

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



TÍTULO:

**“DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA
GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS
CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL
DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023”**

**PRESENTADO POR:
DOMINGUEZ CORTEZ, VANESSA YAJAIRA
SANABRIA SOLÍS, CAMILO MIGUEL**

**CARNET
(DC18004)
(SS02016)**

**INFORME FINAL DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN “EL ARTE EN LA
GESTIÓN CULTURAL” PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADOS EN
ARTES PLÁSTICAS OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO**

**DOCENTE ASESORA DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN
MSC. XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA**

**COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADO
MSC. LIGIA DEL ROSARIO MANZANO MARTÍNEZ**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, DR FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN
SALVADOR, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, SEPTIEMBRE DEL AÑO
2023**

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.

RECTOR

M.Sc. Juan Rosa Quintanilla

VICERRECTOR ACADÉMICO

Dr. Evelyn Beatriz Farfán

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

M.Sc. Roger Arias

SECRETARIO GENERAL

Lic. Pedro Rosalío Escobar Castaneda

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO

Mtro. Julio César Grande

VICE DECANA

Mtra. Mary Cruz Jurado

SECRETARIA

Mtra. Natividad de Las Mercedes Teshe Padilla

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

DIRECTOR ESCUELA DE ARTES

Lic. Miguel Mira

COORDINADORA DE PROCESOS DE GRADUACIÓN

Mtra. Ligia del Rosario Manzano Martínez

DOCENTE DIRECTORA

Mtra. Xenia María Pérez Oliva

TRIBUNAL EVALUADOR

Mtro. José Orlando Ángel Estrada

Mtro. Carlos Alberto Quijada Fuentes

Mtra. Mtra. Xenia María Pérez Oliva

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos profundamente a Dios y nuestra alma máter y a cada docente que nos apoyó en este trabajo y en nuestra formación, en especial a los maestros Orlando Ángel y Xenia Pérez, ya que este trabajo de grado no hubiera sido posible sin su ayuda y consejo. También agradecer a la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador, por abrirnos las puertas y permitirnos formar parte de una labor tan noble, también a Fabiola Paz, quién nos acercó a HOPAC para conocer de su misión y visión hacia las familias salvadoreñas, a la Licenciada Andrea Díaz, coordinadora del equipo multidisciplinario y nuestro contacto directo con la institución, pues sin su confianza y experiencia no hubiéramos considerado introducirnos en una temática tan poco explorada. Finalmente agradecer a nuestras familias, amigos y compañeros del equipo de trabajo, quienes siempre estuvieron con nosotros. La soledad, el dolor, el miedo, el sufrimiento, todos esos días se fueron, así que levantemos las copas y brindemos por este triunfo que estamos a punto de alcanzar.

Vanessa Dominguez y Camilo Sanabria

ÍNDICE

RESUMEN	8
ABSTRACT	9
INTRODUCCIÓN	10
I. CONTEXTO GENERAL	12
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	12
1.2 PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES	14
II. OBJETIVOS.....	19
2.1 GENERAL.....	19
2.2 ESPECÍFICOS.....	19
III. CONTENIDO GENERAL.....	20
3.1 FUNDAMENTACIÓN.....	20
3.2 DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA -CULTURAL	27
IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.....	36
4.1 ACTIVIDADES REALIZADAS.....	36
4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS.....	49
V. CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO.....	52
VI. RECOMENDACIONES.....	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
ANEXOS.....	58

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Tabla 1: Recursos.	76
Tabla 2: Presupuesto.	77

Gráfica 1: Respuesta 1.	93
Gráfica 2: Respuesta 2.	93
Gráfica 3: Respuesta 3.	93
Gráfica 4: Respuesta 4.	94
Gráfica 5: Respuesta 6.	95
Gráfica 6: Respuesta 9.	97
Gráfica 7: Respuesta 11.	98
Gráfica 8: Respuesta 1.	99
Gráfica 9: Respuesta 2.	99
Gráfica 10: Respuesta 3.	99
Gráfica 11: Respuesta 4.	100
Gráfica 12: Respuesta 5.	100
Gráfica 13: Respuesta 8.	103
Gráfica 14: Respuesta 10.	104
Gráfica 15: Respuesta 12.	105
Diagrama 1: Etapas del proceso.	66

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Ubicación geográfica de HOPAC y distancia de éste al Instituto Nacional de Rehabilitación Integral.	22
Imagen 2: Material de terapia #1.....	39
Imagen 3: Material #1 de sesión #2.....	40
Imagen 4: Material #2 de sesión #2.	41
Imagen 5: Material #3 de sesión #2.....	42
Imagen 6: Material #1 de sesión #3.....	43
Imagen 7: Tangram. Material #1 para sesión #4.	45
Imagen 8: Material #2 de sesión #4.	46

Imagen 9: Material #3-1 para sesión #4	47
Imagen 10: Material #3-2 para sesión #4	48

ÍNDICE DE ESQUEMAS

Cuadro 1: Problemas, causas y prioridades.	58
Cuadro 2: Etapas, actividades y resultados.	70
Cuadro 3: Cronograma.	72

RESUMEN

En el presente informe de resultados del proyecto se pone en manifiesto una de las formas en las que se puede incorporar el diseño gráfico en beneficio de la salud; en este caso específico, la salud mental. A través de los conocimientos adquiridos a lo largo de la formación en artes plásticas y diseño gráfico. El trabajo consistió en diseñar material lúdico para actividades grupales que se pueden realizar en terapias de rehabilitación en casos de parálisis cerebral, dirigido a los padres y cuidadores; contribuyendo a la terapia psicológica de forma integral. Todo esto, apoyado por un equipo de psicólogos y fisioterapeutas cualificados. El proyecto se dió con el apoyo de la Fundación HOPAC ubicado en el municipio de San Salvador, del departamento homónimo. Esta alianza buscó fortalecer la ayuda, no solo a los padres de familia, sino a sus círculos de apoyo, los cuales buscan hacer más llevadero el modo de vida de este, ayudándole a ganar independencia y comprender su entorno social por medio de las terapias.

El aporte de esta intervención radica en acercar la ludoterapia y arteterapia como medios para aportar a la recuperación de los familiares, dado que sus hijos tienen problemas motores, neurológicos o del habla, que les impide desarrollarse con normalidad para la edad que tienen.

Palabras clave: diseño, terapia, psicología, parálisis cerebral, arte, salud mental.

ABSTRACT

This project results report highlights one of the ways in which graphic design can be incorporated to benefit health; in this specific case, mental health. Through the knowledge acquired throughout the training in plastic arts and graphic design. The work consisted of designing playful material for group activities that can be performed in rehabilitation therapies in cases of cerebral palsy, aimed at parents and caregivers; contributing to psychological therapy in a comprehensive manner. All this, supported by a team of qualified psychologists and physiotherapists. The project was supported by the HOPAC Foundation located in the municipality of San Salvador, in the department of the same name. This alliance sought to strengthen the help, not only to the parents, but also to their support circles, which seek to make their way of life more bearable,

helping them to gain independence and understand their social environment through therapies.

The contribution of this intervention lies in bringing play therapy and art therapy as a means to contribute to the recovery of family members, since their children have motor, neurological or speech problems that prevent them from developing normally for their age.

Keywords: design, therapy, psychology, cerebral palsy, art, mental health.

INTRODUCCIÓN

En el contexto actual, en el que la crianza de hijos con parálisis cerebral presenta desafíos emocionales y psicológicos significativos para los padres, surge la necesidad de explorar nuevas vías terapéuticas que aborden de manera integral estas dificultades; sobre todo, considerando los apoyos que pueden ofrecerse desde diferentes campos profesionales, en este caso desde el arte. En respuesta a esta necesidad, el presente proyecto se propuso diseñar y elaborar un material lúdico orientado a la terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral apoyándose en los conocimientos y recursos propios del diseño gráfico. Este proyecto se desarrolló en colaboración con la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral (HOPAC) en el municipio de San Salvador, con el objetivo de brindar un recurso valioso tanto para los profesionales que trabajan con este colectivo de pacientes como para los propios padres, quienes enfrentan una serie de retos emocionales y psicológicos al criar a un hijo con esta discapacidad.

Este proyecto busca ofrecer una solución innovadora al diseñar un conjunto de juegos y actividades lúdicas específicamente diseñadas para la terapia grupal de padres. Estos elementos tienen como propósito fomentar la comunicación, el apoyo mutuo y la conexión entre los padres, además de fortalecer sus habilidades para afrontar los desafíos emocionales y psicológicos que conlleva la crianza de un hijo con parálisis cerebral. En este proceso, se contó con la colaboración de estudiantes de psicología y profesionales de la salud, así como con el conocimiento de la Fundación HOPAC, para asegurar la relevancia y efectividad de los materiales desarrollados.

Este trabajo se propone abordar una problemática que va más allá de las dificultades físicas, explorando un enfoque terapéutico que incorpora aspectos emocionales y psicológicos en la atención integral a los padres de pacientes

con parálisis cerebral. A través de la creación de un espacio de terapia grupal y el diseño de materiales lúdicos adecuados, se espera que este proyecto contribuya al bienestar emocional de los padres, fortalezca la relación con sus hijos y proporcione herramientas valiosas para enfrentar los retos de la crianza en esta situación. En última instancia, este proyecto no solo pretende mejorar la calidad de vida de las familias involucradas, sino también abrir camino hacia una mayor conciencia y aceptación de la discapacidad en la sociedad, enriqueciendo el ámbito cultural y terapéutico en el proceso.

En las siguientes páginas, este informe aborda, primeramente, un contexto general para ubicar al lector en la descripción y problemática que originan el proyecto; siguiendo con los objetivos generales y específicos de esta iniciativa artístico-cultural.

Luego, se presenta como contenido general, la fundamentación, así como los desafíos y estrategias de la gestión cultural; para después describir con amplitud las principales actividades ejecutadas y la respectiva evaluación de resultados.

Posteriormente, las conclusiones y recomendaciones se presentan en este informe, sintetizando los aportes principales, así como la perspectiva de continuidad del proyecto.

Finalmente, se presenta la bibliografía consultada y los anexos con documentación complementaria que respalda este proyecto.

I. CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO.

1.1 BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

El proyecto consistió en el diseño y elaboración de material lúdico para terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral en la fundación Hogar de Parálisis Cerebral (HOPAC) ubicado en el municipio de San Salvador del departamento homónimo, apoyándose en los recursos del diseño gráfico y su aplicación en arteterapia. El objetivo de este proyecto fue proporcionar un recurso útil y efectivo para los profesionales que trabajan con este colectivo de pacientes y para los padres que buscan apoyo emocional y psicológico para enfrentar los desafíos que supone la crianza de un hijo con parálisis cerebral y el estrés de tener a sus hijos ingresados en diferentes hospitales de la zona.

La parálisis cerebral es una discapacidad que afecta el movimiento y la coordinación del cuerpo y que puede estar asociada a otros problemas de salud, como convulsiones, trastornos del habla o problemas de aprendizaje. Los padres de niños con parálisis cerebral a menudo enfrentan una serie de desafíos emocionales y psicológicos, como la culpa, la frustración, el aislamiento social, el estrés y la ansiedad. La terapia grupal puede ser una forma efectiva de proporcionar apoyo emocional y psicológico a estos padres, y de ayudarles a enfrentar estos desafíos.

El material lúdico que se propuso consistió en una serie de juegos y actividades diseñados específicamente para la terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral; haciendo uso de programas de creación y edición de imagen, de texto y de composición digital; además de la aplicación de conocimientos vinculados al diseño editorial, infantil y lúdico. Estos juegos y actividades tuvieron como objetivo fomentar la comunicación, el apoyo emocional y la

conexión entre los padres, además de ayudarles a desarrollar habilidades para enfrentar los desafíos emocionales y psicológicos que supone la crianza de un hijo con parálisis cerebral.

Se trabajó de la mano con estudiantes de psicología en práctica profesional de la Universidad Tecnológica y el grupo de voluntarios y empleados de HOPAC, que se desempeñan en áreas profesionales de la psicología, la fisioterapia y la educación especial. Estos brindaron directrices metodológicas para la elaboración de diferentes actividades que ayudarán a los beneficiarios a poder manejar las diferentes problemáticas a las que se enfrentan al ayudar a sus hijos. Una vez diseñado el material, se llevó a cabo una evaluación práctica, para determinar su efectividad y utilidad en la terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral. Se realizaron pruebas piloto con grupos de padres y se recopilaron datos sobre su satisfacción con el material, su nivel de participación en las actividades y juegos y los resultados obtenidos en términos de comunicación, apoyo emocional y conexión entre los padres.

El proyecto se divide en cinco etapas, las cuales son: identificación de las necesidades y recursos, diseño de actividades lúdicas, elaboración del material lúdico, implementación de las actividades lúdicas y por último la evaluación y mejora continua.

A partir de directrices metodológicas, se genera como producto final un conjunto de materiales de aprendizaje y terapia, tales como puzles, guías de trabajo y actividades diversas, de tal manera que, utilizando estos conocimientos, puedan realizar actividades que les ayuden a aprender, canalizar sus sentimientos y frustraciones, además de obtener herramientas que les ayuden a ayudar a sus hijos en su día a día y mejorar la salud.

1.2 PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES.

El proyecto de diseño de material lúdico para terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral aborda una problemática significativa en el contexto de las familias que enfrentan los desafíos de criar a un hijo con esta discapacidad. La parálisis cerebral no solo afecta físicamente al niño, sino que también impone desafíos emocionales y psicológicos a los padres, como la ansiedad, el estrés y la falta de información.

En definitiva, el proyecto aborda una problemática sensible y compleja desde una perspectiva terapéutica y artística. Su impacto se extiende más allá de las familias directamente involucradas, al promover una comprensión más profunda de la discapacidad y el cuidado de la salud mental, y al establecer conexiones emocionales y culturales significativas.

La falta de apoyo social de los padres puede conducir al aislamiento de los padres, lo que puede provocar depresión y ansiedad. Esto puede afectar su salud mental y física y puede impedirle brindar la mejor atención a su hijo con parálisis cerebral. También, la falta de conocimiento sobre las enfermedades neurodegenerativas y los tratamientos disponibles lleva a los padres a tomar decisiones sin saber cómo cuidar a sus hijos, lo que puede afectar la salud y el bienestar de éstos.

En este contexto, cuando Margarita de Emerson, Geraldine de Interiano, Conchita de Calleja y Dalila de Emerson crearon el Hogar en 1984, plantearon crear un lugar donde ellas, siendo madres de pacientes de parálisis cerebral y conociendo de primera mano las necesidades de sus hijos; (El Salvador: 30° aniversario del HOPAC, 2014) además de otras familias salvadoreñas que pasaban por ese mismo diagnóstico, pudiesen apoyar a sus familiares, además

de recibir un apoyo extra a las diferentes terapias que llevan sus hijos, continuar con las intervenciones a su salud cuando ya no sean sujetos de atención en el ISRI e incluso, fomentar la independencia de los pacientes con PC al darles apoyo para aprender a hacer cosas solos, como cambiarse, contar dinero, hacer pequeñas manualidades, entre otros, y para los que tienen un diagnóstico menos grave e incluso para los padres, talleres varios, como panadería, costura, entre otros.

Con el paso del tiempo, HOPAC pudo crecer y recibir a más personas en sus terapias, e incluso contratar personal capacitado para atenderlos y ayudarlos, continuando la visión de sus fundadoras a través de sus otros hijos, quienes asumieron la dirección de la institución y crearon diversos beneficios adicionales, como transporte en ciertas zonas del país, alimentación y servicios de guardería de 9:00 AM a 3:00 PM.

La creación de HOPAC dio pie a otras fundaciones y entidades no gubernamentales dedicadas al apoyo a personas con problemas neurológicos y motores; entre estas destacan FUNTER y el Hogar Padre Vito Guarato, quienes, aunque ayudaron a la noble causa a la que se dedica HOPAC, también hizo que algunos de sus patrocinadores se retiraran y empezaran a apoyar a otras instituciones, lo cual les afectó económicamente debido a que su subsistencia depende de donaciones y de las ventas que hacen con los productos que se elaboran en los talleres de panadería y costura.

Con la pandemia del COVID-19, su capacidad económica se vio aún más mermada, teniendo que desistir de recibir más pacientes de los que tienen, inclusive teniendo que dar de alta a los pacientes más funcionales y quedarse solo con los casos más críticos. Además, se dieron recortes de personal, logrando que su mayor fuerza laboral esté en los estudiantes en horas sociales

o prácticas profesionales de las carreras afines a lo que la fundación requiere, por lo que se puede atender a poca gente y no se pueden atender todas las problemáticas que aquejan a este sector poblacional (Joma, 2019).

Al abordar estos problemas y brindar soluciones efectivas, se puede mejorar la vida de los niños y las familias con trastornos neurológicos. Es importante reconocer que cada familia y niño es único y que las soluciones pueden variar, por lo que se deben brindar opciones y apoyo individuales para satisfacer las necesidades de cada individuo y que un esfuerzo como este, puede contribuir a la mejora integral de la persona.

La elección de centrarse en el diseño de material lúdico para terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral se justifica por el enfoque de la terapia a través del arte, específicamente la arteterapia, que proporciona una vía de expresión y comunicación para mejorar la salud mental y emocional de las personas. Los juegos y actividades propuestos no solo fomentan la comunicación y el apoyo entre los padres, sino que también abordan la conexión entre los padres e hijos con parálisis cerebral, mejorando así su relación y facilitando el proceso de rehabilitación del niño.

La terapia grupal aborda varios problemas identificados, como la falta de acceso a apoyo emocional para los padres, la dificultad en la relación padre-hijo y la carencia de recursos económicos para tratamientos especializados. Además, la propuesta de programas educativos para padres sobre la parálisis cerebral y las terapias disponibles es crucial para empoderar a los padres con información y mejorar la calidad de cuidado para sus hijos.

En conjunto, este proyecto busca mejorar la calidad de vida de las familias afectadas, brindándoles herramientas emocionales y psicológicas para enfrentar los desafíos que conlleva la parálisis cerebral desde la óptica artística. Al involucrar a estudiantes de psicología y profesionales de la salud mental, así

como combinar conocimientos en artes plásticas y diseño gráfico, el proyecto tiene el potencial de tener un impacto positivo en el bienestar emocional y físico de las familias en la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador.

El proyecto también se realizó debido a la falta de información y apoyo disponibles para los padres de pacientes con parálisis cerebral. Muchos padres enfrentan dificultades emocionales y estrés debido a la falta de conocimiento sobre la discapacidad de sus hijos y las terapias disponibles. La creación de un material lúdico diseñado específicamente para terapia grupal, para un público salvadoreño específico, aborda directamente esta necesidad al proporcionar a los padres una herramienta tangible que les ayude a comprender mejor la situación de sus hijos y a enfrentar los desafíos emocionales que surgen. La colaboración con estudiantes de psicología y profesionales en el campo también refuerza la validez del proyecto. La combinación de conocimientos técnicos y experiencia en salud mental garantiza que el material lúdico esté diseñado de manera efectiva y en línea con las necesidades emocionales y psicológicas de los padres. Además, la inclusión de pruebas piloto y evaluaciones de calidad y pertinencia aseguraron la efectividad y adecuación del material a su propósito.

Se buscó impactar en múltiples niveles: mejorar la relación entre padres e hijos con parálisis cerebral, proporcionar apoyo emocional y psicológico a los padres, reducir el estrés y la ansiedad asociados con la crianza de un hijo con discapacidad y aumentar la comprensión sobre la parálisis cerebral y las opciones de tratamiento disponibles. Este enfoque integral tiene el potencial de transformar las vidas de las familias involucradas y contribuir a una mayor conciencia y aceptación de la discapacidad en la sociedad. Además, también tiene un impacto artístico y cultural relevante.

Al utilizar el enfoque del arte terapia y el diseño de material lúdico, se está aprovechando el poder de la creatividad y la expresión artística para abordar problemas emocionales y psicológicos complejos. El arte no solo se convierte en una herramienta terapéutica, sino que también permite a los participantes explorar sus emociones y pensamientos de manera no verbal, lo que puede ser especialmente beneficioso en situaciones donde las palabras pueden no ser suficientes para expresar lo que sienten.

La creación de un espacio de terapia grupal en sí mismo es un acto culturalmente relevante, ya que busca establecer una comunidad de apoyo y comprensión entre los padres de pacientes con parálisis cerebral. Al compartir experiencias, estrategias y emociones, se crea un vínculo cultural que puede romper el aislamiento y la soledad que a menudo experimentan estas familias. Además, el enfoque en la mejora de la calidad de vida y el bienestar emocional contribuye a una sociedad más inclusiva y empática.

II. OBJETIVOS.

2.1 GENERAL

Diseñar materiales lúdicos apropiados que ayuden a mejorar la comunicación y la comprensión entre padres e hijos orientados para la terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral de la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador.

2.2 ESPECÍFICOS

- 2.2.1 Identificar las necesidades emocionales que los padres de familia de pacientes con parálisis cerebral poseen, para poder desarrollar material de apoyo adecuado que pueda utilizarse en terapias grupales.
- 2.2.2 Identificar las necesidades de desarrollo psicomotriz necesarias en terapias de rehabilitación de pacientes con parálisis cerebral, que puedan ser mejoradas por las artes plásticas para que los padres las utilicen con sus hijos.
- 2.2.3 Diseñar material lúdico que refuerce las terapias grupales para los padres de pacientes con parálisis cerebral y que sea beneficioso para el desarrollo psicomotriz de sus hijos a partir de las necesidades identificadas con el apoyo de un equipo interdisciplinario.
- 2.2.4 Validar el diseño y aplicación práctica del material lúdico, directamente con los beneficiarios y los especialistas del área, a fin de considerar las mejoras o ajustes necesarios para su efectivo uso.

III. CONTENIDO GENERAL.

3.1 FUNDAMENTACIÓN

3.1.1. Definición del término en investigación

La fundamentación en la investigación consiste en proporcionar un marco conceptual sólido y justificado para el estudio. Esto implica explicar y respaldar teóricamente las preguntas de investigación, los conceptos clave y los métodos utilizados. La fundamentación ayuda a establecer la credibilidad del estudio y a mostrar cómo se relaciona con investigaciones previas, proporcionando un fundamento lógico y coherente para el diseño y la implementación del estudio.

3.1.2. Economía Naranja

Se puede definir a la economía naranja como una herramienta o un conjunto de actividades que catapultan el desarrollo cultural, social y económico, ya que, permiten que las ideas se materialicen y generen un valor, además de propiciar condiciones para generar empleo digno en el sector cultural, apoyar la nuevas ideas creativas y productos innovadores, fortalecer los saberes ancestrales, las prácticas del patrimonio cultural y la transmisión de conocimientos.

