

## **PROYECTO DEL LUDOMÓVIL.**

### **Introducción.**

En el año 1994 Aiju conjuntamente con la universidad de Valencia, crearon un proyecto de investigación, cuyos objetivos se centraron en evaluar los efectos psicológicos del juego en el hospital y establecer las características que deben reunir los juguetes en el contexto hospitalario.

Determinaron la importancia de habilitar un espacio lúdico, este se creó en el hospital Fé de Valencia. Las carencias de espacio, así como las exigencias de la terapéutica médica como: (goteros, problemas inmunológicos, etc.) que condiciona e impide que un gran número de niños puedan acudir a una sala de juego, planteó la necesidad de trasladar el ambiente lúdico a la propia habitación. Esto condujo a considerar la creación de un espacio lúdico móvil: (Ludomóvil).

Este ha sufrido diversas modificaciones a lo largo de los años desde 1995 hasta hoy, para su elaboración definitiva se utilizó la información aportada por un estudio realizado, sobre las condiciones lúdicas en más de 100 hospitales españoles (en el marco de proyectos financiados por la CICYT, PETRI y por el IMPIVA, desde el año 1995 al 1999).

Fruto de investigaciones previas en Aiju, ya se están utilizando cerca de 100 estructuras móviles de juego (Ludomóviles) para facilitar el juego infantil en el contexto hospitalario.

A comienzos del 2007, se realizó un seguimiento del grado y modo de implantación de los ludomóviles en los hospitales, se hizo una valoración de los aspectos positivos y negativos al igual se establecieron unas pautas de diseño para las empresas que les permitieran crear juguetes adecuados para este contexto que incluían requisitos relacionados con el tipo de juego, la temática, la posibilidad de limpieza y desinfección, el nivel de ruido generado, la adecuación de la estructura a las diferentes medidas de las personas que transportan el ludomóvil y por último se establecieron unos requerimientos de juguetes para familias o personal sanitario que orientaran a las personas en introducir juegos o juguetes en un entorno hospitalario infantil.

Se hizo un estudio de campo en una muestra de 25 hospitales, de toda la geografía española que disponían del ludomóvil y se aplicaron encuestas a los distintos agentes implicados en hacer posible el juego en el contexto hospitalario infantil, (Director del centro, responsable sección pediátrica, padres y niños/as).

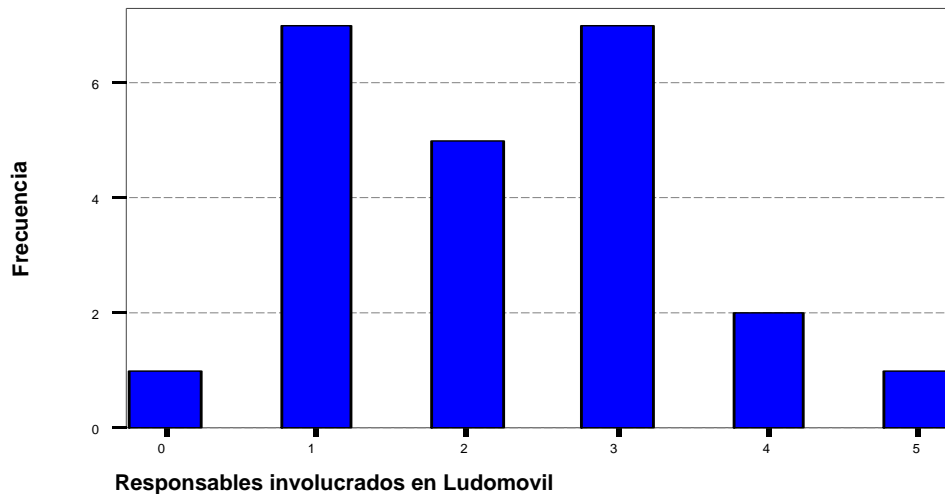
El 97,98% de los padres considera que el ludomóvil mejora la calidad de vida de los niños en el hospital por su accesibilidad, diseño y porque con su contenido ofrece posibilidades para compartir en familia.

Los directores de los hospitales opinan que debido a las carencias de información, sobre la importancia de la calidad del material de los juguetes en este contexto, se reciben juguetes donados sin ningún criterio de selección, observándose que no son adecuados al ambiente de niño/a en cuanto a: material, tipología, contenido y limpieza entre los más importantes.

Consideran que el ludomóvil es un recurso útil y necesario para los niños ya que mejora su estancia en el hospital, sin embargo la valoración referente a la gestión del ludomóvil muestra que es primordial que sea liderada por una persona especializada y que se dedique exclusivamente a esta actividad para favorecer el buen funcionamiento del ludomóvil.

La mayor parte de los hospitales no han participado activamente en la gestión del ludomóvil, ya que les falta una orientación de los beneficios y resultados que ha podido tener el ludomóvil desde el momento de su implantación, la gestión la realizan las maestras, supervisoras de pediatría o las asociaciones de voluntariado.

La media de personal involucrado es de 2,22, se ha podido observar que en los hospitales donde hay tres personas o más, el funcionamiento del ludomóvil tiene mejores resultados. (Ver gráfico).



El sistema de préstamo de juguetes se realiza en la habitación y en una sala común que puede ser el aula o una sala de juegos.

