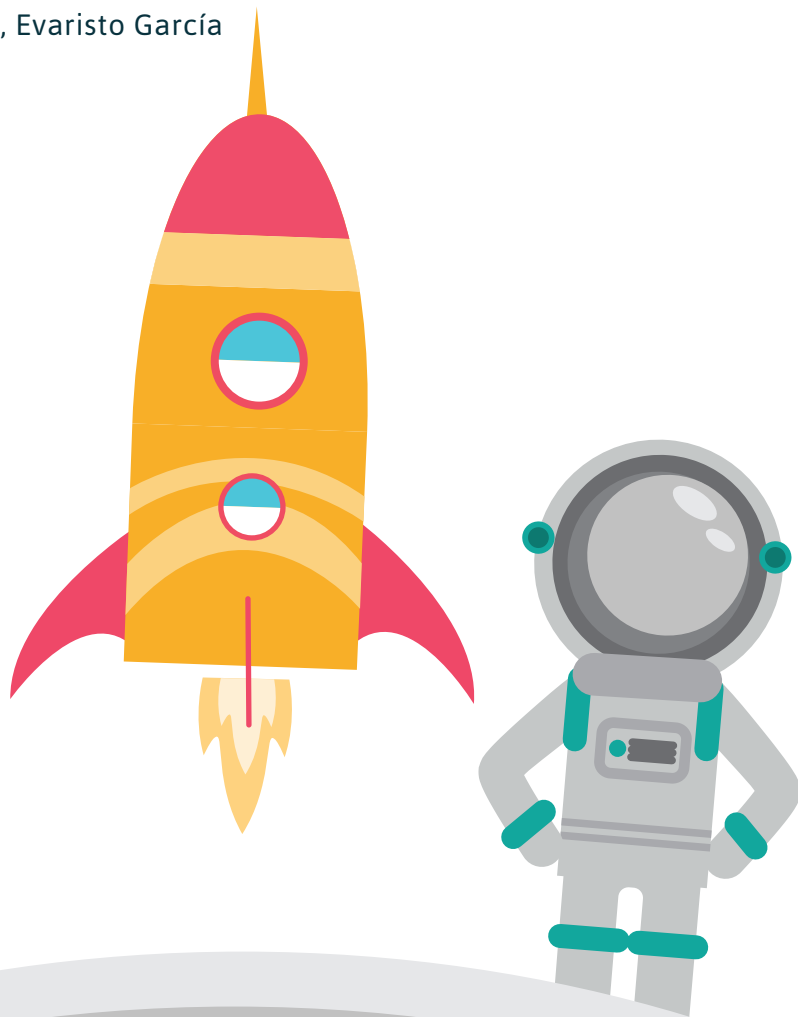





QUE TUS SUEÑOS
SEAN MÁS GRANDES
QUE TUS MIEDOS

Agradecimientos

Hopital universitario del valle, Evaristo García
Sala Anheló de Vida
Hilda Lucía Villegas
Elda Raquel Naboyan
Adriana Silva
Dr. Jaramillo
Ángela Sánchez
Pablo Gómez
Paola Enciso
Dra. Amparo Sánchez
Dr. Jorgenrique Enciso



PADCV
Anhelo De Vida

Isabella 
Enciso Sánchez

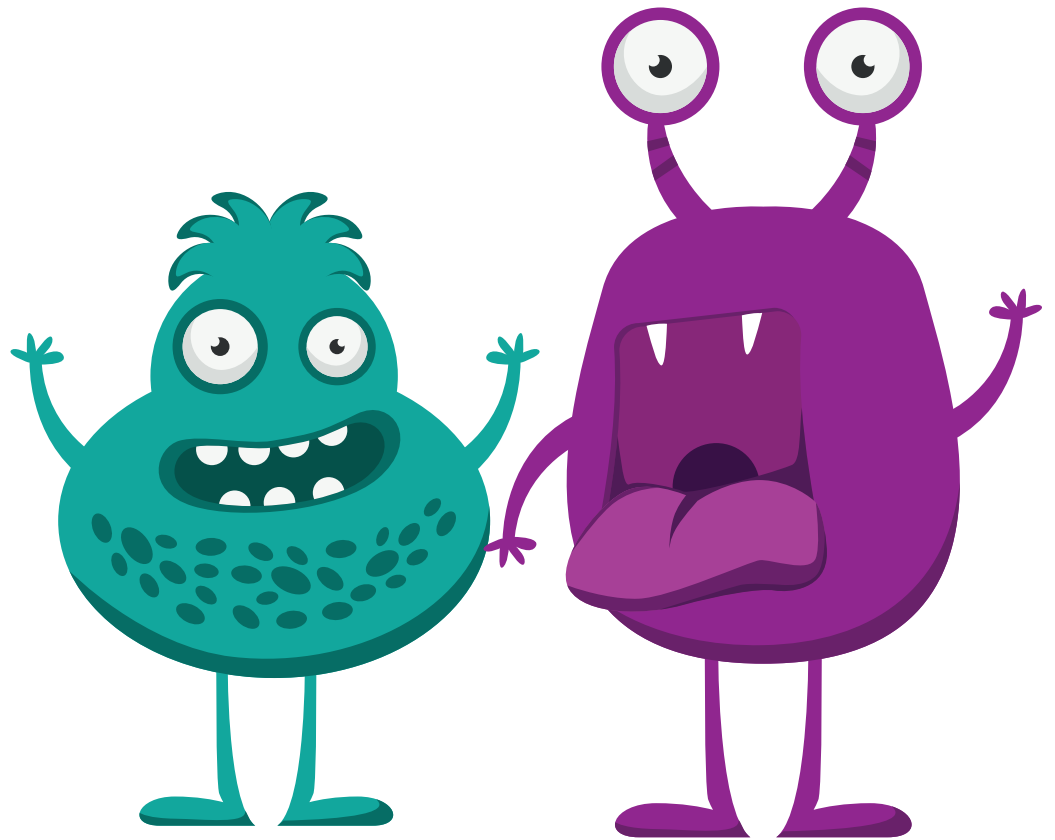
Diseño De Comunicación Visual
Énfasis: Editorial y Marca
Pontificia Universidad Javeriana Cali



Tabla de Contenido

05	Tema	
06	Introducción	
07	Objetivos	
08	Justificación	
09	Contexto de la necesidad	
11	Audiencia objetiva	
14	Benchmarking	
25	Análisis comparativo	
30	Estado del arte	
		34 Metodología
		36 Herramientas
		37 Resultados
		40 Requerimientos de diseño
		42 Desarrollo del producto
		Descripción final
		Conclusiones
		Referencias y fuentes
		Anexos

TEMA



La hospitalización pediátrica
intervenida desde el punto
de vista de un Diseñador de
Comunicación Visual

INTRODUCCIÓN

La sala de Anhelos de Vida del Hospital Universitario del Valle (HUV) Evaristo García, presta los servicios de Unidad de Cuidado Integral para niños que presenten alguna infección. Esta cuenta con un sistema de aislamiento individual con distribución de 17 cuartos, cada uno con baño y ducha privada, que garantiza la seguridad de no contagio de los niños y personal que ingresa a la sala. Asimismo, cuenta con el programa de Manejo Integral del Menor Hospitalizado (MIMHOS), el cual es un programa para la madre acompañante del menor, donde les brindan educación sobre el tratamiento y cuidados de sus hijos, la higiene personal que deben llevar y sus actividades durante la hospitalización, también se les ofrece servicio de lavandería y alojamiento sin costo alguno. Se le informa detenidamente a las madres el estado de salud del paciente, se trabaja el manejo de hospitalización según la patología del niño y se integra de manera activa a las madres. MIMHOS cuenta también con un programa de recreación con profesionales y en un área acorde para estas actividades diarias, así como beneficios de atención inmediata, atención multidisciplinaria por los mejores especialistas del suroccidente colombiano, excelente calidad de servicios, confiabilidad plena, ubicación geográfica de fácil acceso, confort y comodidad.

El propósito de este proyecto es apoyar desde el diseño de la comunicación visual para mejorar la experiencia de hospitalización de los niños internados en la sala Anhelos de Vida del Hospital Universitario del Valle (HUV) Evaristo García. Lo anterior, teniendo en cuenta las diferentes investigaciones y detectando que los parques de atenciones, la creatividad y la recreación como estrategias terapéuticas Rivas et al (2001) son fuente fundamental para esta problemática y para el desarrollo de la intervención en la sala y el proceso con los niños.

OBJETIVOS

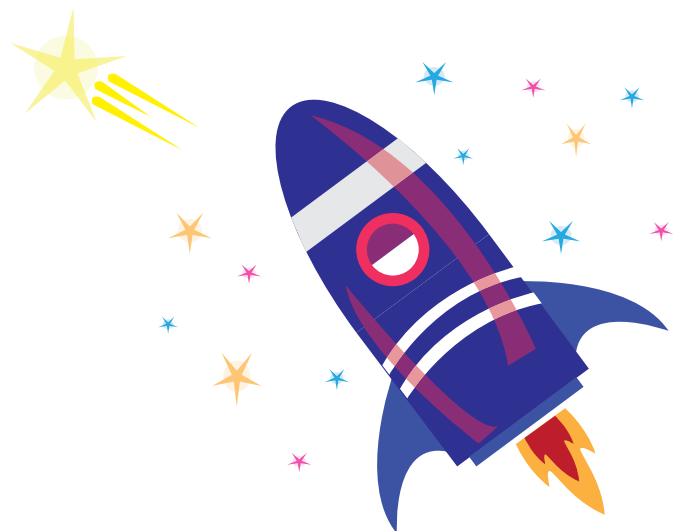
Objetivo General

Diseñar una estrategia de comunicación para mejorar la experiencia de hospitalización de los niños internados en la sala Anhelos de Vida del Hospital Universitario Evaristo García.

Objetivos Específicos

Los objetivos específicos son tres:

- (a) Caracterizar a los niños internados, de acuerdo a sus patologías y tratamientos, para mostrar cómo esta situación influye en su estado de ánimo y comportamiento durante el periodo de hospitalización.
- (b) Por medio de la combinación de las metodologías Design Thinking y el Diseño centrado en las personas, generar una primera estrategia de diseño, con el acompañamiento de profesionales que intervienen en la sala.
- (c) Validar el prototipo con los profesionales y realizar pruebas de usuario con los pacientes.



JUSTIFICACIÓN

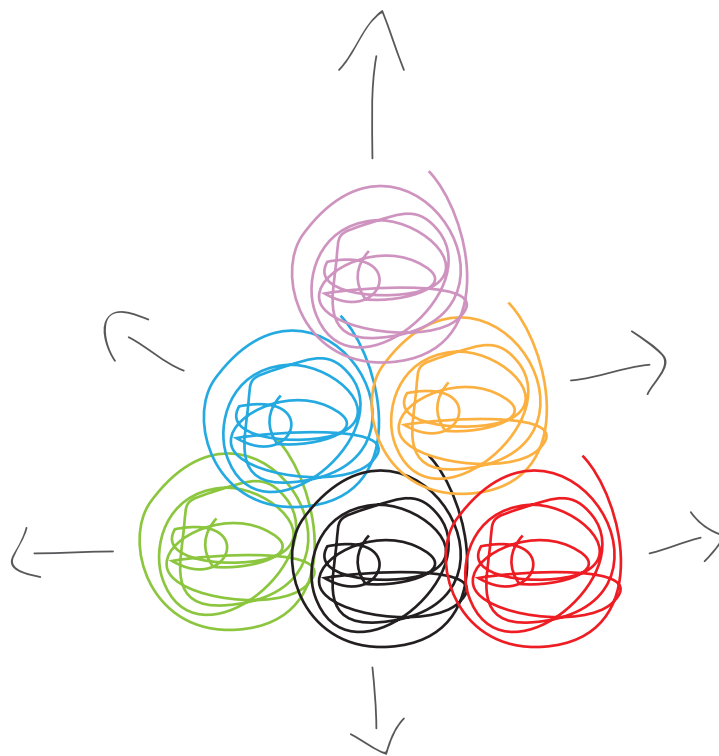
Se identificó dentro de la sala Anhelos de vida la carencia de espacios creativos para los niños internados, afectando su estado de ánimo, emociones y su pronta recuperación (Ullan y Manzanera cómo se citó en Devlin & Arnelli, 2003). El hospital cuenta con muy pocos recursos económicos para el arreglo de sus instalaciones, se pudo apreciar la falta de pintura en su pabellón y habitaciones, cada habitación cuenta con un lavamanos y un sofacama de uso exclusivo en las noches para las madres o acompañante, la infraestructura del hospital es lúgubre y desolada. La sala tiene como colores principales el blanco y el azul, cuenta con la temática marina pintada hace 25 años, tienen un balcón el cual esta ocupado por dotación hospitalaria, sus ventanas son totalmente transparentes, generando molestia a sus pacientes.

A partir de las diferentes investigaciones, se detectó que los parques de atenciones, la creatividad y la recreación como estrategias terapéuticas (Rivas et al; 2001) son fuente fundamental para esta problemática y para el desarrollo de la intervención en la sala y el proceso con los niños. Por lo tanto he decidido realizar mi proyecto de grado con el Hospital Universitario del Valle, [HUV] Evaristo García, desde el diseño podemos fomentar la creatividad y la recreación, permitiéndole al menor una experiencia agradable durante su hospitalización, ya que al poner en practica esto su mente se despejara y le ayudará a no pensar en su enfermedad, generando una mejora en su estado de salud. Cada uno de los menores podra intervenir su propio espacio, generando un vinculo afectivo en su entorno, tanto en su socialización como en el espacio físico.

CONTEXTO DE LA NECESIDAD

La sala de Anhelos de Vida del Hospital Universitario del Valle [HUV]: Evaristo García, presta los servicios de Unidad de Cuidado Integral para niños que presenten alguna infección. Esta cuenta con un sistema de aislamiento individual con distribución de 17 cuartos, cada uno con baño y ducha privada, que garantiza la seguridad de no contagio de los niños y personal que ingresa a la sala. Asimismo, cuenta con el programa de Manejo Integral del Menor Hospitalizado [MIMHOS], el cual es un programa para la madre acompañante del menor, donde les brindan educación sobre el tratamiento y cuidados de sus hijos, la higiene personal que deben llevar y sus actividades durante la hospitalización, también se les ofrece servicio de lavandería y alojamiento sin costo alguno. Se le informa detenidamente a las madres el estado de salud del paciente, se trabaja el manejo de hospitalización según la patología del niño y se integra de manera activa a las madres. MIMHOS cuenta también con un programa de recreación con profesionales y en un área acorde para estas actividades diarias, así como beneficios de atención inmediata, atención multidisciplinaria por los mejores especialistas del suroccidente colombiano, excelente calidad de servicios, confiabilidad plena, ubicación geográfica de fácil acceso, confort y comodidad.

Se atiende un aproximado de 100 niños en hospitalización, “El 50 por ciento de los pacientes son de Cali; el 45 por ciento de otros municipios del Valle, de Cauca, Chocó, Nariño y Putumayo y el 5,0 por ciento procede del Huila, Tolima y el Eje Cafetero. El 70 por ciento de los niños atendidos pertenecen al estrato uno, el 20 por ciento al dos y el 10 por ciento al estrato 3”, dijo la enfermera, Rosalba Mina, coordinadora del servicio de pediatría del HUV.