La economía naranja se diferencia de otras economías por el hecho de fundamentarse en la creación, producción y distribución de bienes y servicios, cuyo contenido de carácter cultural y creativo se puede proteger por los derechos de propiedad intelectual. El universo naranja está compuesto por: i) la Economía Cultural y las Industrias Creativas, en cuya intersección se encuentran las Industrias Culturales Convencionales; y ii) las áreas de soporte para la creatividad (Restrepo y Márquez, 2013).

El proyecto de Diseño de material lúdico orientado a terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral, Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador, 2023; se ubica de lleno en la economía naranja, el producto a

generar pertenece al grupo industrias creativas, específicamente en el área de Diseño: artes gráficas e ilustración, ya que, se pretende beneficiar a un grupo determinado a través del diseño de material gráfico que aportará beneficios a la salud psicomotriz de los pacientes.

3.1.3. Contexto Geográfico

El Hogar de Parálisis Cerebral (HOPAC) está ubicado en la colonia Nicaragua, en la zona sur del municipio de San Salvador, departamento de San Salvador. Cómo se observa en el mapa ubicado debajo, se encuentra en un lugar bastante céntrico, cerca del conocido parque Saburo Hirao y de otras zonas como el Zoológico Nacional y el Museo Militar. Sin embargo, en el mapa se destaca, particularmente su cercanía al Instituto Salvadoreño de Rehabilitación Integral, (ISRI), en sus diferentes centros de atención; como se muestra en el mapa. Esta ubicación fue buscada intencionalmente por las fundadoras de HOPAC, ya que, al ser madres de pacientes de PC, buscaban estar cerca de sus hijos en un ambiente tranquilo rodeado de naturaleza, por lo que se justifica la cercanía, asimismo, con el parque Saburo Hirao. Actualmente, los directores de la fundación aprovechan la proximidad para ofrecer tanto terapia psicológica, como apoyo en terapia ocupacional, talleres vocacionales y esparcimiento para los pacientes que han sido dados de alta en el ISRI, a manera de continuar ayudándoles a su recuperación física y contribuir a su bienestar mental, y en muchos casos, a su autonomía e independencia.

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

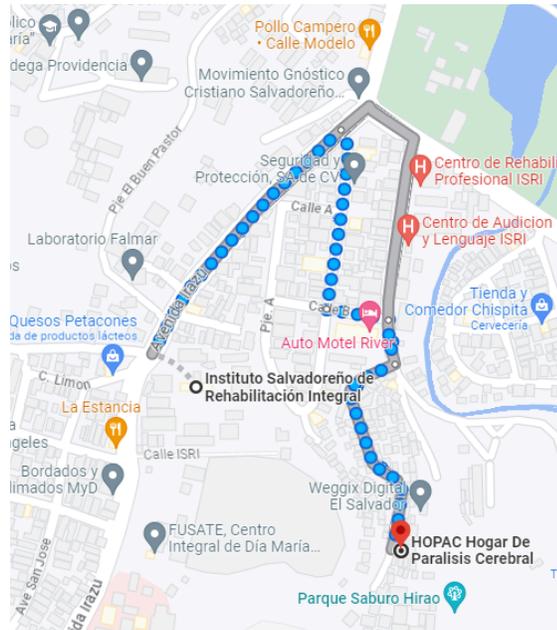


Imagen 1: Ubicación geográfica de HOPAC y distancia de éste al Instituto Nacional de Rehabilitación Integral.
Fuente: <https://www.google.com/maps>

3.1.4 Interés de la salud para las familias salvadoreñas

La salud es un tema importante para todas las familias salvadoreñas, pues ésta es parte fundamental para el bienestar integral de la persona, y especialmente para aquellos grupos que tienen niños con parálisis cerebral. (Fernández et al, 2013). Según el filósofo alemán Arthur Schopenhauer, “al menos nueve décimos de nuestra felicidad se basan únicamente en la salud” (Schopenhauer s. f.).

A partir de esta premisa se puede comprender la importancia del proyecto propuesto, en miras de ofrecer un apoyo a las familias que pasan por este complicado diagnóstico a través de sus hijos; de tal manera que, a través del bienestar emocional de los cuidadores aprendan a manejar las necesidades especiales de su hijo y recibir orientación sobre cómo garantizar que reciban los

cuidados y la atención necesarios para un mejor desarrollo e independencia de este. (Barrón et al, 2015).

3.1.5. Definición de Parálisis Cerebral

La parálisis cerebral (PC) es un grupo de trastornos motores que afectan el movimiento y la postura debido a lesiones en el cerebro en desarrollo. El término fue utilizado por primera vez por William Little en 1862, quien describió el trastorno como "parálisis espástica infantil" debido a la rigidez muscular que caracteriza a muchos de los casos. En general, se pueden presentar dificultades en el movimiento y la coordinación, espasticidad (rigidez muscular), movimientos involuntarios, problemas de equilibrio y de postura, problemas de habla y comunicación, retraso en el desarrollo y discapacidades cognitivas.

3.1.5.1. Tipos de Parálisis Cerebral

Según el Centro para el Control y Prevención de Enfermedades (CDC es inglés), existen varios tipos de PC, incluyendo la espástica, la discinética, la atáxica, y la mixta. Una diferencia importante entre la parálisis cerebral infantil y la parálisis cerebral de adultos es que la parálisis cerebral infantil se produce como resultado de una lesión cerebral que ocurre antes, durante o después del parto, mientras que la parálisis cerebral de adultos se produce como resultado de una lesión cerebral que ocurre después del nacimiento.

3.1.6. Cuido y Rehabilitación de pacientes con PC

El cuido se refiere a la atención y supervisión que se brinda a un individuo con necesidades especiales para satisfacer sus necesidades básicas, como la alimentación, el aseo y la seguridad. Por otro lado, la rehabilitación es un proceso de recuperación en el que se busca ayudar a la persona a alcanzar el máximo nivel de funcionamiento posible después de una lesión o discapacidad. En el caso de la parálisis cerebral, la terapia es fundamental para mejorar la calidad de vida del paciente y ayudarlo a alcanzar su máximo potencial. Existen

diversos tipos de terapias que pueden utilizarse en la rehabilitación de pacientes con parálisis cerebral, incluyendo la terapia física, la terapia ocupacional y la terapia del habla y lenguaje.

3.1.7. Instituciones vinculadas al campo en San Salvador

Ante las amplias necesidades de los grupos de personas con necesidades especiales producto de una enfermedad que les incapacite físicamente, mentalmente o ambas, surgen diversas organizaciones civiles en San Salvador, entre las cuales, según el Informe Alternativo El Salvador 2008-2013 Por Organizaciones de y para Personas con Discapacidad y Procuraduría para la Defensa de los Derechos Humanos (PDDH), aparecen las mencionadas a continuación, para casos generales de discapacidades motrices:

- Asociación de Padres, Madres y Familiares de Hijos/ Hijas con Discapacidad de El Salvador "Los Angelitos"
- Asociación Cooperativa del Grupo Independiente Pro Rehabilitación Integral de R.L. "ACOGIPRI"
- Hogar de Parálisis Cerebral "Roberto Callejas Montalvo" - HOPAC.
- Fundación Sendas El Salvador

De las cuales, solamente el Hogar de Parálisis Cerebral, es la única institución especializada en dicha patología. Se destaca el hecho de ser organizaciones civiles, no relacionadas con hospitales o clínicas que atienden estos casos.

3.1.8. Equipo Interdisciplinario

Para lograr un resultado satisfactorio dentro del contexto del proyecto explicado a lo largo del documento, se propone la participación directa e indirecta de un equipo multidisciplinario conformado por diferentes áreas del recurso humano disponible en HOPAC, tales como: profesionales de planta pagados, como voluntarios (estudiantes en prácticas u horas sociales) especializados en las

áreas del cuidado mental (psicología, psiquiatría, trabajo social), como del área de terapia ocupacional (fisioterapia).

Junto a ese equipo, quienes trabajarán de forma directa, estará el equipo que realiza la investigación e intervención, quienes, desde el diseño gráfico como forma de expresión visual para comunicar a través de las formas, colores, texturas y otros elementos orientados a dar un mensaje.

3.1.9 Materiales a desarrollar

Se pretende generar, a partir de directrices metodológicas, un conjunto de materiales de aprendizaje y terapia, tales como puzzles, guías de trabajo y actividades diversas, de tal manera que, utilizando estos conocimientos, puedan realizar actividades que les ayuden a aprender, canalizar sus sentimientos y frustraciones, además de obtener herramientas que les ayuden a ayudar a sus hijos en su día a día y mejorar la salud. Esto, tanto para el beneficiario directo (padres de familia), hijos y grupo familiar o la red de apoyo de los padres. Las sesiones se realizan los sábados cada 15 días por la mañana, por lo que se espera que, a pesar de tratar pocas sesiones, éstas sean de amplio beneficio para los padres de familia que quieren conocer cómo pueden ayudarse a sí mismos y a sus hijos.

Dentro del conocimiento del grupo gestor, pocas veces se han unido esfuerzos de esta índole en búsqueda de un bienestar social, por lo tanto, se busca marcar un precedente en la generación de un área de trabajo para los diseñadores gráficos, utilizando sus conocimientos para la elaboración de materiales educativos y de apoyo terapéutico. La correcta atención psicológica a estos casos, de manera integral, ha demostrado poder dar herramientas a los padres para afrontar con fuerza y resiliencia los diferentes tratamientos, terapias y procesos de los infantes, además de generarles un ambiente de confianza y seguridad, para evitar que se desarrollen más problemas de depresión y/o

frustración en los niños y permitirles tener una vida lo más normal posible (s.a., 2022).

3.1.10. Importancia del material a desarrollar

Los materiales lúdicos para realizar terapia grupal son herramientas utilizadas en contextos terapéuticos que fomentan la interacción, la comunicación y la expresión emocional a través del juego. Estos materiales están hechos específicamente para facilitar el proceso terapéutico y promover el bienestar emocional y el desarrollo personal de los beneficiarios.

En el caso de la terapia de padres de pacientes con parálisis cerebral, los materiales lúdicos pueden desempeñar un papel importante al proporcionar una vía de comunicación y expresión emocional para los padres, así como promover la comprensión, el apoyo mutuo y el fortalecimiento de los vínculos entre los pacientes de PC y su red de apoyo. Algunos ejemplos de materiales lúdicos que pueden utilizarse incluyen:

Material artístico: El arte terapia es una gran herramienta para que los padres exploren sus emociones y experiencias. El uso de pinturas, dibujos, collage u otras formas de expresión artística puede permitir a los padres comunicar sus sentimientos de una manera no verbal. Al estar relacionados con las áreas

Puzzles y rompecabezas: Estos materiales pueden utilizarse para fomentar la resolución de problemas, la paciencia y la perseverancia. Los padres pueden trabajar juntos para completar un rompecabezas, lo que promueve la colaboración y la interacción positiva, además de implicar la resolución de problemas, la toma de decisiones conjuntas y el fortalecimiento de habilidades parentales.

Tarjetas de conversación: Estas tarjetas contienen preguntas o temas de discusión que pueden utilizarse para iniciar conversaciones significativas entre los padres. Las preguntas pueden abordar temas relacionados con la crianza de hijos con discapacidad, el desahogo y el autocuidado de los padres.

Al utilizar estos materiales lúdicos en la terapia de padres de pacientes con parálisis cerebral, se busca brindar un espacio seguro y estructurado donde los padres puedan explorar y procesar sus emociones, compartir experiencias, aprender de otros padres en situaciones similares y fortalecer sus habilidades de afrontamiento, acompañados del equipo interdisciplinario que busca generar las herramientas para afrontar sus problemas y darles un mejor cuidado a sus hijos.

3.2 DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA-CULTURAL

La gestión cultural se encuentra constantemente enfrentando desafíos en la implementación y desarrollo de proyectos que buscan generar un impacto positivo en comunidades específicas. En este contexto, el proyecto "Diseño de material lúdico orientado a terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral" se ha planteado como una iniciativa que busca mejorar la calidad de vida de los padres de niños con parálisis cerebral a través del arte y la terapia. Este proyecto se fundamenta en un enfoque interdisciplinario, contando con el apoyo de profesionales en salud mental y colaborando estrechamente con la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral (HOPAC).

Sin embargo, a pesar de sus valiosos puntos positivos, también se han identificado limitaciones en la gestión y desarrollo del proyecto, como el retraso en su inicio debido a intervenciones previas y las limitaciones espaciales del lugar donde se llevará a cabo.

A través de un modelo de gestión mixta, combinando los recursos propios del equipo gestor con los de la institución, se busca superar estos desafíos y lograr los objetivos planteados. Enfrentando estos desafíos, se espera que este proyecto cultural logre impactar de manera significativa en la vida de los beneficiarios y sentar un precedente en la creación de materiales terapéuticos para futuras intervenciones.

Puntos fuertes o destacados del proyecto desde su concepción hasta la ejecución:

- Enfoque interdisciplinario que permite abordar de manera integral las necesidades emocionales y de desarrollo de los padres y pacientes con parálisis cerebral.
- Objetivos específicos bien definidos que facilitan la planificación y ejecución de las actividades.
- Una planificación flexible pero estructurada para ejecutar el proyecto y dar el debido seguimiento en su desarrollo.
- Potencial impacto positivo en la comunicación, comprensión y desarrollo psicomotriz de los pacientes con parálisis cerebral, así como en la terapia grupal de los padres.
- Disposición y apertura de los involucrados al participar en el proyecto.
- Apoyo institucional y de profesionales capacitados para crear materiales lúdicos pertinentes, adecuados, respetuosos y efectivos.
- La potencialidad de réplica del proyecto posterior a su finalización y evaluación de resultados.

Limitantes encontradas en el inicio y desarrollo del proyecto:

- Retraso en el inicio debido a la realización de otra intervención de estudiantes de psicología de otra universidad.

- Limitaciones espaciales en el lugar de la intervención, lo que puede restringir la cantidad de actividades y participantes involucrados simultáneamente.
- Desafíos logísticos en términos de transporte y tiempo para el equipo gestor, que tiene trabajos rotativos y vive fuera de San Salvador.
- El respeto a normas de confidencialidad de la institución, hacia los padres y pacientes, por lo que ciertos procesos no pudieron fotografiarse.

Modelo de gestión utilizado y funcionamiento:

El proyecto utilizó un modelo de gestión mixta, combinando los propios medios del equipo de alumnos egresados de la Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico, con los de la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral (HOPAC). Cabe destacar que el proyecto combinó actividades presenciales con otras a distancia, lo cual benefició al equipo gestor debido a diversas condiciones, como transporte y tiempo; elementos relevantes de la gestión.

Estrategias Creativas

A lo largo del desarrollo del proyecto 'Diseño de material lúdico orientado a terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral,' se identificaron una serie de limitantes que dificultaban de diferentes maneras la realización y gestión satisfactoria del proyecto. Estas limitaciones, principalmente de carácter logístico y espacial, fueron resueltas de manera efectiva a través de las siguientes estrategias creativas:

Una de las limitaciones iniciales fue el retraso en el inicio del proyecto. Para mitigar los impactos resultantes, se elaboró un plan de actividades más exhaustivo y detallado. Esto implicó un aumento en las horas de trabajo diarias para compensar el tiempo perdido, asegurando que los resultados finales del proyecto y la fecha de finalización no se vieran afectados. Además, se realizó

un esfuerzo concertado para optimizar los recursos y materiales y así mantener la calidad del producto final.

En respuesta a la restricción espacial causada por el espacio físico limitado de la fundación, se exploraron alternativas ingeniosas para maximizar la eficacia del trabajo remoto, facilitando su integración fluida en el proyecto. Reconociendo la necesidad de comodidad y seguridad de los pacientes, el contacto directo con ellos no era posible. Sin embargo, al aprovechar la colaboración en línea y las herramientas de comunicación, cada actividad se llevó a cabo sin dificultades.

Superar los desafíos logísticos que amenazaban la progresión del proyecto requirió un cronograma bien estructurado y proyectado hacia el futuro. Una asignación eficiente del tiempo de trabajo disponible y la delimitación de actividades fueron fundamentales para abordar estos desafíos. Esto se fortaleció aún más mediante la creación de espacios participativos tanto para los gestores del proyecto como para los beneficiarios, fomentando circuitos de retroalimentación que no solo cumplieron, sino que superaron las expectativas del proyecto.

Se establecieron acuerdos estratégicos con el equipo de la fundación para introducir flexibilidad en la planificación de horarios y asignar tareas específicas a cada gestor del proyecto según su disponibilidad y capacidad. Este enfoque colaborativo aseguró que las limitaciones individuales no obstaculizaran el progreso general del proyecto.

La incorporación de herramientas digitales resultó fundamental para enriquecer la eficiencia del flujo de trabajo y la comunicación con el equipo de la fundación. Esta integración redujo significativamente el riesgo de retrasos o malentendidos al recibir instrucciones sobre la producción de recursos. Esta medida proactiva

ayudó a evitar resultados negativos que podrían impactar directamente en los pacientes.

La fundación HOPAC, a través de sus alianzas estratégicas, desempeñó un papel fundamental en el apoyo a la realización del proyecto. Estas alianzas abarcaron aspectos financieros y metodológicos, generando recursos y la participación de voluntarios que contribuyeron a la ejecución de actividades. Este ecosistema de apoyo multifacético maximizó las posibilidades de éxito del proyecto.

Se implementó un mecanismo de evaluación sistemático para evaluar regularmente el impacto de los resultados del proyecto. Este proceso evaluativo no sólo facilitó la mejora continua de las estrategias, sino que también documentó la eficacia de los materiales creados. Los conocimientos obtenidos a partir de estas evaluaciones se canalizaron hacia la mejora de los enfoques y la potenciación de la eficacia general del proyecto.

El proyecto operó bajo un modelo de gestión mixta, combinando de manera estratégica las capacidades intrínsecas del equipo de graduados del programa de Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico, con las de la fundación HOPAC. Es destacable que el proyecto incorporó tanto actividades presenciales como remotas, un enfoque híbrido que se adaptó a las diversas circunstancias del equipo, como las limitaciones de transporte y tiempo.

La integración de un enfoque interdisciplinario sirvió como una fortaleza fundamental desde el inicio del proyecto hasta su ejecución. Al abordar las necesidades emocionales y de desarrollo holísticas de los padres y pacientes con parálisis cerebral, el proyecto exhibió una perspectiva integral que enriqueció significativamente sus resultados.

Objetivos específicos bien definidos respaldaron el proyecto, simplificando la planificación y ejecución de las actividades. Esta claridad no solo facilitó la

asignación de tareas, sino que también proporcionó una guía clara para medir el progreso y el éxito.

La planificación del proyecto fue estructurada pero adaptable, logrando un equilibrio entre una organización meticulosa y la flexibilidad necesaria para responder a desafíos imprevistos. Esta combinación permitió una ejecución fluida de las actividades al tiempo que permitía correcciones en el camino según fuera necesario.

El impacto positivo potencial en pacientes con parálisis cerebral en términos de comunicación, comprensión y desarrollo psicomotor fue un aspecto central destacado. Además, el enfoque del proyecto en la terapia grupal para padres demostró su potencial para fomentar una comunidad de apoyo.

Estas limitaciones, principalmente de carácter logístico y espacial, se abordaron de manera efectiva mediante estrategias creativas cuidadosamente diseñadas, que fueron enriquecidas por la evaluación de los pacientes beneficiarios. La combinación de las experiencias de los beneficiarios y las soluciones creativas permitió superar obstáculos y optimizar el impacto del proyecto:

- **Partes Favoritas y Actividades Apreciadas:** La diversidad de actividades fue clave para brindar una experiencia enriquecedora a los beneficiarios. Los juegos, talleres de oficios y ejercicios físicos fueron altamente valorados por su capacidad para proporcionar tanto diversión como oportunidades de aprendizaje. Esta observación respalda la importancia de incorporar elementos que promuevan la diversión y el crecimiento personal en futuros proyectos.
- **Facilidad de Entendimiento y Aplicabilidad:** La claridad en el diseño de las actividades fue esencial para garantizar que los beneficiarios pudieran disfrutar plenamente de ellas. La facilidad de entender y aplicar las actividades contribuyó a una experiencia lúdica sin complicaciones,

mejorando la participación y el disfrute. La retroalimentación sobre la accesibilidad y el diseño influyó en la adaptación de las estrategias creativas.

- **Sensación de Desconexión y Desahogo:** Las actividades lúdicas ofrecieron a los beneficiarios un espacio para desconectarse de las preocupaciones diarias y las tensiones emocionales asociadas con el cuidado de sus hijos con parálisis cerebral. La incorporación de momentos de relajación y alivio emocional en las sesiones respondió a esta necesidad, contribuyendo al bienestar general de los participantes.
- **Contribución a la Terapia de Pacientes:** Se observó que las actividades lúdicas no solo beneficiaron directamente a los pacientes, sino que también influyeron positivamente en la terapia de sus hijos. Las ideas generadas durante las sesiones se trasladaron a la atención en el hogar, demostrando la transferibilidad de las experiencias del proyecto a la vida cotidiana de los beneficiarios.
- **Recomendaciones para Mejorar:** La retroalimentación sobre el tamaño de letras y dibujos fue considerada al ajustar las actividades para asegurar que fueran accesibles para todos, independientemente de su capacidad visual. Además, la ampliación de la duración de las actividades para maximizar los momentos de diversión y relajación fue implementada con éxito.
- **Impacto en la Vida Diaria y Percepción del Proyecto:** Los beneficiarios reconocieron cómo las actividades lúdicas mejoraron su bienestar emocional y mental al proporcionarles nuevas perspectivas y enfoques para abordar desafíos. La evaluación destacó el impacto positivo en su vida diaria, confirmando la relevancia y efectividad del proyecto.

La integración de estos hallazgos en las estrategias creativas resultó en un proyecto más enriquecedor y significativo. La evaluación proporcionó una visión

auténtica de las necesidades y experiencias de los beneficiarios, lo que permitió la adaptación de las actividades para satisfacer sus expectativas. Al implementar estas soluciones creativas, el proyecto no solo superó desafíos logísticos y espaciales, sino que también mejoró significativamente la experiencia de los participantes. Estos resultados resaltan la capacidad de la gestión cultural para generar impactos positivos y transformadores al incorporar la voz y las experiencias de aquellos a quienes sirve.

El compromiso y la disposición de todas las partes interesadas para participar activamente en el proyecto contribuyeron significativamente a su éxito. La colaboración entre el equipo y los expertos de la fundación aseguró la creación de materiales terapéuticos relevantes, apropiados, respetuosos y efectivos.