Diversas universidades y grupos de investigación de varios países del mundo están trabajando desde hace más de una década en investigaciones relacionadas con las necesidades de juego de los niños/as hospitalizados pero ninguno de estos trabajos se ha plasmado en un estudio longitudinal que demuestre los efectos en el tiempo del uso de una estructura de juego en este tipo de contextos.

Es una experiencia pionera que permitirá corroborar de manera práctica los beneficios del juego en este contexto, considerando la opinión de expertos, niños enfermos y familias después de largos periodos de uso del material.

La implantación de programas que estén dirigidos al niño como protagonista de la experiencia hospitalaria, basada en el juego y la seguridad/confianza del material con el que juega, tendrá consecuencias positivas en la calidad de vida de cerca de medio millón de niños anuales, que ingresan en nuestros hospitales, ya que el juego ayuda a reducir miedos, evitar tensiones y paliar los efectos negativos que la hospitalización provoca en los niños/as.

## **Objetivo general**

Promover el juego mediante el préstamo de juguetes dentro y fuera de la habitación adecuados a las necesidades biopsicosociales del niño, normativa del hospital y criterios de limpieza y desinfección para mejorar la calidad de vida de los niños/as ingresados.

## **Objetivos específicos:**

- Acercar el juego a todos los servicios pediátricos del hospital, siguiendo protocolos de limpieza y desinfección, normativa del hospital y necesidades e intereses de los niños/as hospitalizados para velar por la seguridad, confianza y derecho a jugar sanamente.
- Adaptar los juguetes a las necesidades físicas de los niños/as mediante técnicas terapéuticas, lúdicas y educativas con el fin de no interrumpir el proceso de aprendizaje necesario para su desarrollo.
- Difundir y sensibilizar el uso del juego y de juguetes adecuados en el ambiente hospitalario mediante campañas divulgativas para garantizar bienestar en los niños/as y reducir los efectos negativos que provoca la hospitalización entre los niños/as.
- Gestionar el funcionamiento del ludomóvil mediante un uso adecuado de préstamo, protocolo de limpieza, almacenaje y reposición de los juguetes del ludomóvil.
- Realizar un programa terapéutico y pedagógico en niños de corta y especialmente de larga estancia para prevenir alteraciones en el desarrollo y posibles trastornos del aprendizaje, utilizando como recurso el ludomóvil.
- Diseñar actividades pedagógicas y terapéuticas teniendo en cuenta sus necesidades físicas y de recuperación.

## **Ámbito de actuación**

Hospitales públicos y privados con finalidad asistencial infantil y materna infantil de diferentes dependencias funcionales.

## **Ámbito territorial**

Hospitales dentro de la Comunidad de Madrid siendo la actuación inicial en la Comunidades autónomas con más alto índice de natalidad como son Madrid, Valencia y Andalucía.

Siguiendo los criterios de ordenación geográfica en los tres niveles de desagregación: Comunidad Autónoma, provincia y municipio.

## **Servicios**

Promoción del juego y el juguete en el hospital

Tratamiento Individualizado

Formación de voluntarios

## **Actividades:**

Gestión de voluntariado en hospitales para prevenir alteraciones del desarrollo y trastornos del aprendizaje.

- Préstamo dentro y fuera de la habitación
- Limpieza y desinfección de juguetes
- Reposición de juguetes
- Adaptación de juguetes
- Animación al personal sanitario y padres a usar los juguetes del ludomóvil
- Orientación a padres en la elección de juguetes
- Gestionar el funcionamiento del ludomóvil mediante un uso adecuado de préstamo, protocolo de limpieza, almacenaje y reposición de los juguetes del ludomóvil.
- Tratamiento individual con base en técnicas de integración sensorial.
- Gestión de voluntariado en hospitales para prevenir alteraciones del desarrollo y trastornos del aprendizaje.

## **Subespacios de gestión**

1. Soporte de madera, destinado a servir de apoyo-escritorio para el ludotecario. Incluye botes de plástico, folios, bolígrafos, clips y otros materiales de papelería.
2. Rejilla inferior, destinada para ubicar los archivadores que contendrán la documentación necesaria para la gestión del servicio de ludoteca.

## **Subespacios de juego**

Espacio destinado a juegos de ejercicio

Espacio destinado a material para manualidades

Espacio destinado a juegos simbólicos

Espacio destinado a juegos de reglas

Espacio destinado a los juegos de ensamblaje y otras miniaturas

Pizarra magnética.

## **Cómo hacemos la intervención.**

- Realizamos Valoraciones, Evaluaciones Tratamiento y Seguimiento a cada niño.
- Realizamos programas de atención individualizada para los niños y sus familias.
- Asesoramos, apoyamos y orientamos a las familias y educadores de los niños con problemas de aprendizaje y alteraciones en el desarrollo. A través de la intervención directa e indirecta con los niñ@s, la familia y su entorno (en el domicilio, colegio, etc.).
- Participamos en Centros Educativos, Servicios Médicos, Servicios Sociales, Centros de Ocio, etc.
- Como terapeutas Ocupacionales utilizamos el juego, como herramienta principal de trabajo para conseguir los objetivos terapéuticos.