

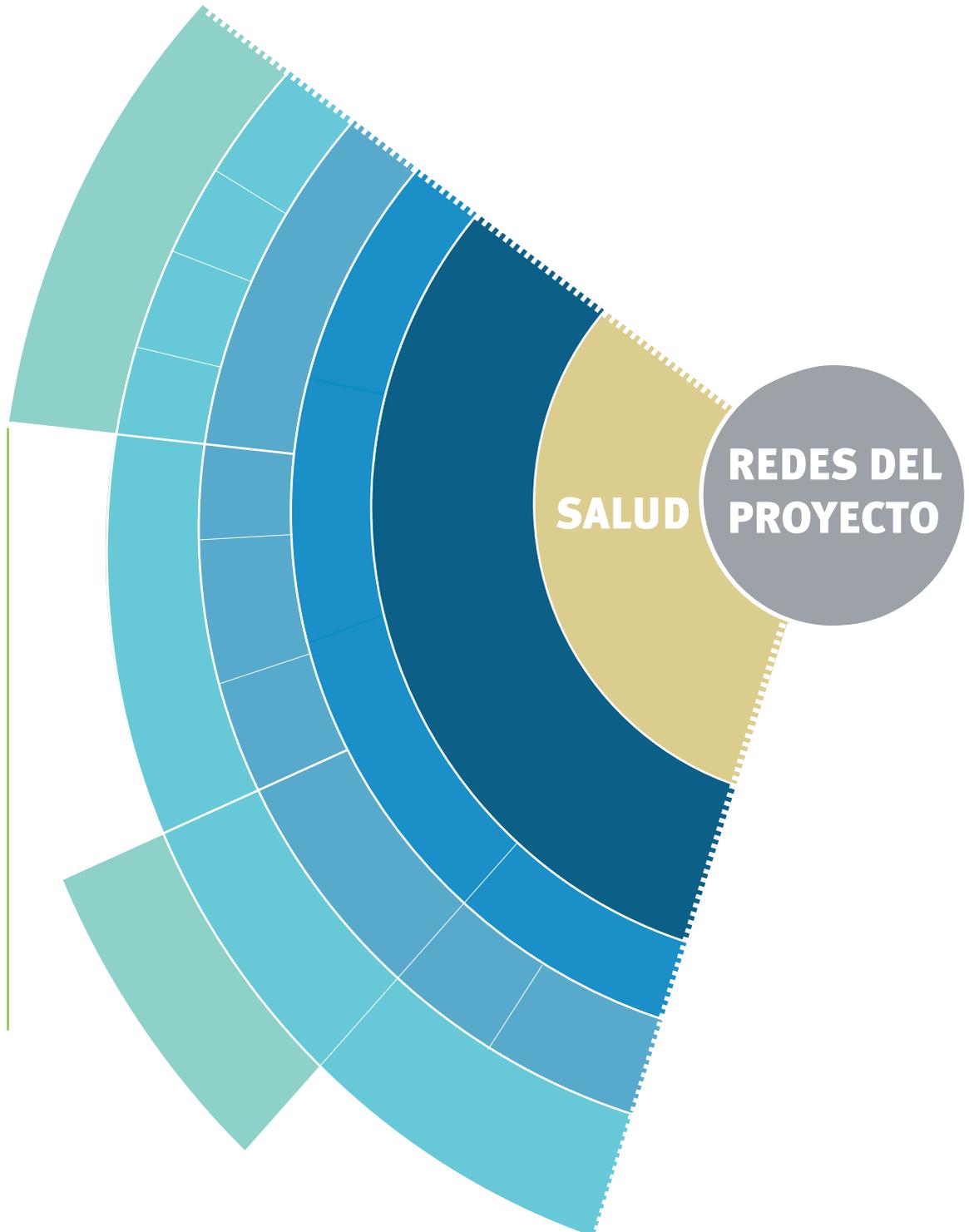


Juego hospitalario Infantil  
PROYECTO DE TÍTULO 2010

## ● REDES DEL PROYECTO

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



● La OMS define salud como el estado de completo bienestar físico, mental y social. Y no solamente como la ausencia de infecciones o enfermedades

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



La OMS define salud como el estado de completo bienestar físico, mental y social. Y no solamente como la ausencia de infecciones o enfermedades

- Bienestar físico, es la capacidad que tiene el cuerpo para realizar cualquier tipo de ejercicio.

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



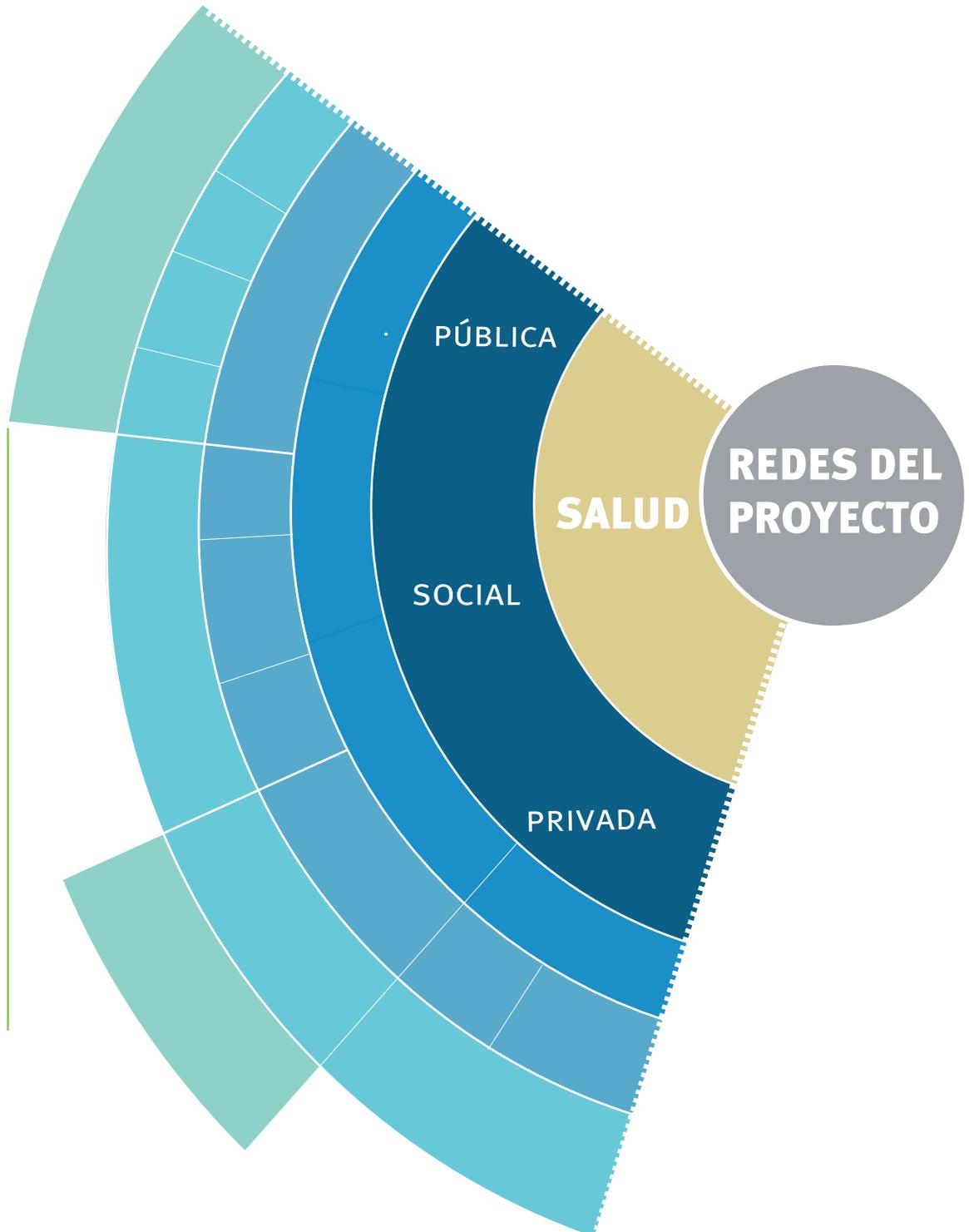
La OMS define salud como el estado de completo bienestar físico, mental y social. Y no solamente como la ausencia de infecciones o enfermedades

Bienestar físico, es la capacidad que tiene el cuerpo para realizar cualquier tipo de ejercicio.

- La salud mental es el estado de equilibrio entre una persona y su entorno socio-cultural.

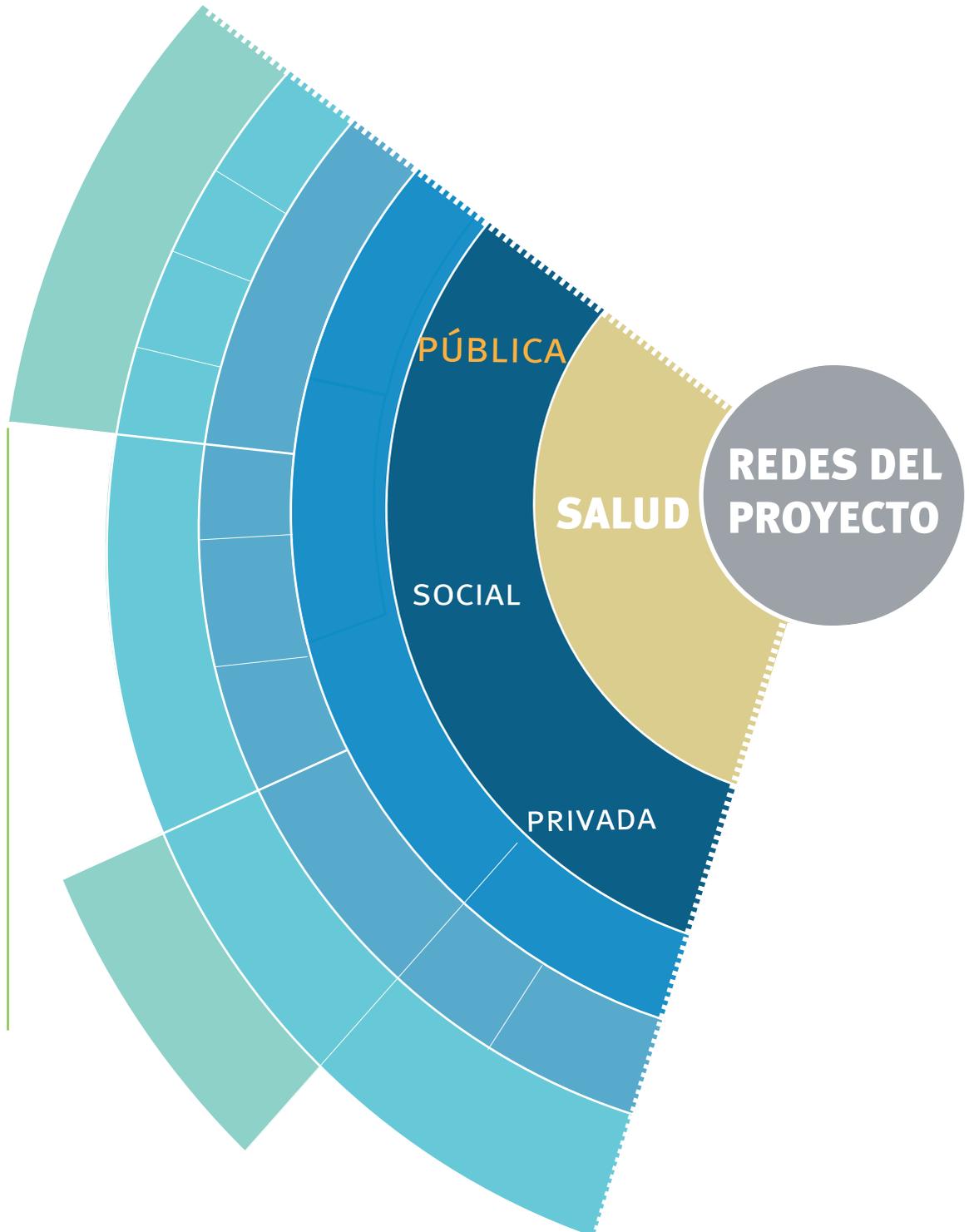
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