La sala lleva más de 30 años brindando atención a los menores, durante estos años se ha tratado de mejorar cada vez más la estancia de los niños durante su hospitalización. Esto debido a que, se ha comprobado que el estado psicológico de las personas está estrictamente relacionado con la salud física, integral, emocional, mental y social.

Por lo anterior, la recreación ejerce un papel fundamental en el ámbito de la salud, tal y como lo demuestra el desarrollo de diversas investigaciones al respecto. Una de ellas es el proyecto La recreación dirigida como terapia en las salas de pediatría del Hospital Universitario del Valle, llevado a cabo por Rivas (2001), en el que explica cómo la recreación, siendo un proceso sistemático, puede aplicarse como terapia en las salas de pediatría del HUV debido a los beneficios e importancia que ésta proporciona en el tratamiento y recuperación de los niños hospitalizados en las salas.

Como parte de la recreación de los niños hospitalizados en la sala Anhelos de vida se han llevado a cabo ciertas actividades a cargo del departamento de recreación del HUV, Evaristo García, quienes cuentan con trabajos lúdicos, juegos de mesa, actividades de motricidad y dibujo, aunque no todos pueden ser participe de ello, al presentar ciertas condiciones de aislamiento o conexiones a alguna maquina. De esta manera los niños logran relajarse y generar cambios positivos emocionalmente, asegura Elda Raquel Naboyán, coordinadora del servicio de recreación.

Un entorno adecuado para los niños permite un buen desarrollo físico y mental, es fundamental la participación en un ambiente conformado por niños de su mismo rango de edad para su etapa de desarrollo. Este entorno semejante nos permite la ambientación y adecuación de los espacios dependiendo de la diferencia de edades, estableciendo espacios adecuados para los pacientes de mayor edad, quienes gozarán de necesidades diferentes a los menores. No es recomendado que se mezclen las edades en los mismos espacios, pues esto impide el desarrollo similar al resto de niños de su edad, realizando actividades de recreación de acuerdo con cada etapa de crecimiento, de este modo fortalecen herramientas de socialización.



Los colores y la luz son piezas fundamentales en el diseño de unidades oncológicas para niños, es vital que el edificio o sala infantil tenga una fachada llamativa para los niños, convocándolos al juego, el dibujo y la participación de diversas actividades con sus familiares y amigos. La luz clara y blanca es más agradable para los niños, de preferencia natural. La paleta de colores representa un papel fundamental en las emociones y sensaciones.

En esta línea, se han realizado distintos proyectos de diseño de unidades oncológicas para niños en los que se opta por crear los denominados parques de atenciones, espacios capaces de transmitir distintas sensaciones y motivar al enfermo según la decoración, los colores, la luz o los materiales.

Estos parques de atenciones, que en algunos momentos dejan de parecer hospitales, tienen como objetivo que los niños y las niñas se sientan a gusto durante el tratamiento que deben recibir, por lo que se busca que sean espacios luminosos, amplios y tranquilos, con un diseño con dibujos y colores que aluden a paisajes emocionantes y de aventura. (“Diseño de unidades Oncológicas para niños”, 2016).

Desde el ámbito del diseño de comunicación visual, se busca poder amenizar el entorno médico creando espacios de distracción a través de la imagen y el diseño, logrando un estado de tranquilidad y alegría en los niños, sintiendo su entorno más ameno, permitiéndole al menor la intervención propia de su espacio.




AUDIENCIA OBJETIVA

Niños que se encuentran en un rango de edad entre los 6 y 11 años en etapa escolar del HUV que presenten alguna infección, con características sociodemográficas y familiares similares. Cabe aclarar que algunos niños son de culturas indígenas y no tienen el nivel de educación como otros niños de la sala, pero comparten características sociodemográficas similares.

United Nations International Children's Emergency Fund ([UNICEF], 2005) exponen que, en esta edad escolar, de 6-11 años, los niños se caracterizan en los ejes del aprendizaje logrado en las clases, los juegos y el desarrollo de la confianza desarrollando relaciones con los demás. Les encanta jugar y hacer preguntas, cuyas respuestas analizan con mucho cuidado y en muchas ocasiones las encuentran poco lógicas. Es una etapa en la que aceleran su desarrollo intelectual, fortaleciendo sus capacidades físicas, aprendiendo a relacionarse con los demás y afianzando su formación de identidad y su autoestima. Por lo tanto es una etapa decisiva, la falta de condiciones adecuadas son fatales, pues su desarrollo intelectual es deficiente y pierde destrezas para pensar, comprender y ser creativos; sus habilidades manuales y sus reflejos se vuelven lentos, impidiendo la convivencia, la solución de problemas, el trabajo en equipo, la comunicación eficaz y pueden llegar a ser personas angustiadas, dependientes e infelices.





“Las tres bases del desarrollo entre los 6 y los 11 años: aprender, jugar y descubrirse. A los 6 años, los niños y niñas ya tienen el desarrollo básico de su cerebro y en general de su cuerpo, poseen amplia capacidad para razonar y comunicarse. Dedicar entonces toda su energía y todo su interés a aprender, jugar y descubrirse en relación con los demás, que son las tres actividades esenciales para su desarrollo en esta fase de la vida”.

([Unicef], 2005. P. 04)



BENCHMARKING

Parque de Atenciones



ABC. Recuperado de <http://www.abc.es/catalunya/20150715/abci-parque-atenciones-para-aliviar-201507151058.html>

Hospital Vall d' Hebron de Barcelona/Unidad pionera en España de atención oncológica y hematológica pediátrica denominada Parque de Atenciones.

Objetivo

Que los pequeños se sientan cómodos durante el tratamiento haciendo más llevadera la experiencia del cáncer, permitiéndoles mejorar la calidad asistencial, mejorando su estado de ánimo mediante la suma de pequeñas experiencias, el Hospital es pionero en España en atención a los niños, haciendo uso del nombre de "Parques de Atenciones" (realizado por toormix), nombre que tuvo como referencia los Parques de Atracciones, lugar en el que los niños se relajan y disfrutan.

Se toma como referente este proyecto, ya que se evidenció que las salas de atenciones son espacios capaces de transmitir distintas sensaciones y emociones, motivando al enfermo según la decoración, los colores, la luz o los materiales, haciendo sentir al niño a gusto durante el tratamiento, se busca que sean espacios amplios, luminosos y tranquilos.



El Parque de Atenciones es una combinación de espacios en el que los pacientes y sus familias pueden recibir todas las atenciones necesarias, tanto médicas como de apoyo emocional, creando un entorno de descanso, juego y relajación, donde los padres junto con sus hijos puedan compartir experiencias. El espacio está construido por diferentes “mundos” o experiencias de este modo la sala de espera se distribuye en tres áreas: (a) Zona de picnic, (b) Representación del mundo natural, con bosques y cabañas y (c) El mundo urbano, con una visión más futurista; cada una está pensada para un público específico, ya sean niños, adolescentes o adultos. La zona de atención médica es recreada por la vía láctea y en los boxes de tratamiento se diseñó un taller de mantenimiento de vehículos. VHLabs (s.f) párr.



Súper Fórmula



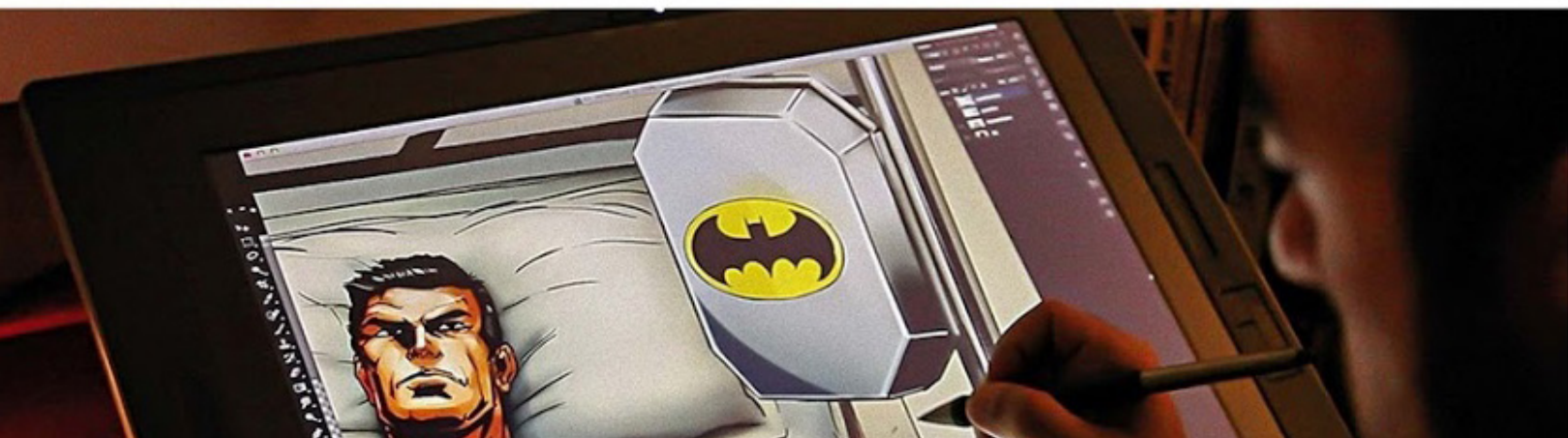
Hospital A.C Camargo, en Brasil- Combatir el cáncer de manera creativa a través de un packaging con temática de súperhéroes.

Objetivo

Ayudar a los niños que luchan contra el cáncer de una manera creativa, ayudándolos a entender la enfermedad por la cual están atravesando. Es una misión de gran corazón en la cual el personal médico que convive día a día con ellos logró disminuir el disgusto por la quimioterapia, haciendo un parecido con lo que reciben y una súperfórmula diseñada para combatir el cáncer.

No sólo crearon un packaging especial para la representación de las bolsas con medicamentos, asimismo, idearon una serie de cómics en la que los superhéroes como Batman, Superman o la Mujer Maravilla también batallaban contra el cáncer. (Proaño, S.f. Alexandra Proaño 3D, Green Pear Diaries. Brasil).

Este proyecto es de gran aporte, ya que nos muestra cómo el diseño se puede implementar en artículos médicos, a través de la creatividad, ayudando a la pronta recuperación de los niños y su mejoría en el estado de ánimo, dando solución a uno de los problemas planteados en la sala propuesta del HUV.



The Royal Children's Hospital



dexigner.com

<https://www.rch.org.au/home/>

The Royal Children's Hospital Melbourne- Australia

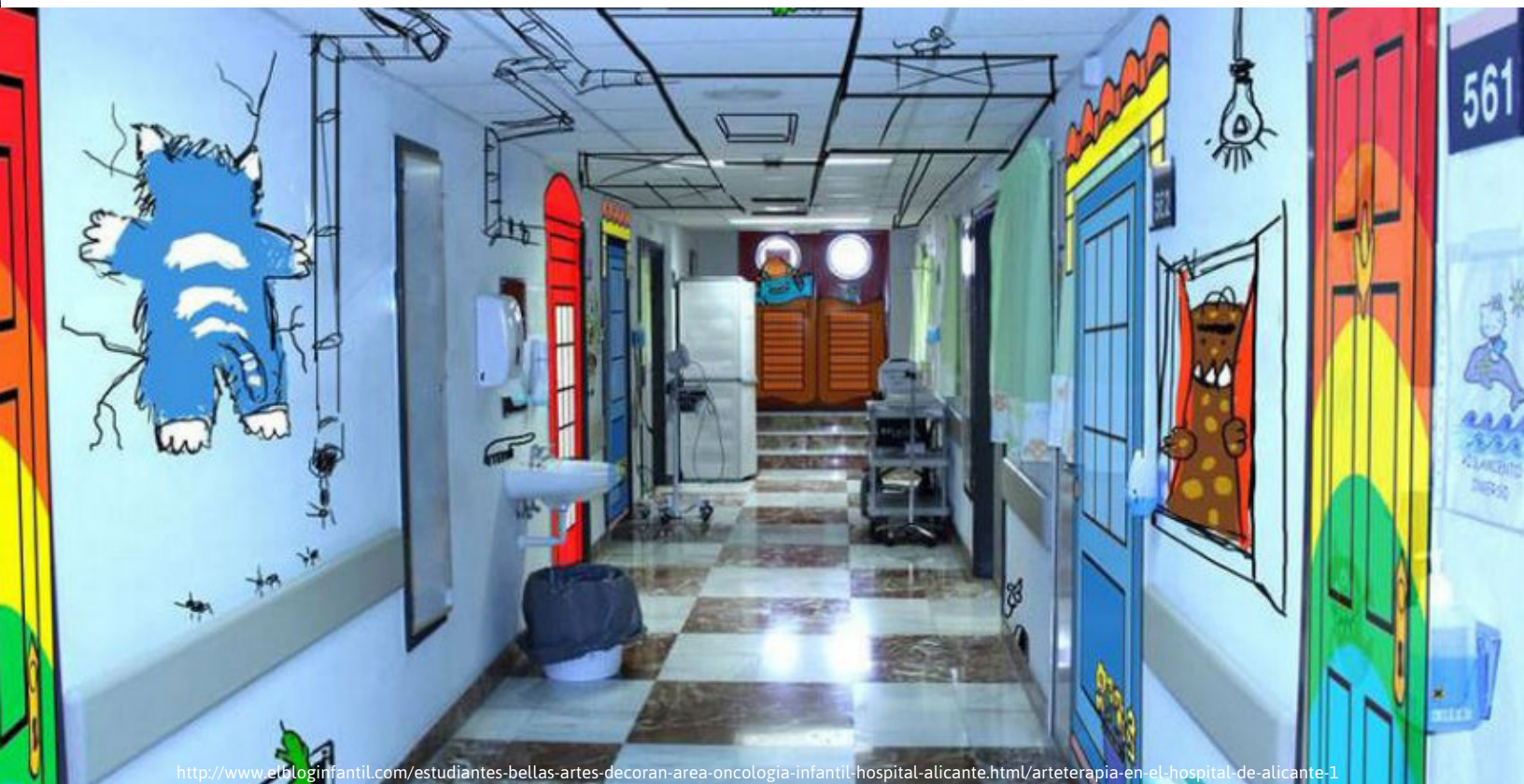
El nuevo hospital abrió sus puertas en el año 2011 al lado de las instalaciones de Parkville, Victoria, esta pensado para los niños y el futuro de ellos. La nueva sede congrega seis niveles de instalaciones clínicas, de investigación y educación, cuenta con 200.000 metros cuadrados dentro del sitio de 4.1 hectáreas. Este proyecto esta inspirado en la calidad de la luz, las texturas y las formas de su entorno como parque, abarca en sus seis pisos la vida subterránea, la marítima, la terrestre y la aérea.

Es inspirado en la creatividad, integrando la naturaleza y haciendo sentir al menor como si estuviera en casa, es un lugar en el que nunca se para de aprender. No hay limites, solo horizontes, donde los descubrimientos son hechos, donde la superación personal es lograda, este no es solo un hospital de niños, este es uno de los mejores hospitales en el mundo. (RCH, s.f).

Me inspira mucho este proyecto y me llena de grandes expectativas para mi país, creo que algún día vamos a poder tener un hospital con todas las herramientas para un buen servicio digno de admirar en el mundo, la creatividad y la intervención del espacio es la base de ellos para lograr todo su proyecto, hacen uso de la luz natural como fuente fundamental teniendo en cuenta los espacios exteriores e interiores para la intervención creativa de los niños, permitiéndoles pintar sus propios murales.