- **Diversificación de Actividades:** Se ha observado que la diversidad de actividades lúdicas ha sido clave para captar el interés y la participación de los pacientes. La introducción de diferentes juegos y ejercicios proporciona opciones atractivas para los beneficiarios y contribuye a su compromiso en la terapia.
- **Claridad en las Instrucciones:** La claridad y concisión en las instrucciones para las actividades fueron destacadas por los pacientes como un factor importante. La facilidad de entender las indicaciones permitió una mayor inmersión en las actividades, facilitando su participación activa.
- **Impacto en la Actitud y Participación:** Los comentarios sobre la actitud positiva y activa de los pacientes durante las actividades indican que el enfoque lúdico tuvo un efecto positivo en su disposición a participar. El ambiente de juego ayudó a que se mostraran más abiertos y motivados.
- **Adaptación al Entorno:** La elección de un nuevo espacio para las sesiones de terapia lúdica, en este caso, un pequeño auditorio al aire

libre, influyó positivamente en el desarrollo de las actividades. El entorno más relajado y ventilado contribuyó al éxito de la intervención.

- **Integración de Retroalimentación:** Los comentarios de los pacientes sobre el tamaño de las imágenes y la legibilidad de las instrucciones demuestran la importancia de considerar la retroalimentación de los beneficiarios para realizar mejoras en futuras intervenciones. Ajustar los materiales basados en sus comentarios puede optimizar la experiencia.
- **Impacto en el Bienestar Emocional:** Los testimonios sobre el cambio en la actitud y la disposición de los pacientes durante las sesiones sugieren que la terapia lúdica tuvo un impacto positivo en su bienestar emocional y mental. La oportunidad de experimentar momentos de alegría y distracción se reflejó en su comportamiento.
- **Promoción de la Socialización:** Se menciona que, durante las actividades grupales, los pacientes se animaban mutuamente y trabajaban en equipo. La inclusión de la terapia lúdica parece haber mejorado el ambiente social y fomentado la colaboración entre los participantes.
- **Consideración de Limitaciones Visuales:** La retroalimentación relacionada con las imágenes pequeñas y la dificultad visual resalta la importancia de adaptar los materiales a las limitaciones de los pacientes, como la dificultad para ver detalles pequeños.
- **Replicación y Continuidad:** La encuesta revela un interés en replicar la intervención en el futuro debido a los resultados positivos observados. La perspectiva de continuar con enfoques similares sugiere que la terapia lúdica podría convertirse en una práctica recurrente y beneficiosa.

Un aspecto notable fue el potencial del proyecto para ser replicado tras su conclusión y evaluación de resultados. Este legado potencial subrayó el valor perdurable del diseño y enfoque del proyecto, el cual navegó con destreza los desafíos a través de estrategias innovadoras y creativas. Al abordar con

habilidad las limitaciones en el inicio del proyecto, las restricciones espaciales, los desafíos logísticos y la comunicación, el proyecto no solo superó obstáculos, sino que también allanó el camino para un impacto transformador en sus beneficiarios. A través de un modelo de gestión mixta cohesionado, colaboración interdisciplinaria y una planificación reflexiva, este esfuerzo ejemplificó el poder de la gestión cultural para generar un cambio positivo.

IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.

4.1 ACTIVIDADES REALIZADAS.

En el contexto de una iniciativa de impacto, se llevó a cabo el proyecto "Diseño de material lúdico orientado a terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral." Este proyecto, centrado en la integración de la terapia grupal y el arte terapia, se propuso abordar las necesidades emocionales y de desarrollo de los padres de familia con hijos que enfrentan la parálisis cerebral. La colaboración entre fisioterapeutas, psicólogos y diseñadores gráficos dio lugar a una serie de actividades dirigidas a brindar apoyo y enriquecer las experiencias de los beneficiarios.

Es importante destacar que la ejecución del proyecto no estuvo exenta de retos que pusieron a prueba la determinación y la creatividad del equipo. La limitación de espacio en el entorno donde se llevaron a cabo las intervenciones, habitualmente asignado a un solo proyecto, añadió una capa de complejidad a la dinámica del proceso. Además, la coincidencia temporal con otra intervención realizada por estudiantes de psicología de otra institución académica generó un retraso en el inicio de la gestión del proyecto.

No obstante, en medio de estos desafíos, el proyecto siguió adelante, demostrando la capacidad del equipo para adaptarse. La unión de esfuerzos

entre los diversos profesionales condujo a la creación de materiales lúdicos diseñados para abordar necesidades específicas de los padres y mejorar la experiencia terapéutica. Los resultados cualitativos revelaron cómo estos materiales proporcionaron a los beneficiarios un espacio para liberar emociones, encontrar entretenimiento y experimentar relajación, con el potencial de impactar positivamente en su calidad de vida. Además, la implementación exitosa de los materiales diseñados durante las sesiones validó el logro de los objetivos planteados.

Conforme avanzaron las etapas del proyecto, desde la identificación de necesidades hasta la validación de resultados, se evidenció la capacidad de superar los desafíos iniciales. La colaboración activa y la adaptación estratégica permitieron sortear los obstáculos y lograr avances sustanciales.

El proyecto "Diseño de material lúdico orientado a terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral" ilustra cómo la colaboración multidisciplinaria y el enfoque estratégico pueden dar forma a iniciativas transformadoras. A pesar de los obstáculos, el proyecto alcanzó sus metas, enriqueció las sesiones terapéuticas y contribuyó al bienestar de los beneficiarios. Esta experiencia destaca la importancia de la resiliencia y el trabajo en equipo en la realización exitosa de proyectos de esta índole.

Para la ejecución de este proyecto, se realizaron 3 actividades en momentos puntuales, antes, durante y después de la realización de los materiales lúdicos por parte del equipo gestor, quienes recibieron indicaciones del equipo multidisciplinario de HOPAC. La primera fase fue la recepción de guías de diseño, las cuales fueron enviadas los primeros tres días de la semana hábil (lunes, martes o miércoles) de la semana en la que no se realizó la terapia. Considérese que las sesiones se llevaban a cabo los sábados cada 15 días entre el lapso del 3 de junio al 15 de julio, en horario de 9:00 AM a 1:00 PM. Las guías de diseño se han colocado en la sección de anexos para más detalles.

La segunda fase fue la utilización de los materiales lúdicos en los espacios que se designaron dentro de la sesión para la intervención del equipo gestor, en las cuales, por condiciones dadas por la fundación desde que se llegó al acuerdo para realizar la actividad, los miembros del equipo gestor no se debían presentar, sino que, realizar todas las actividades de forma remota y enviar los materiales solicitados dos días antes de la jornada. Esto debido a que en la fundación, actualmente, no solo se atienden a los pacientes de parálisis cerebral, sino que se reciben individuos con diversos diagnósticos neurológicos, por ejemplo, autismo, amputados, fisioterapia después de un accidente grave, retrasos mentales y terapias de lenguaje; esto impide que haya una cantidad numerosa de gente ajena al personal encargado, en primer lugar, por el espacio reducido, y, en segundo lugar, se hizo de conocimiento que los pacientes de otras áreas son un poco reacios a las visitas de personas ajenas a la institución, por lo que se les incomodaría un poco.

Asimismo, por petición de los pacientes, no se tuvo acceso a fotografías que puedan respaldar de forma concreta la correcta finalización de la idea, sin embargo, se pretende suplir la falta de fotografías con otros materiales que, de un modo similar a como lo haría una fotografía, puedan explicar los diferentes procesos que se vivieron entre el equipo gestor y el grupo multidisciplinario de HOPAC para concluir con éxito este trabajo. A continuación, se presentan con más detalle los materiales ejecutados para cada una de las sesiones, junto a la fecha de uso, una breve descripción de cada material. Cabe destacar que los materiales se elaboraron en tamaño carta, conforme a la impresora con la que cuenta la fundación al momento de iniciar el proyecto. Se solicitó además que se tratara de aprovechar el espacio en las páginas, ya que la institución no cuenta con una entrada de dinero fija, además que en el momento se tenían en inventario 2 resmas de papel bond, que se emplearían tanto para las actividades del equipo gestor, como para los informes mensuales que se realizan, entre otros.

Originalmente se planificó comenzar con 15, sin embargo, un padre de familia dejó de asistir a la fundación por motivos no especificados, por lo que se presentó esa pequeña variación a los datos esperados y plasmados en el diagnóstico y protocolo de investigación. Los padres de familia beneficiarios se encuentran en el rango de edad de 25 a 60 años, y sus hijos (los pacientes de parálisis cerebral) entre los 6 y 15 años. En las posteriores semanas, se reportó que las 14 personas que iniciaron la terapia asistieron a las 4 sesiones planificadas sin falta, además que, en las últimas dos sesiones, se mostraron signos de emoción y altas expectativas sobre el espacio de la terapia lúdica por encima de las otras actividades que se desarrollan el sábado en la fundación, como la consejería psicológica, talleres vocacionales, actividades económicas y las charlas de diferentes temas que reciben.

La primera sesión se desarrolló el sábado 3 de junio de 2023, y las guías fueron recibidas por el equipo el 29 de mayo; esto debido a que se informó que se desarrollaría solo una actividad, dado que había una calendarización para priorizar otras actividades, además de dar la oportunidad de introducir a los pacientes a la intervención a ejecutar en las semanas posteriores.

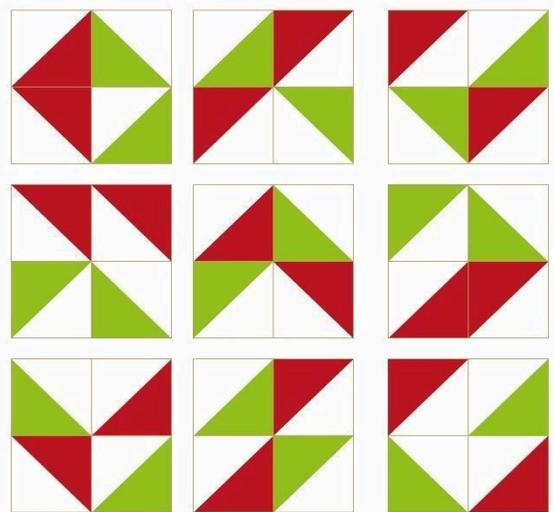


Imagen SEQ Ilustración * ARABIC 9: Material de terapia #1. Fuente: Elaboración propia

Para esta jornada, se desarrolló la actividad denominada: “Rompecabezas tridimensional con figuras triangulares”, en la cual, con ayuda de unos cubos pequeños de madera, los cuales ya poseía la fundación, se les realizó un triángulo rectángulo en una cara del cubo, con dos colores diferentes. La indicación para el equipo gestor fue desarrollar

algunos modelos de combinaciones con 2 cubos de 2 diferentes colores, para que los pacientes pudiesen acomodar las piezas del rompecabezas en el orden definido en dos fases diferentes: completar las 8 combinaciones y luego completar las combinaciones en un espacio de tiempo limitado.

Esta actividad resultó muy entretenida y funcionó como un rompe hielo para dar paso a las diversas actividades que conformarían parte de la intervención en las fechas posteriores, en las cuales se fueron agregando más actividades en un horario ya estipulado especialmente para ello. Según el reporte del día, se empezó la jornada con 14 personas, 8 mujeres y 6 hombres.

En la segunda jornada, realizada el 17 de junio de 2023, se elaboraron tres materiales, dado que ya se había introducido a las personas a estas actividades y estas tenían conocimiento de los objetivos de la intervención. Además, para esta sesión se priorizó la terapia lúdica debido a algunos inconvenientes con el resto de las actividades, además de hacer algo diferente para la celebración del día del padre; todo esto permitió este cambio y con eso, la necesidad de crear más materiales para esa semana.

El primer material realizado fue una versión física del conocido juego de origen ruso "Tetris", en el que, como indican sus reglas originales, se trabaja con tetróminos, es decir, bloques de 4 polígonos que se deben ordenar en una cuadrícula, de tal forma que no queden

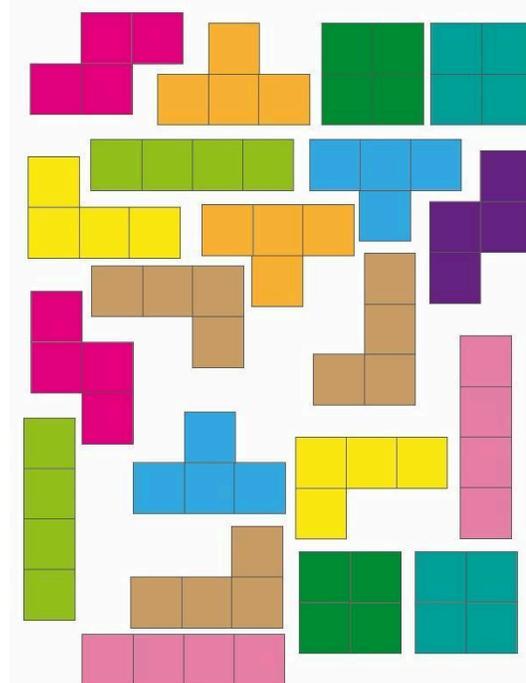


Imagen 3: Material #1 de sesión #2. Fuente: elaboración propia

espacios entre bloques. La idea de esta actividad surgió por los estudios de la neurocirujana Emily Holmes, quien, en 2005 presentó una investigación sobre

las ventajas de jugar tetris después de un evento traumático como una terapia cognitiva para la recuperación psicológica de diversas clases de pacientes (BBC, 2022). Se elaboró una página con los diversos tetrominos que se podían utilizar y una cuadrícula para ubicar las piezas.

Para esta actividad, los pacientes participaron cortando y pegando los tetrominos en cartulinas recicladas, que se les pidieron la semana anterior, con el objetivo de involucrarles en el juego, disminuir algunos costes, favorecer la durabilidad de las piezas y fomentar el reciclaje en los beneficiarios. Estos se presentaron a la fundación con materiales como: cajas de cereal y diversos alimentos, pastas de cuadernos, fólderes usados, entre otros, que favorecieron tanto esa actividad como otras que se realizaron después.

El segundo material consistió en un rompecabezas de cuadrados con esquinas de colores, en el cual, hay 6 colores intercalados a lo largo y ancho del rompecabezas completo, pero que no se repiten en la misma fila y columna, por lo tanto, el reto es encajar las 4 esquinas de colores de tal forma que los colores no se repitan en la misma fila y columna. Al ser un juego más complejo no se deja un margen de tiempo para realizar el rompecabezas completo, sino que se permite que los pacientes trabajen a su ritmo. En esta actividad, al igual que en la anterior, se pidió a los pacientes recortar las piezas y pegarlas en cartulinas recicladas, para poder manejar más fácilmente el material.

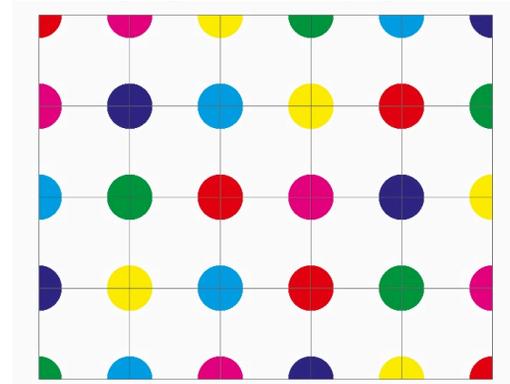


Imagen 4: Material #2 de sesión #2. Fuente: elaboración propia

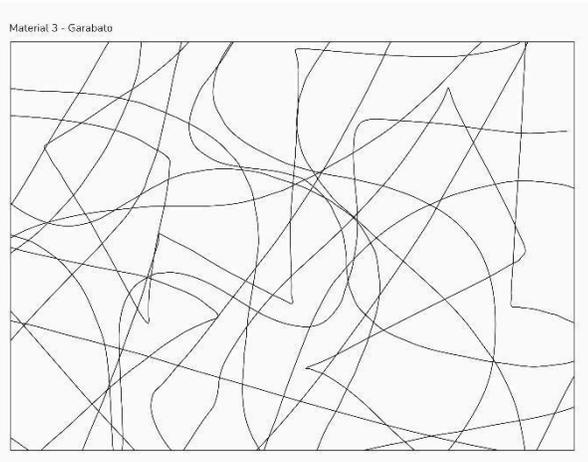


Imagen 5: Material #3 de sesión #2. Fuente: elaboración propia

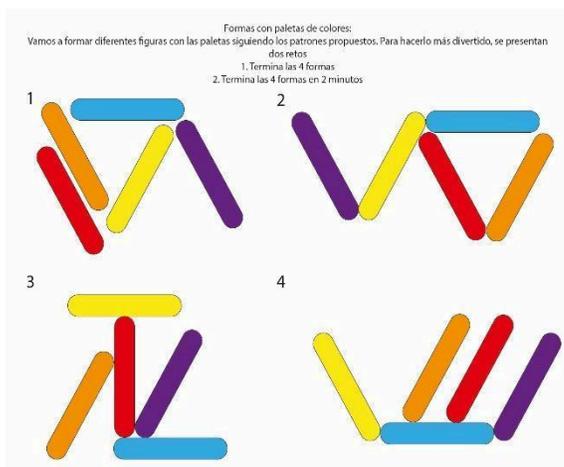
Para la tercera actividad, se determinó un enfoque dirigido a la arteterapia y la creatividad para cerrar de forma tranquila la jornada de ese día, para lo cual la actividad solicitada se denominó “Encuentra formas”. En ella, se solicitó al equipo realizar una serie de líneas aleatorias sobre una hoja, lo cual se realizó

digitalmente. Los pacientes, utilizando lápices de colores, crayolas y témperas, debían utilizar su imaginación para encontrar distintas formas de objetos de la vida cotidiana y colorearlas. Se les dio libertad para encontrar formas abstractas e incluso hacer creaciones extrañas descritas como “lo que una persona vería en las nubes cuando les busca una forma”, con la única condición de explicar la forma a los demás pacientes.

La actividad lúdica del día tenía un tiempo estimado de dos horas y media, sin embargo, se lograron resolver las actividades con 15 minutos de diferencia de lo esperado. Sin embargo, según los reportes brindados, las personas se fueron con un semblante diferente con el que se fueron. Inclusive se destaca que algunos padres de familia pidieron una copia de las actividades de ese día para realizarlas con sus hijos en casa y mantenerlos ocupados, al no encontrar muchos juegos sencillos de entender para estar con ellos y pasar tiempo de calidad para el aprendizaje y desarrollo mental y motor que se complementa con las actividades que ellos realizan tanto en el ISRI como en la fundación.

En la tercera jornada de terapia lúdica se llevaron a cabo dos actividades, debido a una actividad económica planificada mucho tiempo antes de que se

estableciera el acuerdo para la intervención. Para estas actividades se estipuló un tiempo de una hora y media, la cual se cumplió a cabalidad. En esta jornada



se realizó una actividad similar a la del rompecabezas de la primera jornada y una actividad dirigida especialmente al diálogo y la exteriorización de emociones reprimidas. A continuación, se explica con mayor detalle cómo se desarrollaron ambas actividades en el contexto de la terapia lúdica.

Imagen 6: Material #1 de sesión #3.

Fuente: elaboración propia

En primer lugar, la actividad del rompecabezas se realizó con paletas de madera de colores, originalmente se haría con 6 paletas de colores, sin embargo, al no contar con suficientes paletas de un color para todos los asistentes, y las dificultades financieras para obtener otro paquete, se decidió trabajar solo con 5 paletas. La instrucción dada a los padres fue similar a la de la actividad de la primera semana: completar los 4 patrones sin límite de tiempo, y posteriormente completarlos con un límite de tiempo determinado. Para esta actividad, se fueron variando la dirección y ángulo en la que se encuentran las paletas de colores, a manera de ir formando diferentes figuras. En este juego se aplicaron solo 4 patrones debido a que la actividad siguiente sería un poco más larga, ya que estaba enfocada en hablar y exteriorizar, por lo que se debió optimizar el tiempo para escuchar a las 14 personas que participaron, dándoles un tiempo prudencial.

La segunda actividad se denominó: “zapato viajero”. Para esta tarea particular, no se realizaron diseños complejos, sino que, a petición de la fundación, se

utilizaron imágenes libres de copyright, en este caso, siluetas de diversos tipos de zapatos, enfatizando que no tengan ningún color, debido a que cada persona lo debía colorear de forma particular.

Para iniciar la actividad en su contexto, los pacientes fueron distribuidos individualmente en diferentes puntos de la institución, donde ninguno de ellos podía verse. A cada uno se le dio a escoger un modelo de zapato: zapatilla, zapato de tacón, zapato de vestir de caballero y zapato deportivo. Junto con el calzado escogido se les entregaron lápices de colores, tijera, pegamento, una cartulina reciclada, un lapicero y un folder. De este modo, cada persona debió recortar el zapato, pegarlo sobre la cartulina y colorearlo como quisiese. Al finalizar esta fase, la persona debía meter el zapato en el folder y dirigirse a la cancha, donde les esperaban las personas encargadas de la actividad con una caja. La idea del folder es que nadie, además de la persona que coloreó el zapato, sepa cuál es el zapato que coloreo.

Al tener los 14 zapatos en la caja, cada una de las personas tomó un zapato que no fuera el propio, sino el que más llamase su atención, se le entregó algunas notas adhesivas (post-it) y un lapicero, y se les pidió hacerle tres preguntas a cada zapato, las cuales respondería el dueño del zapato al concluir con las preguntas. Cada pregunta se escribió en una nota adhesiva y se pegó en la parte de atrás del zapato. Las personas permanecieron en silencio mientras se desarrollaba la fase de las preguntas hasta que cada uno de los zapatos con sus respectivas preguntas fue devuelto a la caja.

Acto seguido, cada persona se levantó a tomar el zapato que coloreó, y en ese momento, respondió las tres preguntas que se encontraban pegadas. Las preguntas se trataban primordialmente sobre la experiencia con sus hijos, como se sienten, si les ha resultado complicado adaptarse a la vida que deben llevar con sus hijos, encontrando como factor común las siguientes preguntas:

- 1) ¿Cómo te sentiste cuando supiste el diagnóstico de tu hijo o hija?
- 2) ¿Sientes que tu hijo o hija ha tenido mejoras en su salud a lo largo de los años que lo has traído a sus terapias y consultas?
- 3) ¿Crees que algún día tu hijo o hija se podrá curar?
- 4) ¿Qué cambios tuviste que hacer cuando te enteraste del padecimiento de tu hijo?