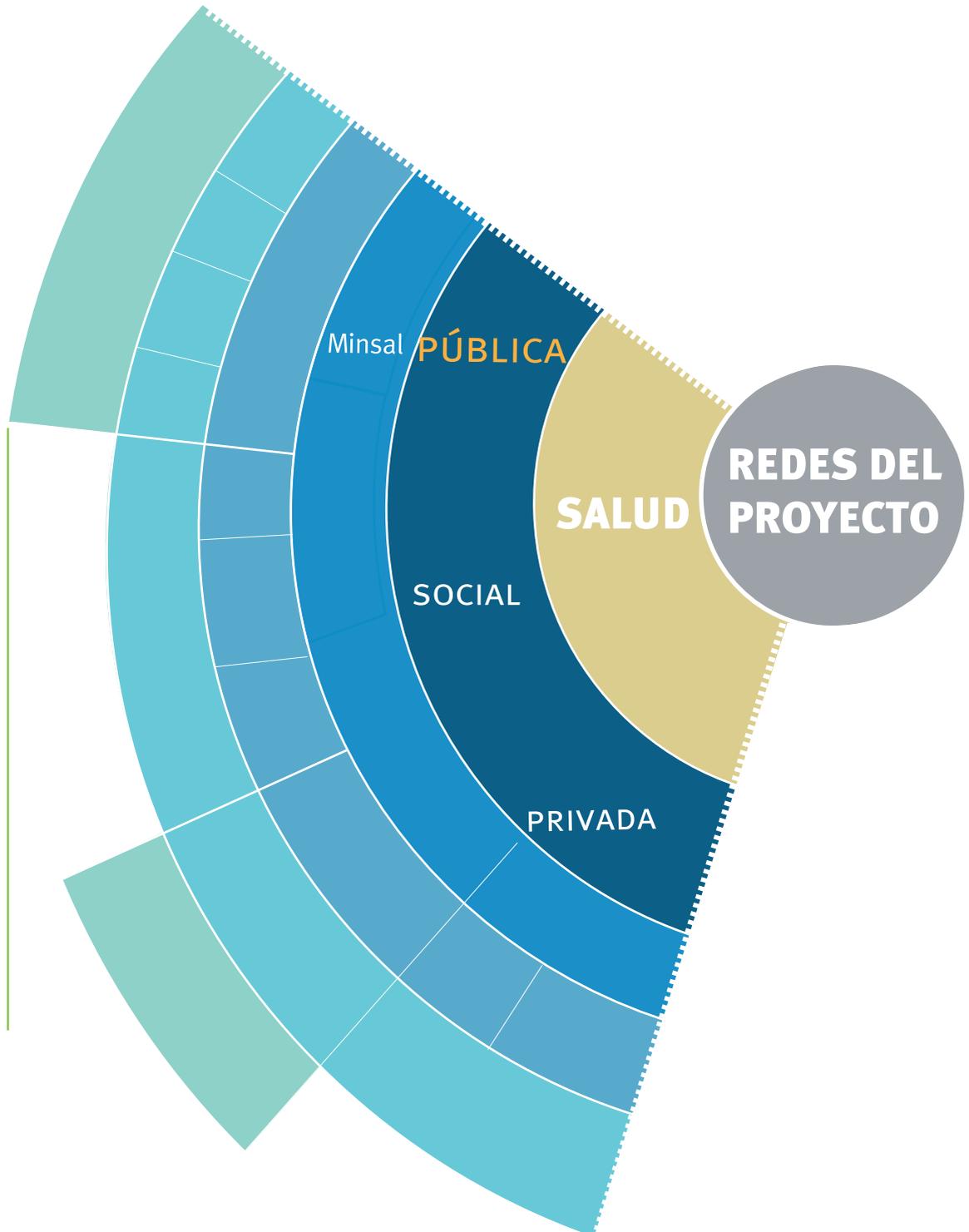
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



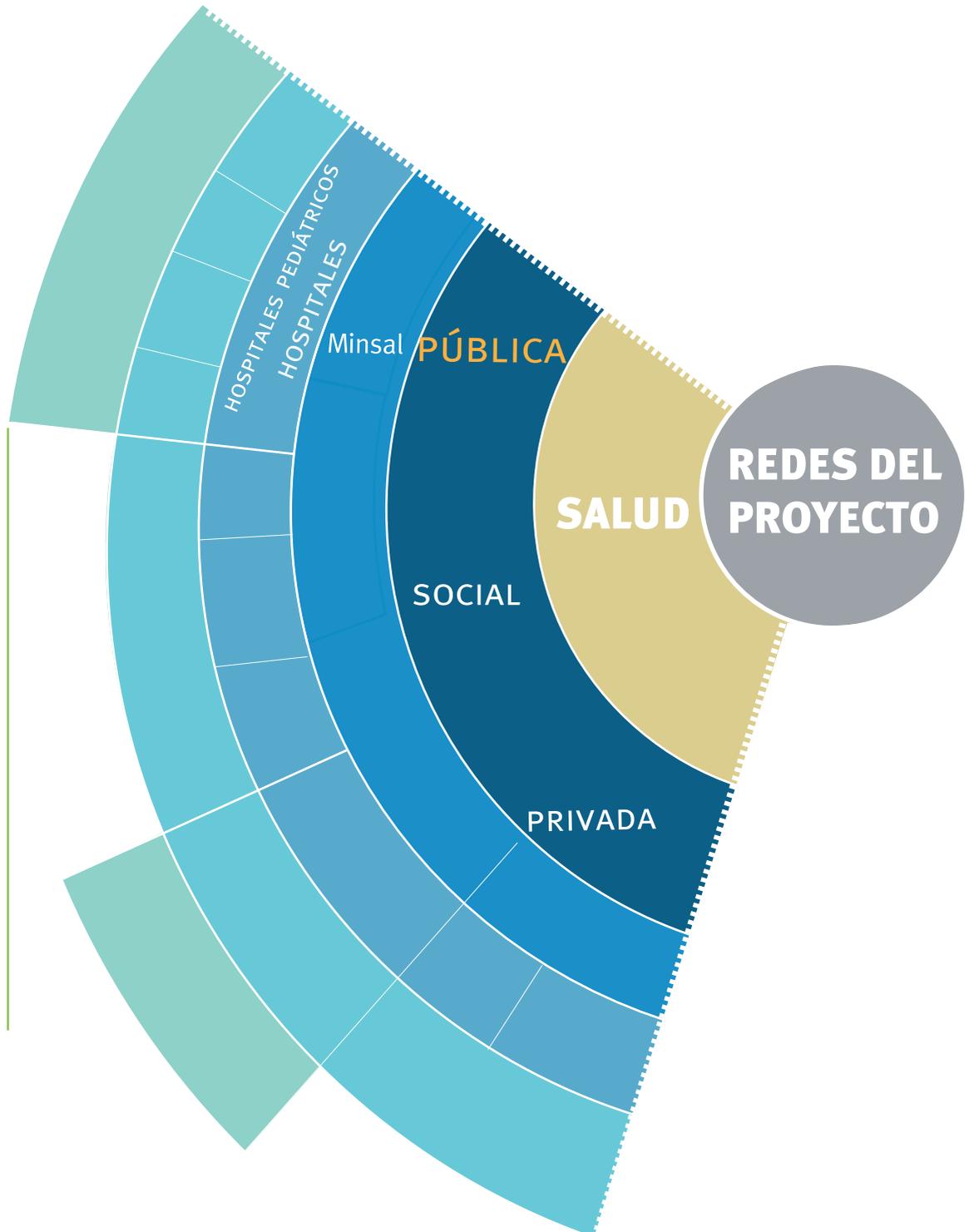
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

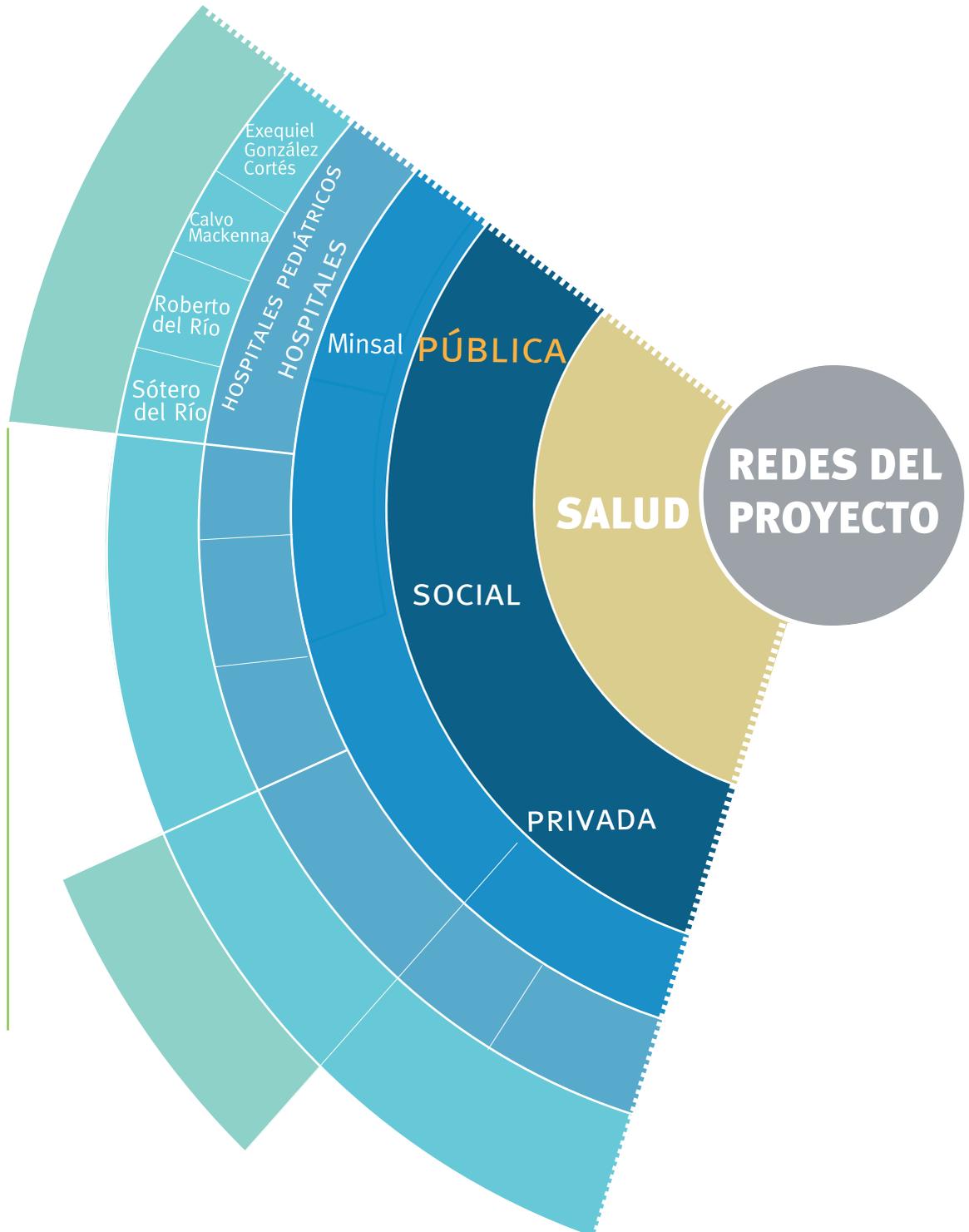


● Existen 194 hospitales pediátricos a nivel nacional.

Fuente MINSAL 2004.