Como En Casa



Hospital General Universitario de Alicante, proyecto “Como en Casa” transformar las estancias hospitalarias de oncología infantil, monótonas y aburridas, en mundos llenos de magia.

Como en Casa es un proyecto en conjunto con profesores y estudiantes de Bellas Artes de la Universidad Miguel Hernández[UMH] de Elche, este trabajo es una intervención mural que se llevará a cabo en la planta de Oncología infantil del Hospital General Universitario de Alicante. En esta iniciativa participa, además de la UMH, la Conselleria de Sanitat Universal i Salut Pública y la Fundación Aladina, que subvenciona este proyecto. Los autores de esta idea son la vicerrectora de Cultura y Extensión Universitaria de la UMH, Tatiana Sentamans, la profesora de Bellas Artes de la Universidad Imma Mengual y el estudiante de la UMH David González Quilez.

Este proyecto pretende transformar las estancias hospitalarias de oncología infantil, monótonas y aburridas, en mundos llenos de magia, los cuales los niños pueden intervenir con sus dibujos que decorarán los techos, las paredes, los pasillos y las puertas. Su objetivo es implantar en ciertas zonas del hospital elementos del habituales del hogar mezclados con personajes divertidos para lograr un ambiente más cercano y hacer de su estancia más fácil durante su largo tratamiento, de este mismo modo el de sus familiares y lograr que ambos se sientan “Como en Casa”. El proyecto se divide en dos: el primero es el desarrollo en las habitaciones dónde se implementarán objetos del ámbito doméstico, ilustrado y coloreado a modo de trazo, en paredes y algún mueble, todos estos trazos tienen la característica del cartoon animado y la ilustración infantil, acompañados de divertidos y creativos personajes como monstruos o animales.



La segunda división será el trabajo con las zonas comunes con dos intervenciones exteriores, una es el trabajo de pintar cada una de las seis habitaciones de distintas maneras y la otra es convertir en una gran pecera el mostrador de control de Oncología Pediátrica. Se aspira a la mejora de la calidad de vida mediante el arte, en su terminología de arteterapia para pacientes infantiles hospitalizados y sus familiares (UMH, 2015).

Con este proyecto empezó mi idea de intervención del espacio y uso del diseño como herramienta para mejorar la experiencia durante su hospitalización, poder brindarle a los niños un espacio tranquilo en el que ellos lo sientan propio y hogareño, a pesar de su estado de salud este tipo de intervenciones permitirán que los niños tengan rápida recuperación. Esto debido a que, se ha comprobado que el estado psicológico de las personas está estrictamente relacionado con la salud física, integral, emocional, mental y social. Me sentí totalmente identificada con el concepto de ilustración y experiencia de hospitalización.



Campeones



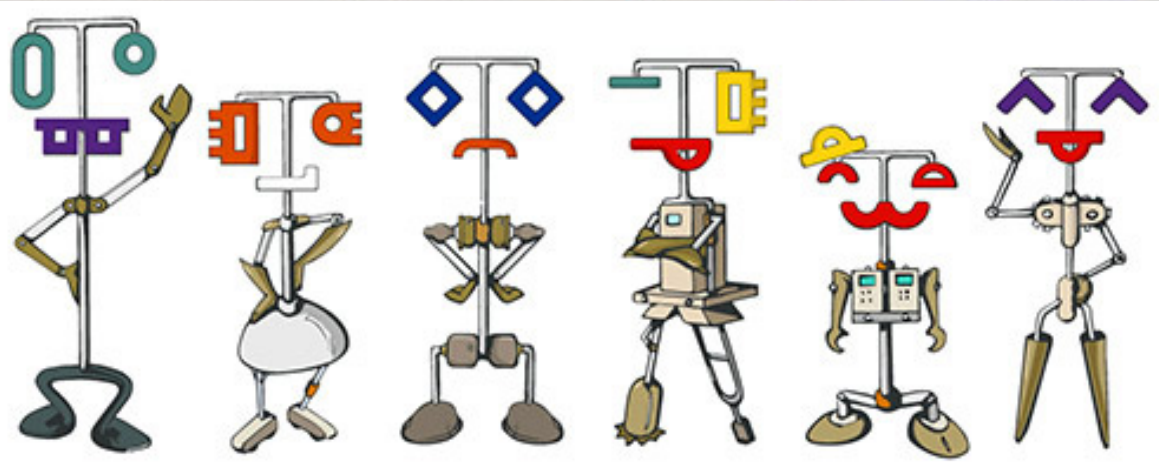
<http://centro.edu.mx/CENTRO/es/diseño-para-mejorar-la-calidad-de-vida-en-niños-con-cáncer/>

Proyecto de tesis: Campeones, Diseño para mejorar la calidad de vida en niños con cáncer, Miguel Ángel Cuevas

El egresado del centro de diseño industrial Miguel Ángel Cuevas, fue merecedor de una mención honorífica por su proyecto de tesis: Campeones. El cual consiste en la implementación de un tripié con personajes divertidos que ayudan al impacto positivo del estado emocional de niños con cáncer durante su tratamiento. Cuevas como propuesta utilizó módulos intercambiables y combinables en un tripié, el manejo de estos en ciertos ángulos y posiciones permite entretener al niño jugando con diferentes expresiones faciales y personajes basados en los valores como: serenidad, alegría, felicidad, coraje, esperanza y valentía.

Los tripiés terminan convirtiéndose en un aliado más de los niños, estos llevan muñecas flexibles a 90° que se ajustan a los movimientos, de esta manera no interrumpen el paso al personal médico ni la movilidad del niño. Los ojos son colgados de ganchos sujetos a las bolsas de suero, la boca es unida con un gancho flexible al tubo, las extremidades son hechas de silicona para generar textura y ser agradable para el niño, por último en el centro del tubo cuenta con una pieza de caucho para generar presión y mantener fijos los módulos. Este proyecto tiene como objetivo los fines educativos y terapéuticos.

La realización de este proyecto nos contextualiza con la importancia de los usos creativos como impacto positivo para mejorar el estado emocional de los pacientes.



Análisis Comparativo

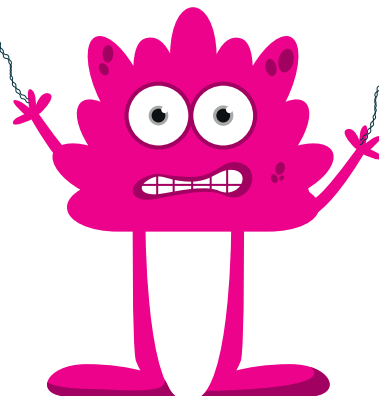
Durante esta investigación se analizaron dos instituciones médicas privadas en la ciudad de Cali, estas nos permitieron hacer comparaciones del entorno, la importancia que le dan al usuario y su bienestar tanto físico como emocional, pudimos observar las salas pediátricas del Centro Médico Imbanaco y Fundación Valle Del Lili, las cuales fueron comparadas con el Hospital Universitario Del Valle que hace parte del Gobierno y es una entidad pública. Se tiene en cuenta que al ser una entidad privada y de un estrato económico alto, cuentan con equipos de alta tecnología y espacios amoblados para brindar confort tanto a los pacientes como sus familiares o visitantes. Por el lado del HUV nos podemos dar cuenta la falta de inversión por parte del Gobierno y el interés por la mejoría de sus pacientes, pues las condiciones físicas del lugar no permiten un ambiente sano.

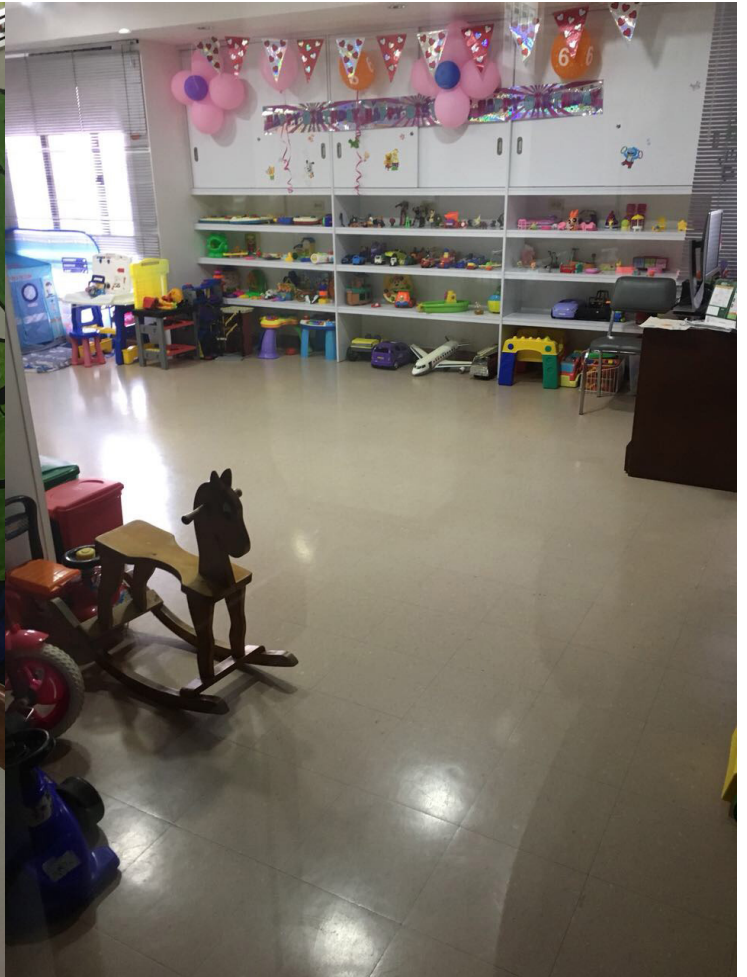


Recuperado de:
<http://www.imbanaco.com/content/habitaciones-hospitalarias-tipo-suite-y-suite-plus-exclusividad-seguridad-y-confort-para-el->



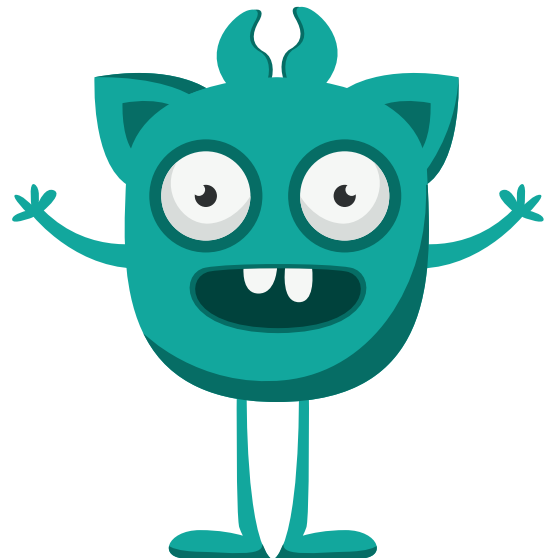
Centro Médico
Imbanaco





Fotografías: Isabella Enciso Sánchez

Fundación Valle Del Lili





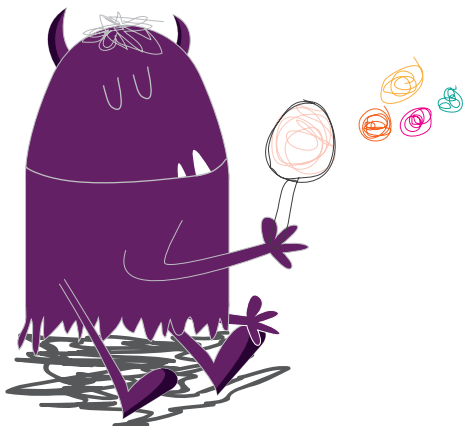


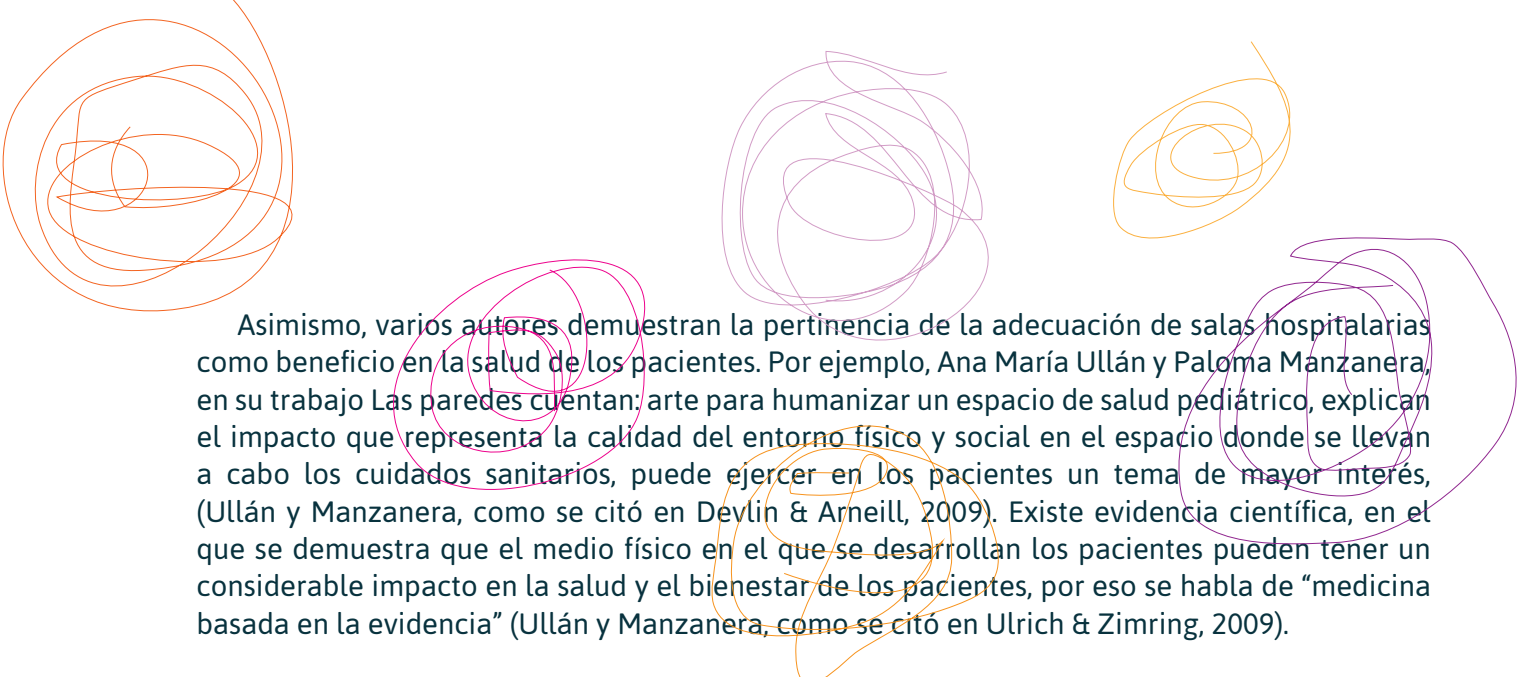
Estado Del Arte

A partir de lo mencionado anteriormente, cabe resaltar que a nivel mundial se han desarrollado diferentes investigaciones y proyectos de intervención relacionados con el efecto positivo de la risoterapia en los pacientes con diferentes problemas de salud, a continuación se hará mención de algunos de ellos:

Durante estos años en la sala también se ha generado tratamientos con base a la Terapia de la risa del Doctor Patch Adams. Aportando múltiples beneficios a los pacientes, desde la perspectiva medica favorece a la eliminación de tensiones, depresión, ansiedad, estrés, insomnio, el fortalecimiento del sistema inmunológico y problemas cardiovasculares y respiratorios, desde la parte psicológica nos permite la comprensión y aceptación, nos brinda relajación, buen humor, alegría, seguridad y tranquilidad, desarrollando en el paciente una evolución positiva en su recuperación y estado emocional. (Alcocer y Ballesteros, como se citó en Fry y Martin, 2005).