La mayoría de las respuestas a las preguntas anteriores también fueron muy similares

- 1) Sentí que mi mundo se derrumbó/ sentí que se me fue el alma
- 2) Sí, ha tenido algunas mejoras en su desempeño verbal/motor
- 3) No lo creo, actualmente pienso que solo aprenderemos a vivir con ello
- 4) Tuve que dejar mi trabajo/buscar un trabajo más flexible para poder hacerme cargo de mi hijo/a

Esta actividad tuvo una duración de una hora, en la cual cada uno participó sin ningún problema. Esta actividad fue considerada la más especial e importante por los pacientes al finalizar la intervención, ya que consideraron que pudieron expresar muchas cosas que mantienen reservadas para si mismas y no las externalizan a sus parejas o familias, por el temor a verse como egoístas, al no estar al 100% dedicados y entregados a sus hijos.

En la última jornada de la intervención, ejecutada el 15 de julio de 2023, se realizaron tres actividades, cerrando de ese modo la actividad del equipo gestor, además de realizar un pequeño festejo para



Imagen 7: Material #1 de sesión #4. Fuente: elaboración propia

algunos pacientes de la terapia que fueron dados de alta en el ISRI en algunas terapias. Se ejecutaron tres actividades con diferentes enfoques: un rompecabezas de construcción, un juego de memoria de una temática específica y arteterapia a través de colorear mandalas con diferentes materiales que se poseen en la institución, como crayolas y lápices de colores.

La primera actividad, como se mencionó hace un momento, fue un rompecabezas de construcción denominado Tangram, de origen chino, el cual consiste en 5 triángulos rectángulos y 2 tetraedros de diferentes tamaños y colores que los diferencias, que unidos, conforman un cuadrado. Con esto, se pueden generar figuras de diversa índole, como las que se presentan en los patrones de figuras que se colocaron como ejemplo. Así, los pacientes recibieron una página con una plantilla del tangram, una tijera, pegamento y cartulina reciclada para recortar y pegar la forma, de tal forma que el tangram sea más resistente y fácil de manejar. Posteriormente, los pacientes fueron introducidos a cómo funcionaba la actividad, indicándoles las formas que ellos debían realizar y dándoles el espacio para que realizaran las formas sugeridas en el material.

La segunda actividad que se ejecutó en la jornada fue un juego de memoria con temática de frutas, el cual fue diseñado e ilustrado por una de las integrantes del equipo gestor. Consistió en 10 pares de tarjetas con frutas diferentes: manzana, fresa, sandía, naranja, piña, melocotón, banana, pera, uva y mango, las cuales son de diferentes formas y colores para evitar confusiones. Al igual que en las actividades anteriores, se les otorgó a los pacientes una hoja con las tarjetas, cartulina,

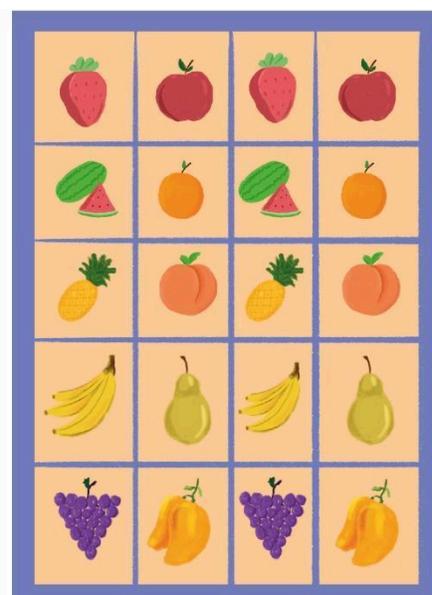


Imagen 8: Material #2 de sesión #4. Fuente: elaboración propia

tijeras y pegamento. El mayor cambio en la metodología de juego fue que en esta ocasión se trabajó en parejas, generando un total de 7 parejas. Cada pareja debía encontrar todas las parejas de tarjetas para obtener un premio, sin embargo, solo las primeras tres parejas recibirían premios grandes.

Esta actividad se realizó en un total de 15 minutos, ya que el trabajo en equipo permitió que todo se realizara con mayor eficacia, y cambiar un poco la metodología de actividades individuales con la que se trabajó en la mayoría de las sesiones y tareas designadas. Asimismo, esta jornada resultó bastante diferente debido a que, *En la última actividad, que se detalla a continuación, se realizó en compañía de los hijos de los beneficiarios, lo cual les ayudó a pasar un momento agradable en compañía de sus niños.

Finalmente, se realizaron dos diseños de mandalas, los cuales fueron creados por los miembros del equipo gestor, para que los beneficiarios tuviesen libertad de colorear las mandalas con los colores y estilo preferidos de cada uno, y como se introdujo anteriormente, este ejercicio se realizó en compañía de los hijos de los beneficiarios, con lo que se obtuvieron resultados muy satisfactorios para los padres, al compartir un momento juntos realizando una actividad relajante y educativa, permitiendo beneficios para ambas partes involucradas en la jornada.



Imagen 9: Material #3-1 de sesión #4.

Fuente: elaboración propia

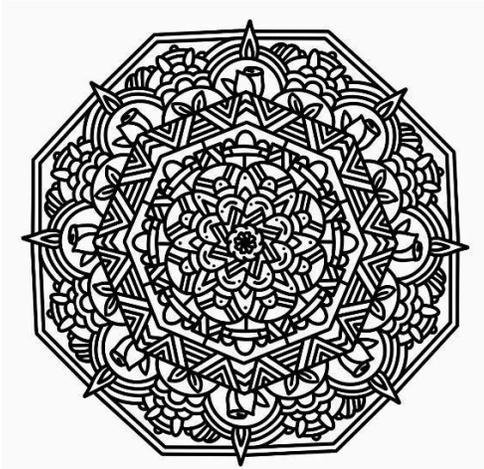


Imagen 10: Material #3-2 de sesión #4.

Fuente: elaboración propia

La última etapa consistió en la recopilación de los resultados obtenidos en la aplicación del material lúdico, la cual se realizó a través de dos cuestionarios realizados en Formularios de Google enviados por correo electrónico al contacto designado en la fundación, para que fuese compartido tanto a los pacientes de la terapia (beneficiarios primarios), como al equipo interdisciplinario (beneficiarios secundarios), en los cuales se abordaron algunas preguntas breves, pero muy puntuales sobre los beneficios que se obtuvieron de los productos elaborados, la búsqueda de retroalimentación y comentarios que puedan dar indicios sobre la aplicación de una estrategia similar en el futuro.

Se realizaron dos encuestas dirigidas a los beneficiarios primarios (padres de familia) y beneficiarios secundarios (equipo multidisciplinario) con el fin de conocer los resultados y la experiencia de estos con la intervención realizada, además de conocer sus opiniones sobre la continuidad del proyecto a futuro. Se

informó que por un error técnico una persona beneficiaria (paciente) envió su formulario dos veces, por lo que aparecen 15 respuestas en lugar de 14, el número de personas que recibieron la terapia.

Se obtuvieron resultados tanto en preguntas cerradas, como en preguntas de opinión corta y larga, que permiten ampliar aún más en la percepción de los beneficiarios sobre cómo les ayudaron las actividades ejecutadas en las 4 jornadas de terapia, y los beneficios que obtuvieron de la adición de este formato de apoyo psicológico a su jornada de terapia habitual. En los anexos del presente trabajo se aborda más a profundidad el resultado de esta fase.

4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS.

Las actividades emprendidas en el proyecto "Diseño de material lúdico orientado a terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral" han culminado en una evaluación exhaustiva de los resultados obtenidos en cada fase. El proyecto se planteó con el propósito de abordar las necesidades emocionales y de desarrollo de los padres de familia cuyos hijos enfrentan la parálisis cerebral. La colaboración entre fisioterapeutas, psicólogos y diseñadores gráficos permitió la ejecución de una serie de acciones estratégicas, cada una con resultados esperados específicos.

En una primera instancia, se llevó a cabo la identificación de las necesidades emocionales de los padres. Esta fase resultó en un listado detallado de las necesidades más apremiantes, lo que proporcionó una base sólida para la creación de una guía metodológica. Dicha guía se convirtió en el faro que orientó el diseño del material terapéutico, garantizando que estuviera perfectamente adaptado a las necesidades reales de los beneficiarios.

La exploración de las necesidades específicas en relación con el desarrollo de los hijos y la aplicación de arte-terapia se materializó a través de entrevistas colaborativas en las que participaron tanto los fisioterapeutas como los padres.

A partir de estas interacciones, se elaboró una guía de necesidades en arte terapia, cuyo enfoque se basó directamente en las indicaciones de los fisioterapeutas. Esta guía, respaldada por profesionales de la salud, aseguró que las actividades propuestas estuvieran alineadas con los objetivos de desarrollo psicomotriz de los pacientes.

El diseño del material lúdico fue el siguiente paso en la ejecución del proyecto. Este material, creado siguiendo las pautas previamente establecidas, fue sometido a una revisión minuciosa y validación por parte de los beneficiarios directos e indirectos. La eficacia del material fue evaluada tanto cualitativa como cuantitativamente. Cualitativamente, se observó cómo los beneficiarios encontraron un espacio de desahogo, entretenimiento y relajación a través de los materiales, mejorando así su calidad de vida. Cuantitativamente, se confirmó que la totalidad de los materiales diseñados se utilizaron durante las sesiones terapéuticas, evidenciando su valor y pertinencia.

La fase final del proyecto consistió en la validación y evaluación de los resultados obtenidos a través de la implementación de los materiales lúdicos en las terapias. Encuestas específicas fueron distribuidas entre los beneficiarios primarios y secundarios, obteniendo datos que revelaron el impacto positivo del material en las terapias y su aplicación en situaciones cotidianas. Los resultados, presentados en forma de porcentajes y respuestas abiertas, proporcionaron una comprensión profunda de la satisfacción y utilidad de los materiales, respaldando así la efectividad del proyecto en su totalidad.

A pesar de los desafíos iniciales, como la limitación de espacio y el inicio tardío debido a otras intervenciones, el proyecto demostró su capacidad de adaptación y superación. Los logros y facilidades fueron evidentes en el interés activo y participación de los beneficiarios, así como en la respuesta positiva del equipo de psicología.

Este proyecto encapsula el poder de la colaboración interdisciplinaria y la focalización en objetivos específicos. Los resultados obtenidos validan su potencial para impactar de manera positiva la comunicación, comprensión y desarrollo psicomotriz en pacientes con parálisis cerebral y sus padres. A pesar de las restricciones espaciales y logísticas, la adaptabilidad y determinación del equipo lograron sortear obstáculos y lograr resultados notables en cada fase.

Esta evaluación de resultados reafirma que el proyecto ha abordado con éxito las necesidades emocionales y de desarrollo de los padres de pacientes con parálisis cerebral, a través de actividades específicas que han impactado de manera positiva en la vida de los beneficiarios y sentado bases sólidas para futuras iniciativas similares.

V. CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO.

A través de lo que se ha descrito en las páginas anteriores sobre la planificación y ejecución de la idea planteada, y con los resultados obtenidos a partir de los instrumentos de validación de resultados, en los cuales también se ha solicitado dejar opiniones sobre la experiencia vivida durante la intervención, se puede concluir que:

Aunque los esfuerzos en crear conciencia sobre la salud mental en El Salvador están incrementando año con año, debido al reconocimiento de la importancia de esta en el desarrollo integral del ser humano; aún no es posible cubrir al 100% las demandas de esta, pues las terapias se centran únicamente en el paciente afectado, dejando completamente descuidada la red de apoyo primaria del paciente, sea esta familia cercana o amigos. Dada esta deficiencia, los programas de salud mental que se implementen en el afectado, pueden no ser suficientes al no tener un apoyo en su entorno social.

Dentro de un entorno familiar deseable, en el que las familias están presentes y activos en el apoyo al afectado, en este contexto, el apoyo a los pacientes de parálisis cerebral los cuales, algunos son ligeramente independientes, algunos tienen mayores problemas de dependencia y en los casos más extremos, son completamente dependientes de otros, se vuelve un tanto desgastante física y mentalmente para las familias, especialmente los padres de familia, los cuales deben hacer cambios drásticos en sus vidas al enfrentarse a un diagnóstico tan delicado como el de la PC. Todos estos factores afectan sus emociones, y al estar en una posición de apoyo completo, deben encontrarse en el mejor estado de salud posible para poder brindar a sus hijos la mayor atención posible mientras logran mantener un equilibrio entre todas sus obligaciones cotidianas. Además, se logra fortalecer una red de apoyo que acompañe a la familia, haciendo más llevadera la dinámica de estos.

La terapia psicológica para padres de familia de los pacientes que se reciben en la fundación ha sido de gran ayuda para los beneficiarios de este proyecto, permitiéndoles recibir una mano amiga que les diga que están haciendo las cosas bien. Sin embargo, la adición de la terapia lúdica a través de la intervención realizada ha dado un beneficio aún mayor al que ya se tenía, debido a que en la primer acción descrita, si bien es cierto, les resulta útil hablar sobre como sobrellevan los aspectos de su vida diaria y reciben algunas herramientas para ayudarles a resolver otros aspectos, el presente proyecto les brindó la oportunidad de encontrar ellos mismos las respuestas o una idea que les permitiera encontrar cómo resolver o sobrellevar sus propios asuntos o ayudar a sus hijos a desenvolverse mejor.

Aunque el personal de la fundación conoce algunos aspectos beneficiosos sobre la aplicación de la arteterapia y terapia lúdica para personas que han pasado por un evento traumático, les resulta un poco complejo aplicar esos aspectos en la realidad, debido al poco personal de planta que tienen, y la incapacidad de contratar más individuos por temas económicos, ya que no poseen un ingreso estable, y dependen de donaciones, patrocinios y ventas de productos locales en el aspecto económico; en el aspecto de mano de obra, se destaca que su mayor fuerza de trabajo reside en los voluntarios y estudiantes universitarios de carreras afines a sus necesidades en prácticas profesionales u horas sociales.

A pesar de las limitaciones, la fundación está dispuesta a la búsqueda de estudiantes del área de diseño en los años posteriores para dar continuidad a un proyecto de esta índole, con los cambios requeridos obtenidos gracias a este primer acercamiento a esta área que resultaba altamente desconocida al equipo gestor, para buscar el beneficio de estas familias salvadoreñas que luchan en el

anonimato por ayudar a quienes han sido marginados de la sociedad por un problema de salud muchas veces inevitable.

VI. RECOMENDACIONES.

Recomendaciones

A la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral (HOPAC):

Ampliar programas de apoyo: Considerar la expansión de los programas educativos y talleres para padres, abordando específicamente temas de salud mental, manejo de estrés y cuidado propio.

Continuar la colaboración: Mantener la colaboración con estudiantes de artes plásticas y profesionales de la salud mental para enriquecer los servicios ofrecidos y seguir brindando apoyo integral a las familias.

Establecer contacto: permitir un acercamiento supervisado entre los pacientes involucrados y los asesores en proyectos futuros, para así tener una mayor sensibilización de la problemática, lo cual derivará en resultados positivos a largo plazo.

Diversificar fuentes de financiamiento: Explorar diferentes vías de financiamiento, como alianzas con empresas locales o campañas de recaudación de fondos, para contrarrestar los impactos económicos, especialmente en situaciones de crisis como la pandemia.

A la Escuela de Artes:

Promover colaboración interdisciplinaria: Fomentar la colaboración entre estudiantes y profesores de diseño gráfico, arteterapia y otras disciplinas relacionadas para desarrollar proyectos similares que aborden problemas sociales y emocionales.

Ofrecer formación específica: Considerar la inclusión de cursos o talleres que capaciten a los estudiantes en la creación de materiales lúdicos terapéuticos, conectando la expresión artística con la salud mental.

A la Universidad de El Salvador:

Fomentar proyectos de impacto social: Incentivar a los estudiantes a emprender proyectos que aborden necesidades sociales, brindando apoyo logístico y recursos para llevar a cabo iniciativas como la diseñada para HOPAC.

Integrar la experiencia en el plan de estudios: Evaluar la posibilidad de incorporar proyectos de este tipo en el plan de estudios, brindando a los estudiantes la oportunidad de aplicar sus habilidades en contextos reales y significativos.

Establecer Alianzas Duraderas: Colaborar con organizaciones locales, como HOPAC, para establecer relaciones a largo plazo que beneficien tanto a los estudiantes como a las comunidades atendidas.

Estas recomendaciones buscan fortalecer la conexión entre el arte, la terapia y el apoyo emocional, y contribuir al bienestar de las familias y la sociedad en general.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barrón-Garza, F., Garza-Elizondo, T., Vásquez-Rodríguez, D., (2015). *Mejoría en la calidad de vida en familias con hijos con parálisis cerebral con intervención psicoeducativa*. [Archivo PDF].

<https://www.medigraphic.com/pdfs/fisica/mf-2015/mf151c.pdf>

Centers for Disease Control and Prevention. (2021). Cerebral Palsy: Signs and Symptoms. Recuperado el 27 de abril de 2023, de <https://www.cdc.gov/ncbddd/cp/signs.html>

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4ta ed.). Sage Publications.

Cuidando a Nachito. (19 de junio de 2020) *Pauta para padres de niños con parálisis cerebral | Lic. Liz Romero* [Archivo de video] <https://www.youtube.com/watch?v=qR96bozczdU>

Fernández-Alcántara, M., García-Caro, M. P., Berrocal-Castellano, M., Benítez, A. N., Robles-Vizcaíno, C., & Laynez-Rubio, C. (2013). Experiencias y cambios en los padres de niños con parálisis cerebral infantil: estudio cualitativo. *Anales Del Sistema Sanitario De Navarra*, 36(1), 9-20. <https://doi.org/10.4321/s1137-66272013000100002>

Hogar de Parálisis Cerebral. *¡Colabora con las obras de HOPAC! más información en el 22364100!* Facebook.

<https://www.facebook.com/hogardeparalisis/posts/pfbid02VHgwWKNhtbvz3ChuJLQNBpBFQsJTNAg4zVauoF6VMrm4pRCJDMumux44vum6f491l>

Joma, S. (18 de mayo de 2019). Hogar de Parálisis Cerebral lucha por un sector olvidado. *El Diario de Hoy*. <https://historico.elsalvador.com/historico/604055/hogar-de-paralisis-cerebral-lucha-por-un-sector-olvidado.html>

José Francisco Navarro Aldana. (22 de octubre de 2011) *Escuela para Padres: Parálisis Cerebral* [Archivo de video]
<https://www.youtube.com/watch?v=on8sWoodYWw>

National Institute of Neurological Disorders and Stroke. (2020). Cerebral Palsy Information Page. Recuperado el 27 de abril de 2023, de
<https://www.ninds.nih.gov/Disorders/All-Disorders/Cerebral-Palsy-Information-Page>

Redacción BBC (22 de octubre de 2022) ¿Por qué puede ser bueno jugar tetris después de un evento traumático? *BBC News Mundo*.
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-63150172>

Restrepo, F. y Márquez, I. (2013). *Economía Naranja, una oportunidad infinita*. Bogotá, Colombia: Puntoaparte. Recuperado de:
<https://publications.iadb.org/es/la-economia-naranja-una-oportunidad-infinita>

s.a. (2022, 30 septiembre). *Estrategias de afrontamiento, depresión y ansiedad en padres de pacientes con parálisis cerebral*.
<https://www.psicologiacientifica.com/estrategias-afrontamiento-padres-pacientes-paralisis-cerebral/>

ANEXOS

Anexo 1: DIAGNÓSTICO

La parálisis cerebral es una condición neurológica que afecta el movimiento y la coordinación del cuerpo, y que puede tener un impacto significativo en la vida de las familias y de los niños que la padecen. Las familias pueden enfrentar numerosos desafíos emocionales y financieros al cuidar a un hijo con parálisis cerebral, y pueden tener dificultades para acceder a la atención y los servicios necesarios para satisfacer las necesidades de su hijo.

En este contexto, se presentan seis problemas que son comunes para las familias que cuidan a niños con parálisis cerebral. Entre ellos, se incluye la falta de acceso a la terapia grupal para padres, la dificultad para conectarse emocionalmente con el hijo, la falta de recursos económicos para pagar la terapia, la falta de cuidadores de confianza, las dificultades emocionales de los padres al cuidar a un hijo con parálisis cerebral y la falta de información sobre la condición y las terapias disponibles.

Estos problemas pueden tener un impacto negativo en la calidad de vida de los niños y las familias. Por lo tanto, es importante abordar estos problemas y encontrar soluciones que permitan a las familias acceder a los recursos necesarios para brindar el mejor cuidado posible a sus hijos con parálisis cerebral.

Necesidad o problema	Causas del problema	Prioridad del problema
Falta de acceso a la terapia grupal para padres de niños con parálisis cerebral	Los padres de niños con parálisis cerebral tienen dificultades para acceder a terapia grupal, lo que afecta su capacidad de conectar y apoyar a sus hijos.	1
Dificultad en la conexión entre padres e hijos con parálisis cerebral	La parálisis cerebral puede dificultar la conexión entre padres e hijos, lo que puede afectar la calidad de vida y la atención médica del niño.	2
Falta de recursos económicos para pagar la	Las familias de bajos ingresos pueden tener dificultades para pagar la terapia de sus hijos	3

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE
 PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS
 CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

terapia de los hijos con parálisis cerebral	con parálisis cerebral, lo que puede limitar su acceso a servicios de atención médica y terapia.	
Dificultad para encontrar cuidadores de confianza	Encontrar cuidadores de confianza para niños con parálisis cerebral puede ser difícil, lo que puede limitar la capacidad de los padres para obtener un descanso y apoyo necesario.	4
Dificultades emocionales de los padres al cuidar a un hijo con parálisis cerebral	Los padres que cuidan a un hijo con parálisis cerebral enfrentan desafíos emocionales que pueden afectar su bienestar y capacidad para brindar cuidados efectivos.	5
Falta de información sobre la parálisis cerebral y las terapias disponibles	La falta de información sobre la parálisis cerebral y las terapias disponibles puede dificultar que los padres tomen decisiones informadas sobre el cuidado y tratamiento de sus hijos.	6

Cuadro 1: Problemas, causas y prioridades. Fuente: Elaboración propia.

La persistencia de los problemas mencionados anteriormente tiene importantes consecuencias tanto para los padres de los niños con parálisis cerebral como para las instituciones que brindan servicios y apoyo a estas familias.

En primer lugar, la falta de acceso a terapia grupal para padres puede llevar a un mayor aislamiento social y emocional para los padres, lo que puede aumentar el estrés y la ansiedad. Esto puede tener un impacto negativo en su salud mental y física, y puede dificultar su capacidad para brindar el mejor cuidado posible a su hijo con parálisis cerebral. Además, la falta de acceso a programas educativos sobre la parálisis cerebral y las terapias disponibles puede hacer que los padres tomen decisiones equivocadas o poco informadas sobre la atención de su hijo, lo que puede tener un impacto negativo en la salud y calidad de vida del niño.