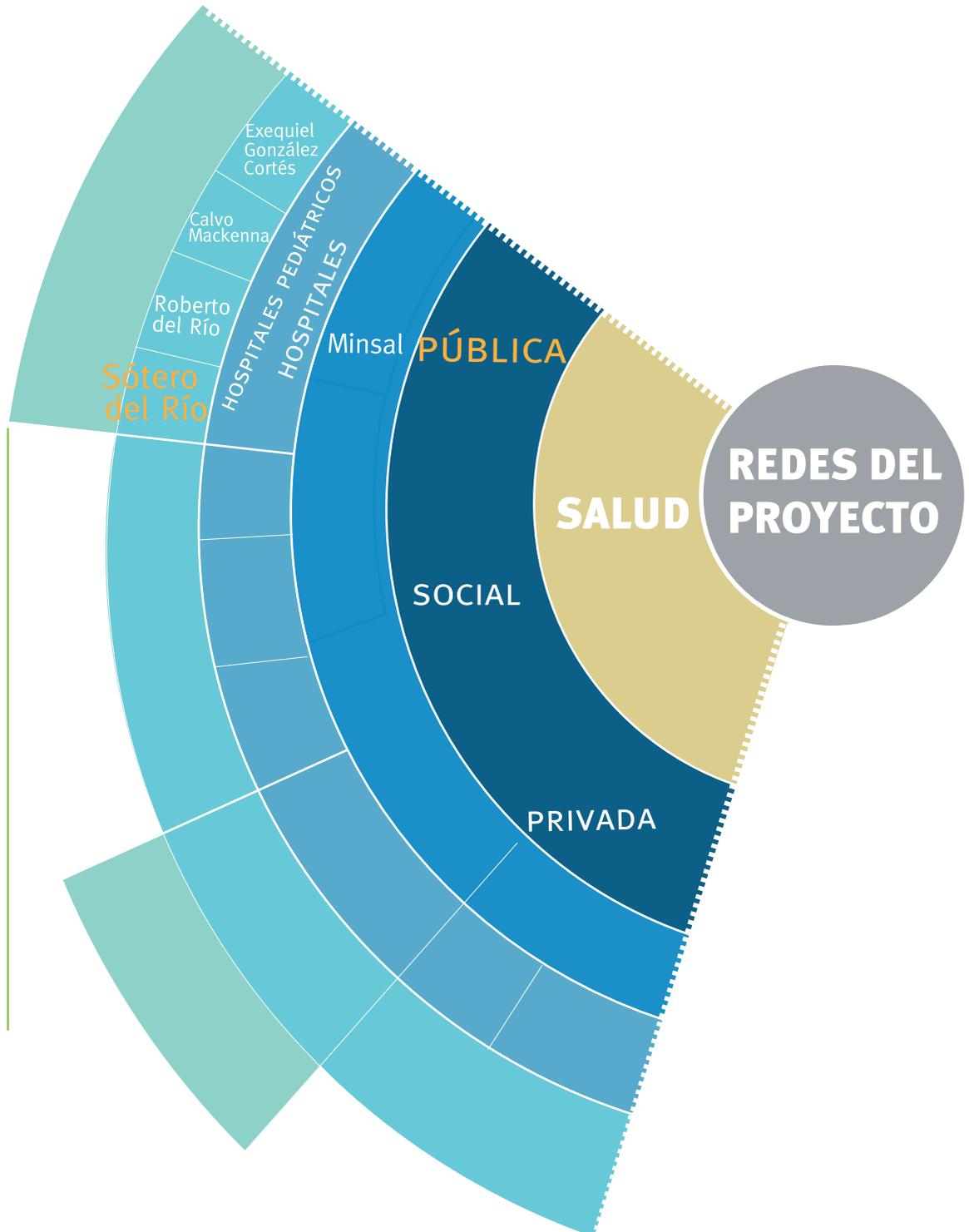
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



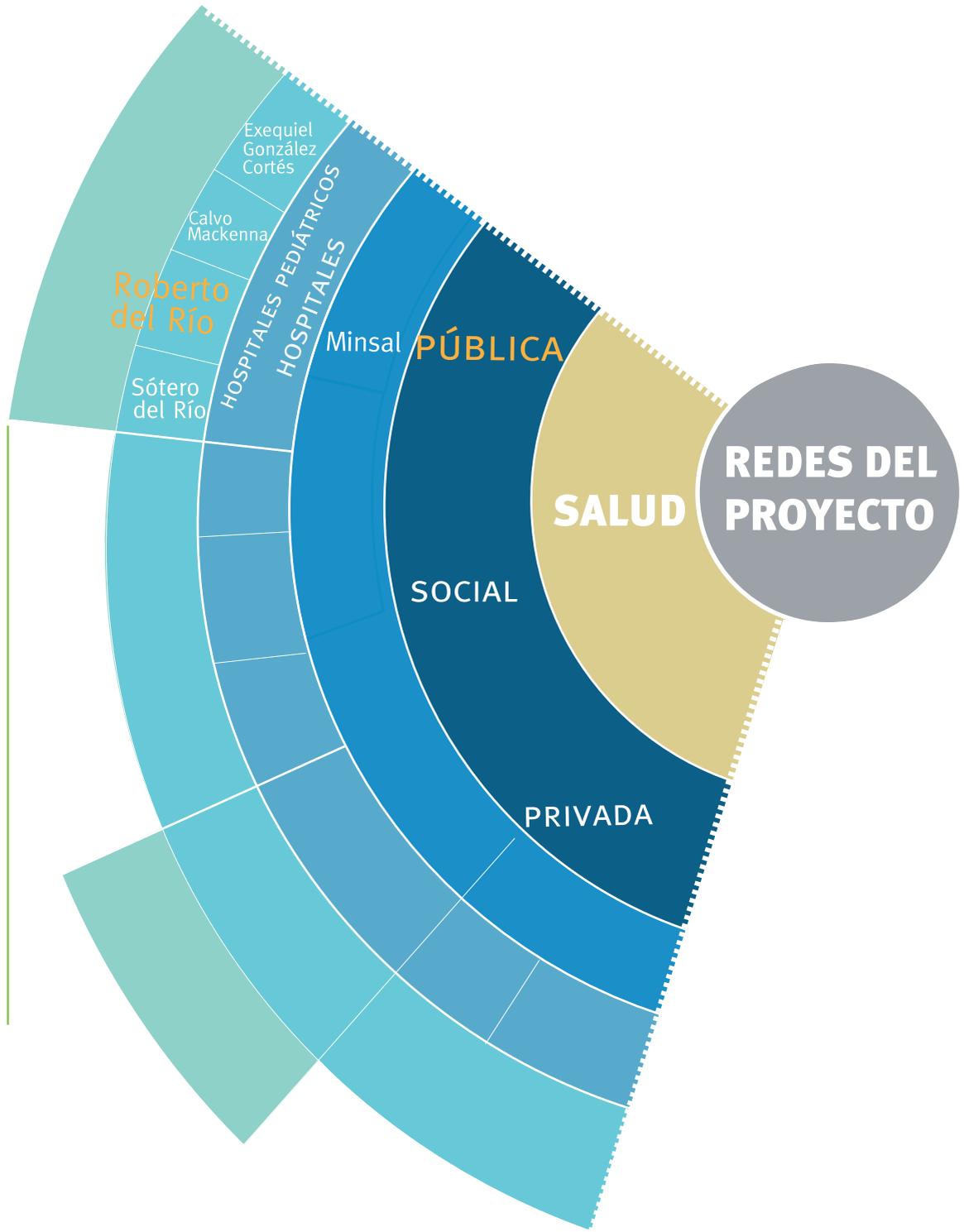
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



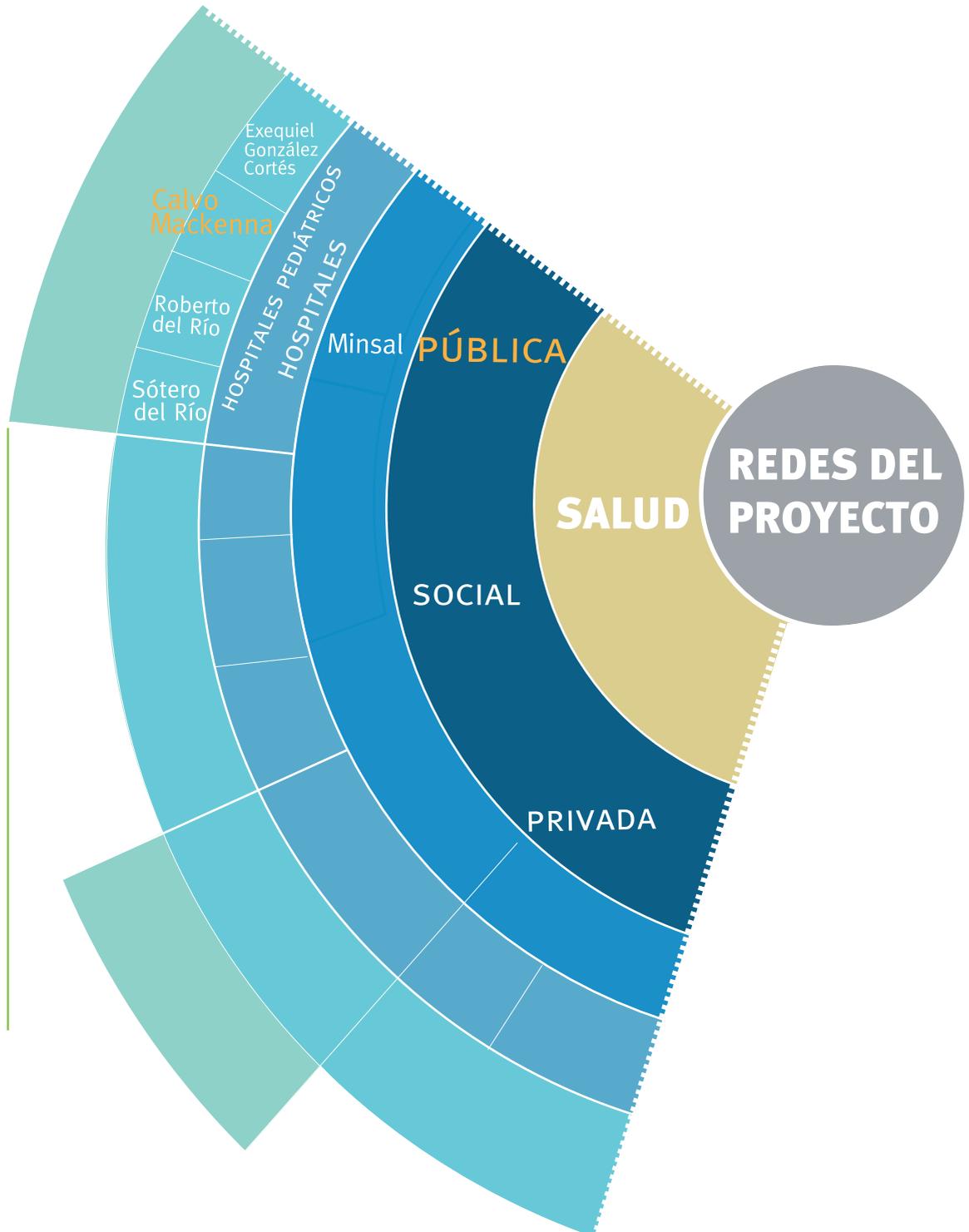
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



