapa	6°
6 ^a		X	Fractura de Fémur	Sonsonate	N/A
3 ^a	X		TCE Severo	Sonsonate	N/A
2 ^a	X		FX supracondilea	Quezaltepeque	N/A
11 ^a	X		Trauma de Cadera Izquierdo	Santa Ana	4
1 ^a	X		FX de Diafisis de femul derecho	San Salvador	N/A
7 ^a	X		Fractura de Fémur Izquierdo	San Salvador	1°
11 ^a		X	Tobillo varo	La Libertad	5°
6 ^a	X		FX supracondilea	San Vicente	1°
1 ^a	x		Osteomielitis MID	Ayutexepeque	N/A
2 ^a		X	Enfermedad de Blount	San Salvador	N/A
4 ^a	X		FX de 1/3 no fino de antebrazo	San Salvador	N/A
12 ^a	X		Tumor de ovario derecho	San Salvador	N/A
7 ^a	X		Displacia de cadera	San Miguel	1°
5 ^a	X		Abdomen Agudo	Ilobasco	6°
7 ^a	X		FX de fémur izquierdo	Cojutepeque	Parvulario
7 ^a	X		Amputación MII por accidente	Morazán	Parvulario
1 ^a		X	Fx de antebrazo izquierdo	Usulután	N/A
6 ^a	x		Dolor abdominal	San Salvador	Preparatoria
11 ^a	x		Tibia Varo congénita	San Salvador	6°
12 ^a		X	FX tibia y peroné	La Paz	6°
7 ^a	X		Displasia de cadera	San Miguel	2°
1 ^a	X		FX de diáfisis fémur derecho	San Salvador	N/A
9 ^a	X		FX supracondilea de Humero	Santa Ana	3°
5 ^a	X		Fx de Tibia y Peroné	San Martin	Preparatoria
12 ^a	X		Escoliosis	San Salvador	8°
9 ^a	X		Escoliosis	San Salvador	3°
13 ^a	X		Escoliosis	San Miguel	6°
14 ^a	X		Escoliosis	San Salvador	8°
6 ^a	X		Escoliosis	Morazán	Preparatoria
8 ^a		X	Escoliosis	San Salvador	2°
9 ^a		X	Quiste óseo	San Miguel	3°
6 ^a	X		Escoliosis	San Salvador	Preparatoria
15 ^a		X	FX de Fémur	San Salvador	Noveno
6 ^a	X		FX de Humero y codo izquierdo	San Salvador	Parvulario
4 ^a	X		Herida de tendón de Aquiles	Sonsonate	N/A
9 ^a	X		Coxa vara	Nejapa	3°
1 ^a		x	Astrogliposis	Chalatenango	N/A
4 ^a	X		Fractura	Chalatenango	4°
1 ^a		X	Astrogliposis	San Salvador	N/A