Por otro lado, las instituciones que brindan servicios a las familias de niños con parálisis cerebral pueden verse sobrecargadas debido a la falta de recursos y programas de apoyo disponibles. La falta de financiamiento y de personal capacitado puede limitar la cantidad de servicios que se pueden brindar, lo que puede resultar en una atención inadecuada para los niños con parálisis cerebral y sus familias. Esto puede llevar a una mayor presión sobre los padres, quienes pueden verse obligados a buscar servicios de cuidado y terapia por su cuenta.

Resumiendo, la falta de acceso a terapia grupal, la falta de recursos económicos para la atención especializada, la falta de cuidadores de confianza, la falta de actividades lúdicas para padres e hijos, la falta de programas educativos para padres y las dificultades emocionales que enfrentan los padres tienen consecuencias significativas para la salud y el bienestar de las familias de niños con parálisis cerebral. Las instituciones que brindan servicios y apoyo también pueden verse afectadas por la sobrecarga de recursos y la limitación de servicios disponibles. Es importante abordar estos problemas y buscar soluciones para mejorar la calidad de vida de las familias afectadas.

Este proyecto tiene como objetivo principal la creación de un material lúdico adaptado para pacientes con parálisis cerebral. Para su desarrollo se establecerá un equipo de trabajo interdisciplinario compuesto por psicólogos, terapeutas ocupacionales, fisioterapeutas y diseñadores gráficos. Este equipo trabajará en conjunto para crear un material lúdico que ayude en la rehabilitación y mejora de la calidad de vida de los pacientes con parálisis cerebral. En este sentido, se realizarán varias reuniones para discutir las necesidades y requerimientos específicos de los pacientes, así como las limitaciones y desafíos que puedan presentar para la creación del material.

El material lúdico tendrá como objetivo estimular la motricidad fina y gruesa, la coordinación, la atención, la memoria y la resolución de problemas en los pacientes con parálisis cerebral. Para lograrlo, se utilizarán diferentes elementos lúdicos como puzzles, juegos de mesa adaptados, tarjetas de memoria, laberintos y ejercicios de coordinación con materiales manipulables. Una vez desarrollado el material lúdico, se llevará a cabo una sesión piloto con un grupo de pacientes para evaluar su efectividad y hacer las modificaciones necesarias.

Después de la sesión piloto, se realizarán talleres y sesiones de juego con los pacientes y sus familiares en el Hospital Nacional de Niños "Benjamín Bloom" e Instituto Salvadoreño de Rehabilitación Integral (ISRI). Además, se capacitará al personal de la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral (HOPAC) en el uso del material lúdico y se les brindará herramientas para la implementación de estas actividades en sus sesiones de rehabilitación.

Por último, se promoverá la participación de los padres y se les capacitará en el uso del material lúdico en el hogar, con el fin de fomentar la estimulación y rehabilitación en el ámbito familiar. También se organizarán eventos

comunitarios para presentar el material lúdico y fomentar la inclusión social de los pacientes con parálisis cerebral. En definitiva, la dinámica sectorial consistirá en la creación de un material lúdico adaptado a las necesidades de los pacientes con parálisis cerebral, el cual será desarrollado en colaboración con expertos en diseño y rehabilitación, con el fin de mejorar su calidad de vida y promover su inclusión social.

En conclusión, el cuidado de un hijo con parálisis cerebral puede ser un desafío para las familias. Sin embargo, existen soluciones y estrategias que pueden ayudar a las familias a enfrentar estos desafíos de manera efectiva. Entre ellas, se incluye el acceso a la terapia grupal para padres, el diseño de actividades lúdicas para mejorar la conexión entre padres e hijos, la creación de programas de ayuda económica para pagar la terapia, la creación de redes de cuidadores especializados, las sesiones de terapia grupal enfocadas en la gestión emocional y la creación de programas educativos para padres.

Al abordar estos problemas y ofrecer soluciones efectivas, se puede mejorar la calidad de vida de los niños y las familias que enfrentan la parálisis cerebral. Es importante reconocer que cada familia y cada niño es único y puede necesitar diferentes soluciones, por lo que se deben proporcionar opciones y apoyo personalizado para satisfacer las necesidades específicas de cada uno.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar y desarrollar materiales lúdicos apropiados que ayuden a mejorar la comunicación y la comprensión entre padres e hijos orientados para la terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral de la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las necesidades emocionales que los padres de familia de pacientes con parálisis cerebral poseen, para poder desarrollar material de apoyo adecuado que pueda utilizarse en terapias grupales.
- Conocer las necesidades de desarrollo psicomotriz necesarias en terapias de rehabilitación de pacientes con parálisis cerebral, que puedan

ser mejoradas por las artes plásticas para que los padres las utilicen con sus hijos.

- Diseñar material lúdico que refuerce las terapias grupales para los padres de pacientes con parálisis cerebral y que sea beneficioso para el desarrollo psicomotriz de sus hijos a partir de las necesidades identificadas con el apoyo de un equipo interdisciplinario.
- Validar el diseño y aplicación práctica del material lúdico, directamente con los beneficiarios y los especialistas del área, a fin de considerar las mejoras o ajustes necesarios para su efectivo uso.

FUNDAMENTACIÓN

La salud es un tema importante para todas las familias salvadoreñas, pues ésta es parte fundamental para el bienestar integral de la persona, y especialmente para aquellos grupos que tienen niños con parálisis cerebral. (Fernández-Alcántara, García-Caro, Berrocal-Castellano, Benítez, Robles-Vizcaíno, Laynez-Rubio, 2013). Según el filósofo alemán Arthur Schopenhauer, “al menos nueve décimos de nuestra felicidad se basan únicamente en la salud” (*«El arte de ser feliz», de Arthur Schopenhauer | Leader Summaries*, s. f.).

A partir de esta premisa se puede comprender la importancia del proyecto propuesto, en miras de ofrecer un apoyo a las familias que pasan por este complicado diagnóstico a través de sus hijos; de tal manera que, a través del bienestar emocional de los cuidadores aprendan a manejar las necesidades especiales de su hijo y recibir orientación sobre cómo garantizar que reciban los cuidados y la atención necesarios para un mejor desarrollo e independencia de este. (Barrón-Garza, Garza-Elizondo, Vásquez-Rodríguez, 2015)

La parálisis cerebral (PC) es un grupo de trastornos motores que afectan el movimiento y la postura debido a lesiones en el cerebro en desarrollo. El término fue utilizado por primera vez por William Little en 1862, quien describió el trastorno como "parálisis espástica infantil" debido a la rigidez muscular que caracteriza a muchos de los casos. En general, se pueden presentar dificultades en el movimiento y la coordinación, espasticidad (rigidez muscular),

movimientos involuntarios, problemas de equilibrio y de postura, problemas de habla y comunicación, retraso en el desarrollo y discapacidades cognitivas.

Existen varios tipos de PC, incluyendo la espástica, la discinética, la atáxica, y la mixta. Una diferencia importante entre la parálisis cerebral infantil y la parálisis cerebral de adultos es que la parálisis cerebral infantil se produce como resultado de una lesión cerebral que ocurre antes, durante o después del parto, mientras que la parálisis cerebral de adultos se produce como resultado de una lesión cerebral que ocurre después del nacimiento.

El cuidado se refiere a la atención y supervisión que se brinda a un individuo con necesidades especiales para satisfacer sus necesidades básicas, como la alimentación, el aseo y la seguridad. Por otro lado, la rehabilitación es un proceso de recuperación en el que se busca ayudar a la persona a alcanzar el máximo nivel de funcionamiento posible después de una lesión o discapacidad. En el caso de la parálisis cerebral, la terapia es fundamental para mejorar la calidad de vida del paciente y ayudarlo a alcanzar su máximo potencial. Existen diversos tipos de terapias que pueden utilizarse en la rehabilitación de pacientes con parálisis cerebral, incluyendo la terapia física, la terapia ocupacional y la terapia del habla y lenguaje.

Ante las amplias necesidades de los grupos de personas con necesidades especiales producto de una enfermedad que les incapacite físicamente, mentalmente o ambas, surgen diversas organizaciones civiles en San Salvador, entre las cuales, según el Informe Alternativo El Salvador 2008-2013 Por Organizaciones de y para Personas con Discapacidad y Procuraduría para la Defensa de los Derechos Humanos (PDDH), aparecen las mencionadas a continuación, para casos generales de discapacidades motrices:

- Asociación de Padres, Madres y Familiares de Hijos/ Hijas con Discapacidad de El Salvador "Los Angelitos"
- Asociación Cooperativa del Grupo Independiente Pro Rehabilitación Integral de R.L. "ACOGIPRI"
- Hogar de Parálisis Cerebral "Roberto Callejas Montalvo" - HOPAC.

- Fundación Sendas El Salvador

De las cuales, solamente el Hogar de Parálisis Cerebral, es la única institución especializada en dicha patología. Se destaca el hecho de ser organizaciones civiles, no relacionadas con hospitales o clínicas que atienden estos casos.

Para lograr un resultado satisfactorio dentro del contexto del proyecto explicado a lo largo del documento, se propone la participación directa e indirecta de un equipo multidisciplinario conformado por diferentes áreas del recurso humano disponible en HOPAC, tales como: profesionales de planta pagados, como voluntarios (estudiantes en prácticas u horas sociales) especializados en las áreas del cuidado mental (psicología, psiquiatría, trabajo social), como del área de terapia ocupacional (fisioterapia).

Junto a ese equipo, quienes trabajarán de forma directa, estará el equipo de trabajo que redacta este documento, quienes, desde el diseño gráfico como forma de expresión visual para comunicar a través de las formas, colores, texturas y otros elementos orientados a dar un mensaje. Se pretende generar, a partir de directrices metodológicas, un conjunto de materiales de aprendizaje y terapia, tales como puzzles, guías de trabajo y actividades diversas, de tal manera que, utilizando estos conocimientos, puedan realizar actividades que les ayuden a aprender, canalizar sus sentimientos y frustraciones, además de obtener herramientas que les ayuden a ayudar a sus hijos en su día a día y mejorar la salud. Esto, tanto para el beneficiario directo (padres de familia), hijos y grupo familiar o la red de apoyo de los padres. Las sesiones se realizan los sábados cada 15 días por la mañana, por lo que se espera que, a pesar de tratar pocas sesiones, éstas sean de amplio beneficio para los padres de familia que quieren conocer cómo pueden ayudarse a sí mismos y a sus hijos.

Dentro del conocimiento del grupo gestor, pocas veces se han unido esfuerzos de esta índole en búsqueda de un bienestar social, por lo tanto, se busca marcar un precedente en la generación de un área de trabajo para los diseñadores gráficos, utilizando sus conocimientos para la elaboración de materiales educativos y de apoyo terapéutico. La correcta atención psicológica

a estos casos, de manera integral, ha demostrado poder dar herramientas a los padres para afrontar con fuerza y resiliencia los diferentes tratamientos, terapias y procesos de los infantes, además de generarles un ambiente de confianza y seguridad, para evitar que se desarrollen más problemas de depresión y/o frustración en los niños y permitirles tener una vida lo más normal posible (EditorPs, 2022).

DESCRIPCIÓN

Los beneficios del proyecto Diseño de material lúdico orientado a terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral, Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador, 2023; están destinados principalmente a los padres de familia de niños con parálisis cerebral ingresados en el Hospital Nacional de Niños "Benjamín Bloom" e Instituto Salvadoreño de Rehabilitación Integral, específicamente son 16 adultos con edades entre 30 y 55 años provenientes de diferentes municipios de San Salvador con hijos entre 0 y 14 años que están recibiendo tratamiento. Además, de los beneficiarios directos, la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral (HOPAC) sería uno de los beneficiarios indirectos y también los principales promotores del proyecto.

El proyecto tiene como promotores principales a los alumnos egresados de la Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico, quienes serán los principales responsables de las diferentes etapas del proyecto con colaboración de la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral (HOPAC); específicamente de sus pasantes en psicología, del personal permanente que estará compuesto por psicólogos, psiquiatras, trabajadores sociales y fisioterapeutas.

Se pretende desarrollar el proyecto en 5 etapas secuenciales que dependen de los objetivos que se quieren alcanzar al finalizar el proyecto. Cada una de las etapas está creada para realizar diferentes actividades y acciones que deriven en un conjunto de resultados positivos que se enfocan en mejorar la calidad de vida de los padres de niños con parálisis cerebral y en el fortalecimiento de la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral (HOPAC). Todo este proceso, se realizará en un estimado de tiempo de aproximadamente tres meses.

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

Las cinco etapas son: identificación de las necesidades y recursos, diseño de actividades lúdicas, elaboración del material lúdico, implementación de las actividades lúdicas y por último la evaluación y mejora continua, siendo estas detalladas en la figura 1.



Diagrama 1: Etapas del proceso. Fuente: Elaboración propia.

PROPUESTA GENERAL DE LA EJECUCIÓN

1. Productos esperados.

Los productos artísticos esperados a producir serán diversos recursos creativos que sirvan como herramientas para la realización de actividades terapéuticas grupales en el ámbito de la rehabilitación infantil. Estos productos podrían incluir, entre otros, juegos didácticos, materiales educativos, guías de ejercicios, presentaciones visuales, manuales de uso, videos explicativos, recursos audiovisuales, fichas de actividades y otros elementos que permitan la aplicación de técnicas terapéuticas para la rehabilitación de niños con parálisis cerebral.

Cada producto artístico deberá ser diseñado cuidadosamente para que sea atractivo, lúdico y didáctico, además debe estar adaptado a las necesidades específicas de los niños con parálisis cerebral y sus padres. Los materiales deben ser visualmente atractivos y estar diseñados para motivar a los niños y a los padres a participar activamente en las actividades terapéuticas. Asimismo, se espera que los productos artísticos sean innovadores y creativos, y que permitan la exploración y el descubrimiento de nuevas formas de aprendizaje y terapia.

En general, los productos artísticos esperados a producir deberán contribuir a mejorar la calidad de vida de los niños con parálisis cerebral y sus padres, fomentando su desarrollo y crecimiento en un ambiente lúdico y terapéutico.

2. Aportes originales del proyecto.

Este proyecto contribuirá a la expansión de la sensibilidad estética y el conocimiento en relación a los referentes mencionados en la pregunta anterior de varias maneras. En primer lugar, la creación de los productos artísticos esperados promoverá la exploración y experimentación con diferentes formas de expresión y técnicas artísticas. Esto permitirá a los padres de pacientes con parálisis cerebral desarrollar su creatividad y habilidades artísticas, lo que puede aumentar su autoestima y mejorar su bienestar emocional.

Además, el proyecto también fomentará la reflexión y la discusión en torno a la discapacidad y la inclusión, ya que los padres participantes tendrán la oportunidad de compartir sus experiencias y pensamientos con otros miembros del grupo. Esto puede ayudar a reducir el estigma asociado con la discapacidad y a aumentar la conciencia sobre los desafíos que enfrentan las personas con parálisis cerebral y sus familias.

Otro beneficio del proyecto es que fomentará la colaboración y el trabajo en equipo entre los padres participantes, ya que tendrán que trabajar juntos para crear los productos artísticos esperados. Esto puede ayudar a fortalecer las relaciones entre los miembros del grupo y a promover un sentido de comunidad y apoyo mutuo.

En resumen, este proyecto contribuirá a la expansión de la sensibilidad estética y el conocimiento en relación a los referentes mencionados al fomentar la

creatividad, la reflexión y la discusión en torno a la discapacidad y la inclusión, y al promover la colaboración y el trabajo en equipo.

3. Proceso de creación.

A continuación, se describen las posibles fases para el desarrollo del proyecto y los medios y procedimientos para documentar el proceso de creación:

Investigación y selección de referentes: En esta fase se llevará a cabo una investigación sobre los referentes estéticos y terapéuticos a utilizar en el proyecto. Se seleccionarán los referentes más adecuados para el desarrollo del material lúdico y se definirán las estrategias pedagógicas a emplear. El registro de esta fase se realizará mediante la elaboración de un informe de investigación.

Diseño y elaboración del material lúdico: En esta fase se diseñarán y elaborarán los productos artísticos seleccionados. Se establecerán los materiales y técnicas a utilizar y se definirán las metodologías de trabajo. El registro de esta fase se realizará mediante fotografías, videos y la elaboración de una memoria técnica.

Prueba y evaluación del material lúdico: En esta fase se probará el material lúdico con el grupo de padres de pacientes con parálisis cerebral y se evaluará su eficacia en la terapia grupal. Se realizarán ajustes y mejoras necesarias en el material. El registro de esta fase se realizará mediante la elaboración de informes de evaluación y fotografías.

Divulgación del material lúdico: En esta fase se realizará la divulgación del material en la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador. Se elaborará un informe de divulgación y se realizará un registro fotográfico de la actividad.

Para documentar el proceso de creación se utilizarán medios como fotografías, videos, informes y memorias técnicas. Además, se realizarán reuniones periódicas para evaluar y registrar el proceso de creación y se mantendrá una comunicación constante entre el equipo de trabajo y la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador.

4. Impacto.

El impacto esperado con el desarrollo de este proyecto es significativo tanto a nivel individual como colectivo. En primer lugar, se espera que los padres de los pacientes con parálisis cerebral logren adquirir herramientas terapéuticas a través de los juegos y actividades lúdicas propuestas, lo que se traduciría en una mejora en la calidad de vida de los pacientes y de su entorno familiar. Además, se busca fomentar la sensibilidad estética y la creatividad en los padres, lo que puede ser útil tanto en su vida personal como en su desarrollo profesional.

En cuanto al diálogo con el contexto artístico, académico y social, se espera que este proyecto genere un impacto positivo en la comunidad local y en la sociedad en general. La creación de material lúdico orientado a terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral puede contribuir a la investigación y desarrollo en el campo de la terapia ocupacional y la psicología, permitiendo una mayor difusión de las técnicas y herramientas utilizadas en estos ámbitos.

Además, este proyecto puede fomentar la inclusión social y la empatía hacia las personas con discapacidad y sus familias, ya que se aborda una problemática que afecta a un sector vulnerable de la sociedad y se busca mejorar su calidad de vida. La colaboración con la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador permitiría además establecer vínculos con instituciones que trabajan en la atención de personas con discapacidad, lo que puede abrir nuevas oportunidades de colaboración y crecimiento en el ámbito artístico y social.

5. Creadores que participan en el proyecto.

En el desarrollo del proyecto de Diseño de material lúdico orientado a terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral, Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador, se pueden identificar diferentes roles y responsabilidades de los participantes. Algunos de ellos podrían ser:

Equipo de diseño: Será el encargado de diseñar el material lúdico y terapéutico que se utilizará en las sesiones de terapia grupal. Deberá investigar y seleccionar los materiales y herramientas más adecuados, adaptándolos a las necesidades específicas de los padres y pacientes con parálisis cerebral. También tendrán la responsabilidad de coordinar con los terapeutas y otros

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE
PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS
CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

profesionales de la Fundación para asegurar que el diseño del material cumpla con los objetivos terapéuticos.

Terapeutas: Serán los encargados de liderar las sesiones de terapia grupal, utilizando el material lúdico diseñado por el equipo de diseño. Serán responsables de adaptar las actividades a las necesidades específicas de los pacientes y padres, y de monitorear su progreso y evolución en la terapia.

Padres y pacientes con parálisis cerebral: Serán los participantes directos en las sesiones de terapia grupal. Serán responsables de asistir a las sesiones y participar activamente en las actividades propuestas por los terapeutas.

Coordinadores de la Fundación: Serán los responsables de asegurar la correcta ejecución del proyecto, proporcionando los recursos necesarios y apoyando en la coordinación entre los diferentes equipos y participantes. También tendrán la responsabilidad de promover la participación de los padres y pacientes, y de dar seguimiento al progreso y resultados del proyecto.

El registro y documentación del proceso de creación del material lúdico y las sesiones de terapia grupal podría realizarse a través de fotografías, videos, diarios de campo y evaluaciones terapéuticas. Cada uno de estos medios permitirá evaluar el progreso y la efectividad del proyecto en términos de logros terapéuticos, así como su impacto en la comunidad y en el contexto social y artístico local.

ACTIVIDADES Y TAREAS, MÉTODOS Y TÉCNICAS

No	Etapas	Actividades	Resultados esperados
1	Identificación de necesidades emocionales específicas de los padres de familia, previo al desarrollo del material.	Elaboración y difusión de encuestas con apoyo del grupo de psicólogos (de planta y pasantes) para entender las necesidades especiales del grupo de beneficiarios	Listado de necesidades emocionales, con enfoque a tratar dos o tres de las necesidades que más aquejan a los padres de familia. A partir de ese dato, se elaborará una guía metodológica por la que se guiará el material a diseñar.

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE
PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS
CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

2	Exploración de necesidades específicas de los padres en cuanto al desarrollo de sus hijos y la aplicación de arte terapia como medio de aprendizaje y desarrollo psicomotriz, previo al desarrollo de material.	Elaboración y difusión de entrevistas con apoyo del grupo de fisioterapeutas para comprender de qué forma se puede aplicar el arte terapia en el contexto del desarrollo psicomotriz y el apoyo para los beneficiarios.	Guía de necesidades a cubrir en arte terapia, a partir de las indicaciones de los fisioterapeutas sobre el desarrollo psicomotriz de los pacientes de manera en la que se puedan integrar los padres de familia.
3	Diseño del material lúdico para apoyo en las sesiones de terapia a partir de las guías anteriormente elaboradas, revisado y validado por los beneficiarios directos e indirectos.	Maquetación de la guía de actividades planteada en las guías metodológicas elaboradas por el equipo de psicólogos y fisioterapeutas, a elaborar en los programas de diseño gráfico que se manejan. Estos materiales se enviarán antes de las sesiones para su impresión y difusión en las terapias.	En este apartado se destacan resultados cualitativos y cuantitativos: Cualitativos: Que los beneficiarios puedan desahogarse, entretenerse y relajarse a través del material empleado, observando una mejora en su calidad de vida Cuantitativos: Uso de todos los materiales diseñados para las sesiones
4	Validación y evaluación de resultados de la aplicación de materiales lúdicos en la terapia en dos fases: evaluación a beneficiarios primarios (padres) y secundarios (personal de la fundación).	Elaboración y difusión de encuestas a beneficiarios primarios y secundarios, en los que se busque indagar en el impacto que ha tenido el material de apoyo en sus terapias y como han trasladado las herramientas dadas a su entorno (vida fuera de la fundación y trato con sus hijos)	Porcentajes y respuestas abiertas que permitan conocer el nivel de satisfacción y utilidad de los materiales que se elaboraron y ocuparon en las sesiones, para ser empleados en el informe final y posteriormente, dejar como precedente para posibles futuras entregas de esta iniciativa.