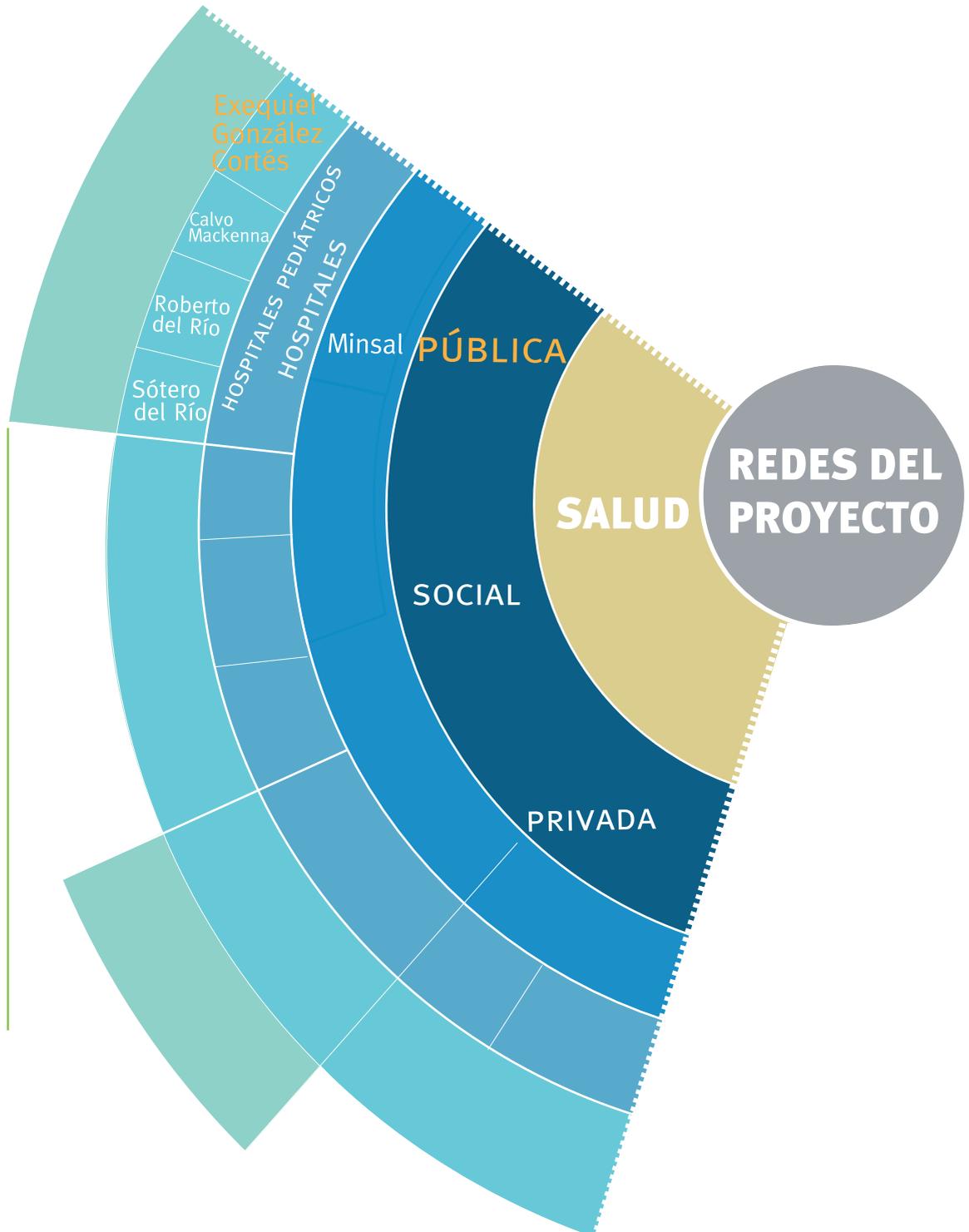
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



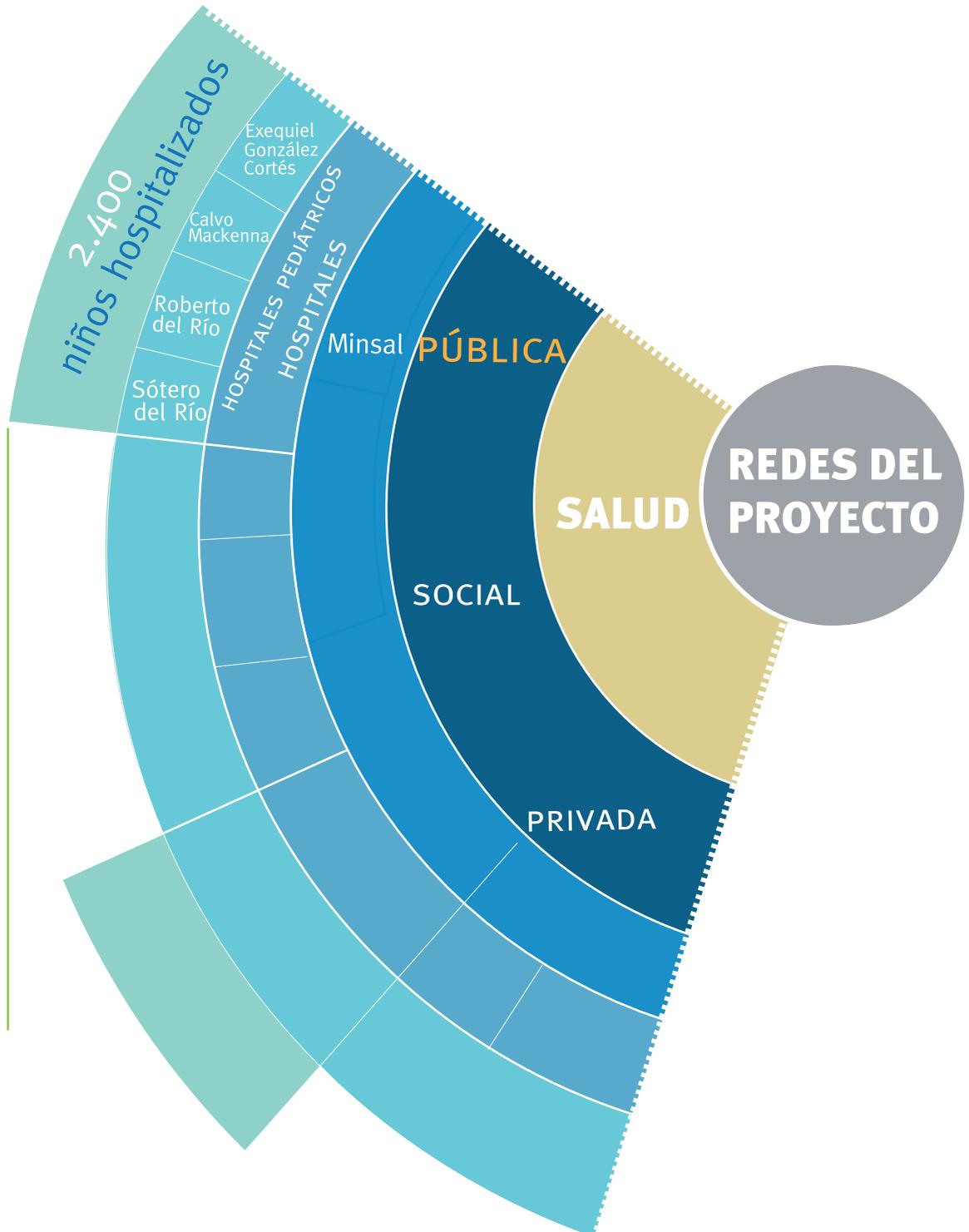
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



El niño hospitalizado experimenta sentimientos como:

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



El niño hospitalizado experimenta sentimientos como:

- Se siente enfermo

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



El niño hospitalizado experimenta sentimientos como:

Se siente enfermo

- Abandonado por su familia

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



El niño hospitalizado experimenta sentimientos como:

Se siente enfermo  
Abandonado por su familia

- Soledad

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



El niño hospitalizado experimenta sentimientos como:

Se siente enfermo  
Abandonado por su familia  
Soledad

● Estrés

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión

El niño hospitalizado experimenta sentimientos como:

Se siente enfermo

Abandonado por su familia

Soledad

Estrés

● Dolor



# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



El niño hospitalizado experimenta sentimientos como:

Se siente enfermo

Abandonado por su familia

Soledad

Estrés

Dolor

● Depresión

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



El niño hospitalizado experimenta sentimientos como:

Se siente enfermo  
Abandonado por su familia  
Soledad  
Estrés  
Dolor  
Depresión

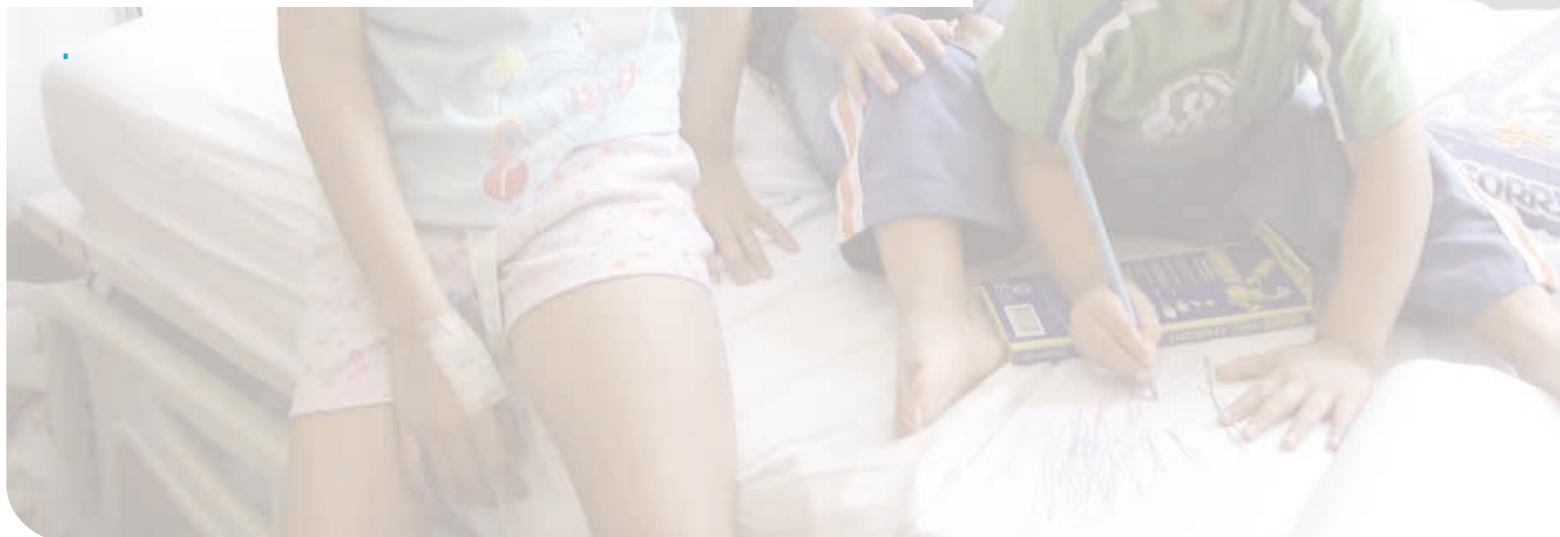
● Miedo y Rabia

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



- 25% de los niños menores de 6 años presentan manifestaciones de ansiedad y depresión durante las primeras 72 horas de su hospitalización.



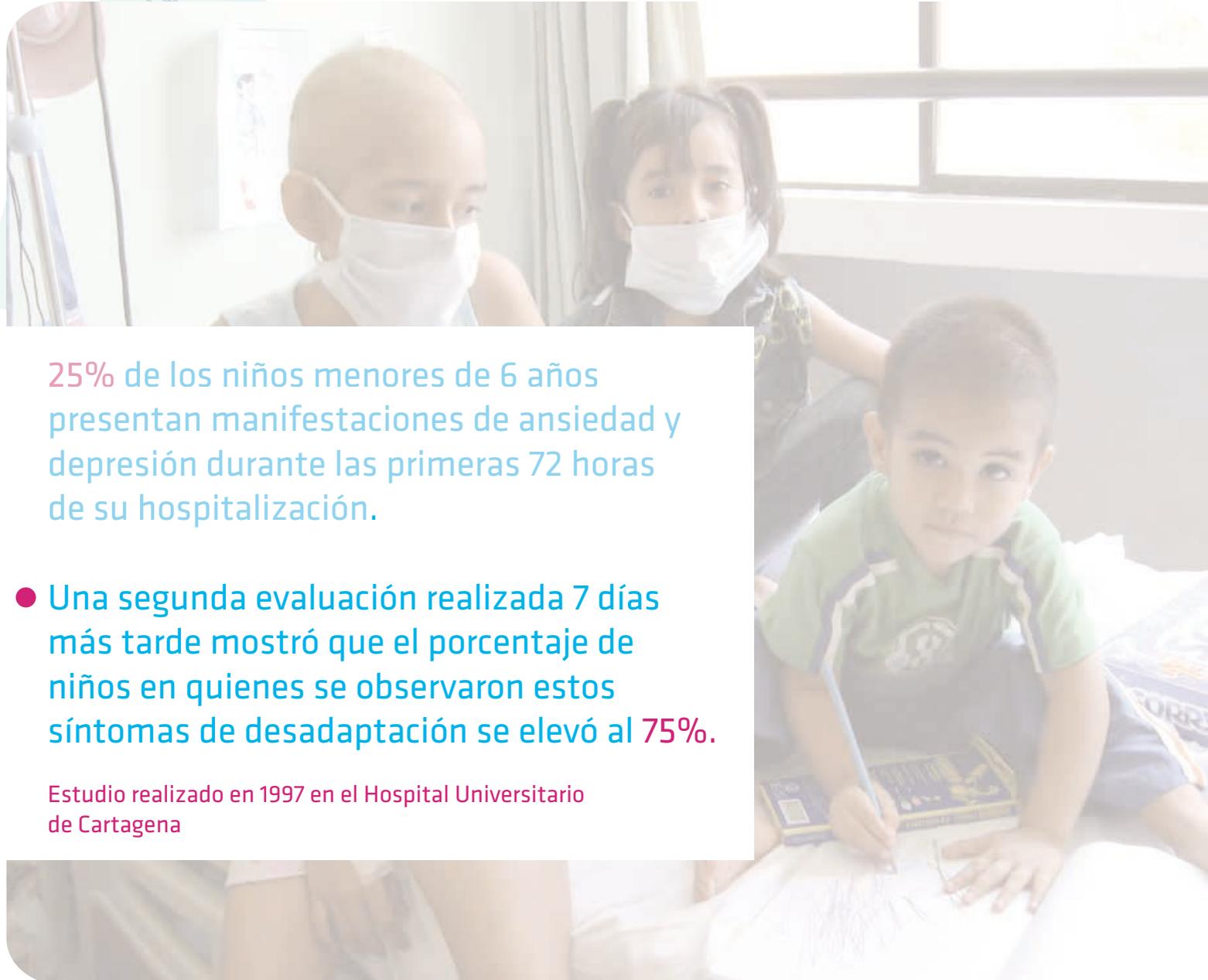
# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