El doctor Adams, nos enfatiza la experiencia hospitalaria como una experiencia emocionalmente negativa, la cual puede ser una estadía fría y misteriosa en comparación con la vida cotidiana de un niño. Por este motivo se ha visto la preocupación de poder hacer de esta experiencia un momento más agradable y divertido para los pacientes pediátricos (1998, citado en Alcocer y Ballesteros, 2005). Como figura de entretenimiento se usa a los payasos quienes logran sonrisas en los pacientes generando recuperación y entusiasmo, aunque esta terapia en algunos casos no busca hacer reír al paciente, sino brindarle un momento de amor, acompañamiento, afectuosidad, alegría y apoyo que pueden llegar a ser herramientas de mayor valor (Adams, Comunicación personal, Agosto 19 de 2003).





Asimismo, varios autores demuestran la pertinencia de la adecuación de salas hospitalarias como beneficio en la salud de los pacientes. Por ejemplo, Ana María Ullán y Paloma Manzanera, en su trabajo *Las paredes cuentan: arte para humanizar un espacio de salud pediátrico*, explican el impacto que representa la calidad del entorno físico y social en el espacio donde se llevan a cabo los cuidados sanitarios, puede ejercer en los pacientes un tema de mayor interés, (Ullán y Manzanera, como se citó en Devlin & Arneill, 2009). Existe evidencia científica, en el que se demuestra que el medio físico en el que se desarrollan los pacientes pueden tener un considerable impacto en la salud y el bienestar de los pacientes, por eso se habla de “medicina basada en la evidencia” (Ullán y Manzanera, como se citó en Ulrich & Zimring, 2009).

Por otro lado, se habla de “diseño basado en la evidencia” como su equivalente “arquitectónico”, para hacer referencia a la justificación científica que avala la gran importancia de los aspectos físicos para la salud y su curación (Ullán y Manzanera, como citó Hamilton, 2009).


De este modo, la investigación: *Un modelo de práctica pedagógica para las aulas hospitalarias: el caso del Hospital Universitario de Los Andes*, propuesto por Kruskaia Romero y Leonor Alonso, nos muestra de qué manera el contenido lúdico-artístico de las actividades, forman un “modelo de prácticas pedagógicas para las aulas hospitalarias” no obstante el proporcionar bienestar psicológico y de salud, sino que de otra manera trascienda en el futuro de los niños y sus familiares, dando un sentido al arte y al espacio de creación lúdico, abriendo un mundo lleno de experiencias en las cuales los niños hospitalizados no están acostumbrados. También se les permite compartir con otros niños y expresar lo visual y armonioso (Romero y Alonso, 2007).

La relación positiva entre el arte y salud nos muestra cómo la expresión artística compone el ejercicio ideal para los niños, dentro del contexto hospitalario. Esto ratificando la idea de que el arte es un medio terapéutico, permitiéndole al menor de una manera simbólica comunicarse y comunicar su mundo interior.

A través del arte se producen cambios en la actitud de una persona hospitalizada, en su estado emocional y hasta en la forma de percibir el dolor transformando su estado de estrés en otro de relajación y flujo favorable para la creatividad aseguran (Romero y Alonso, como cito Csikszentmihalyi, 2007).

De acuerdo a Schaefer (1998), se puede encontrar técnicas sencillas en la literatura sobre terapia del dibujo y de la educación artística para niños hospitalizados, lo único importante es el manejo de materiales fáciles de manejar y que no requieran de una gran habilidad para lograr un resultado expresivo. Concluyendo, cuando un niño observa su resultado final de su esfuerzo, obtiene una gran satisfacción emocional, beneficiando su equilibrio y salud, expresan Romero y Alonso(2007).

Específicamente, en Cali se han desarrollado algunos proyectos con el mismo objetivo. Uno de ellos es La recreación dirigida como terapia en las salas de pediatría del Hospital Universitario del Valle, llevado a cabo por Rivas (2001). A partir de esto, el termino recreación ha sido implementado en diferentes ámbitos, siendo esta toda situación o actividad en la cual se vea involucrada la diversión, el entretenimiento y la relajación. Hoy en día contamos con infinitos medios para recrearnos, teniendo en cuenta que todos somos seres distintos y desarrollamos diferentes intereses para nuestra distracción, pues tenemos diferentes experiencias que nos hacen desplegar cierta preferencia por tal actividad recreativa (Bembibre, 2009).



La terapia recreativa favorece a la mejoría en el desarrollo físico, integral, emocional, mental y social, debido a que la hospitalización y la intervención quirúrgica generan, en la mayoría de los pacientes, factores de ansiedad, baja autoestima, depresión, inseguridad y dificultades de socialización. Por lo tanto, dicha terapia les permite exteriorizar la representación de su mundo y manifestar su situación, lo que conlleva a la posibilidad de resultados positivos.

Llevando a cabo el trabajo lúdico como herramienta terapéutica, disminuyendo la depresión y la ansiedad de menor a mayor grado, por consecuencia de su hospitalización y enfermedad física ya sea temporal o permanente (Rivas, 2001).

Metodología



Diseño Centrado En Las Personas Metodología Design Thinking

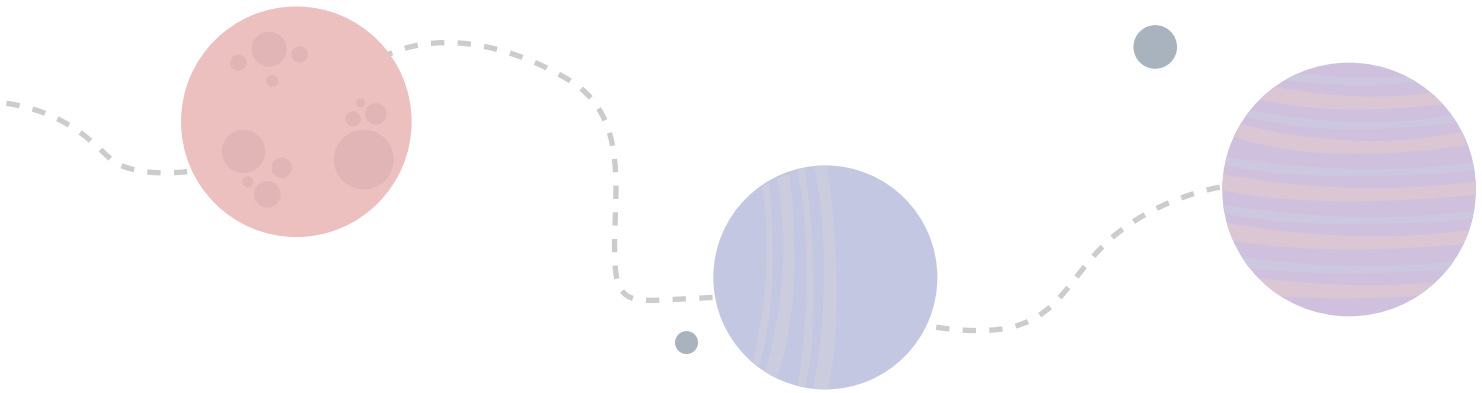
La metodología empleada para la realización de este proyecto es una combinación integrada por la Metodología Diseño Centrado En Las Personas y la Metodología Design Thinking.

Diseño Centrado En Las Personas- Está consiste en tres ejes principales: **Escuchar, Crear y Entregar.**

Design Thinking- Está conformada por 5 ejes: **Empatizar, Definir, Idear, Prototipar y Testear.**

La metodología resultante sería:

- 1. Escuchar- Empatizar:** Recopilación de historias, anécdotas y sueños, generar empatía con el publico objetivo, observar la realidad de los usuarios en su entorno, identificar elementos de inspiración y comprender con mayor profundidad sus necesidades, Identificar el reto de diseño.
- 2. Definir:** Realizar una recopilación de toda la información recolectada en el punto anterior analizarla e identificar las oportunidades, para establecer una mirada basada en las necesidades del usuario.
- 3. Idear-** Crear: Generar una lluvia de ideas para el desarrollo de soluciones creativas que vayan de la mano con los puntos anteriores, procurando ser concretos y definidos.



4. Prototipar: Realizar una representación tangible que permita observar las soluciones más acordes con el objetivo del proyecto, elaborándolas de la mejor manera para ser expuestas y analizadas por el usuario en el siguiente paso.

5. Testear: Poner a prueba los prototipos realizados en el punto anterior con nuestro público objetivo, de este modo podemos recibir retroalimentaciones detalladas que nos permitan realizar cambios y mejoras para el producto final.

6. Entregar: Realizar los ajustes necesarios durante la retroalimentación y empezar a construir un cronograma para la implementación del producto final.
(IDEO, 2015) (BIEN PENSADO, 2016)

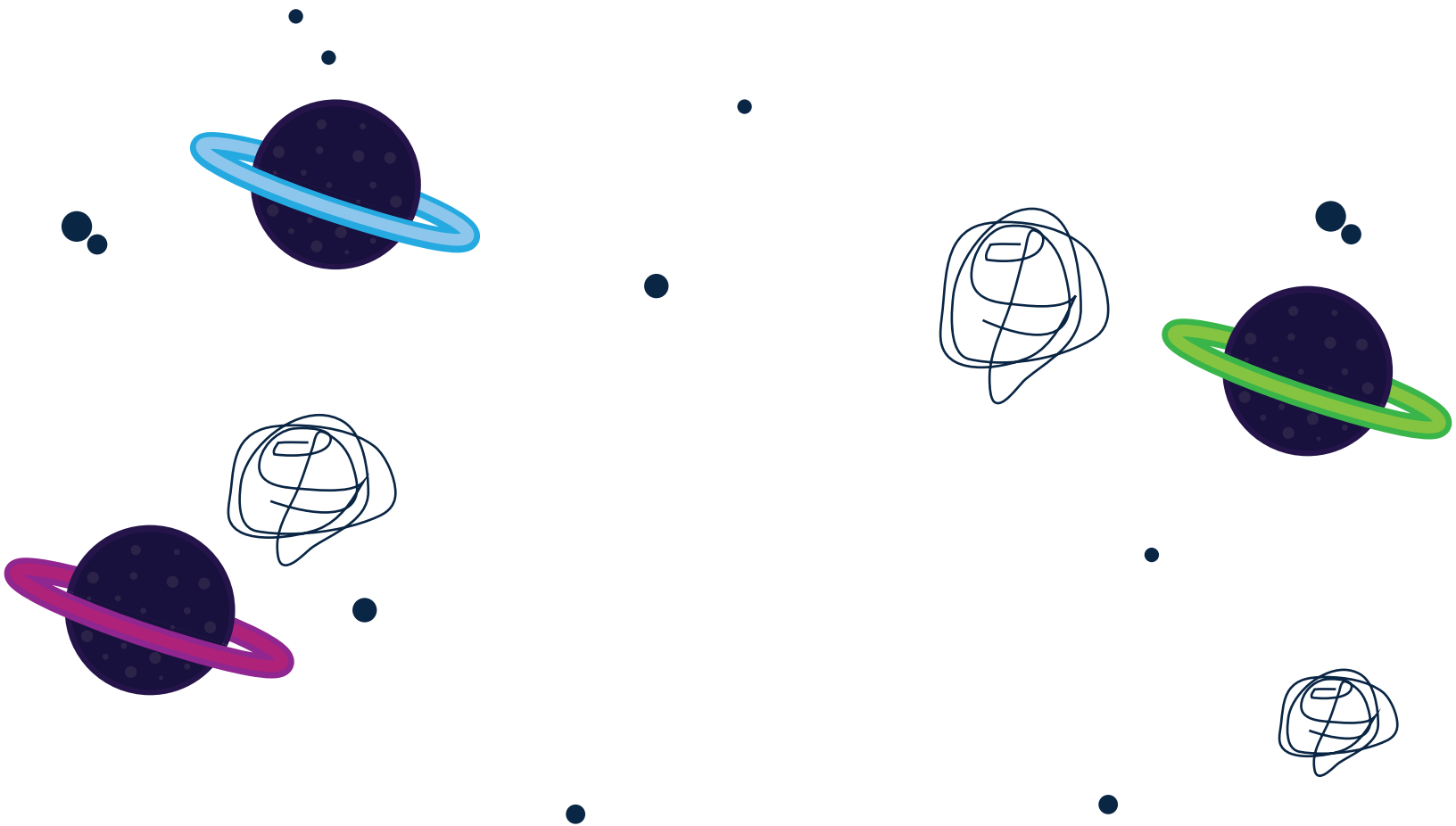
IDEO (2015) Diseño Centrado En las Personas. Design Kit. (online) Disponible en: <http://www.designkit.org/>
Bien Pensado. (2016) Qué es el Design Thinking. Recuperado de: <http://bienpensado.com/que-es-el-design-thinking/>



Herramientas

Para la recopilación de la información se empleó un enfoque cualitativo.

Las herramientas empleadas fueron: Encuestas grupales e individuales, trabajo de observación en el contexto, recopilación fotográfica, inspiración con otros contextos, talleres de creatividad con los niños y recopilación de información con el grupo médico, familiares o acompañantes.



Resultados

Encuesta

Se realizó una encuesta a seis familiares de los niños de la sala Anhelos De Vida del Hospital Universitario Del Valle, Evaristo García. El objetivo de esta encuesta fue conocer información demográfica y socioeconómica de la audiencia objetivo.

De los seis encuestados se obtuvieron los siguientes resultados:

Datos Demográficos de padres o acudiente

Relación o parentesco con el menor: 16,5% tío, 16,7% abuela, 33,3% madre, 33,3 % padre.

Edad: 16,7% 35 años, 33,3% 38 años, 16,7% 45 años, 16,7% 53 años, 16,7% 60 años.

Escolaridad: 50% técnico, 16,7% ninguna, 33,3% bachillerato completo.

Estado civil: 16,7% viuda, 83,3% casado.

Estrato social: 66,7% estrato 2, 33,3% estrato 3.

Servicio de salud: 100% Sisben

Ocupación: 83,3% emplead@, 16,7% hogar.



Datos Demográficos Del Menor:

Edad: 50% 8 años, 33,3% 9 años, 16,7% 11 años.

Genero: 83,3% niños, 16,7% niñas

Número de hermanos: 16,7% 1 hermano, 16,7% 2 hermanos, 16,7% 3 hermanos, 33,3% 4 hermanos.

Posición que ocupa en la familia: 33,3% intermedio, 16,7% hijo único, 16,7% mayor, 33,3% menor.

Escolaridad: 83,3% 4 y 5 grado de primaria, 16,7% no asiste.

Tipo de infección: VIH, respiratoria, tuberculosis, pulmonía, VIH con meningitis, intestinal.