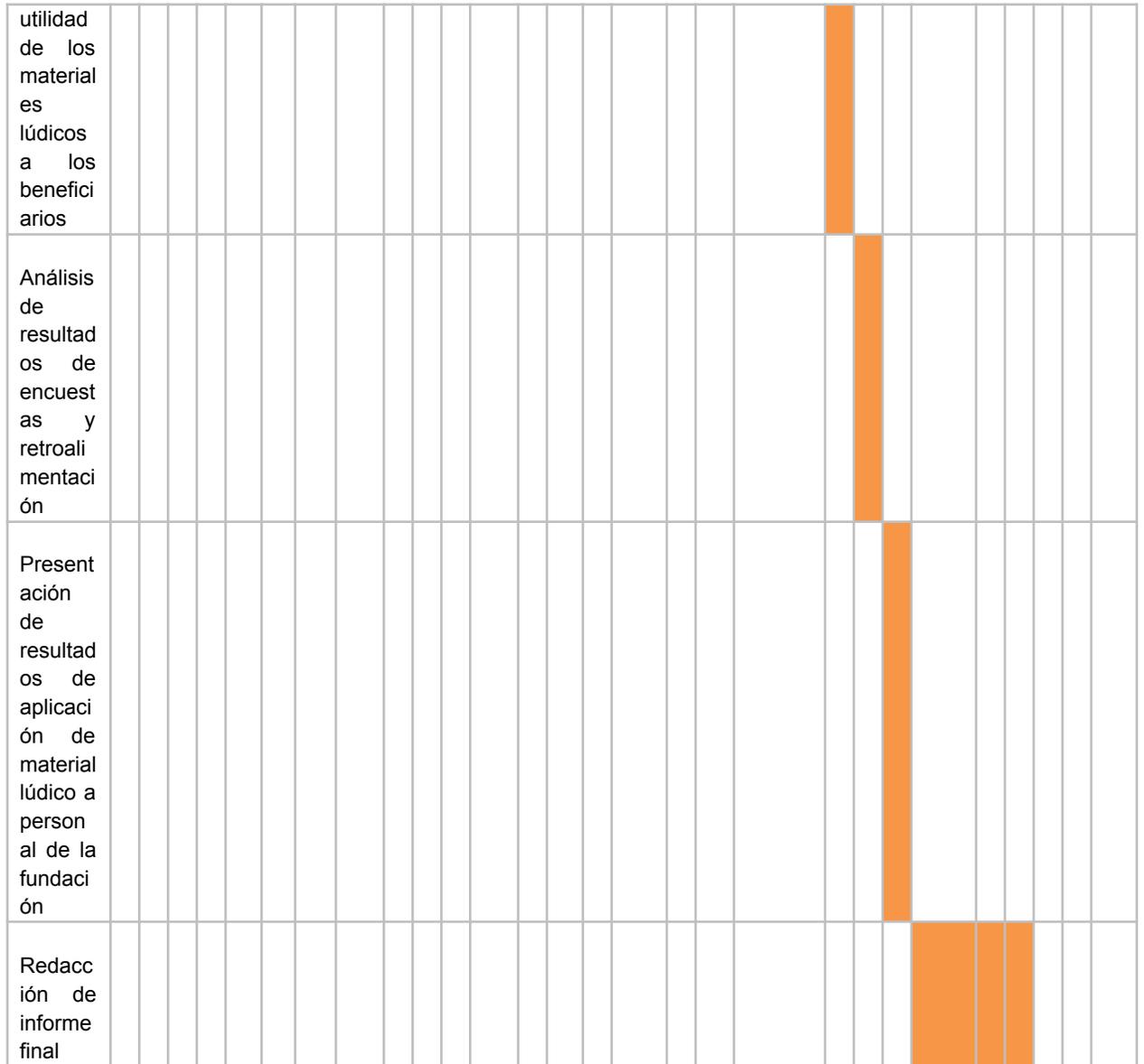
Cuadro 2: Etapas, actividades y resultados. Fuente: Elaboración propia.

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE
 PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS
 CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividades	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio			Agosto				Septiembre				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Creación y desarrollo de propuesta de investigación																												
Asesoría sobre propuesta																												
Creación y desarrollo de diagnóstico																												
Establecimiento de contacto con personal de la Fundación																												
Confirmación de participación en el proyecto presentado																												

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE
 PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS
 CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023



Cuadro 3: Cronograma de actividades.. Fuente: Elaboración propia.

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE
 PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS
 CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

RECURSOS

Recursos	Tipo	Descripción
Humanos	Gestores del proyecto	Tres integrantes del grupo de investigación del proyecto.
		Fundación Hogar de Parálisis Cerebral (HOPAC)
	Beneficiarios	16 padres de niños con parálisis cerebral.
		Niños con parálisis cerebral
		Fundación HOPAC
	Profesionales	5 pasantes de psicología
Personal de la fundación compuesto por: 7 psicólogas de planta, 3 psiquiatras, 3 trabajadores sociales, 1 logopeda, 2 neurólogos y 8 fisioterapeutas.		
Voluntarios	15 personas	
Materiales tecnológicos	Tangibles	Computadoras, celulares, impresoras.
	Intangibles	Internet, software de diseño
Financieros	Fondos	Los costos de materiales serán financiados por la Fundación HOPAC, quienes reciben donaciones principalmente de TCS y Telus.

Tabla 1: Recursos. Fuente: Elaboración propia.

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE
 PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS
 CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

PRESUPUESTO ESTIMADO EN CUANTO A GASTOS EN RECURSOS MATERIALES.

Concepto	Precio	Cantidad	Total
Administración			
Servicio de Internet	\$40.00	3	\$127.00
	\$45.00		
	\$42.00		
Servicio de Energía eléctrica	\$30.00	3	\$185.00
	\$65.00		
	\$90.00		
Subtotal			\$312.00
Operación			
Licencia Adobe Photoshop	\$20.99	3	\$62.97
Licencia Adobe Illustrator	\$20.99	3	\$62.97
Licencia Adobe Indesign	\$20.99	3	\$62.97
Subtotal			\$188.91
Equipo			
Ordenadores	Sin costo	3	Sin costo
Teléfonos Móviles	Sin costo	3	Sin costo
Cámara fotográfica	Sin costo	3	Sin costo
Subtotal			Sin costo
Total sin imprevistos			\$500.91
Imprevistos			

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

10% del presupuesto por cualquier imprevisto			
Total:			\$551.00

Tabla 2: Presupuesto. Fuente: Elaboración propia.

RESEÑA DE LOS RESPONSABLES Y EJECUTORES DEL PROYECTO

El Hogar de Parálisis Cerebral Roberto Callejas Montalvo (HOPAC) fue fundado el 8 de noviembre de 1984 por iniciativa de Doña Conchita de Callejas, Doña Dalila de Aparicio, Doña Geraldina de Interiano y Doña Elena Margarita Vilanova de Emerson (†); (El Salvador: 30° aniversario del HOPAC, 2014) La experiencia de ser madres de hijos con parálisis cerebral las hizo plantearse la idea y el compromiso de ayudar a otras familias que pasan por la misma situación por la que ellas y sus hijos atravesaron.

Desde entonces, su misión ha sido “mejorar la calidad de vida de los niños y jóvenes con parálisis cerebral y otras discapacidades, así como de sus familias, brindándoles servicios de la más alta calidad y un apoyo integral”. HOPAC es una institución sin fines de lucro cuyos recursos son en mayoría, donaciones y no reciben ningún financiamiento del estado. Debido a esto, tienen muy poco personal de planta con un salario, por lo que se avocan por lo general a estudiantes en prácticas profesionales.

Además de las donaciones, la fundación constantemente realiza actividades económicas como ferias de emprendimiento, dónde los mismos beneficiarios venden los productos que elaboran en los distintos talleres vocacionales que reciben para su desarrollo integral. Entre los productos que venden se encuentran: repostería, galletas, pan dulce y manualidades. La función es recaudar fondos para la casa y su mantenimiento y el de los programas. En un inicio el HOPAC enfocó su trabajo en proporcionar espacios a los jóvenes rehabilitados de 15 años, egresados del ISRI (Instituto Salvadoreño de Rehabilitación de Inválidos) para fortalecer o mantener las habilidades desarrolladas durante el tratamiento infantil. Según el resultado obtenido al

finalizar sus terapias, normalmente se acepta trabajar con niños y jóvenes con otras discapacidades además de la parálisis cerebral, como el autismo, los retrasos de aprendizaje, síndrome de Williams, síndrome de Rett, Guillain Barre, discapacidad auditiva, amputados y otras personas con dificultades motrices.

El equipo gestor del proyecto que se presenta, como responsables del diseño del material lúdico para la ejecución de arte terapia, está conformado por tres estudiantes universitarios, quienes se describirán a continuación:

Vanessa Yajaira Domínguez Cortez

Vanessa Domínguez, egresada de la Universidad de El Salvador en la carrera de Artes plásticas con opción de Diseño Gráfico y con experiencia en proyectos creativos, cuenta con las habilidades necesarias para ser una de las gestoras del proyecto de Diseño de material lúdico orientado a terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral de la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador, 2023.

Con experiencia de más de 5 años en proyectos donde se desarrolla más a profundidad la creatividad, proyectos que se basan principalmente en las artes plásticas; adquiriendo conocimientos en pintura, dibujo, escultura y cerámica, que son conocimientos fundamentales para potencializar la creatividad, lo cual, es necesario para el diseño de material lúdico, además, de contar con conocimientos en pedagogía y didáctica que también será de utilidad en el proyecto.

Todo lo anterior combinado con los 2 años de estudio en diseño gráfico, en los cuáles, se adquirieron conocimientos en Photoshop: edición de imágenes e ilustración, Illustrator: diseños vectoriales, Blender: diseño 3D, Word, PowerPoint, además de técnicas y experiencia en ilustración digital; con conocimientos intermedios del idioma inglés, hacen de Vanessa Domínguez un elemento favorable para la creación de materiales lúdicos y para la gestión de este proyecto.

Camilo Miguel Sanabria Solís

Camilo Sanabria es uno de los tres gestores del proyecto de Diseño de material lúdico orientado a terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral, bajo la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador en 2023. Con

una experiencia de 15 años en diseño gráfico, diseño web e ilustración, y 4 años en la creación de material educativo en línea para niños de kindergarten hasta bachillerato para AC Global Learning, es un candidato ideal para gestionar este proyecto.

Con habilidades en el desarrollo de sitios web, ilustración tradicional y digital, diseño gráfico, multimedia, ilustración vectorial, manejo de imágenes y fotografía, así como un nivel avanzado de inglés tanto oral como escrito, ha demostrado tener las herramientas necesarias para crear contenido de alta calidad. Además, su experiencia en la gestión de proyectos y su dominio de una amplia gama de programas de software, como Excel, PowerPoint, Word, Photoshop, Illustrator, Camtasia, Cinema 4D, Adobe Premiere, Adobe After Effects y Blender, hacen de él un recurso valioso para el éxito del proyecto.

Con la experiencia y habilidades en diseño gráfico, diseño web e ilustración, así como su experiencia en la creación de material educativo en línea, la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador encontrará en él un gestor sólido para el proyecto de Diseño de material lúdico orientado a terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral. Su habilidad para trabajar en equipo y su destreza en la gestión de proyectos serán clave para el éxito del proyecto y para mejorar la calidad de vida de los pacientes y sus familias.

- Anexo 2. Protocolo

TÍTULO

Diseño de material lúdico orientado a terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral, Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador, 2023.

ELEMENTOS CONTEXTUALES

Este proyecto se centra en la importancia de la terapia grupal para padres de pacientes con parálisis cerebral y sus beneficios directos e indirectos. Los padres enfrentan desafíos únicos y la terapia grupal puede proporcionar un espacio seguro para compartir sus experiencias y aprendizajes. El material lúdico diseñado específicamente para estos grupos de terapia puede aumentar la participación y la motivación de los padres en las sesiones y mejorar la eficacia de la terapia en sí misma. Además, los padres que asisten a la terapia pueden aprender habilidades y estrategias que pueden aplicar en el cuidado diario de su hijo, lo que puede mejorar la calidad de vida del niño.

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

La inclusión de los padres de pacientes con parálisis cerebral en una terapia grupal puede tener un impacto positivo en la comunidad y la sociedad, aumentando la conciencia y la comprensión de la comunidad sobre la parálisis cerebral y reduciendo el estigma y la discriminación. También puede reducir el estrés y la ansiedad que experimentan los cuidadores, lo que podría tener un impacto positivo en la salud mental y física de los padres y mejorar la calidad de vida de las personas cercanas a ellos. Por último, la terapia grupal podría proporcionar una oportunidad para que los padres aprendan habilidades y estrategias para cuidar mejor a sus hijos, lo que podría aumentar la independencia y la calidad de vida de los pacientes con parálisis cerebral y reducir la carga económica que recae sobre la sociedad. La terapia grupal para padres de pacientes con parálisis cerebral puede tener beneficios significativos para los padres y los pacientes por igual, así como para la comunidad y la sociedad en general.

a. Destinatarios/Usuarios/Beneficiarios/Público.

El programa está destinado a ayudar a los padres de niños con parálisis cerebral ingresados en el Hospital Nacional de Niños "Benjamín Bloom" e Instituto Salvadoreño de Rehabilitación Integral (ISRI). Los beneficiarios directos son 16 adultos, de los cuales 10 son mujeres y 6 son hombres, de diferentes municipios de San Salvador, con edades entre 30 y 55 años. Todos ellos tienen conocimientos previos sobre el padecimiento de sus hijos y son padres de familia con hijos entre 0 y 14 años que están recibiendo tratamiento hospitalario.

Además de los beneficiarios directos, la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral (HOPAC) también se beneficiará indirectamente del programa. El personal rotativo incluirá a estudiantes pasantes de psicología de diferentes universidades de San Salvador, mientras que el personal permanente estará compuesto por psicólogos, psiquiatras, trabajadores sociales y fisioterapeutas. En resumen, el programa beneficiará a los padres de niños con parálisis cerebral y a la Fundación HOPAC, a través de su personal rotativo y permanente que brinda servicios de rehabilitación y atención médica a estos niños.

Es importante tener en cuenta que el nivel socioeconómico de las familias con personas con parálisis cerebral puede variar ampliamente. Algunas familias pueden tener un nivel socioeconómico alto y tener acceso a recursos y servicios que les permiten brindar un tratamiento adecuado a su hijo o hija con parálisis cerebral, mientras que otras familias pueden tener un nivel socioeconómico bajo y enfrentar mayores desafíos para acceder a servicios de atención médica, terapia y otros recursos necesarios para el cuidado de su hijo o hija.

En San Salvador, el nivel socioeconómico de la población es diverso, y existen desigualdades económicas y sociales que afectan a diferentes grupos de la población, incluyendo a las familias con personas con parálisis cerebral. Es posible que algunas de estas familias enfrenten barreras económicas para acceder a servicios de salud y terapia, y que también puedan experimentar dificultades en la obtención de recursos básicos como la alimentación y la vivienda.

También es importante considerar el nivel socioeconómico de las familias con personas con parálisis cerebral en San Salvador, ya que puede tener un impacto significativo en

su capacidad para acceder a los recursos y servicios necesarios para el cuidado y la rehabilitación de sus hijos e hijas. Es necesario trabajar en conjunto con las familias, las instituciones de salud y otras organizaciones para garantizar que todas las familias tengan acceso a los servicios y recursos necesarios para brindar la mejor atención posible a sus hijos e hijas con parálisis cerebral.

b. Dinámica territorial.

San Salvador es la capital de El Salvador y se encuentra ubicada en la región central del país. Con una población de aproximadamente 1.8 millones de habitantes, es la ciudad más poblada de El Salvador y es considerada el centro económico y político del país. En términos de economía, la ciudad cuenta con una gran variedad de actividades comerciales y empresariales, incluyendo el turismo, la agricultura, la industria manufacturera y los servicios financieros. Sin embargo, la ciudad también enfrenta desafíos en cuanto a la seguridad ciudadana y la pobreza.

En cuanto a la salud, San Salvador cuenta con una amplia variedad de hospitales, institutos y fundaciones que ofrecen servicios médicos a la población. El Hospital Nacional de Niños "Benjamín Bloom" es una institución de referencia nacional en pediatría, y es reconocido por su alta calidad de atención médica. El Instituto Salvadoreño de Rehabilitación Integral (ISRI) es una institución especializada en la rehabilitación de pacientes con discapacidad física y mental, y es reconocido por su enfoque multidisciplinario y por brindar servicios integrales. La Fundación Hogar de Parálisis Cerebral (HOPAC) es una organización sin fines de lucro que brinda atención integral a pacientes con parálisis cerebral, y es una de las principales organizaciones de este tipo en El Salvador.

La población infantil con parálisis cerebral es una preocupación importante en San Salvador, ya que esta afección afecta a muchos niños y niñas en la ciudad y en todo el país. Los servicios de salud especializados y las instituciones que brindan atención médica y rehabilitación son esenciales para garantizar la calidad de vida de estos pacientes y sus familias. Por lo tanto, es importante que la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador y otras organizaciones trabajen en conjunto para mejorar la atención y los servicios disponibles para esta población.

c. Dinámica sectorial.

La cultura es un factor importante en el desarrollo sanitario, ya que puede influir en la percepción y la comprensión de los temas de salud, y también puede ser un medio para promover la conciencia y la educación sanitaria. En San Salvador, existen iniciativas que vinculan lo cultural y lo sanitario, tales como programas de arte terapia y actividades culturales relacionadas con la salud y la discapacidad. Además, existen instituciones culturales que apoyan el desarrollo sanitario, como el Ministerio de Cultura y la Secretaría de Cultura de la Presidencia, que promueven la cultura como un medio para mejorar la salud y el bienestar de la población.

Es importante vincular lo artístico a lo sanitario, ya que el arte puede ser un medio para expresar y explorar temas relacionados con la salud y la discapacidad. Por ejemplo, la música, la pintura y la danza pueden ser herramientas para la rehabilitación y la terapia

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE
PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS
CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

de pacientes con parálisis cerebral. Además, el arte puede ayudar a promover la conciencia y la educación en temas de salud, y puede ser un medio para sensibilizar a la sociedad sobre las necesidades de las personas con discapacidad.

En el contexto del presente proyecto, la vinculación entre lo artístico y lo sanitario puede ser una herramienta poderosa para promover la rehabilitación y la terapia de los pacientes con parálisis cerebral, así como para sensibilizar a la sociedad sobre las necesidades de esta población. Sería importante explorar las diferentes formas en que el arte puede ser utilizado para este fin, y trabajar en conjunto con instituciones culturales y de salud para desarrollar programas y actividades que promuevan la vinculación entre estos dos ámbitos.

- Anexo 3. Oferta técnica y económica

Fecha de presentación: 20 de mayo de 2023

Nombre de la Asistencia Técnica o Capacitación (Proyecto): “Diseño de material lúdico orientado a terapia grupal de padres de pacientes con parálisis cerebral, Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador, 2023”

I. IDENTIFICACIÓN

Vanessa Yajaira Domínguez Cortez	DC18004
Camilo Miguel Sanabria Solís	SS02016

II. OFERTA TÉCNICA

NOMBRE Y DESCRIPCIÓN DE LA(S) INSTITUCIONES(S):

NOMBRE LA(S) INSTITUCION(ES): Fundación Hogar de Parálisis Cerebral (HOPAC), ubicado en Colonia Nicaragua, San Salvador.

DESCRIPCIÓN DE LA(S) INSTITUCION(ES):

HOPAC es una institución privada sin fines de lucro, apolítica, que fue creada por un grupo de señoras que vivieron la experiencia de tener hijos con parálisis cerebral. Se inauguró el 8 de noviembre de 1984 y comenzó sus actividades en 1985. Está constituida por diferentes profesionales médicos especializados en las áreas de fisioterapia, psicología, psiquiatría y educación, además de estudiantes en horas sociales de carreras afines al del personal médico.

A través de la participación del grupo de gestores culturales en la dinámica laboral de la fundación, con la elaboración del material lúdico, se espera generar una dinámica de participación cooperativa para fomentar la salud mental y el bienestar de los beneficiarios, proponiendo una nueva visión del diseño gráfico como apoyo lúdico, en el que se emplearán los elementos gráficos necesarios para transmitir herramientas psicológicas para la superación de problemas.

1. OBJETIVOS:

2.2 Objetivo General:

Diseñar materiales lúdicos apropiados que ayuden a mejorar la comunicación y la comprensión entre padres e hijos orientados para la terapia grupal de padres de

pacientes con parálisis cerebral de la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador.

2.2 Objetivos específicos:

- Identificar las necesidades emocionales que los padres de familia de pacientes con parálisis cerebral poseen, para poder desarrollar material de apoyo adecuado que pueda utilizarse en terapias grupales.
- Identificar las necesidades de desarrollo psicomotriz necesarias en terapias de rehabilitación de pacientes con parálisis cerebral, que puedan ser mejoradas por las artes plásticas para que los padres las utilicen con sus hijos.
- Diseñar material lúdico que refuerce las terapias grupales para los padres de pacientes con parálisis cerebral y que sea beneficioso para el desarrollo psicomotriz de sus hijos a partir de las necesidades identificadas con el apoyo de un equipo interdisciplinario.
- Validar el diseño y aplicación práctica del material lúdico, directamente con los beneficiarios y los especialistas del área, a fin de considerar las mejoras o ajustes necesarios para su efectivo uso.

2. METODOLOGÍA DE TRABAJO:

Antes de iniciar con la ejecución del proyecto, se entrevistará a los beneficiarios para conocer directamente sus necesidades en el área emocional, con lo que, a través del equipo de trabajadores de la salud, se redactará la guía metodológica con la programación de los materiales que se elaborarán para las terapias grupales que se desarrollan de manera presencial los sábados cada 15 días en las instalaciones de HOPAC a lo largo de las 8 semanas que durará la intervención.

En ellas, por petición de la institución, únicamente estarán presentes los trabajadores de la salud que conviven con los pacientes, por lo que la labor de los gestores se ejecutará principalmente a distancia.

Al concluir este período, se elaborará una encuesta en la que se pretende evaluar la utilidad del material que se elaboró, tanto a los beneficiarios directos (pacientes), como a los indirectos (personal de la fundación, es decir, trabajadores de la salud), para conocer el nivel de beneficio que se logró y la resolución de las problemáticas expuestas al inicio de la intervención.