4		X	FX de Humero Derecho	Chalatenango	N/A
9 ^a		X	Escoliosis	Soyapango	9°
12 ^a		X	Luxación de codo derecho	San Salvador	6°
8 ^a		X	FX de fémur izquierdo	San Salvador	8°
9 ^a	X		Escoliosis	San Pedro	9°
16 ^a	X		Escoliosis	San Salvador	Bto.
18 ^a		X	Escoliosis	San Salvador	Bto.
7 ^a		X	FX de codo izquierda	Cabañas	Séptimo
11 ^a		X	FX codo derecho	San Salvador	Cuarto
4 ^a	X		Artritis Séptica	San Miguel	N/A
2 ^a	X		FX de fémur derecho	Comalapa	N/A
7 ^a	X		Displasia de cadera	San Miguel	Preparatoria
9 ^a	X		FX codo derecho	Sonsonate	3°
6 ^a		X	FX de fémur derecho	Ilobasco	Parvulario
3 ^a	X		Trauma miembro I	San Salvador	N/A
5 ^a		X	FX de fémur derecho	Sonsonate	Parvulario
18 ^a		x	Escoliosis	San Miguel	Bto.
16 ^a	X		Escoliosis	San Miguel	Bto.
7 ^a	x		osteogénesis imperfecta	La Paz	1°
4 ^a		X	FX Fémur Derecho	La Libertad	N/A
5 ^a	X		FX desplazada 1/3 sup. Fémur I	Apopa	Parvulario
9 ^a	X		Torticulosis posterior trauma	Ilopango	3°
9 ^a		X	FX Expuesta de codo	San Salvador	3°
1 ^a		X	FX supracondilea derecha	Usulután	N/A
8 ^a	X		Pie esquinero bilateral	Apopa	2°
8 ^a		x	Genu varo	San Miguel	2°
6 ^a	X		Sinovitis transitoria	La Libertad	1°
8 ^a		X	Trauma Penetrante Derecho	San Salvador	2°
13 ^a	X		Escoliosis	San Salvador	7°
4 ^a	X		osteogénesis imperfecta	San Salvador	N/A
5 ^a		X	FX de fémur	San Salvador	Parvulario
8 ^a	X		FX supracondilea Codo I	Santa Ana	2°
8 ^a		X	Apendectomía perforada	--	2°
14 ^a	X		Escoliosis	--	8°
7 ^a	X		FX supracondilea codo D.	--	1°
14 ^a	X		Escoliosis	Morazán	8°
11 ^a		X	FX Codo derecho	--	5°
7 ^a	X		FX supracondilea de codo	Juayua	1°
16 ^a	x		Escoliosis	--	Bto.
8 ^a		X	FX Supracondilea Humero	San Vicente	2°
9 ^a		X	Fractura	Cojutepeque	3°
11 ^a	X		FX expuesta de codo D.	San Salvador	4°
9 ^a	X		Infección	--	3°
2 ^a		X	Artritis	--	N/A
5 ^a		X	Artritis de Séptica de Hombro	Sonsonate	Parvulario
2 ^a		x	FX de fémur	Ahuachapán	N/A
2 ^a	x		FX de fémur derecho	Comalapa	N/A

Brochures

Universidad De El Salvador
Facultad De Ciencias Y Humanidades
Escuela De Artes



Presentación final
Proceso de grado

Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom.

Presentado por:

Karla Michelle López Orellana
Claudia Abigail Ruiz Medrano
Alejandra Abigail Sánchez Valencia

2019

Katylá
Ludotecaria

Contenido

Comic

Cuenta la historia principal de los personajes Juanito y Blanquito; su miedo al hospital, tratamiento para sanar su pierna y cola respectivamente.

La historia lleva por título: "Katy La Ludotecaria". La Historia está dividida en dos partes.



Juego de mesa

El juego de mesa consta de los siguientes elementos:
Tablero
Tarjetas de juego
Fichas de juego
Fichas móviles de jugadores
Dado
Guía de juego

El juego de mesa se basa en "Katy Ludotecaria" parte II; el objetivo es encontrar al blanquito personaje que tiene miedo al tratamiento hospitalario.



Juego Individual

Los Juegos individuales se desarrollan con el objetivo de completar actividades paralelas para niño y niñas que tienen dificultades de movilidad, que impiden la integración al espacio y participación de juegos grupales.

Consta de dos actividades:
Armado de Visera
Armado de cubo mágico

Elementos Extras



Estos elementos considerados extras están compuesta principalmente de:
Libreta de dibujo.
Stickers.
Lápices.



La caja donde se colocaran todos los elementos de la carpeta didáctica, es de suma importancia ya que tiene el objetivo de presentar, guardar y transportar la carpeta didáctica.

Caja



• Katy la Ludotecaria •



• Creación de carpeta didáctica y su uso terapéutico para pacientes de la especialidad de ortopedia, en la Ludoteca NAVES Hospitalaria Gloria de Kriete del Hospital Benjamín Bloom. •

Contenido General

Juego de Mesa



Juegos Individuales



Cómic



Extras



Galería de Fotografías