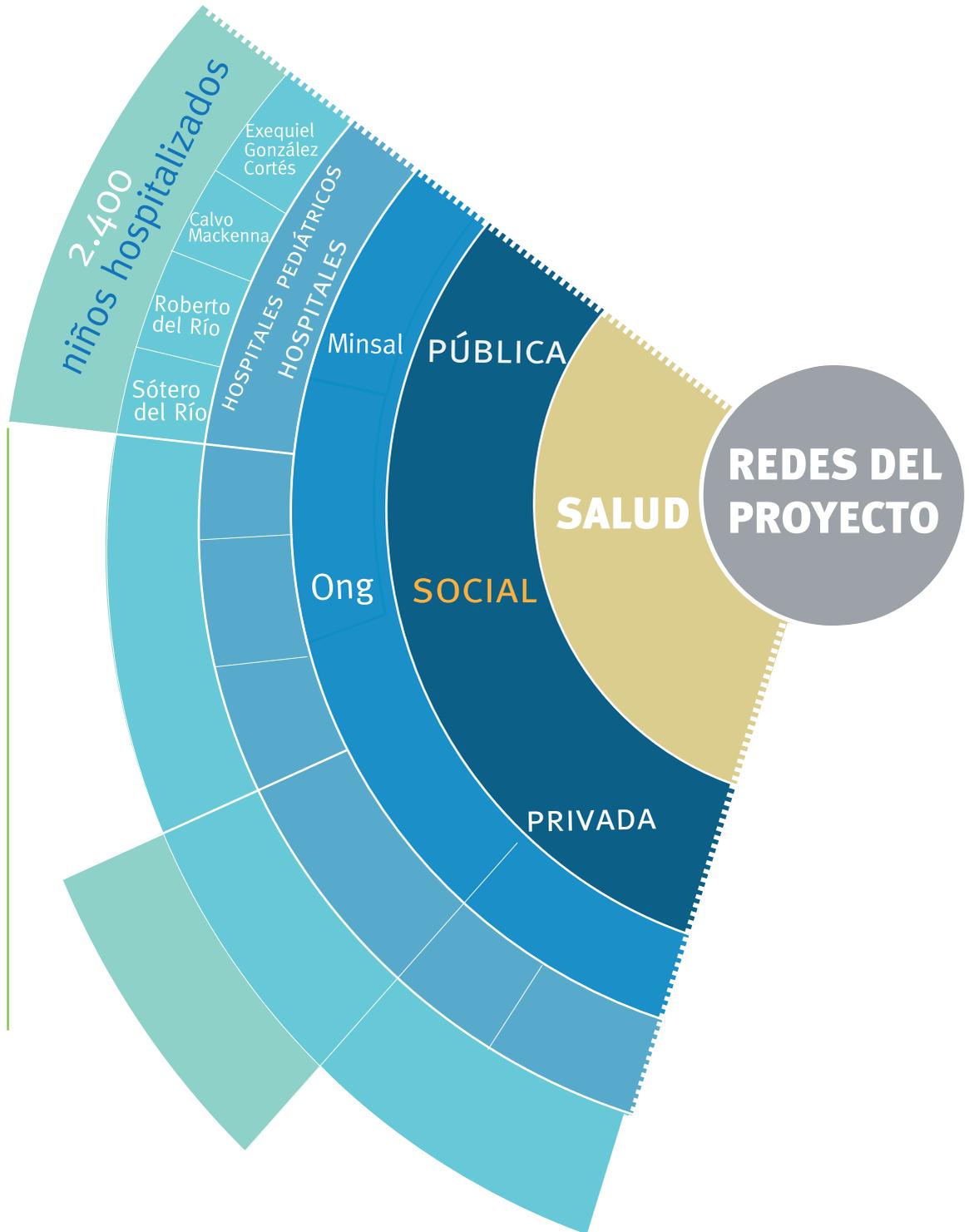
25% de los niños menores de 6 años presentan manifestaciones de ansiedad y depresión durante las primeras 72 horas de su hospitalización.

- Una segunda evaluación realizada 7 días más tarde mostró que el porcentaje de niños en quienes se observaron estos síntomas de desadaptación se elevó al 75%.

Estudio realizado en 1997 en el Hospital Universitario de Cartagena

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



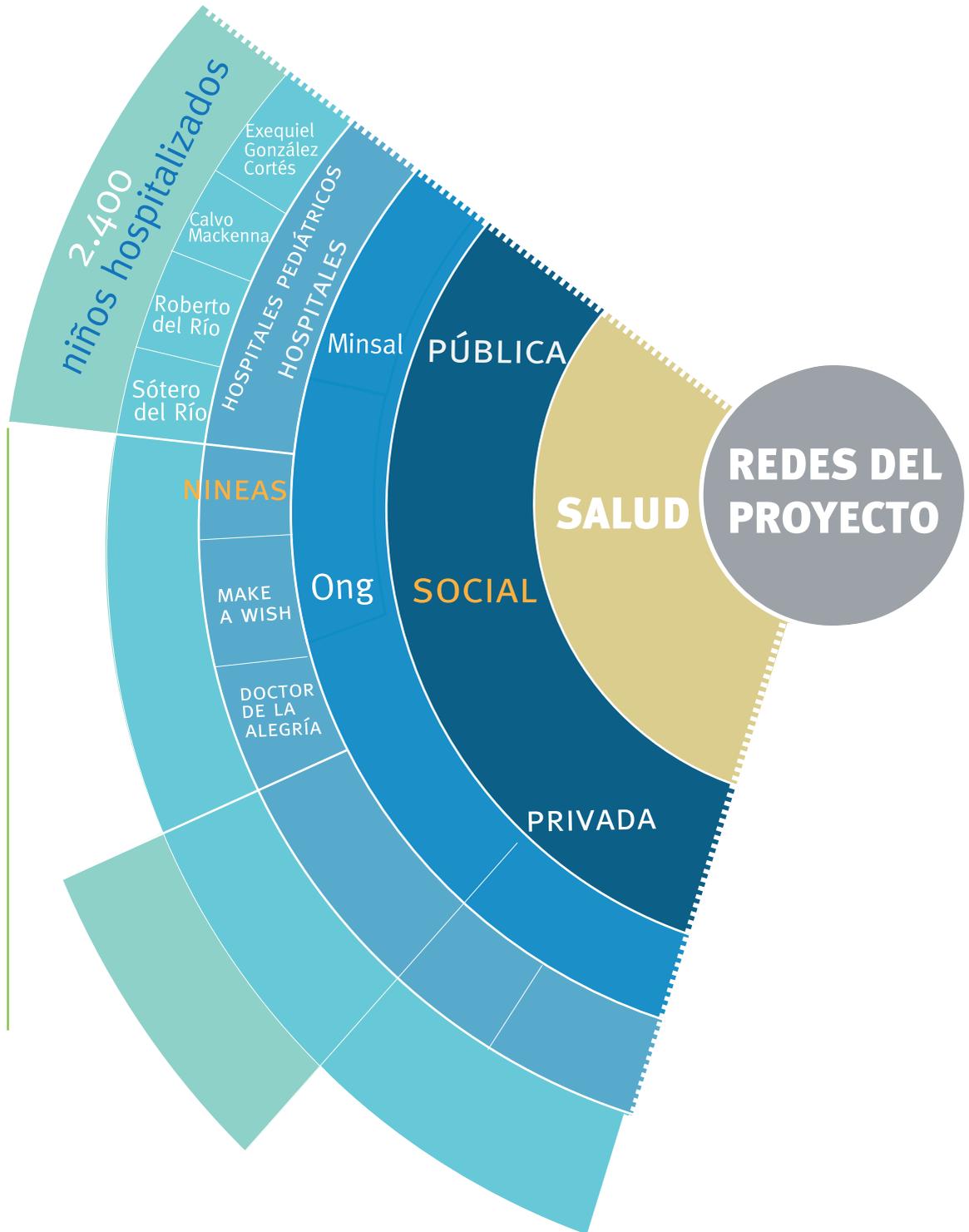
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



# Redes del Proyecto

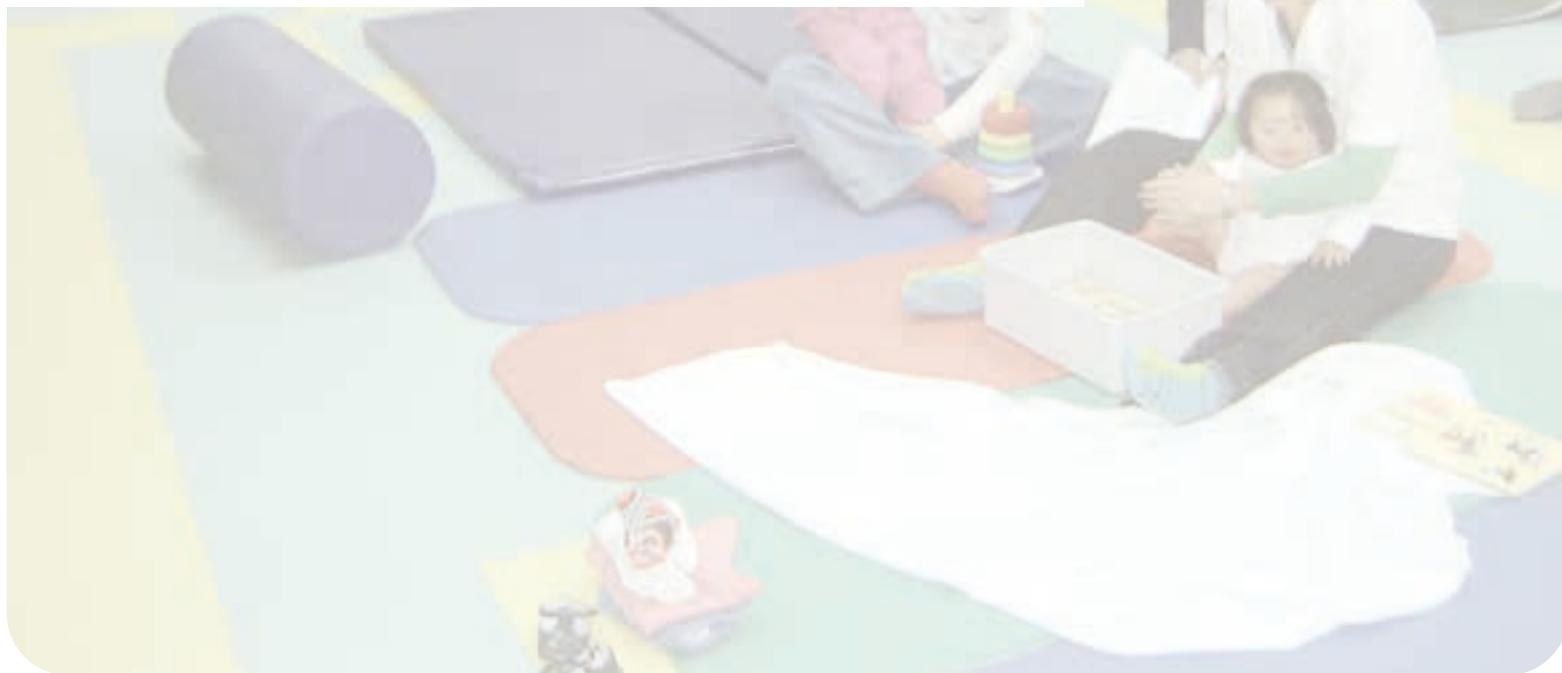
● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión

- Es un programa que nace el 2005, único en Chile y en Latinoamérica y que busca dar un apoyo integral y multidisciplinario a todos los niños con padecimientos crónicos. La idea es hacer que estos pequeños tengan una vida mucho más llevadera, más feliz y menos traumática junto a su familia.



# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

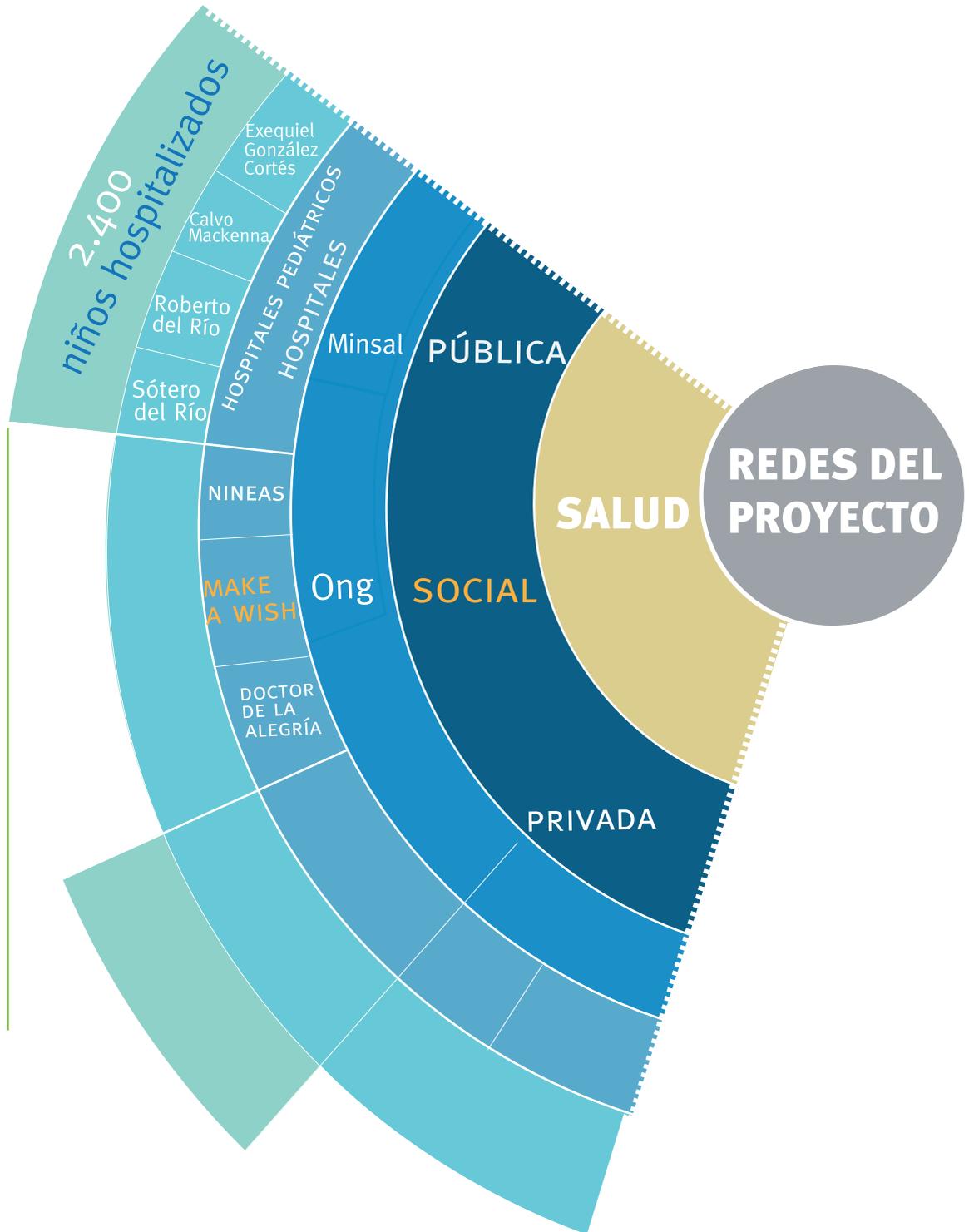
● Conclusión

- Es un programa que nace el 2005, único en Chile y en Latinoamérica y que busca dar un apoyo integral y multidisciplinario a todos los niños con padecimientos crónicos. La idea es hacer que estos pequeños tengan una vida mucho más llevadera, más feliz y menos traumática junto a su familia.



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



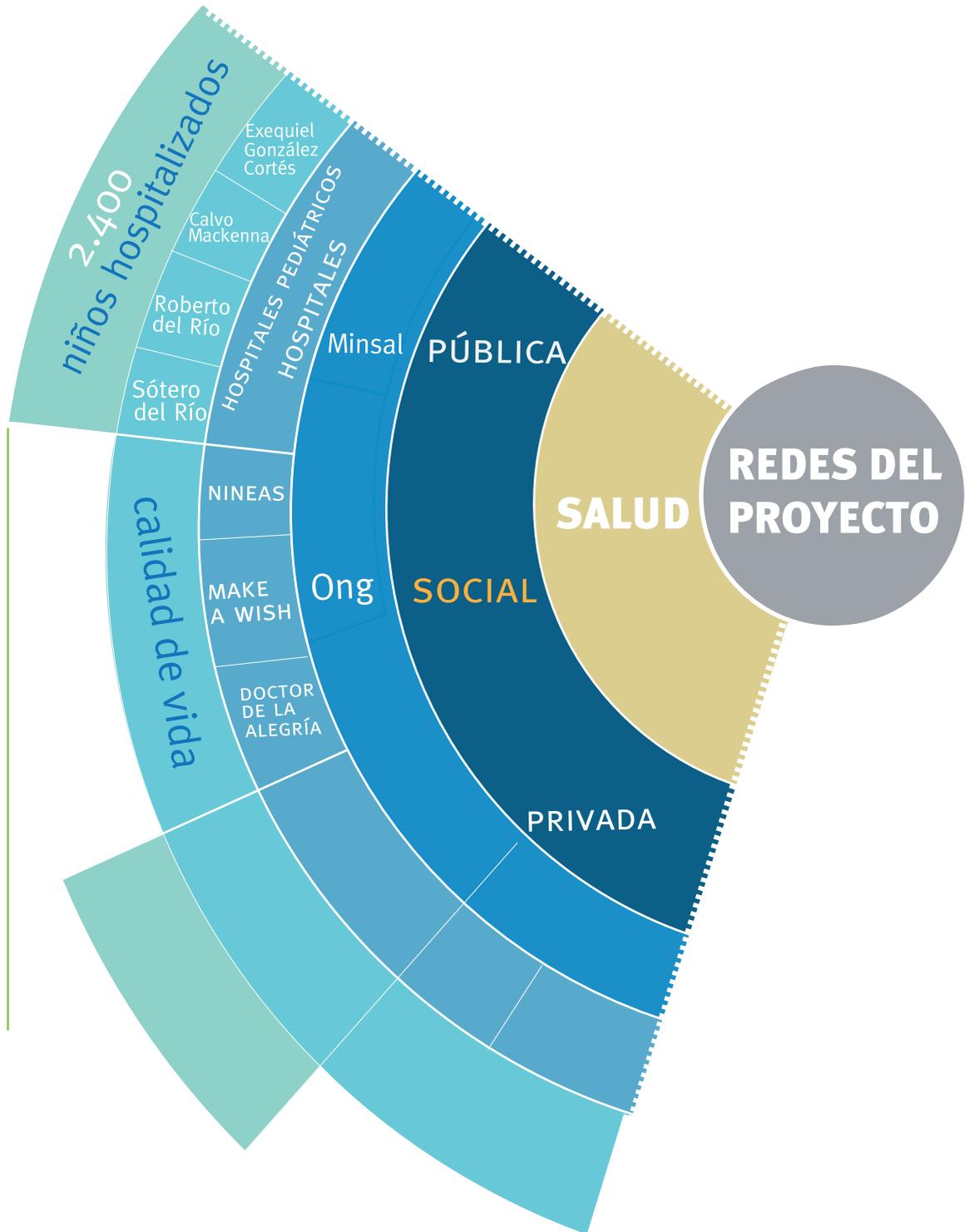
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

los

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



La calidad de vida es el bienestar, felicidad y satisfacción de un individuo, que le otorga a éste cierta capacidad de actuación, funcionamiento o sensación positiva de su vida. Su realización es muy subjetiva, ya que se ve directamente influida por la personalidad y el entorno en el que vive y se desarrolla el individuo.

Definición según la OMS

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



La calidad de vida es el **bienestar, felicidad y satisfacción de un individuo**, que le otorga a éste cierta capacidad de actuación, funcionamiento o sensación positiva de su vida. Su realización es muy subjetiva, ya que se ve directamente influida por la personalidad y el entorno en el que vive y se desarrolla el individuo.

Definición según la OMS

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión

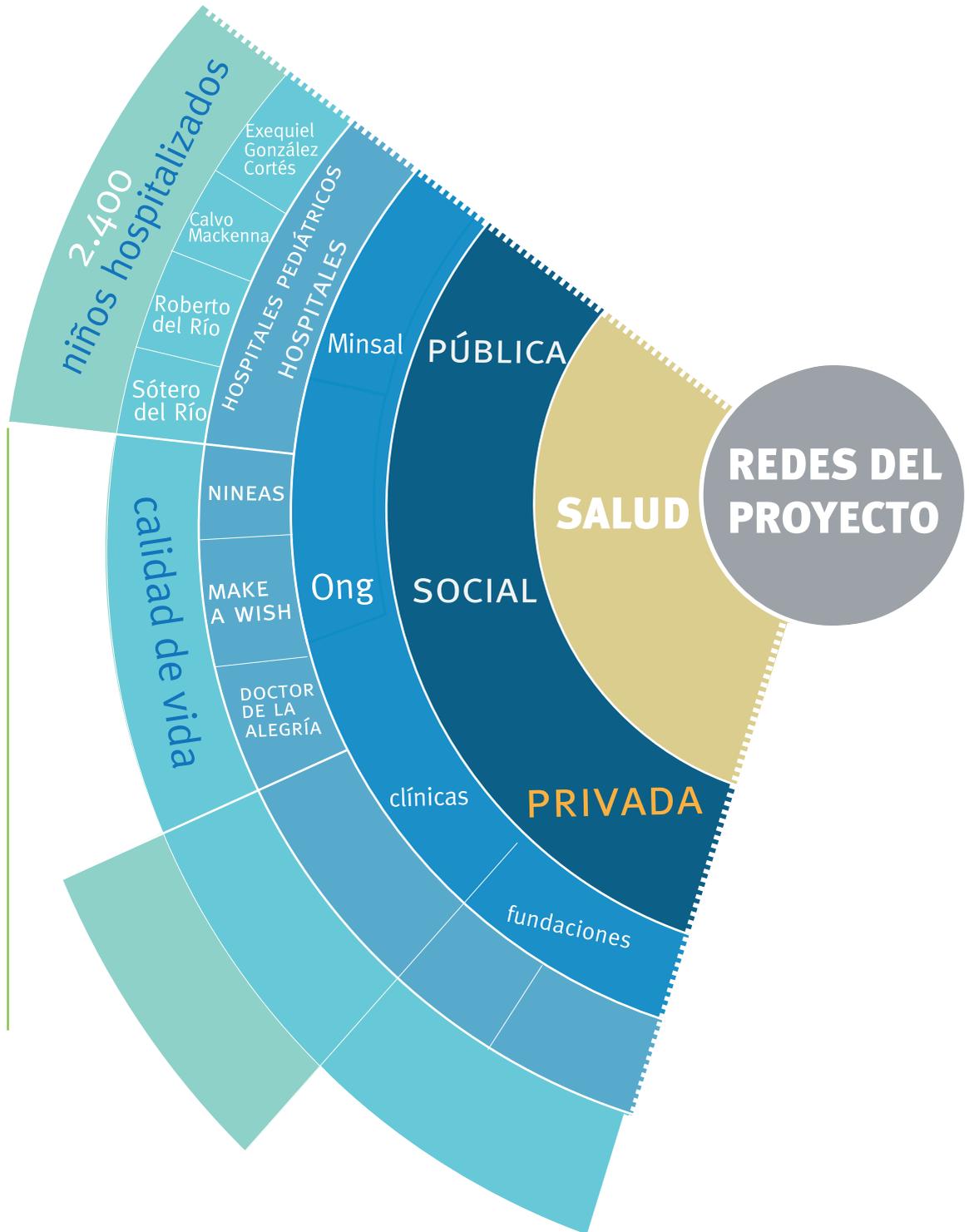


La calidad de vida es el **bienestar, felicidad y satisfacción de un individuo**, que le otorga a éste cierta capacidad de actuación, funcionamiento o sensación positiva de su vida. Su realización es muy subjetiva, ya que se ve **directamente influida por la personalidad y el entorno en el que vive y se desarrolla el individuo.**