Tiempo de diagnóstico: 16,7% 2 semanas, 16,7% no sabe, 33,3% 1-2 meses, 33,3% 7-12 meses.

Actividades sin ayuda: 83,3% bañarse, vestirse, lavarse los dientes, ir al baño, 66,7% comer, 16,7% desplazarse por la sala, 66,7% caminar, 83,3% realizar manualidades.

Taller de Creatividad

Se realizó un taller de creatividad con los niños, en donde pudimos empezar a empatizar y entablar un vínculo. Para poder conocer un poco más de ellos se utilizó un taller informal a través de la creatividad de ellos, según algunas preguntas que se les realizaron; durante el desarrollo del taller iban surgiendo más preguntas según lo interpretado por los menores.

Preguntas

1. ¿Cómo te llamas?
2. ¿Cuántos años tienes?
3. ¿Cuanto tiempo llevas hospitalizado?
4. ¿Qué es lo que más te gusta hacer?
5. ¿Estudias? y ¿te gusta aprender?
6. ¿Cuáles son tus sueños?
7. ¿Qué es lo que más te gusta de tu casa?
8. ¿Tienes algún objeto favorito?
9. ¿Te gustan los dibujos de la sala?
10. ¿Qué te gustaría ver en las paredes?
11. ¿Te gustaría ver tus dibujos en la pared o en algún objeto?
12. ¿Te gusta el espacio, los cohetes, los ovnis, los planetas?
13. ¿Qué te hace feliz?



Requerimientos del Diseño

En cuanto a los requerimientos del diseño, pudimos identificar una serie de factores condicionantes que surgieron durante el proceso en la fase de investigación, documentación y análisis. Estos factores fueron fundamentales para el desarrollo y próxima realización del producto, ya que establecieron los lineamientos a seguir y permitieron una mejor comprensión de lo que se quería lograr.

Conocimiento del producto

*Objetivo del Producto: Brindar un ambiente ameno para los pacientes de la sala Anhelos de Vida, permitiéndoles la intervención propia de su espacio generando un vínculo, teniendo en cuenta su condición médica con algún tipo de infección.

*Beneficios Funcionales: Bienestar, interacción, vínculo afectivo, recuperación temprana, desarrollo de la creatividad y la recreación en los menores hospitalizados.


*Beneficios Emocionales: Tranquilidad, comodidad, empatía, alegría y vínculo afectivo.

*Posicionamiento: Sala Anhelos De Vida, Hospital Universitario Del Valle Evaristo García.

*Personalidad: Alegre, divertido, sencillo, amigable, afectivo.

*Público Objetivo: Niños y niñas hospitalizados, entre los 6 y 11 años de la sala Anhelos de vida del [HUV].

*¿Qué es?: Se realizará la intervención del espacio, permitiéndole a los menores poder tener un espacio propio más tranquilo y cómodo visualmente, por medio de unos kits de trabajo en los cuales encuentra diversas actividades para intervenir su habitación, aportando la creatividad del menor y generando un vínculo tanto con el espacio como con el acompañante.



***Consideración de técnicas:** **Vinilo frosted** éste sería implementado en las puertas principales de la sala, permitiendo un poco de privacidad a la sala y a los menores, se propone que sea blanco, **vinilo transparente** de colores sería implementado en ventanas, estos permitirán un juego de colores con el reflejo de la luz solar y disminuye la intensidad de los rayos al ingresar a la habitación, **pintura imantada** es ideal para esta sala, permite transformar superficies comunes no ferrosas en superficies funcionales donde se pueden colocar notas, imanes decorativos o avisos sin necesidad de dañar la superficie con clavos, puntillas o adhesivos, no es perjudicial para la salud ni provoca interferencia con aparatos electrónicos, es una pintura acrílica con propiedades magnéticas, de fácil aplicación y repinte con otras pinturas arquitectónicas base agua y solventes de cualquier color, se puede aplicar en metales, madera, muebles, rejas, estructuras, maquinaria etc, es una pintura epóxica permitida en la sala al ser lavable, **pintura epóxica** excelente adherencia, alta lavabilidad y fácil limpieza, resistente a aceites, grasas, algunos disolventes orgánicos, ácidos débiles, sales, álcalis, inmersión en agua dulce o salada y a exposición a altas temperaturas en seco (120°C) y en húmedo (70°C), resistente a humedad, vapor de agua, manchas, grasas, formación de hongos y lavado con químicos como hipoclorito y jabones de yodo. **Ventana Permitida** en esta ventana los menores podrán realizar sus actividades correspondientes sin afectar la visibilidad del grupo médico, se hará uso de marcadores labiales no tóxicos para los menores.

Otros Hallazgos: Los kits serán una herramienta de uso constante por todos los niños de la sala, serán administrados por la jefa de recreación y la enfermera jefe a cargo. Por medio de voluntarios ya establecidos en la sala, se mantendrán todos los materiales requeridos para cada kit, en caso de agotar el material estas personas están dispuestas a suplir con los costos y materiales.



Desarrollo del Producto

De acuerdo a toda la investigación de campo, benchmarking, textos, estudio de la audiencia objetivo y sus necesidades al estar hospitalizados dentro de la sala Anhelos De Vida del HUV, se propone como producto de este proyecto de diseño, la intervención del espacio por medio del menor hospitalizado, brindándole unos kits de trabajo para el manejo del espacio, generando un vínculo con el espacio y el acompañante, transformando su hospitalización en algo ameno, tranquilo, alegre y acorde con los niños.

Para llevar a cabo el desarrollo del producto, se iniciará con generar soluciones creativas, de ese modo poder continuar con la representación del mismo hasta llegar al testeo de la pieza resultante de acuerdo a lo identificado. Esto corresponde a las etapas 3, 4 y 5 de la metodología propuesta para este proyecto.

El desarrollo del producto estará integrado por los siguientes pasos:

1. Desarrollo de identidad gráfica
2. Prototipos iniciales
3. Validación

Desarrollo De Identidad Gráfica

Teniendo en cuenta el desarrollo de los talleres con los niños, la temática se basa en el mundo creativo de los niños, pues son ellos quién desarrollaran la gráfica de su habitación, sin la implementación de una línea gráfica en especial, se tiene en cuenta, los partes permitidas en la habitación para la intervención de ella.



Prototipos Iniciales

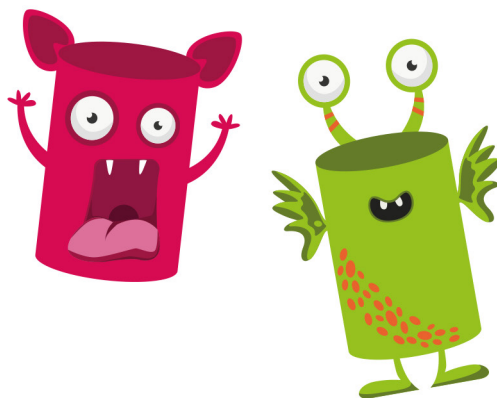


Actividad #1

Monstruos con tubos de papel higiénico

Materiales

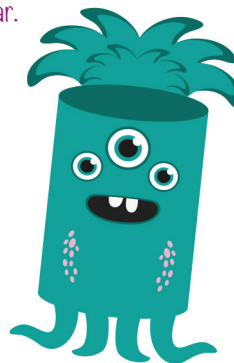
5 Tubos de papel
higiénico
Pintura de colores
Pinceles
Pegamento
Tijeras
Plantillas



Pasos

1. Con la ayuda de un adulto recorta en el tubo de papel, los detalles que deseas de tu monstruo, ya sea pelo o boca.
2. Pinta del color de tu preferencia tu monstruo y deja secar por 1 hora.
3. Recorta con un adulto las plantillas, pégalas y empieza a crear tu monstruo.
5. Dale los últimos detalles deslumbrantes para finalizar.

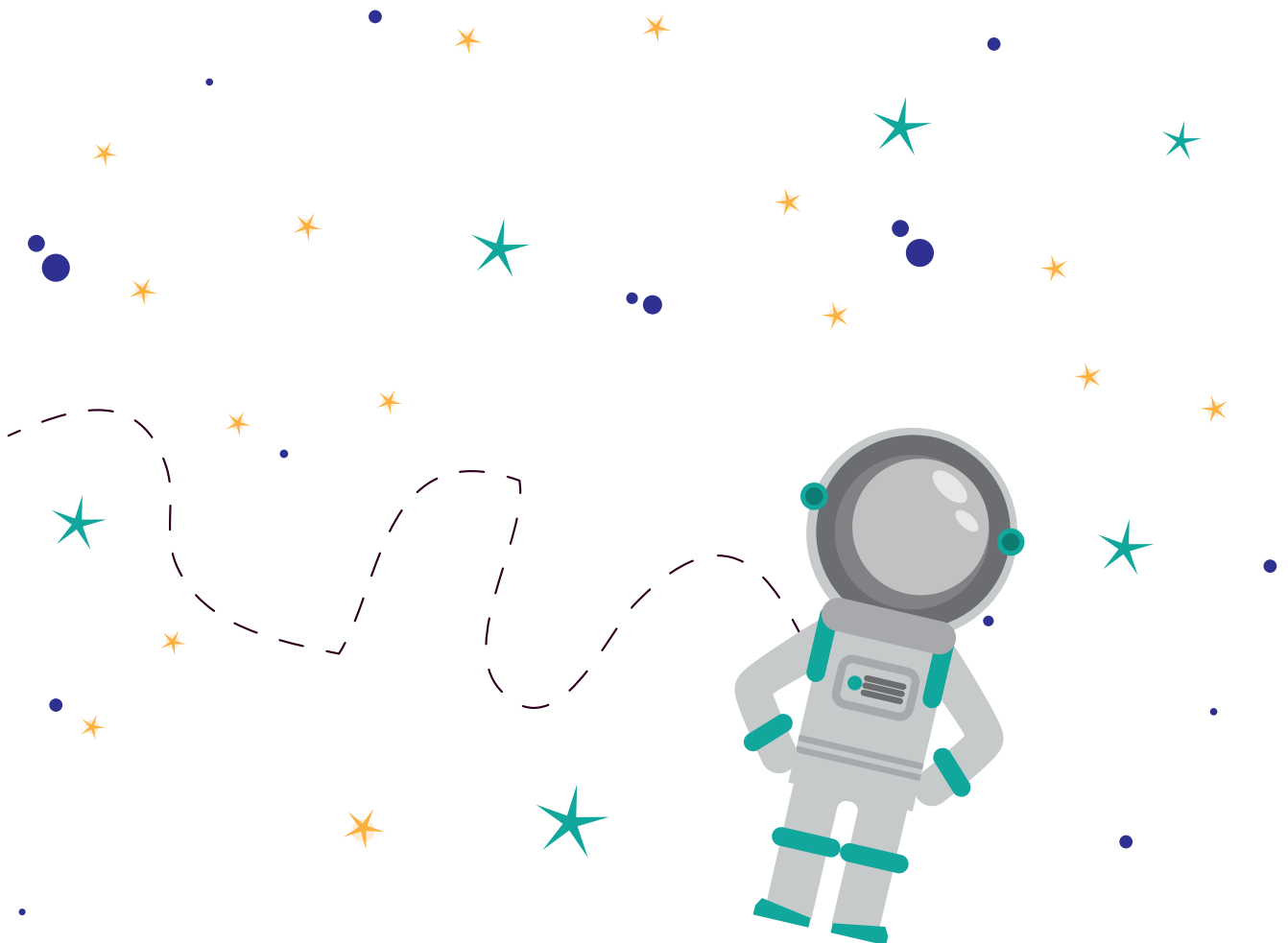
¡Ahora si podras jugar
con Toño y ayudarlo en su
recuperación!

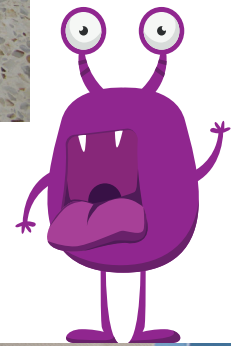


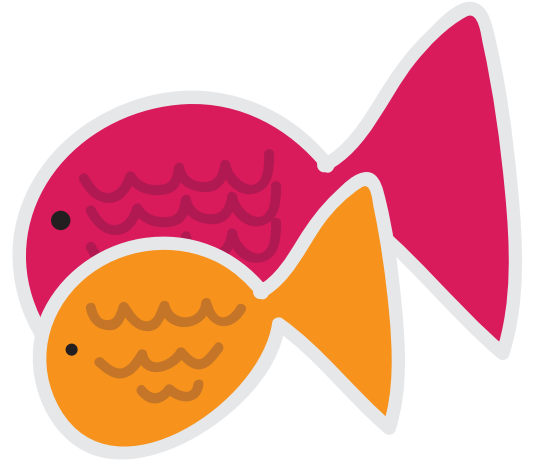
Validación

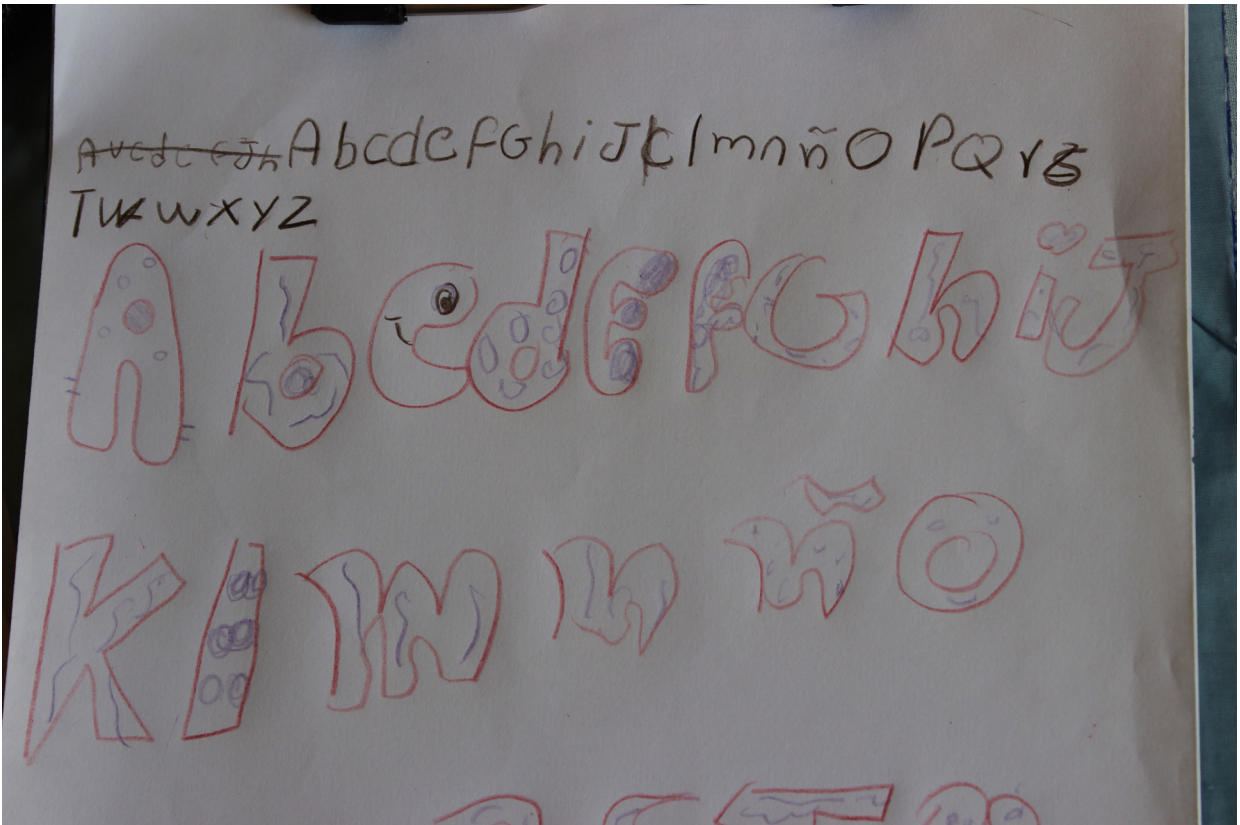
Una vez el prototipo es terminado, se pasó a realizar la validación del mismo ante la audiencia objetivo del proyecto. Para llevar a cabo esta validación, se plantearon una serie de preguntas con un registro fotográfico, teniendo en cuenta el consentimiento por los padres o acudientes de los menores para realización de lo siguiente:

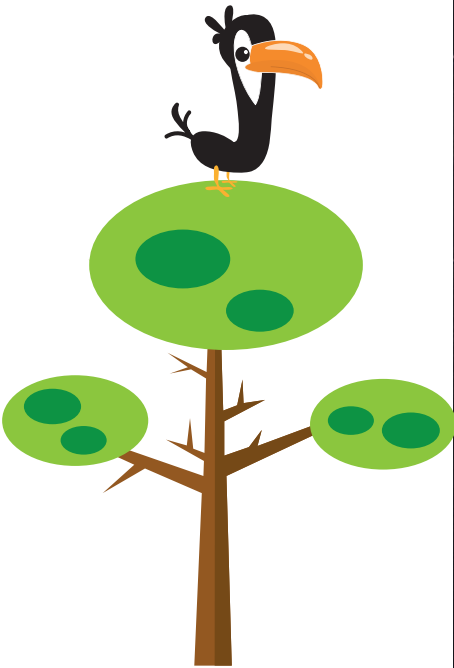
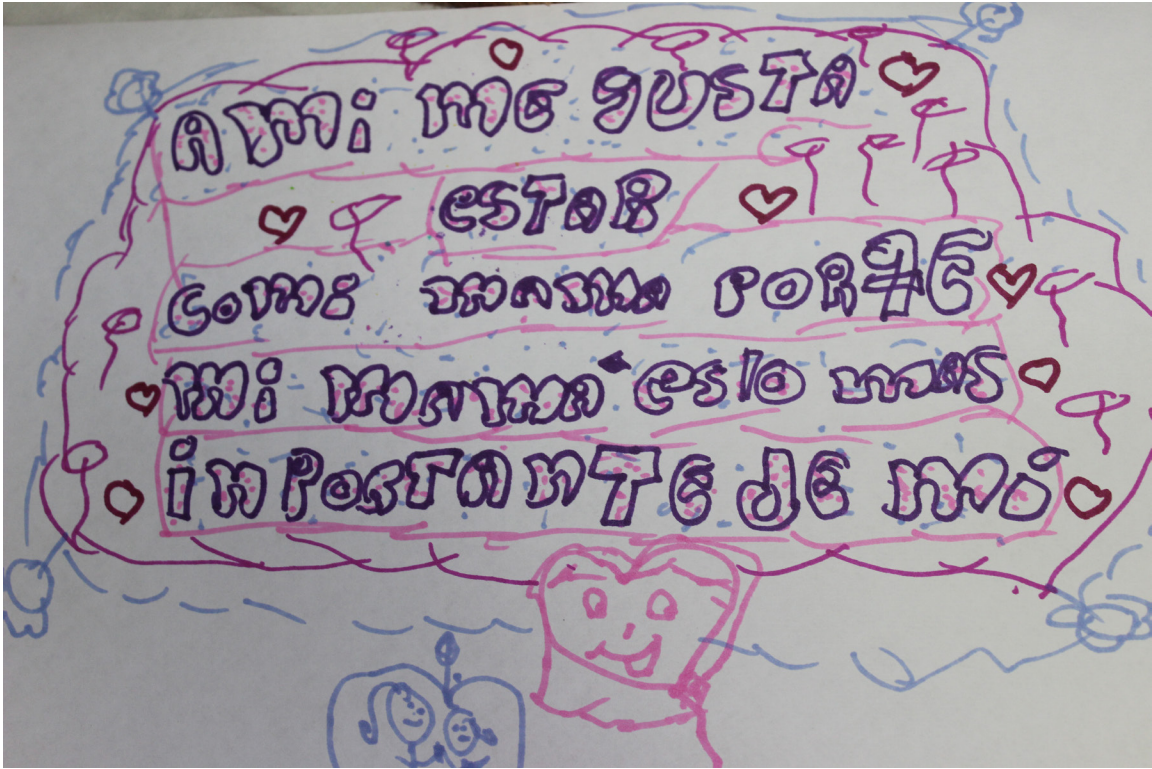
- ¿Qué actividad te llama más la atención?
- ¿Te gustaría tener tu habitación con tus dibujos?
- ¿Cuál fué la actividad que más te gusto?









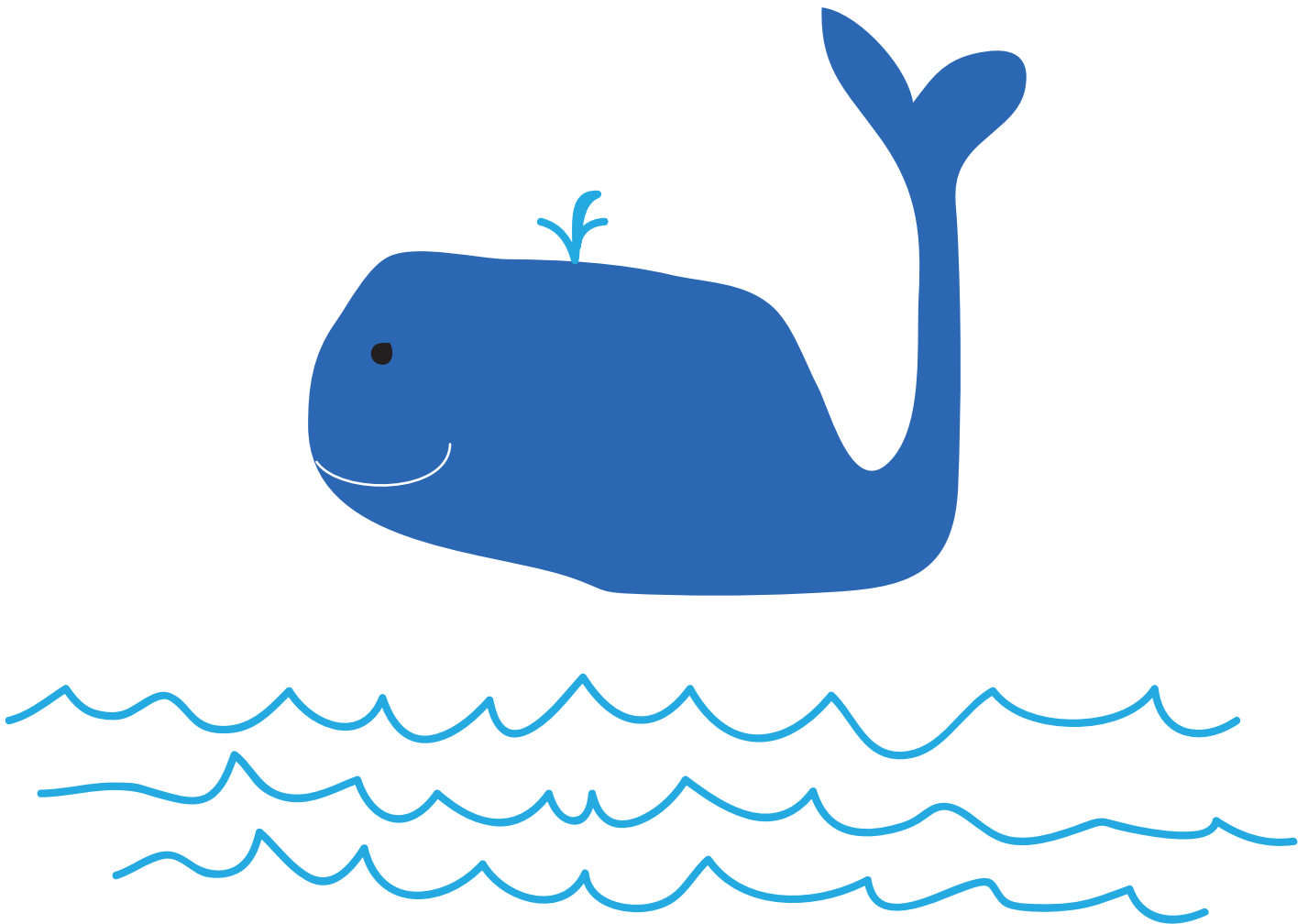


Conclusiones

La validación del prototipo fue de vital importancia, ya que por medio de las observaciones del público se pudieron determinar algunos aspectos por corregir e implementar. De este modo pudimos comprobar con la audiencia la aceptación por el producto propuesto. Los aspectos por corregir serán llevados a cabo en el prototipo final.

Con lo anterior pudimos llegar a estas conclusiones:

- * Me divierto mucho, así no me duele tanto el cuerpo.
- * Me gusta mucho, porque me hace soñar.
- * Me gusta, porque no me aburro tanto.
- * Me divertiría el poder pintar mi habitación con mis dibujos.
- * Quiero hacer todas las actividades y llevarme a mi casa.
- * Sería genial poder crear mis propios dibujos, así no me aburro tanto y pienso en otra cosa.
- * Quisiera pintar a mis dibujos y verlos siempre.



Descripción final

De acuerdo a la validación de los kits con los usuarios, se toma la decisión de hacer quince kits, con actividades diferentes en las cuales ellos intervienen el espacio, fomentando su creatividad, mejorando el vínculo afectivo y permitiéndoles despejar la mente durante la hospitalización, convirtiendolo en algo más ameno, tranquilo y divertido.





INTRODUCCIÓN

Sumérgete en esta increíble aventura, llena de actividades sorprendentes que te ayudarán a despejar tu imaginación, mejorar tu estado de ánimo, la experiencia durante tu hospitalización en la sala Anhelos de Vida y aumentar tu creatividad, en este libro podrás encontrar kits mágicos para transformar tu habitación en tu propia aventura soñada y convertir tu tiempo en una capsula de creatividad, tu acompañante será el encargado de guiar todas tus actividades y ayudarte a desarrollarlas. Recuerda que este libro y kits son una herramienta mágica para todos los niños que están en la sala, por eso debemos cuidar los materiales y devolverlos al finalizar la actividad. Las creaciones son tuyas y puedes disponer de las partes permitidas en la habitación para conservarlas o desarrollarlas, solo puedes hacer uso del espacio permitido para intervenirlo, de lo contrario no podrás hacer uso del libro y de ningún kit.

Manos a la obra y que comience esta ¡AVENTURA!

Toño El Monstruo

Hola niños y niñas:

Quiero escribir esta carta para contarles que estoy muy triste, pues resulta que me he caído y me lastimé muchísimo. El médico me dijo que debía quedarme en casa para poder sanar mis heridas, pero llevo una semana sin poder jugar y eso ya es mucho tiempo ¡ESTOY ABURRIDO!

¿Qué te parece si hoy me regalas unos títeres con forma de monstruos como yo, con tubos de papel higiénico? A lo mejor así, me animo un poco y me recupero más rápido.

Muchas gracias amiguitos, la semana que viene les contaré cómo sigo, espero tus títeres.

Muchos besos...



Proyecto de Grado: Anhelos De Vida-Isabella Enciso Sánchez

Actividad #1

Monstruos con tubos de papel higiénico

Materiales

5 Tubos de papel higiénico
Pintura de colores
Pinceles
Pegamento
Tijeras
Plantillas

Pasos

1. Con la ayuda de un adulto, recorta en el tubo de papel los detalles que deseas de tu monstruo, ya sea pelo o boca.
2. Pinta del color de tu preferencia tu monstruo y deja secar por 1 hora.
3. Recorta, con un adulto, las plantillas, pégalas y empieza a crear tu monstruo.
5. Dale los últimos detalles deslumbrantes para finalizar.

¡Ahora si podrás jugar con Toño y ayudarlo en su recuperación!



Los Colores y Las Emociones Del Duende Flip

Vaya que lío con las emociones que tiene el duende de los colores,

Vaya que lío con las emociones que tiene el duende de los colores.

Amarilla es la alegría,
La tristeza es azul,

Y la ira será roja, siempre que te enfades tú.

Vaya que lío con las emociones que tiene el duende de los colores,

Vaya que lío con las emociones que tiene el duende de los colores.

Pintarás de negro el miedo,
Y la calma verde es,

Y si estás enamorado, será rosa tu pared.

Vaya que lío con las emociones que tiene el duende de los colores,

Vaya que lío con las emociones que tiene el duende de los colores.



Proyecto de Grado: Anhelos De Vida- Isabella Enciso Sánchez

Actividad #2

¿Qué sientes hoy?

Materiales

Palos de paleta
Pintura
Pinceles
Foamy
Botones
Tijeras
Silicona Fria



Pasos

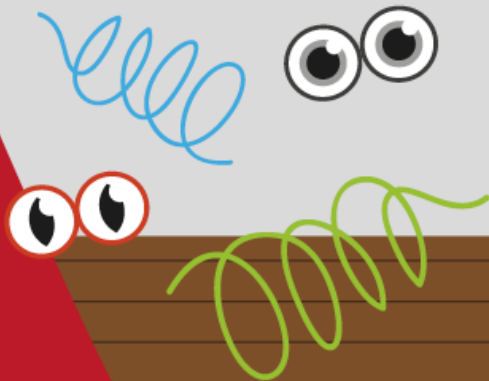
1. Pinta por ambos lados los palos de paleta según tu emoción del día, crea una cara con la expresión correspondiente y deja secar por 30 minutos ambos lados.
2. Para pegar los palos de paleta, usa la silicona fría, debes poner 2 en sentido horizontal, uno en la parte superior y otro en la parte inferior, los demás en sentido vertical.
3. Utiliza el foamy y los botones para crear caras o detalles, pégalos con la silicona fría y espera 10 minutos hasta que todo esté seco.
4. Después puedes hablar con tu acompañante o personal médico, de lo que sientes a través de las caras.





Cuento Con Titeres

Representa una situación en la cual haya un problema y una solución, debes involucrar cinco o más (personas, animales u objetos) dependiendo de tu creatividad e imaginación, en este juego lo más importante es que los niños propongan soluciones al problema y usen todos sus recursos para generar el desarrollo de esta, usa el vidrio permitido para crear la escenografía.



Proyecto de Grado: Anheló De Vida- Isabella Enciso Sánchez

Actividad #3

Titeres para los dedos

Materiales

Limpiapipas
Pompones
Ojos
Silicona

Pasos

1. Toma un limpiapipas y enróscalo alrededor de cada uno de los dedos.
2. Con el extremo restante del limpiapipas, dóblalo y haz la primera oreja.
3. Luego dobla el resto y haz la segunda oreja.
4. Con la silicona pega el pompón al cuerpo y espera hasta que seque.
5. Pega los ojos con la silicona y espera hasta que todo esté seco.