3. PRODUCTO(S) QUE SE ENTREGARÁN

- a) Recursos creativos para actividades terapéuticas grupales
- b) Documento de informe final

4. PLAZO DE EJECUCIÓN

Semana 1:

Investigación y recopilación de información sobre las necesidades terapéuticas de los padres de pacientes con parálisis cerebral. (6 horas)

Reunión con el equipo de la fundación para definir los objetivos y requisitos del material lúdico. (3 horas)

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE
 PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS
 CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

Semana 2:

Diseño conceptual del material lúdico, considerando la accesibilidad y las habilidades terapéuticas necesarias. (5 horas)

Presentación del diseño conceptual al equipo de la fundación para su revisión y aprobación. (2 horas)

Semana 3:

Desarrollo de los prototipos iniciales del material lúdico. (8 horas)

Pruebas preliminares de los prototipos con padres de pacientes con parálisis cerebral. (3 horas)

Semana 4:

Evaluación y ajustes de los prototipos en función de los comentarios y sugerencias recibidos. (5 horas)

Mejora de la accesibilidad y adaptación de los juegos a las necesidades específicas de los padres y pacientes. (4 horas)

Semana 5:

Producción final del material lúdico, incluyendo la elaboración de instrucciones claras y adaptadas a diferentes niveles de habilidad. (8 horas)

Revisión final del material por parte del equipo de la fundación y realización de ajustes finales. (2 horas)

Semana 6:

Entrega del material lúdico a la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador. (2 horas)

Preparación y elaboración del informe final del proyecto. (5 horas)

Entrega del informe final del proyecto a la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador. (4 horas)

5. PLAN DE ACTIVIDADES COMPROMETIDAS

6 SEMANAS

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	EN SEMANAS						HORAS TOTALES
	1	2	3	4	5	6	
Investigación y recopilación de información sobre las necesidades terapéuticas de los padres de pacientes con parálisis cerebral.	6						6
Reunión con el equipo de la fundación para definir los objetivos y requisitos del material lúdico.	3						3
Diseño conceptual del material lúdico, considerando la accesibilidad y las habilidades terapéuticas necesarias		5					5

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

Presentación del diseño conceptual al equipo de la fundación para su revisión y aprobación.		2					2
Desarrollo de los prototipos iniciales del material lúdico.			8				8
Pruebas preliminares de los prototipos con padres de pacientes con parálisis cerebral.			3				3
Evaluación y ajustes de los prototipos en función de los comentarios y sugerencias recibidos.				5			5
Mejora de la accesibilidad y adaptación de los juegos a las necesidades específicas de los padres y pacientes.				4			4
Producción final del material lúdico, incluyendo la elaboración de instrucciones claras y adaptadas a diferentes niveles de habilidad.					8		8
Revisión final del material por parte del equipo de la fundación y realización de ajustes finales.					2		2
Entrega del material lúdico a la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador.						2	2
Preparación y elaboración del informe final del proyecto.						10	10
Entrega del informe final del proyecto.						2	2
TOTALES	9	7	11	9	10	14	60

III. OFERTA ECONÓMICA

1. COSTO DE LA ASISTENCIA TÉCNICA O CAPACITACIÓN

Detalle	Dólares	%
Costo de la asistencia	\$551.00	90%
Impuestos	\$55.10	10%
TOTAL	\$606.10	100%

2. DURACIÓN DE LA ASISTENCIA TÉCNICA

La asistencia tendrá una duración de 64 horas efectivas en un plazo no mayor a 6 semanas contabilizadas a partir de la firma del contrato.

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE
PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS
CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

3. PRESUPUESTO DEL PLAN DE ACTIVIDADES

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	No. DE HORAS CONSULTOR			COSTO
	Empresa	Oficina	Total	
Investigación y recopilación de información sobre las necesidades terapéuticas de los padres de pacientes con parálisis cerebral.	6		6	\$60.6
Reunión con el equipo de la fundación para definir los objetivos y requisitos del material lúdico.	3		3	\$30.3
Diseño conceptual del material lúdico, considerando la accesibilidad y las habilidades terapéuticas necesarias		5	5	\$50.5
Presentación del diseño conceptual al equipo de la fundación para su revisión y aprobación.		2	2	\$20.2
Desarrollo de los prototipos iniciales del material lúdico.		8	8	\$80.8
Pruebas preliminares de los prototipos con padres de pacientes con parálisis cerebral.	3		3	\$30.3
Evaluación y ajustes de los prototipos en función de los comentarios y sugerencias recibidos.		5	5	\$50.5
Mejora de la accesibilidad y adaptación de los juegos a las necesidades específicas de los padres y pacientes.	2	2	4	\$40.4
Producción final del material lúdico, incluyendo la elaboración de instrucciones claras y adaptadas a diferentes niveles de habilidad.		8	8	\$80.8
Revisión final del material por parte del equipo de la fundación y realización de ajustes finales.	2		2	\$20.2
Entrega del material lúdico a la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador.	2		2	\$20.2
Preparación y elaboración del informe final del proyecto.		10	10	\$101.10
Entrega del informe final del proyecto.	2		2	\$20.2
TOTAL	20	40	60	\$606.10

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE
PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS
CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

4. PERSONAL ASIGNADO

ACTIVIDAD	Consultor asignado	Funciones en el Proyecto	Horas Consultor Comprometidas	COSTO
Investigación y recopilación de información sobre las necesidades terapéuticas de los padres de pacientes con parálisis cerebral.	Vanessa Yajaira Domínguez Camilo Miguel Sanabria Solís	Consultor	6	\$60.6
Reunión con el equipo de la fundación para definir los objetivos y requisitos del material lúdico.			3	\$30.3
Diseño conceptual del material lúdico, considerando la accesibilidad y las habilidades terapéuticas necesarias			5	\$50.5
Presentación del diseño conceptual al equipo de la fundación para su revisión y aprobación.			2	\$20.2
Desarrollo de los prototipos iniciales del material lúdico.			8	\$80.8
Pruebas preliminares de los prototipos con padres de pacientes con parálisis cerebral.			3	\$30.3
Evaluación y ajustes de los prototipos en función de los comentarios y sugerencias recibidos.			5	\$50.5
Mejora de la accesibilidad y adaptación de los juegos a las necesidades específicas de los padres y pacientes.			4	\$40.4
Producción final del material lúdico, incluyendo la elaboración de instrucciones claras y adaptadas a diferentes niveles de habilidad.			8	\$80.8
Revisión final del material por parte del equipo de la fundación y realización de ajustes finales.			2	\$20.2
Entrega del material lúdico a la Fundación Hogar de Parálisis Cerebral de San Salvador.			2	\$20.2
Preparación y elaboración del informe final del proyecto.			10	\$101.10
Entrega del informe final del proyecto.			2	\$20.2
TOTAL				

Nombres de ofertantes.

Vanessa Yajaira Domínguez Cortez

Estudiante

Camilo Miguel Sanabria Solís

Estudiante

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

- Anexo 4 Evidencia fotográfica.

GUIAS DE DISEÑO DE MATERIAL – SÁBADO 3 DE JUNIO DE 2023



Imagen de Referencia

Personal a cargo: Psicología y Practicantes

Material para espacio de terapia lúdica

Hora de ejecución: 10:00 AM-10:30 AM

Rompecabezas fácil de triángulos con patrones diversos

Materiales para utilizar en terapia:

- Papel
- Cartulina
- Tijeras

- Pegamento
- Impresora

Diseñar:

- 2 cubos con 1 triángulo en una cara, como en la imagen, de colores diferentes
- 1 guía de diferentes retos para ubicar las piezas del rompecabezas (8 a 10 posibles combinaciones), variando la dirección y ubicación de los triángulos.

NOTA: Sólo se pide una actividad para la sesión de esta semana debido a que se realizarán otras actividades, además de introducir a los pacientes a la intervención.

GUIAS DE DISEÑO DE MATERIAL – SÁBADO 17 DE JUNIO DE 2023

Imagen de Referencia

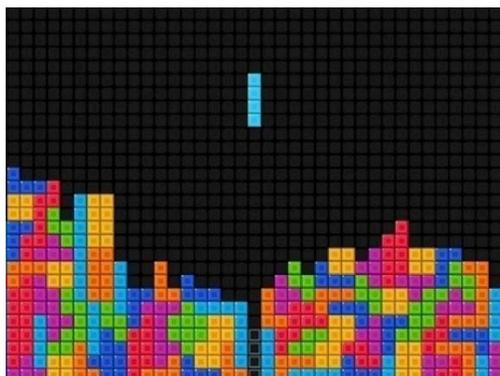
Personal a cargo: Psicología, practicantes y observación de psiquiatría para reporte mensual

Material para espacio terapia lúdica

Hora de ejecución: 10:00 AM a 12:30 PM

Actividad 1: Tetris

Materiales:



- Papel
- Cartulina (de preferencia, reciclada)
- Tijeras
- Pegamento
- Impresora

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

Diseñar:

- 1 página con una cuadrícula vertical
- 1 página de diferentes figuritas de colores para el tetris, guiándose por las formas tradicionales de los bloques del juego

Actividad 2: Rompecabezas de puntos de colores

Materiales:

- Papel
- Tijeras
- Impresora

Diseñar:

- 1 cuadrícula de cuadros medianos, en cuya esquina se encuentre un círculo de un color diferente. Se trabajará con 5 o 6 colores diferentes, intercalados de tal manera que no se repitan en la misma fila y columna. A partir de esto, se armará un rompecabezas con un funcionamiento similar al del sudoku.

Actividad 3: Encuentra formas

Materiales:

- Papel
- Lápices de colores
- Tempera
- Pinceles
- Platos desechables



Diseñar:

- 1 página con una serie de trazos aleatorios. Los pacientes, utilizando su imaginación, deben encontrar varias figuras y pintarlas

GUIAS DE DISEÑO DE MATERIAL – SÁBADO 1 DE JULIO DE 2023

Imagen de Referencia

Personal a cargo: Psicología y practicantes

Material para espacio de terapia lúdica

Hora de ejecución: 10:00 AM – 11:00 AM

Actividad 1: Figuras con paletas de colores

Materiales:

- Paletas de madera de colores diferentes (celeste, morado, anaranjado, amarillo, rojo)
- Papel
- Impresora

Diseñar:

- 1 página con aproximadamente 5 patrones diferentes para armar figuras con las paletas, con la condición de que solo se usen las 5 paletas (una de cada color) que se darán a cada paciente. Pueden variar posición y rotación de la paleta.

Actividad 2: Zapatos viajeros

Materiales:

- Papel
- Impresora
- Notas adhesivas
- Tijeras
- Pegamento
- Cartulina (de preferencia, reciclada)
- Lapiceros
- Lápices de colores

Diseñar:

- 3 o 4 páginas con siluetas o ilustraciones básicas de modelos diferentes de zapatos (pueden ocupar imágenes ya hechas, únicamente revisar que sean imágenes libres de derechos para evitar problemas para ambas partes). Verificar que no tengan colores, debido a que se solicitará que los pacientes coloren los zapatos como ellos deseen.

GUIAS DE DISEÑO DE MATERIAL – SÁBADO 15 DE JULIO DE 2023

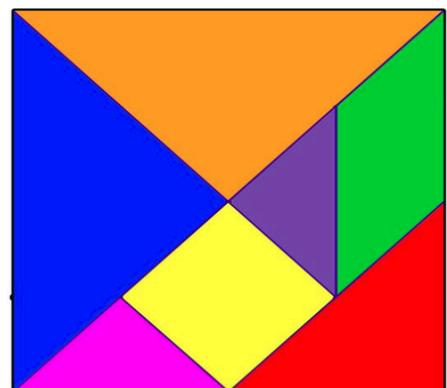
Personal a cargo: Practicantes
Material para espacio de terapia lúdica
Hora de ejecución: 10:30 AM – 11:30 AM

Actividad 1: Tangram

Materiales:

- Papel
- Tijeras
- Pegamento

Imagen de Referencia



DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

- Cartulina (de preferencia, reciclada)
- Impresora

Diseñar:

- 1 cuadro con las figuras que conforman el tangram, cada figura de diferente color para no generar confusiones.
- 1 página con aproximadamente 4-6 figuras que pueden realizar con el tangram

Actividad 2: Mandalas

Materiales:

- Papel
- Impresora
- Lápices de colores
- Crayolas

Diseñar:

- 2 diseños diferentes de mandalas, en blanco y negro para que los pacientes puedan decorar a su gusto.

Actividad 3: Juego de memoria con temática de frutas

Materiales:

- Papel
- Impresora
- Cartulina (de preferencia, reciclada)
- Tijeras
- Pegamento

Diseñar

- Un juego de memoria de 8 a 10 frutas diferentes, Favor dejar marcados las líneas guías para recortar las tarjetas de forma uniforme.

Evaluación a PACIENTES BENEFICIARIOS

Estimados pacientes beneficiarios del proyecto "DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023", atendidos por la Licda. Andrea Díaz y el equipo de psicólogos de HOPAC, les saluda el equipo gestor cultural de la Universidad de El Salvador. Esta encuesta tiene el fin de evaluar los resultados obtenidos con el material lúdico con el

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

cual interactuaron. Las respuestas son anónimas y tienen el único fin de obtener una aproximación a los resultados de la intervención realizada. De antemano, agradecemos inmensamente su participación en la misma.

Sexo

15 respuestas

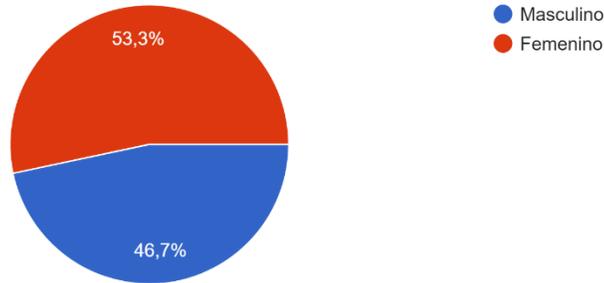


Gráfico 1: Resposta 1. Obtenido de Formularios de Google

Edad

15 respuestas

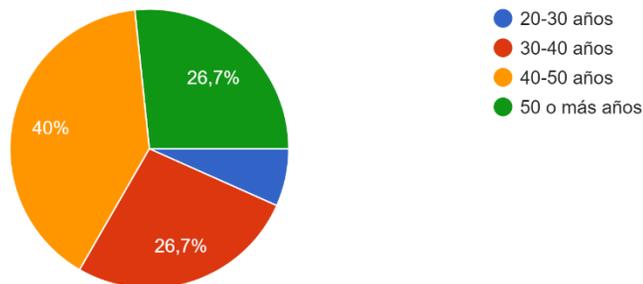


Gráfico 2: Resposta 2. Obtenido de Formularios de Google

¿A cuántas sesiones de terapia asistió entre el período del 3 de junio al 15 de julio de 2023?

15 respuestas

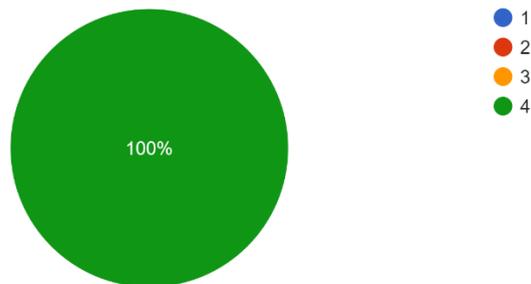


Gráfico 3: Resposta 3. Obtenido de Formularios de Google

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

¿Participó en todas las actividades desarrolladas en la sesión(es) a la(s) que asistió?

15 respuestas

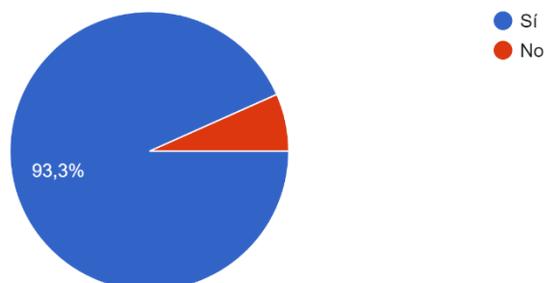


Gráfico 4: Respuesta 4. Obtenido de Formularios de Google

¿Cuál fue su parte favorita de las sesiones a las que asistió dentro del período antes mencionado?

- *Siempre me gustaron las partes donde aprendemos un oficio diferente, ya que en la fundación nos dan capacitación laboral. estamos en un taller de bordado que está muy bonito, y me ha enseñado bastantes cositas que yo no sabía.*
- *La parte de los jueguitos que hicimos, especialmente cuando eran jueguitos de construir cosas, ya que tomaba ideas para tener juegos con mi hijo para que pase entretenido las partes donde podemos hablar y exteriorizar como nos sentimos y últimamente me gusto la parte de los jueguitos.*
- *Los tallercitos de oficios me ayudan mucho a encontrar cosas que hacer y para aprender algo que me traiga una entrada de dinero.*
- *La partecita de los juegos que trajeron los muchachos de la universidad y lo de los tallercitos de oficios para aprender algo nuevo.*
- *Que bien de repente nos decían las licenciadas que vamos a jugar algo para divertirnos un rato y nos daban unos juegos bien bonitos que decían que los habían hecho unos chicos de la universidad nacional.*
- *En su mayoría, fueron las sesiones de ejercicio físico y los juegos, porque yo soy muy activa físicamente y me ayuda a mantenerme concentrada.*
- *Para mí, mis partes favoritas son las de la tertulia de cómo nos encontramos y últimamente me gustaron algunos juegos de los que hicieron.*
- *A mí me gustaron las actividades que nos dijeron que hicieron los muchachos de la universidad, bastante diferente a lo que hacemos siempre.*
- *Pues el hecho de que hay talleres laborales bien útiles y también el poder compartir con las demás personas que pasamos por las mismas circunstancias a motivarnos y echarnos el hombro uno a otro por nuestros hijos.*
- *Los talleres de formación profesional y esto último de los juegos que han hecho, ha sido muy bonito.*
- *En las partes donde nos poníamos a jugar, porque era muy entretenido y salíamos de la rutina que teníamos los sábados.*
- *Pues los momentos donde nos llevaban a hacer unas actividades bien entretenidas que supuestamente era un proyecto de los de la nacional porque eran un momento bien disfrutable y diferente a lo que hacemos siempre.*

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

- *Los tallercitos de oficios porque volvió a ver carpintería y ya de ultimo me empezaron a gustar lo que decían las licenciadas de la terapia lúdica.*
- *Cuando hablamos de nuestra semana, siento que es un momento en que puedo desahogarme sin sentirme juzgado de que solo me quejo yo y no pienso en mi hijo.*

¿Qué le parecieron las actividades indicadas dentro del bloque de intervención de terapia lúdica indicada por la Licda. Díaz?

15 respuestas

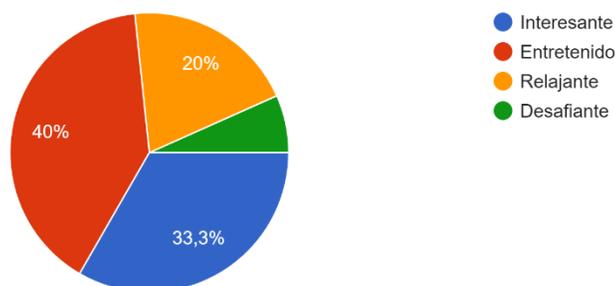


Gráfico 5: Resposta 6. Obtenido de Formularios de Google

¿Qué es lo que más le gustó de las actividades propuestas?

- *Los juegos fueron fáciles de entender y eran muy divertidos, no me costó saber qué es lo que tenía que hacer.*
- *Que había bastante variedad, y lo mismo de que me inspiré a tomar algún jueguito para pasar con mi hijo, ya que de repente no encuentro actividades para hacer y complementar su terapia y me frustró.*
- *que fueron bien fáciles de entender, ya que normalmente vengo estresada, pensando en todo lo que me toca hacer y de repente se me va la onda y con tanta cosa en mente a veces se me complica entender instrucciones muy confusas o muy largas.*
- *que había varias cosas para hacer, podíamos colorear, armar y desarmar cosas y escribir como nos sentimos, se sintió bastante bonito y lástima que fue bien cortito.*
- *por una parte, fue bastante agradable volver a colorear después de tanto tiempo, ya que tuve que interrumpir mis estudios de pintura por la condición del niño, que tenía que estarlo chequeando todo el tiempo y por eso toda mi atención va para él, ya que aún está muy pequeño, y me hizo darme cuenta que no debería dejar de pintar porque incluso le puede ayudar a él.*
- *q eran cositas bien sencillas pero muy entretenidas a mí me gusto la actividad de los zapatos, me di bastante gusto por las anécdotas que tengo que contar y de las cosas que he pasado con la sarita y lo que he vivido como tal.*
- *Había varias actividades que desconocía, por lo que me pareció una buena oportunidad para aprender algo nuevo y potencialmente útil.*
- *de que eran bastante de ordenar y construir, me han servido mucho ya que siento un gran desorden en mi vida, ya que he tenido que descuidar muchas*

cosas por estar al pendiente de mi hija en todos los asuntos médicos en los que tiene que andar.

- *Que las actividades eran bien claritas, no había donde perderse.*
- *Pues que era bien entretenido, los jueguitos eran simples pero entretenidos, que uno se podía estar bastante rato y no se aburre uno.*
- *Que son actividades bastante sencillas y divertidas que lo ayudan a uno a desestresarse de tanta cosa que hay que hacer con los niños.*
- *que no eran repetitivas, sino que cada una tenía algo que la diferenciaba de la otra.*
- *Que no era nada aburrido siempre le sacaba una sonrisa a uno y le recuerda por que sigue luchando.*
- *Que eran bastante de pensar en muchas formas de resolver algo y había cositas que incluso las puedo replicar con mi hijo.*

Si pudiera mejorar algo del material, ¿Qué sería?

- *Al menos para mí estaba bastante bien, no creo que le cambiaría nada.*
- *Que hagan más juegos a la próxima, se sintió bien poco tiempo.*
- *Que algunas letras y dibujitos eran muy chiquitos y ya costaba un poco verlos.*
- *Que algunos dibujitos eran muy chiquitos y tenía que estar pidiendo ayuda para ver que hagan más materiales y los repartan porque yo sentí bien poco el tiempo de juegos.*
- *Que algunas letritas si eran algo pequeñas y me costaba leer.*
- *Algunas figuritas estaban muy pequeñas y no se entendía mucho, por lo que debíamos pedir ayuda, y hay señores de más de 50 en el grupo que ya no ven bien.*
- *Al menos para mí no hay observaciones, me gustó mucho todo.*
- *Nada más que hagan la letrita un poco más grande porque a veces se me olvidan los lentes y no veo.*
- *Fíjese que, para mí, por un mi problema de la vista me molestan los colores muy fuertes, así que eso es lo único que me pareció no tan agradable de algunas actividades*
- *Que unas letritas si no las alcanzaba a leer.*
- *Al menos en mi forma de ver, no, todo estaba bien.*
- *Para mí, todo estaba bien.*

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

¿Considera que el material lúdico le aportó algún beneficio para su diario vivir?