Definición según la OMS

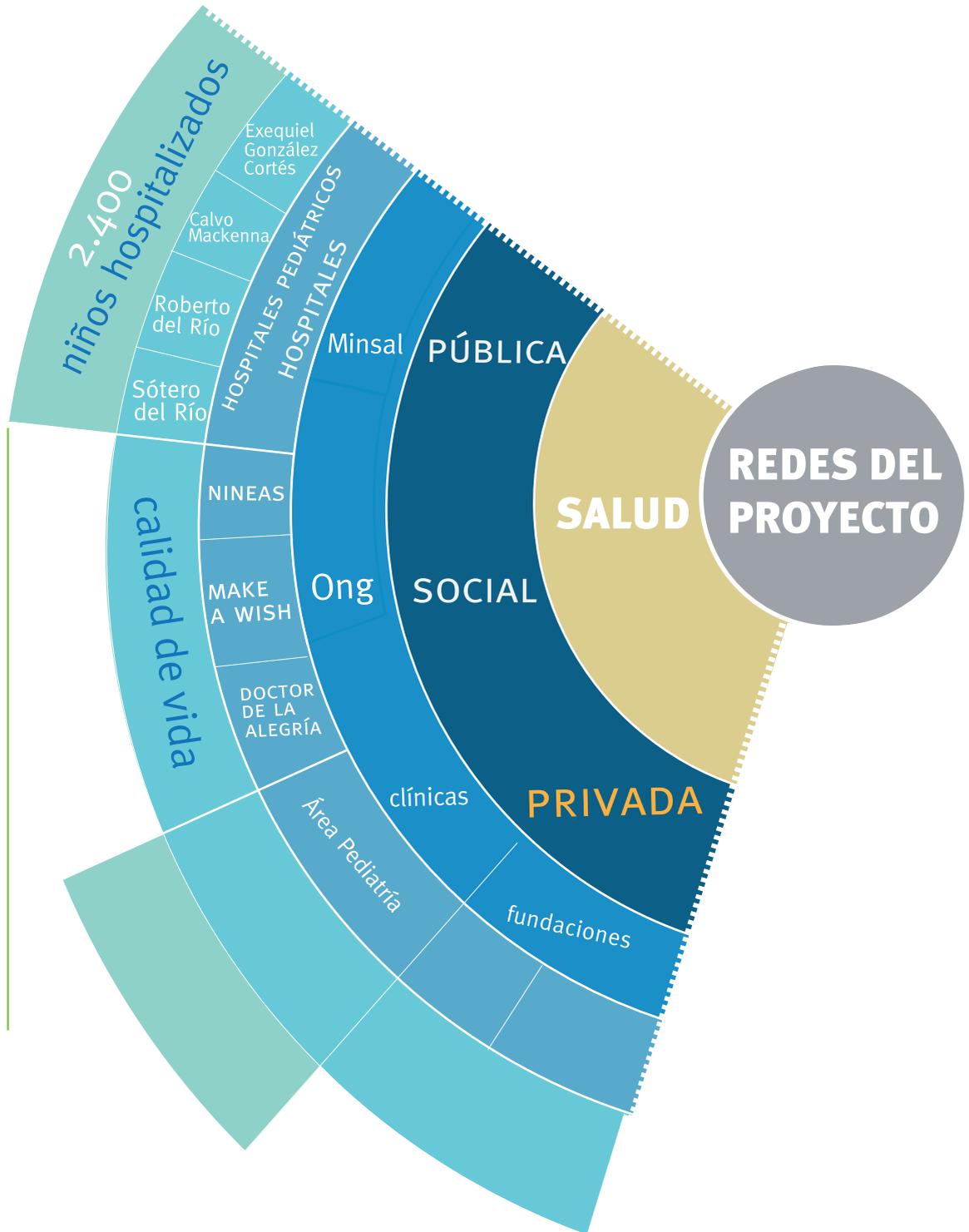
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



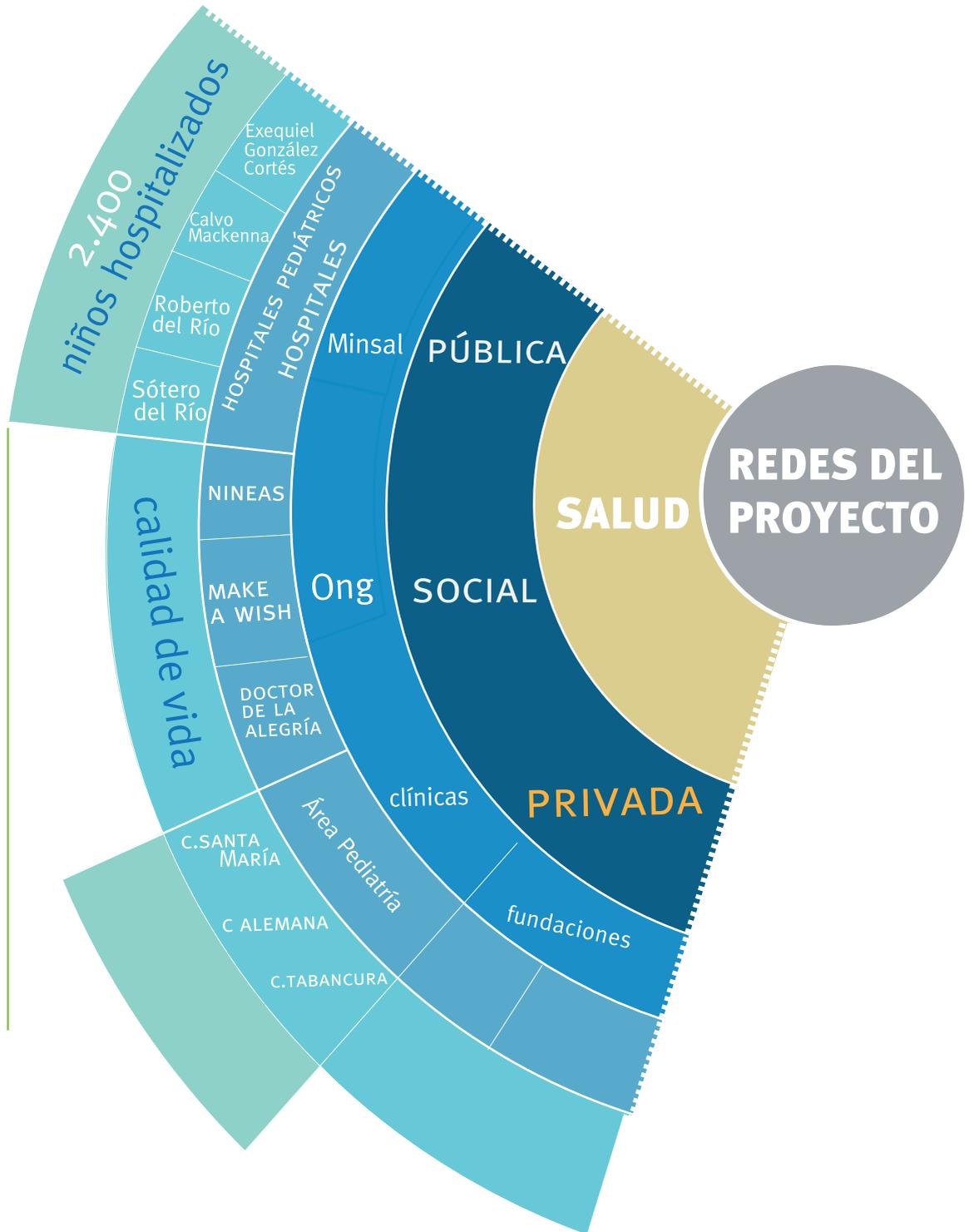
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



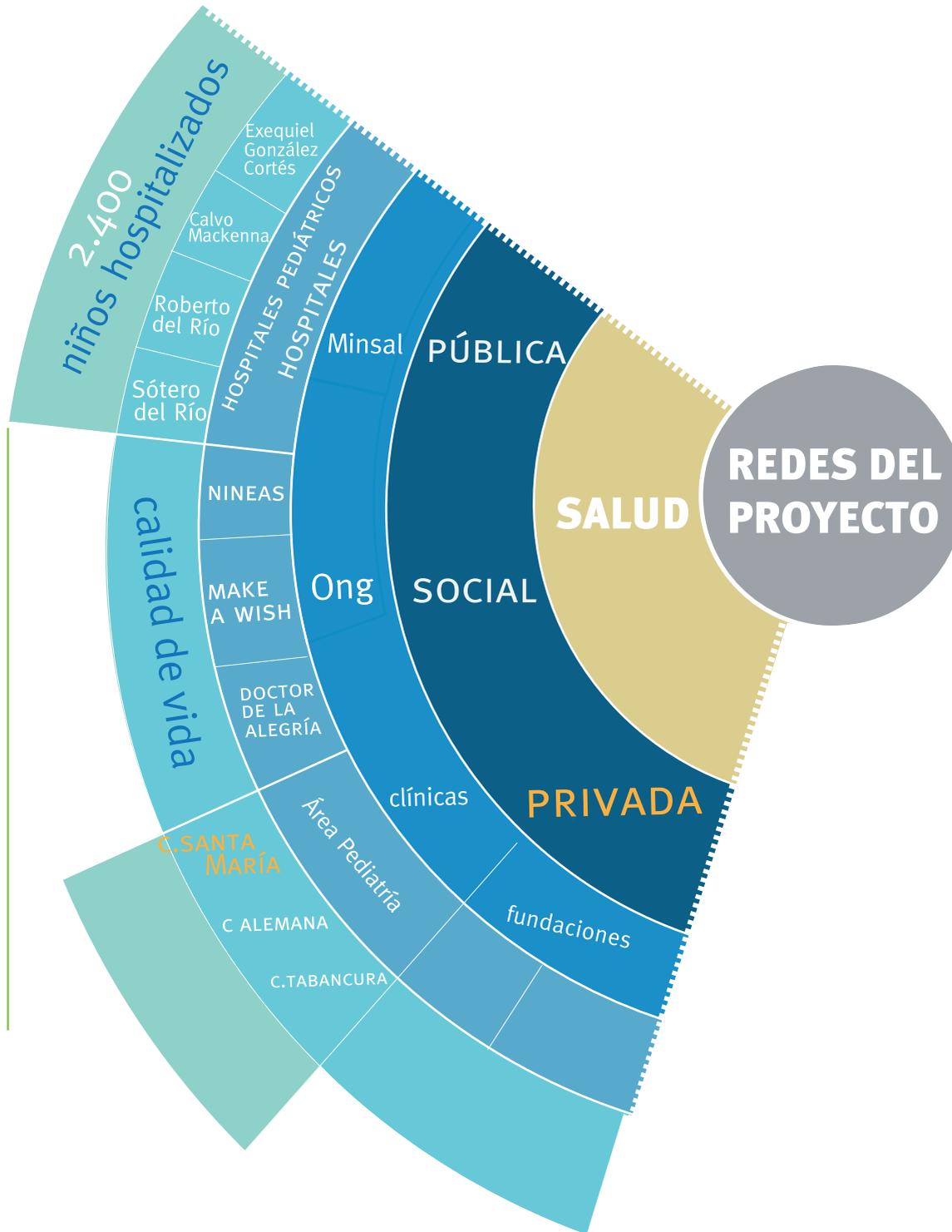
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