¡Que empiece
a volar
tú Imaginación!

¿Y Tú Cómo Te Llamas?

Sabías que sin un nombre sería muy difícil vivir, ¿cómo nos referiríamos a lo que nos rodea, a los otros o nosotros mismos? ¿Cómo contaríamos una historia si no podemos designar mediante una palabra todo lo que nos rodea, todo lo que vemos o todo lo que experimentamos? Por eso, un nombre sirve para denominar a las cosas y a las personas, hay nombres para todo lo que está vivo y para lo que no lo está.

El nombre es muy importante, de este modo los demás saben quiénes somos, de dónde venimos y quiénes son nuestros padres, podemos y debemos estar oficialmente registrados por los servicios del Estado, para poder gozar de nuestros derechos como seres humanos y ciudadanos.

¿Qué te parece si haces tu nombre, para colgarlo en la puerta y que todos sepan de quién es la habitación? Si te animas, estos son los pasos a seguir, diviértete y expresa todo sobre ti en el letrero.



Proyecto de Grado: Anhelos De Vida- Isabella Enciso Sánchez

Actividad #4

Mi nombre es:

Materiales

Lienzo
Lápiz
Palo de madera
Pompones
Cabuya
Hilo
Aguja
Pincel delgado
Acrílicos
Lana
Chupa



Pasos

1. Toma el lienzo y cose los bordes con el hilo de tu preferencia. (Este paso debe ser realizado por un adulto).
2. Mide en la parte superior del lienzo unos 5cm y dobla creando una especie de oreja, esto es para introducir el palo, debes tener en cuenta el grosor para coser la oreja y que el palo no se salga.
3. Con el lápiz escribe tu nombre, para que tengas una guía de tamaño y te alcance el lienzo.
4. Con el pincel delgado, empieza a pintar tu nombre y deja secar por 1 hora.
5. Cuando esté seco el lienzo empieza a usar toda tu imaginación y decora el nombre con lo que más te guste.
6. Después de tener todo seco, pídele a un adulto que te ayude a coser los pompones en la parte inferior del lienzo.
7. Cuando tengas todo listo, ata de cada extremo del palo la cabuya, generando una especie de triángulo, esto permite colgarlo de cualquier superficie.
8. Pega la chupa al vidrio y cuelga tu nombre.

¿Qué es un árbol genealógico?

¿Sabías que un árbol genealógico es una representación gráfica con los datos de nuestra historia familiar de manera organizada y sistemática, plasmando las relaciones parentales que unen a los miembros de la familia?

¿Qué te parece si descubrimos juntos tus raíces familiares? En compañía de un familiar adulto, arma tu propio árbol genealógico, puedes usar fotos o dibujar a tus familiares.



Proyecto de Grado: Anhelos De Vida- Isabella Enciso Sánchez

Actividad #5

¿De dónde vengo yo?

Materiales

1/8 Cartón paja
Marcadores
Imanes
Tijeras
Silicona

Pasos

1. Toma el cartón paja y dibuja el contorno de un árbol con varias ramas.
2. Pinta el árbol por completo con los marcadores y hazle detalles.
3. Pídele la ayuda a un adulto y recorta la silueta del árbol y varios círculos dependiendo de la cantidad de familiares que quieras poner (recuerda que puedes usar fotografías de sus rostros o dibujarlos).
4. Toma los imanes y pégalos por detrás del árbol y de los círculos, distribuyendo su espacio.
5. Ahora ponlo en la pared imantada, de este modo podrás tener cerca a tu familia siempre.



Sopa De Letras

Los valores son aquellas cualidades, virtudes o características de una acción, una persona o un objeto que se consideran típicamente positivas o de gran importancia por un grupo social.

Busca las siguientes palabras correspondientes a los valores y encierralas usando diferentes colores.

Valores

Amistad
Honestidad
Humildad
Igualdad
Imparcialidad

Justicia
Reconocimiento
Respeto
Tolerancia



W	J	U	S	T	I	C	I	A	X	F	D	D	O	U
D	A	D	L	I	M	U	H	V	F	H	A	H	A	O
I	F	B	W	A	S	T	M	S	E	E	D	B	Y	Q
T	G	I	M	P	A	R	C	I	A	L	I	D	A	D
L	F	U	E	Y	O	I	K	B	N	O	T	O	H	E
L	F	V	A	J	M	Q	N	W	N	R	S	Z	A	T
O	U	U	B	L	E	O	A	E	E	Z	E	L	V	M
R	R	O	M	M	D	C	L	S	V	G	N	Z	B	X
B	W	Y	W	H	V	A	P	A	K	Q	O	M	S	W
P	L	F	C	W	F	E	D	H	U	W	H	C	Y	V
V	V	I	O	V	T	Y	R	D	V	Z	N	Q	S	S
S	R	E	C	O	N	O	C	I	M	I	E	N	T	O
S	K	S	Q	N	P	A	M	I	S	T	A	D	X	T
J	A	L	A	I	C	N	A	R	E	L	O	T	T	Z
K	H	P	F	U	L	R	P	S	N	U	K	O	G	H

Proyecto de Grado: Anhelos De Vida- Isabella Enciso Sánchez

Sopa De Letras

El sistema solar es el conjunto formado por el Sol y los ocho planetas con sus respectivos satélites que giran a su alrededor, también le acompañan en su desplazamiento por la galaxia o Vía Láctea, planetas enanos, asteroides e innumerables cometas, meteoritos y corpúsculos interplanetarios. Este sistema está situado a unos 33.000 años luz del centro de la Vía Láctea.

Planetas

Saturno	Urano	Mercurio
Cometa	Tierra	Nova
Telescopio	Galaxia	Júpiter
Sol	Luna	Neptuno
Venus	Marte	Estrella

C	I	M	E	V	Q	U	K	U	A	O	K	Q	T	F	Q
E	P	Q	S	A	T	U	R	N	O	R	F	C	B	Q	O
H	E	G	E	U	G	U	X	B	M	Y	D	E	X	E	E
L	Q	S	K	I	C	I	Y	I	E	C	Z	G	F	E	E
S	X	U	E	K	Y	T	P	O	R	U	K	U	V	S	D
Y	I	Y	Z	A	T	E	G	J	C	U	W	H	E	G	K
J	P	E	X	X	Y	L	P	O	U	S	T	I	N	U	J
E	L	E	G	K	Z	E	R	C	R	D	Y	M	U	K	A
X	U	A	L	C	V	S	D	O	I	N	H	O	S	O	E
X	N	Y	X	B	O	C	S	M	O	E	M	A	R	T	E
A	A	K	U	K	O	O	O	E	M	P	B	Y	N	Y	V
O	U	Z	O	B	I	P	L	T	E	T	U	R	A	N	O
T	I	E	R	R	A	I	L	A	W	U	A	O	H	A	K
O	F	P	L	W	A	O	J	U	E	N	O	V	A	F	T
G	A	L	A	X	I	A	H	S	W	O	D	Y	U	Q	E
J	U	P	I	T	E	R	E	S	T	R	E	L	L	A	A

¡Gracias Por Tu Amistad!

Gracias por todos los momentos
que hemos compartido
momentos llenos de sentimientos
y pensamientos compartidos,
sueños y anhelos,
secretos, risas y lágrimas,
y sobre todo, amistad.
Cada preciado segundo quedará atesorado
eternamente en mi corazón.

Gracias por dedicarme tiempo
tiempo para demostrar tu preocupación por mí,
tiempo para escuchar mis problemas
y ayudarme a buscarles solución,
y sobre todo,
tiempo para sonreír y mostrarme tu afecto.

Gracias por ser lo que eres
una persona maravillosa.
Pude contar contigo
cuando necesitaba en quien confiar
y pedir consejo.
Gracias a ti comencé
a conocerme
e incluso a apreciar lo que soy.

¿Cómo podré expresarte
todo el cariño que te tengo?
Muchas gracias por tu amistad.



Proyecto de Grado: Anhelos De Vida- Itabella Enciso Sánchez

Actividad #6

Mi mejor amigo es:

Materiales

Marcadores Borrables

Pasos

En el vidrio desarrolla las siguientes preguntas.

1. ¿Cómo se llama tu mejor amigo?
2. ¿De dónde es tu mejor amigo?
3. ¿Dónde vive tu mejor amigo? Haz un dibujo de su casa.
4. ¿Cuántos años tiene tu mejor amigo?
5. ¿Cómo es tu mejor amigo?
6. Dibuja a tu mejor amigo
7. ¿Por qué es tu mejor amigo?



La Casa De Los Sueños

Cuando Tato se despierta, descubre un rinoceronte gris roncando al lado de la cama. Y se acuerda de que esa misma noche había aparecido en su sueño un rinoceronte gris. Cuando el animal sueña con una bruja, ésta aparece también. Y así: la bruja sueña con un astronauta ruso, y este con un caballero de armadura. "¡Por suerte, todos provienen de sueños lindos!". La casa se llena de personajes estrafalarios, y aunque a sus padres no les cae nada bien la situación, los aceptan y se acostumbran. Es que Tato no es el único que hace realidad sus sueños, tal como le había contado su abuela: sus papás, varios años atrás, lo habían soñado a él.



Actividad #7

Así es mi casa:

Materiales

Tizas
Hojas blancas
Lápiz
Pizarra

Pasos

Dibuja en la pizarra en dónde tu vives, la parte favotita de tu casa y con quiénes vives (incluyendo tus mascotas). Escribe un cuento corto en las hojas blancas sobre tu casa de los sueños, compártelo con las personas que te visiten en tu habitación.



Mi Objeto Favorito

Mi objeto favorito es mi almohada, me la regaló mi abuelita cuando yo tenía 5 años y desde ese día no me despego de ella, mi mamá dice que debo botarla porque está muy vieja.

Mi abuelita me dijo que ella me iba a ayudar a coser mi propia almohada, la puedo pintar con los colores que yo quiero, hacerle las formas que más me gustan y usar muchos materiales. Me gusta hacer muchas cosas en compañía de mi abuelita, porque es una de mis personas favoritas, ella me cuenta sus historias y me da consejos mientras hacemos cualquier actividad juntos.

¿Qué te parece si tú también haces tu propia almohada, con tu mejor acompañante? Es una actividad muy divertida, podrás dormir con ella siempre y acordarte de tus cosas favoritas, pues estarán dibujadas por ti.



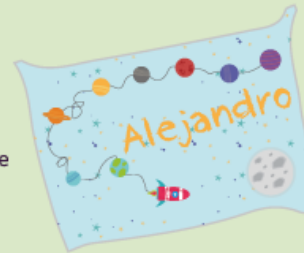
Proyecto de Grado; Anhele De Vida- Isabella Enciso Sánchez

Actividad #8

Mi almohada preferida:

Materiales

Lienzo
Aguja
Hilo
Relleno de poli
Tijeras
Marcadores Sharpie
Cartón
Adornos



Pasos

1. Para cada almohada pídele la ayuda a un adulto, para que corte dos piezas cuadradas de lienzo de 12x12 cm cada una. Por supuesto, puedes hacer que tu almohada sea más pequeña o más grande.
2. Haz un dibujo con figuras, criaturas, personas o animales en una de las piezas ya recortadas, debes poner el cartón debajo del lienzo para no manchar nada.
3. Coloca el reverso del dibujo sobre el otro cuadrado del lienzo, corta si deseas alguna forma en especial y luego fíjala.
4. Pídele a un adulto que te ayude a coser, debes dejar una margen de costura de 1/4. Asegurate de dejar un agujero de aproximadamente 3 cm de largo para poder agregar el relleno.
5. Recorta las curvas de tu almohada con unas tijeras, para que la tela no se vea empinada cuando se llene. Invierte la almohada y empieza a rellenar.
6. Cierra el agujero cosiendo con la ayuda de un adulto.

¡Ahora sí, dulces sueños!

¿Sabías qué?

Los animales más ruidosos:

Entre los mamíferos marinos destaca la ballena azul, capaz de emitir sonidos más fuertes que un avión a reacción. Entre los mamíferos terrestres, el mono araguato. Sus gritos son escuchados a kilómetros de distancia. Entre los insectos destacan las chicharras que pueden oírse a 400 metros de distancia.

El animal que pasa más tiempo comiendo:

El elefante africano. Necesita consumir 200 kilos de hierba, tarea a la que dedica 16 horas al día.

El ave que nada más rápido:

El pingüino de pico rojo de Papúa, que alcanza la velocidad de 27 km/hora.

El ave que bucea a mayor profundidad es el pingüino emperador, capaz de bucear a 255 m de profundidad aguantando la respiración durante 5 a 18 minutos, alcanzado velocidades del orden de los 40 Km/h.

Los animales más lentos:

El ave que vuela más lento es la Bécada americana, vuela a una velocidad de 8 km/h. Entre los mamíferos el oso perezoso de tres dedos que se mueve en el suelo a una velocidad de 2,2 metros por hora.

Los animales más venenosos:

Las ranas tropicales sudamericanas conocidas como ranas de flecha venenosa. Segregan un veneno mortal que es utilizado por los indígenas para emponzoñar sus flechas. La toxina de una de estas ranas puede matar a 1.500 personas.

Muchas serpientes, escorpiones y arañas son también muy venenosas.



Proyecto de Grado: Anhelos De Vida- Isabella Enciso Sánchez

Actividad #9

Datos curiosos

Materiales

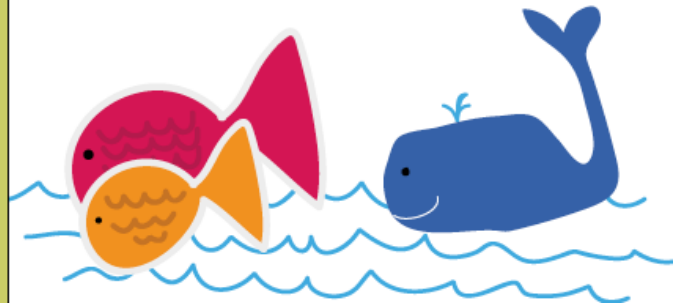
Colores
1/8 de cartón paja
Regla

Pasos

1. Divide el cartón en 10 espacios.
2. En cada espacio dibuja el animal que te indican en cada curiosidad la página anterior.
3. Pega en el vidrio permitido el cartón y comparte tus conocimientos con las personas que visiten tu habitación.



¡Todos los días podemos aprender algo nuevo!



La Importancia del Abecedario

Las letras son una representación por escrito de los sonidos que el ser humano utiliza para comunicarse. Dependiendo del país pueden ser más o menos y en general, se dividen en vocales y consonantes. El conjunto de vocales y consonantes es lo que llamamos el abecedario y con él, podemos escribir y expresar oralmente todas las palabras de nuestro idioma.

Las vocales: Los cinco sonidos que se pronuncian en la boca abierta sin obstrucción de la lengua, los labios o los dientes. a, e, i, o, u representan estos 5 sonidos vocálicos.

Las consonantes: Cuando, por el contrario, la columna de aire encuentra algún obstáculo. Las vocales pueden formar sílabas, mientras que las consonantes necesitan de una vocal para hacerlo, por eso se llaman consonantes porque "suenan con" las vocales.

b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z representan los sonidos consonánticos.