15 respuestas

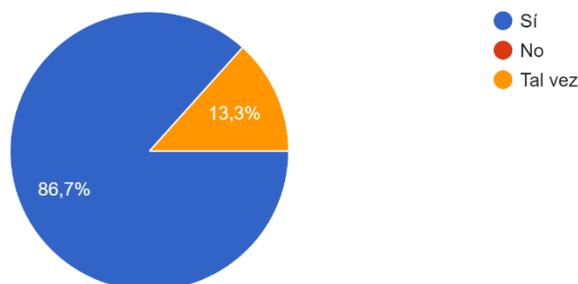


Gráfico 6: Respuesta 9. Obtenido de Formularios de Google.

¿Considera que el material lúdico le ayudó a solucionar o solventar problemas de su vida diaria?

- *Por la situación que vivo con mi niña paso bien estresada pensando en que tengo que estar pendiente de ella y que no le vaya a pasar nada, así que los días que estuvimos con los juegos en la reunión fue bonito tener un rato para dejar de pensar en eso, además que con uno de los jueguitos donde tenía que formar figuras se me ocurrieron dibujitos nuevos para los bordados que estamos aprendiendo y una de las licenciadas que es vecina mía me está ayudando a poner un mi negocito de bordados, para estar entretenida en la casa mientras veo a la niña y me gano unos centavitos para los pasajes.*
- *Me ayudó a tener ideas para jugar con mi hijo y ayudarle también con los ejercicios de la terapia de lenguaje que lleva, el hecho de darme un pequeño respiro de todo lo que paso durante la semana, de que siempre tengo que estar pendiente de todo y que no siempre logro encontrar actividades para hacer con el niño.*
- *Al menos para mí, me ayudo a dejar de pensar en todo lo que tengo que hacer y pasarla divertido un rato, para que así no le pase la frustración a mi hijo.*
- *Me ayudo a sentirme un poco más tranquila con todo lo que tengo, y de repente pensar cosas de una manera más tranquila, digamos, con la cabeza fría.*
- *Ya con cabeza fría me di cuenta que esa parte de dibujar y colorear le puede ayudar a mi hijo, considerando que tiene 3 añitos.*
- *Si porque de repente iba bastante preocupada por todo lo que paso en la casa, que a veces no sé qué puedo hacer para ayudar a la niña y que, si algún día Dios me la va a sanar de esto, pero estos jueguitos me ayudaron a despejarme y disfrutar.*
- *Me dio algo para pensar de forma diferente en ciertas cosas y de algún modo, hallar un modo diferente de ver las cosas que pasan en la casa y con mi hijo, que a veces no entiendo porque no lo veo desde el enfoque correcto.*
- *Como eran cositas de ordenar, de algún modo me ayudo a ordenar mis ideas y siento que en mi familia se ha notado eso, he tenido varios cambios para bien con mi familia y mis otros hijos.*

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

- *Verdaderamente sí porque yo como papa viudo tengo bastantes cosas a las que enfrentarme con mi muchacha y es cansado, pero estas actividades han sido bien bonitas y entretenidas, me dan de que conversar con la niña.*
- *Más que todo para pasar un rato agradable y no estar dándole vuelta al asunto de como estará el bicho, que si lo está haciendo bien, que, si va a salir de esta, fue bastante útil.*
- *Sí porque me ayuda a dejar de pensar en todo lo que me pasa en la semana, en que hay que pagar transporte, medicinas y cositas así, y ayudan a no sentirme tan frustrado cuando de repente las cosas no salen como quisiera uno.*
- *Me ayudo a buscar diferentes facetas de cómo resolver alguna cosa que me pasa especialmente con mi hija, porque a veces me frustró de no saber cómo resolver algo con ella o lograr que me entienda o entenderá.*
- *Me recuerda que a pesar de todo estoy haciendo las cosas bien y que con todo esto puedo beneficiar a mi hijo.*
- *El poder ver algunas cosas con otros ojos y así encontrar respuestas a los problemas que nos aquejan.*
- *Me ayudo a ver algunas cosas y problemas de forma distinta a la que estoy acostumbrado, además de tener algunas cositas que hacer con mi hijo.*

¿Está dispuesto a participar en otra intervención similar a esta?

15 respuestas

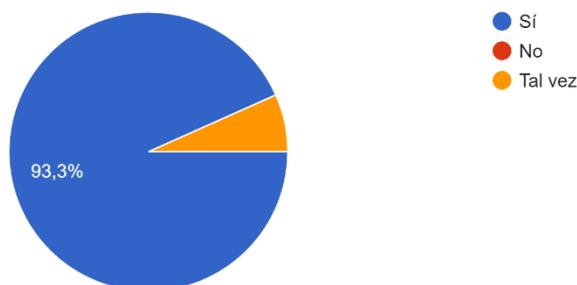


Gráfico 7: Resposta 11. Obtenido de Formularios de Google

Evaluación **EQUIPO INTERDISCIPLINARIO**

Estimados estudiantes y licenciados miembros del equipo interdisciplinario del proyecto "DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023", dirigidos por la Licda. Andrea Díaz, les saluda el equipo gestor cultural de la Universidad de El Salvador. Esta encuesta tiene el fin de evaluar los resultados obtenidos con el material lúdico recibido a partir de las guías metodológicas. Las respuestas son anónimas y tienen el único fin de obtener una aproximación a los resultados de la intervención realizada. De antemano, agradecemos inmensamente su participación en la misma.

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

¿Cuál es su profesión?

8 respuestas

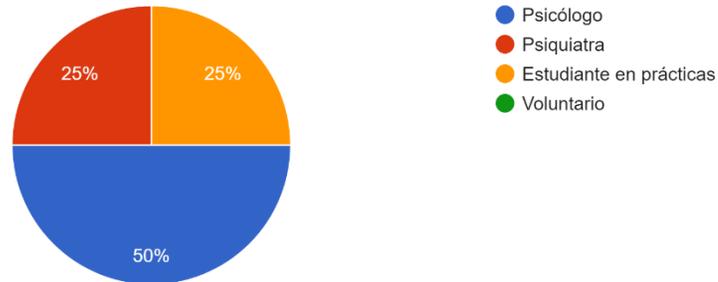


Gráfico 8: Resposta 1. Obtenido de Formularios de Google

¿Atendió a los pacientes de forma directa en las sesiones entre el 3 de junio y el 15 de julio de 2023?

8 respuestas

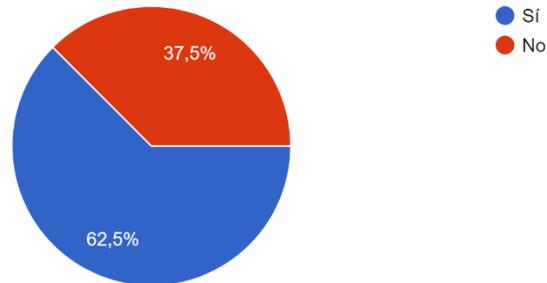


Gráfico 9: Resposta 2. Obtenido de Formularios de Google

¿Estuvo en el equipo de guías metodológicas y de diseño de la intervención?

8 respuestas

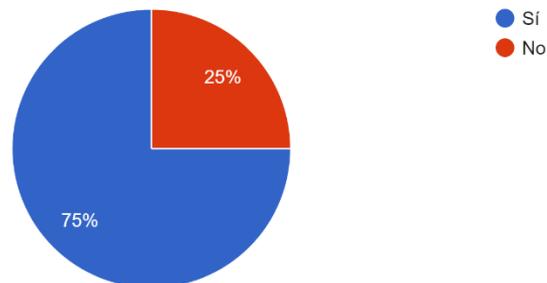


Gráfico 10: Resposta 3. Obtenido de Formularios de Google

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

¿En cuántas terapias estuvo presente en el lapso anteriormente mencionado?

8 respuestas

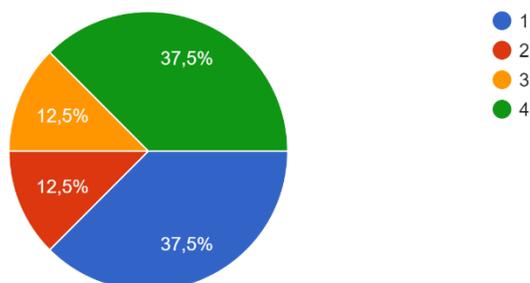


Gráfico 11: Resposta 4. Obtenido de Formularios de Google

¿Conoce cuáles fueron los materiales lúdicos realizados por el equipo gestor?

8 respuestas

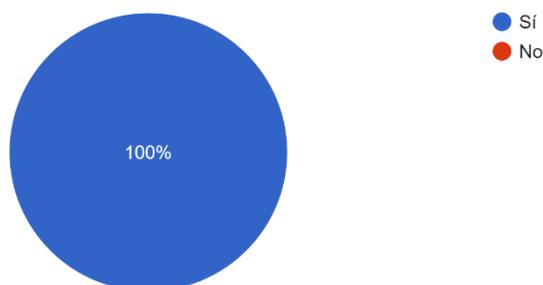


Gráfico 12: Resposta 5. Obtenido de Formularios de Google

Describe las acciones de los pacientes durante los momentos en los que recibían el material y se les explicaban las indicaciones para la actividad a realizar:

Lo que alcanzaba a ver cuando me tocaba entrar a la sala donde están los de parálisis cerebral, es que las 14 personas que estaban registradas para la terapia empezaban a verse diferentes. Su semblante era diferente. Una de las señoras, quién me dejó marcado, es de las más participativas en la fundación a la hora de realizar actividades en beneficio económico, fue de las primeras en mostrarse interesada cuando escucho lo de los juegos. Me tocó atender la sesión donde dieron el tetris. La señora estaba muy feliz de descubrir un juego para poder pasar un rato agradable con su hijo de 11 años.

Durante la sesión en la que participé, ya que sólo estaba observando el comportamiento de los pacientes mientras las psicólogas explicaban las indicaciones de los materiales que hacían los muchachos de la universidad, las personas se mostraron bien atentas y participaban. Inclusive participaron para preguntar por una cosita que no había quedado muy clara, pero si era claro que se estaban desenvolviendo mejor en las diferentes etapas de la terapia

Las personas asistieron muy puntualmente a las sesiones, ya que con anterioridad se les había comunicado del inicio y duración de las actividades lúdicas, por lo que estaban bastante interesados y expectantes de lo que podría suceder, lo que se tradujo en una escucha activa y participación para comprender las indicaciones, y hacer preguntas por si no había quedado claro algún aspecto de la actividad a desarrollar.

Para empezar, los pacientes fueron muy puntuales al asistir a la hora citada para la terapia lúdica, lo que facilitó que no se dieran fugas de información a otros miembros, porque, digamos, cuando alguien llega tarde, le suele pedir las indicaciones a otro de los pacientes que puede que no entendió bien la indicación y le explica qué hacer de forma errónea. Afortunadamente, como todos fueron bien puntuales, en parte por el interés mostrado por las actividades a realizar. A la hora de que alguna de las compañeras o mi persona les explicamos las actividades y como debían de hacerse, todos prestaban mucha atención y si no entendían algo, que muy pocas veces pasó, se animaban a preguntar por lo que no les quedó claro.

Solo observé un momento durante el desarrollo de la actividad, ya que me dedico prioritariamente al área administrativa y de reportes, por lo que desconozco de este momento

Cuando las licenciadas y la compañera en prácticas se disponían a explicar los contenidos de las actividades, los pacientes estaban super atentos, escuchando y participando si les surgía alguna duda, lo cual teníamos ratos de no ver. Entiendo que son personas que pasan por procesos muy complejos en su realidad fuera de acá, lo cual les disminuye su capacidad de socialización, pero en esos momentos particulares si era muy evidente su motivación de aprender y tener un momento de esparcimiento.

Yo me encontraba más que todo en el área administrativa ayudándole a otro licenciado con los reportes que hay que dar en la fundación, así que solo fui una vez y por un rato a entregar los materiales a las demás compañeras que si están directamente con los padres de familia. Pero al menos lo que pude notar, es que todos estaban muy atentos y a la expectativa de lo que pasaría durante el día, al ser algo nuevo debe ser intrigante saber a lo que te vas a enfrentar

Una parte muy importante de esto es que el salón donde se desarrolló la terapia lúdica cambió un poco antes del inicio de la intervención, ya que se iba a realizar en un salón algo cerrado, pero debido a circunstancias de la vida, se cambió la locación y terminó siendo en un pequeño auditorio al aire libre. Eso contribuyó al buen desarrollo de las actividades, ya que las personas no se sentirían muy sofocadas, además de que podrían disfrutar de la brisa fresca que viene desde el Saburo Hirao. Volviendo al tema de la terapia, se destaca que los pacientes fueron muy participativos y receptivos, permitiendo desde ahí el éxito de la intervención ya que todos colaboraron en prestar atención a las indicaciones que se daban, tanto en el material de trabajo como las que daban las compañeras para retroalimentar

Describe el comportamiento de los pacientes durante el desarrollo de la actividad:

En las sesiones en las que estuve, las personas estuvieron muy atentas a las indicaciones, igualmente en preguntar si algo no les había quedado claro, aunque creo que solo pasó dos veces, porque por lo general los materiales se entendían muy claramente. Así que pasaban bastante inmersos en las actividades durante el espacio designado para la terapia lúdica. La mayor parte de las veces se lograba que las actividades de los siguientes bloques dieran continuidad a los juegos hechos, y permitió que dos padres que solían ser bastante cerrados a la participación se abrieran un poco al diálogo y la exteriorización de sus emociones.

Bastante activos e interesados por la actividad a desarrollar, también uno que otro en preguntar a una de las psicólogas como podría intentar resolver una actividad que sentía complicada. Pero en rasgos más generales, había una actitud muy activa y participativa de los pacientes

Como estaban interesados en las actividades, ya que todo lo que se propuso les resultó muy atractivo, no fue difícil hacerlos participar tanto en las actividades individuales como en las grupales, ya que la licenciada Díaz me comunicó que habrían de ambos tipos, para fortalecer habilidades individuales y trabajo en equipo. Había mucha concentración y compañerismo, además que era muy notorio que estaban pasando un momento muy agradable.

Los pacientitos se mostraron muy concentrados en los momentos de mayor intensidad en las actividades, por ejemplo, en las que tenían que realizar un conjunto de acciones en un tiempo determinado, había mucha determinación y entusiasmo entre las personas, tanto en las actividades grupales como en las individuales. Otro aspecto que me dejó muy sorprendida fue cuando en las actividades grupales, todos se animaban entre sí, lo que me dejó una muy buena impresión de lo mucho que había mejorado el ambiente la inclusión de la terapia lúdica, y no sólo el hablar de cómo te sientes, por lo que se ha experimentado un incremento en el bienestar de quienes nos visitaron en las sesiones

En el momento que pude estar presente, noté que los pacientes estaban bastante inmersos en las actividades. Yo vi la actividad de encontrar formas en el desorden, y todas las personas estaban muy concentradas y había algunos que querían experimentar un poco jugando con los materiales. Uno en particular quiso pintar cada figurita que encontraba de forma diferente, es decir, una con crayola, otra con lápiz de color y otra con tempera y pincel.

A grandes rasgos, he de decir que durante el juego tenían un semblante muy diferente al que tienen normalmente. Podría decirse que es como si volvieran a ser niños, y que no han pasado nada por lo que pasan en su vida real. Es muy satisfactorio notar esos pequeños detalles, que indican que todo está marchando bien. Y es gracias a la incursión del arte terapia, la cual nunca habíamos considerado por estar constantemente faltos de personal capacitado, ya que se ha explicado que la fundación vive a base de donaciones, y su mayor fuerza laboral radica en los estudiantes en prácticas u horas sociales

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

Lo que conozco son relatos que comparten las compañeras, así que no tengo mucha claridad sobre esto.

Las personas estaban en un grado de concentración tan alto que de repente parecía que entraban a un mundo totalmente diferente, uno donde solo estaban ellos y el juego, una clase de introspección que seguramente les ayudó a entender varias cosas. También era muy evidente que había bastante apoyo y trabajo en equipo.

¿Los pacientes hicieron algún comentario sobre el material lúdico? Tome en cuenta tanto comentarios buenos y malos

8 respuestas

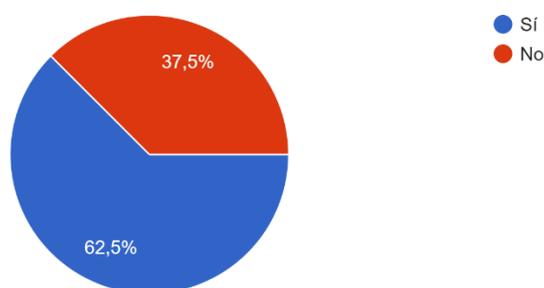


Gráfico 13: Respuesta 8. Obtenido de Formularios de Google

Describe qué comentarios recibió de los pacientes beneficiarios:

- *El de la señora que se inspiró para jugar tetris con su hijo. Una de mis compañeras estuvo con el grupo a la semana siguiente y le dieron una copia del tetris para jugar con su hijo y comentó que pasaron un rato muy agradable, ya que el niño no logra moverse mucho y ese juego le resulto muy fácil de comprender y aplicar.*
- *Ya que solo estuve con los pacientes en una sesión y en una posición prioritaria de observación y estudio del comportamiento, no tuve un acercamiento a las personas.*
- *Algunos pacientitos me comentaban que el material era muy lindo y colorido, y que les gustó que tuvieran las instrucciones claras y concisas, además de la letra legible ya que al ser gente algo mayor, les cuesta identificar letras con muchos adornos.*
- *No tuve contacto directo con los pacientes. Lo que escuchaba fueron opiniones de los compañeros que seguramente van a explicar mejor en sus propias respuestas.*
- *Mayoritariamente, el hecho de que eran actividades muy entretenidas y fáciles de comprender, solo una persona si me hizo la observación, la cual pude corroborar, de que para una de las actividades que presentaba una guía de como debían organizar los cuadritos de colores para formar una figura, las imágenes eran algo pequeñas considerando que son adultos que ya tienen algunos problemas en su visión y ya no distinguen bien las cosas muy pequeñas.*

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

- *No tuve contacto directo con ellos.*
- *Una de las señoras más mayores, de alrededor de 50 años si me comentó que en un momento no veía una de las formas de ejemplo de una actividad, más allá de eso. de que era un momento muy entretenido y agradable.*

¿Los materiales recibidos responden a los objetivos planteados en la guía metodológica planteada por el equipo interdisciplinario?

8 respuestas

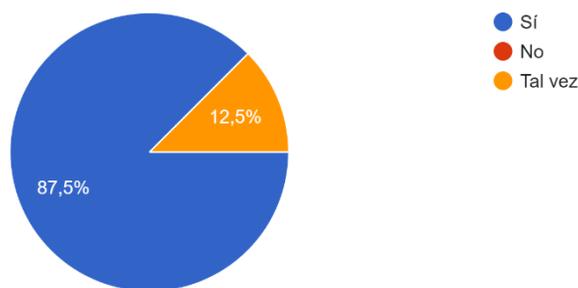


Gráfico 14: Respuesta 10. Obtenido de Formularios de Google

Si las hubiere, ¿De qué modo se podría mejorar las fallas en el material lúdico?

- *En posteriores ocasiones, procurar no trabajar con colores demasiado saturados ya que sobre estimulan a las personas y pueden verse afectadas en su concentración.*
- *Los colores si son un tantito saturados, por lo que puede interferir con la concentración al sobre estimular a los pacientes.*
- *En el futuro, se podría buscar el modo de trabajar con formatos un poco más grandes, para contribuir a que la actividad se sienta mucho más retadora*
- *Una de las actividades que llevaba ejemplos para que los pacientes se hicieran idea de lo que debían hacer se hizo con dibujos algo pequeños considerando que las personas son adultos que más de alguno debe tener alguna complicación visual. Se comprende que se dieron lineamientos de utilizar pocos materiales ya que dependemos de donaciones y patrocinios, pero para futuras referencias, preferiblemente que se hagan menos ejemplos, pero un poco más grandes.*
- *Lo de las imágenes pequeñas más que todo, pues al menos desde mi punto de vista y basándose en los objetivos de la guía, todo se cumplió a cabalidad.*
- *Tal vez solo en el apartado de colores que en futuras ocasiones se trabaje con colores menos saturados.*
- *Solamente el tema de agrandar un poquito las imágenes de ejemplo.*

DISEÑO DE MATERIAL LÚDICO ORIENTADO A TERAPIA GRUPAL DE PADRES DE PACIENTES CON PARÁLISIS CEREBRAL, FUNDACIÓN HOGAR DE PARÁLISIS CEREBRAL DEL MUNICIPIO DE SAN SALVADOR, 2023

¿Cómo califica la intervención realizada por los estudiantes del equipo gestor?

8 respuestas

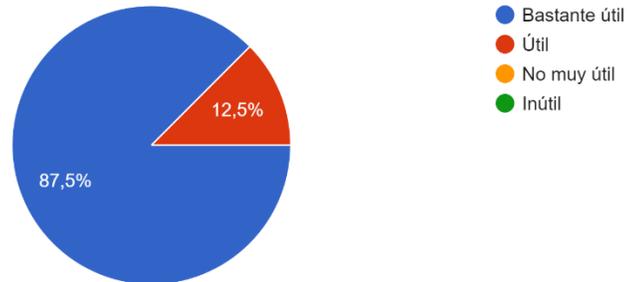


Gráfico 15: Respuesta 12. Obtenido de Formularios de Google

Comentarios adicionales sobre la intervención realizada:

- *Tengo entendido que se buscará el modo de realizar esta intervención el otro año, así que si se está buscando eso es porque ha generado un cambio positivo.*
- *Dentro de lo que observé y escuché de los compañeros y la licenciada Díaz, ha sido una intervención muy útil y novedosa, en un campo que no habíamos explorado. Sería muy interesante replicarlo en el futuro.*
- *Ha sido una experiencia muy útil para mi formación como psicóloga, además que la intervención de arteterapia es muy útil para contribuir al desarrollo integral de estos pacientes que tienen una realidad muy compleja al salir de la fundación.*
- *Esperamos que en el futuro se pueda replicar esta idea novedosa y beneficiosa.*
- *Realmente es un campo poco explorado y que en la fundación no se ha explorado por las mismas carencias de personal y similares, pero es un enfoque fundamental que ha ayudado a muchas personas, al menos en lo que se describe en la literatura que habla de la arteterapia, así que no dudo que haya dado los mismos resultados con los pacientes.*
- *Espero que se pueda replicar en el futuro, ya que se nota que ha dado un buen resultado en las relaciones psicosociales de los padres tanto con ellos mismos, como con sus hijos y sus familias.*