Proyecto de Grado; Anheló De Vida- Isabella Enciso Sánchez

Actividad # 10

Las letras y yo

Materiales

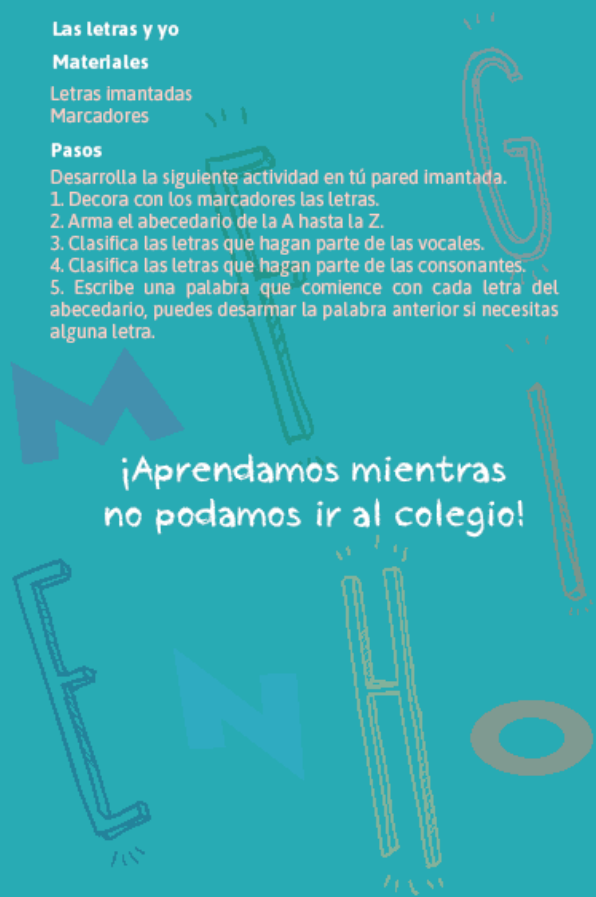
Letras imantadas

Marcadores

Pasos

Desarrolla la siguiente actividad en tú pared imantada.

1. Decora con los marcadores las letras.
2. Arma el abecedario de la A hasta la Z.
3. Clasifica las letras que hagan parte de las vocales.
4. Clasifica las letras que hagan parte de las consonantes.
5. Escribe una palabra que comience con cada letra del abecedario, puedes desarmar la palabra anterior si necesitas alguna letra.



El Coco

Mi abuelita me decía todas las noches: Duérmete niño, que si no, viene el coco, que se lleva a los niños que duermen poco.

Yo no sabía quién era El Coco, pero me imaginaba a un monstruo loco, grande, feo y lleno de mocos, que salía del armario de mi habitación o de la oscuridad de un rincón.

Para que la abuelita no me asustara me hacía el dormido hasta que ella se marchara, sin hacer ruido.

Luego me dormía y se acababa el día.

Pero una noche apareció El Coco y me metió en un saco, saltó por la ventana, el muy loco, mientras gritaba "Paco, Paco".

Ay, que pena, ay, que llanto, ni hablo, ni canto, ¡que yo soy su cena!

Por el bosque me llevó hasta su árbol y delante de un caldero me colocó en la cocina, para cocinarme con harina. ¡Socorro, ayudadme, que el Coco va a cocinarme!

Cuando estaba llorando oí una voz que dijo: "Despierta, hijo, que estas solo soñando", era mi papa.



Proyecto de Grado: Anhelos De Vida- Isabella Enciso Sánchez

Actividad #11

Creando mi cuento

Materiales

Piezas imantadas

Lápiz

Papel

Pasos

Desarrolla la siguiente actividad en tu pared imantada.

1. Crea los monstruos a tu gusto con las diferentes piezas para armar.
2. Cuando ya tengas todos tus monstruos armados, escribe un cuento corto.
3. Compártelo con las personas que entren a tu habitación y explícales el origen de tus monstruos.

¡La mejor herramienta
es tu imaginación!



Actividad #12

¿Qué Falta?

Materiales

Piezas imantadas
Tablero de Imán

Pasos

En la pared imantada, coloca los objetos faltantes dentro de las celdas vacías de la tabla. Cada objeto debe aparecer exactamente una vez en cada fila y cada columna.

¡La concentración es la clave del éxito!



Proyecto de Grado; Anheló De Vida- Isabella Enciso Sánchez

Actividad #13

¿Qué Falta?

Materiales

Piezas imantadas
Tablero de Imán

Pasos

En la pared imantada, coloca los objetos faltantes dentro de las celdas vacías de la tabla. Cada objeto debe aparecer exactamente una vez en cada fila y cada columna.



El gato, el gallo y el zorro

La historia nos dice que el zorro es un animal muy astuto. Pero lo cierto es que la vanidad puede convertir incluso al mismísimo zorro, en un animal necio y estúpido. ¿Qué no os lo creéis? Pues estad atentos a la siguiente historia...

Érase una vez un zorro al que le encantaba pasar el tiempo tocando la guitarra; tocando la guitarra y persiguiendo y cazando gallinas. Procuraba unir sus dos pasiones tocando hermosas canciones con su guitarra en la mismísima puerta del gallinero. Esta acción del zorro era sumamente cruel, ya que la primera gallina que se asomaba a la puerta del gallinero movida por los dulces acordes de la guitarra, era cazada por las garras del astuto zorro.

De esta forma iba transcurriendo un día tras otro hasta que, en cierta ocasión, el gallo del gallinero decidió poner fin a aquel ultraje. Dicho gallo decidió manifestarle su queja a un gato muy bondadoso que vivía cerca del gallinero, y este decidió darle una lección al zorro para ayudar con ello al gallo y a las gallinas.

El gato decidió acudir a la casa del zorro, y acompañado de un palo grueso y una guitarra, se sentó junto a su ventana tocando dulces canciones con la guitarra.

¿Quién puede tocar algo tan bonito?- Se preguntó el zorro asomando la cabeza por la ventana.

En aquel justo instante el gato golpeó al zorro curioso:

¡Para que aprendas!- Dijo el gato, mientras le golpeaba.

Y el, hasta entonces astuto zorro, se dio cuenta de cuan necio había sido por culpa de su glotonería y su curiosidad.

Proyecto de Grado: Anheló De Vida- Isabella Escobedo Sánchez

Actividad #14

Creando mi cuento

Materiales

Bolsas de papel kraft
Pintura acrílicas
Cartulinas
Tijeras
Pegamento
Lápiz

Pasos

1. Dobra la bolsa en la parte superior formando un triángulo, recuerda que debes dejar el orificio abierto para meter la mano.
2. Recorta las partes como colas, alas y orejas de otra bolsa de papel.
3. Usamos cartulina de colores para otras partes como la nariz y pico.
4. Usa pegamento para pegar las partes.
5. Por último, dibuja en las caras con un marcador negro los ojos y detalles que quieras.



La caja mágica

Mi mamá me regalo una cámara parece una cajita mágica que congela el tiempo, la llevo a todo lado y me permite guardar los momentos más lindos de mi vida, lo mejor de esta cámara es que puedo guardar mis recuerdos al instante. Guardo fotos de mi familia, mis amigos y mis lugares favoritos.

¿Por qué no recordamos nuestros mejores momentos?



Proyecto de Grado: Anhelos De Vida- Isabella Enciso Sánchez

Actividad #15

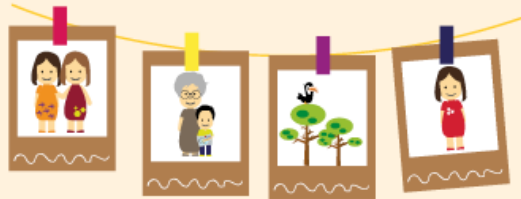
Mis recuerdos favoritos

Materiales

Marco de cartón
Pinzas de madera
Hilo
Fotos
Cartulina
Pegamento

Pasos

1. Busca las fotos que más te gustan.
2. Pega por la parte de atrás la fotografía, tienes que tener en cuenta el marco de la foto y el tamaño, si tu foto es más pequeña puedes utilizar una cartulina blanca para el fondo.
3. Amarra el hilo de cada chupa y pega en el vidrio permitido.
4. Para poner las fotos en el hilo, usa las pinzas de madera.





Habitación



Conclusiones

Después de toda la investigación, pruebas de usuario, entrevistas, observaciones y todo el trabajo de campo, podemos concluir que el diseño es una herramienta muy importante en la vida diaria de las personas, inconscientemente todo el tiempo estamos en contacto con el diseño y hacemos uso diario de el, en el ambito hospitalario se requiere de muchas bases para el bienestar de los pacientes, poder tener un espacio limpio y tranquilo es una de las bases fundamentales para la salud emocional de los pacientes, pues de no tener un espacio adecuado estos presentarán retrasos en su estado de salud, alejando la posibilidad de una recuperación temprana. Como herramienta fundamental en el diseño, rescatamos la creatividad, ya que es un proceso en el cual la mente puede expresar todo lo que siente y piensa, permitiendole al cuerpo alcanzar un estado de satisfacción y confort. Durante mi trabajo con el HUV, pude observar como actividades tan sencillas pueden alegrar al paciente en cuestión de minutos, al llegar a las habitaciones por primera vez, se sentía un ambiente de tristeza y desaliento, a medida en la que transcurre el tiempo, los niños se veían cada vez más emocionados por mi visita y por los nuevos retos que les llevaba, pues para ellos no había mayor felicidad que el ver sus trabajos expuestos en su habitación en la cuál todo el mundo entraba.

No siendo más concluyo mi trabajo con una grata experiencia, poder alegrar la vida de esos pequeños que están afrontando una situación tan difícil en su pequeña vida me llena el alma, poder dejar un poco de mi conocimiento ayudando a la recuperación de ellos, dejando un espacio apto para cualquier menor que deba acudir a ella y marchandome con la satisfacción de haber cumplido mi objetivo, convirtiendo la sala Anhelos de Vida, en una experiencia de hospitalización diferente, generando en el menor un vínculo afectivo y emocionante.



Referentes

Ullán y Manzanera, A. P. (2009). Las paredes cuentan: arte para humanizar un espacio de salud pediátrico. Salamanca, España.

Cuevas. M. (s.f) Proyecto de tesis: Campeones, Diseño para mejorar la calidad de vida en niños con cáncer.

Universidad de Bellas Artes. proyecto "Como en Casa".

Rivas, E. (Noviembre de 2001). La recreación dirigida como terapia en las salas de pediatría del Hospital Universitario del Valle. En Funlibre, II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación. Cali, Colombia.

Bembibre. C. (2009). Recreación definición ABC. URL: <https://www.definicionabc.com/?s=Recreaci%C3%B3n#resultados>

Alcocer y Ballesteros. M. B. (2005). Tesis Psicología Intervención "patch Adams" en indicadores de calidad de vida de dos niñas con cáncer. Bogotá, Colombia.

Romero y Alonso. K. L. (2007). Un modelo de práctica pedagógica para las aulas hospitalarias: el caso del Hospital Universitario de Los Andes. Caracas, Venezuela.



Anexos

Consentimiento Informado

Hospital Universitario del Valle

Participante: _____

Ciudad

Apreciado familiar:

La facultad de humanidades y ciencias sociales de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, en su línea de Proyecto de grado de Diseño de Comunicación Visual, “Trabajo De Intervención Con La Sala Anheló De Vida Del Hospital Universitario Del Valle Evaristo García” . El proyecto requiere de la participación de los niños y una serie de encuentros durante un mes aproximadamente, entre la entrevistadora y su hijo / a y usted o familiar que acuda al hospital con frecuencia, para desarrollar entrevistas, juegos, pruebas de usuario y registros fotográficos, sobre los comportamientos de recuperación que el menor pueda tener durante el proceso. Cada trabajo tendrá una duración aproximada de 15 minutos. El trabajo será realizado por Paola Enciso Sánchez psicóloga del proyecto, y la estudiante Isabella Enciso Sánchez de último semestre de Diseño de comunicación visual. Ella estará dispuesta a responder a todas sus inquietudes en el momento en que así lo guste.

Su participación es voluntaria, se garantiza el anonimato de los / las pacientes, toda la información recolectada será confidencial y de uso académico.

Los horarios de las sesiones se plantearán teniendo en cuenta el permiso de visitas de 1:30 pm a 3:30pm.

Para resolver cualquier inquietud relacionada con éste proyecto de grado usted puede comunicarse con la Pontificia Universidad Javeriana Cali, Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, al teléfono 321- 82-00 / 485-64-00, ext 8468 y 8471, con el director de la carrera José Rafael González.

NOTA: he leído las condiciones de participación en el proyecto de investigación y estoy de acuerdo en participar en el mismo y dejar que mi hijo participe.

Firma y C.C.

Fecha: _____

Proyecto Avanzado de Diseño de Comunicación Visual
“Trabajo De Intervención Con La Sala Anheló De Vida Del
Hospital Universitario Del Valle Evaristo García”

Fecha: _____

Datos demográficos de padre o acudiente

Nombre: _____

1. Relación o parentesco que tiene con el niño@:

Madre ____ Padre ____ Otro _____

2. Edad: _____

3. Género: F ____ M ____

4. Escolaridad:

Ninguna ____ Primaria incompleta ____ Primaria completa ____

Bachillerato incompleto ____ Bachillerato completo ____ Técnico-Universitario__

5. Estado Civil:

Soltero ____ Casado ____ Separado ____ Unión Libre ____ Viudo ____

Dimensión social de padre o acudiente

Red de apoyo formal

1. servicio de salud

EPS ____ POS ____ Prepagada ____ Recursos propios ____

2. Ocupación:

Ninguna ____ Hogar ____ Emplead@ ____ Desemplead@ ____ Independiente ____

Pensionad@ ____ Estudiante ____ Otro _____ Ns/Nr ____

Red de apoyo informal

1. Religión: _____

2. ¿ Si tiene alguna vinculación religiosa o espiritual en la que participe, califique el apoyo recibido durante el proceso de su enfermedad. Siendo uno (1) el menor puntaje y cinco (5) el mayor puntaje:

Si ____ No ____ 0 1 2 3 4 5

Grupo social

1. Califique de 1 a 5 el apoyo de su grupo social, siendo uno (1) el menor puntaje y cinco (5) el mayor puntaje:

	Tiene	Apoyo emocional	Apoyo físico	Apoyo económico
Padres	si___ No___	_____	_____	_____
Hijos	si___ No___	_____	_____	_____
Amigos	si___ No___	_____	_____	_____
Pareja	si___ No___	_____	_____	_____

Datos demográficos del niñ@

Nombre: _____ Edad: _____

Género: F___ M___

Número de Hermanos: _____

Posición que ocupa en la familia:

Hijo único___ Mayor___ Menor___ Intermedio___

Escolaridad actual del menor:

Jardín___ Pre- escolar___ 1°-3° de primaria___ 4°-5° de primaria___ Bachillerato___ No asiste___

Tipo de infección: _____

Tiempo de diagnóstico:

1 mes___ 1-2 meses___ 3-6 meses___ 7-12 meses___ 1 año___ No sabe___

Etapa en la que se encuentra la enfermedad: _____

Estatus funcional del menor:

De las siguientes actividades, cuales puede realizar su hijo sin ningún tipo de ayuda:

Auto-cuidado

Bañarse___ Vestirse___ Lavarse los dientes___ Ir al baño___ Comer___ Arreglarse___

Desplazamiento

Buscar su propio alimento___ Desplazarse por la sala___ Caminar___ Hacer ejercicio___ Realizar actividades por tiempo prolongado___