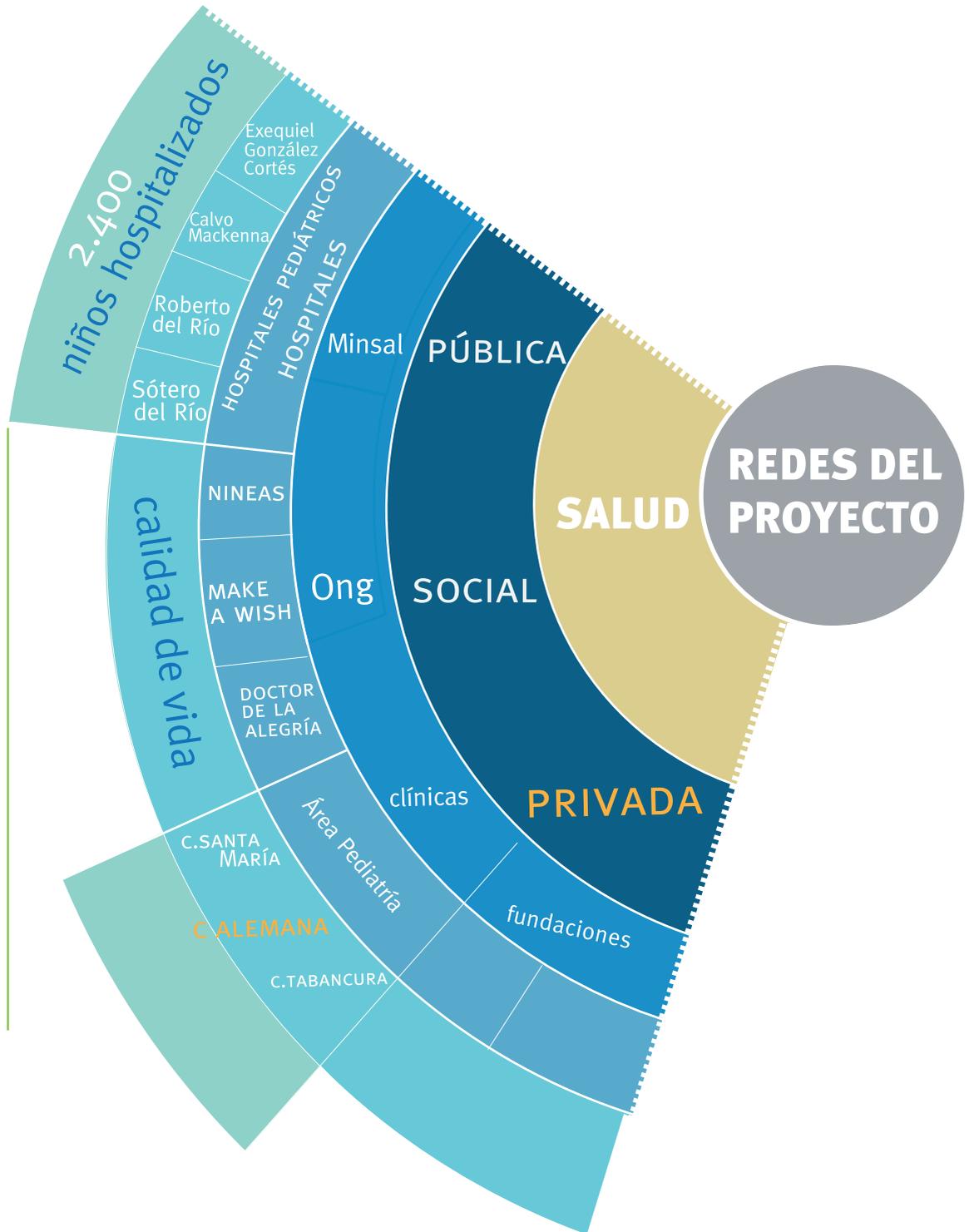
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



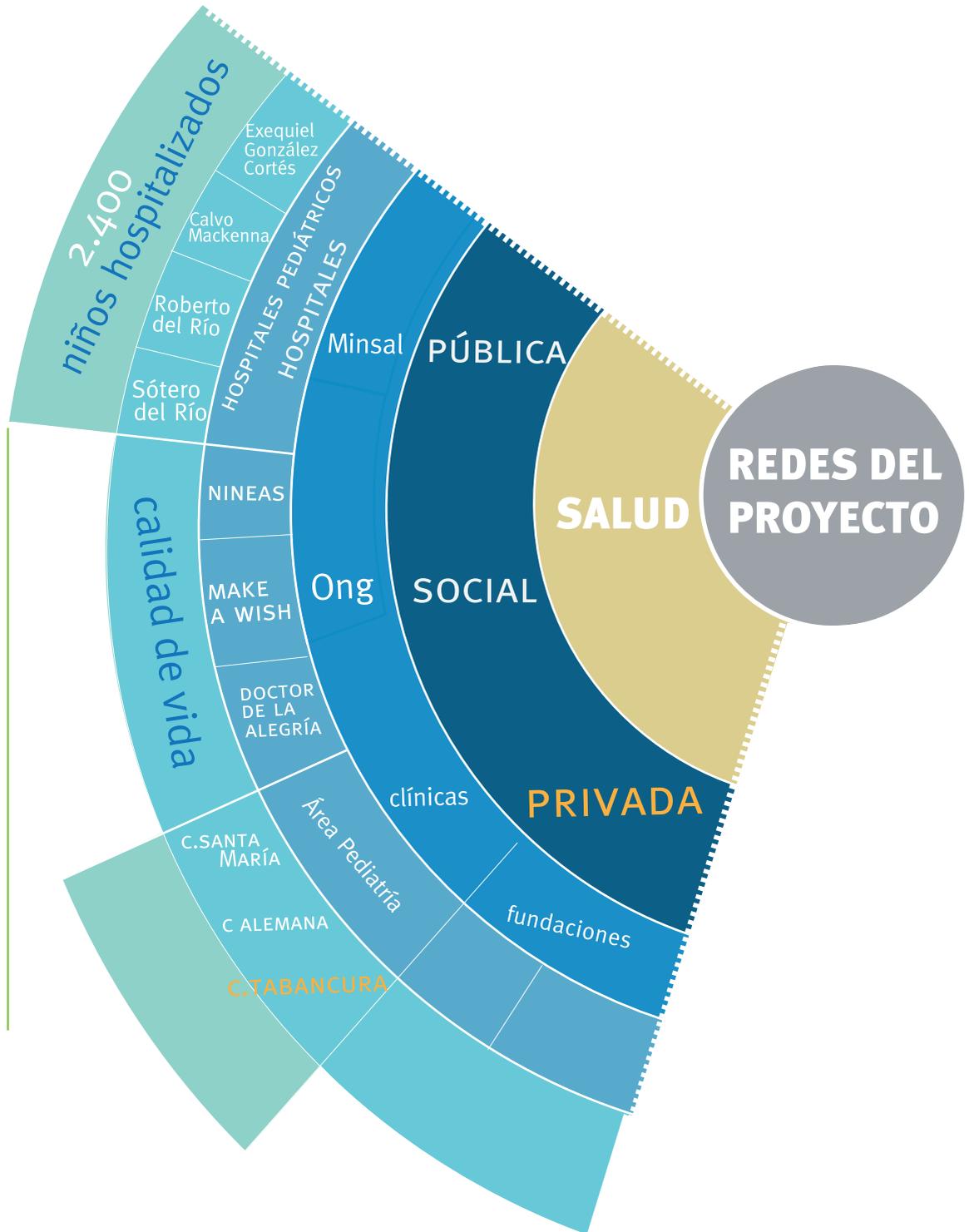
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



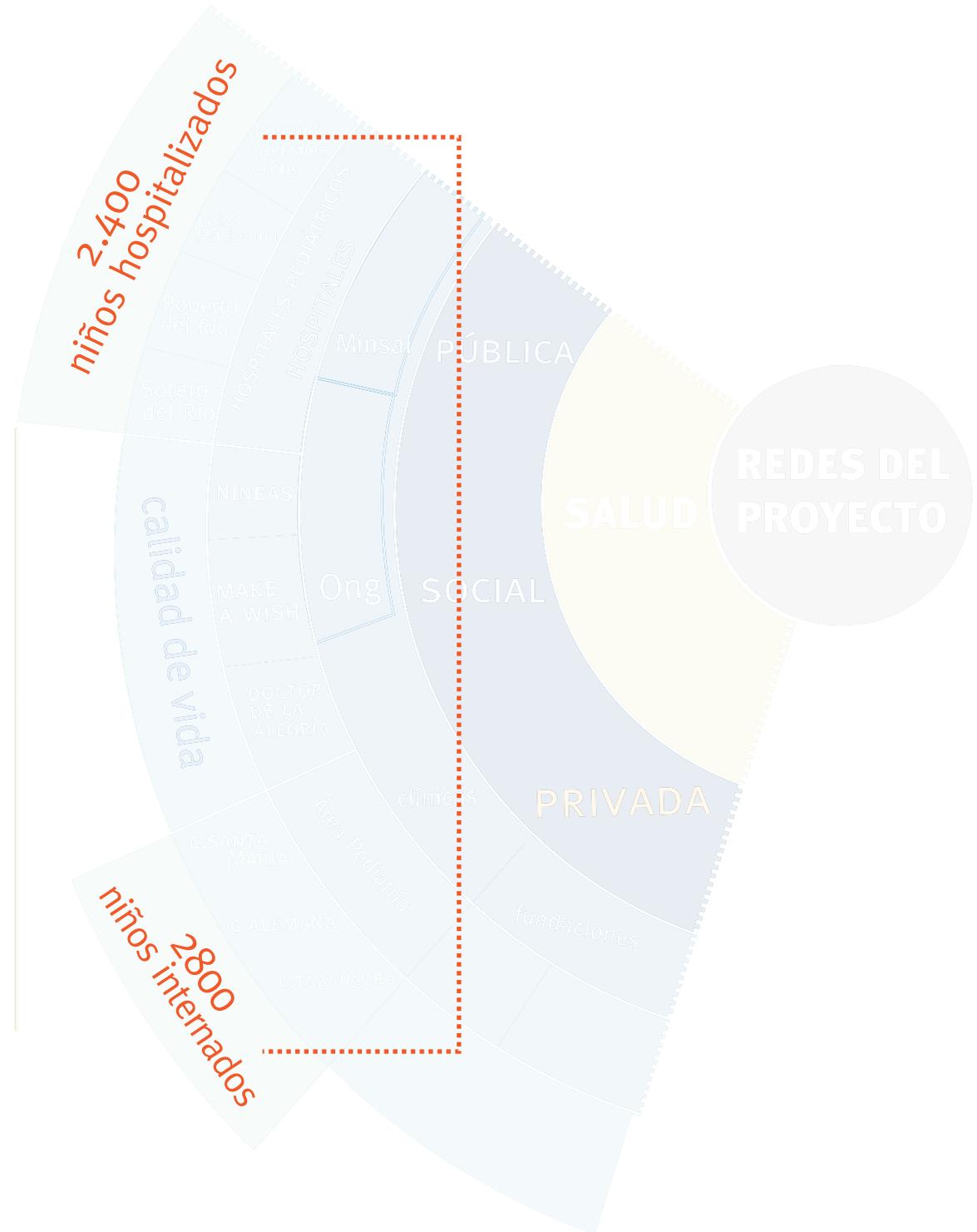
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



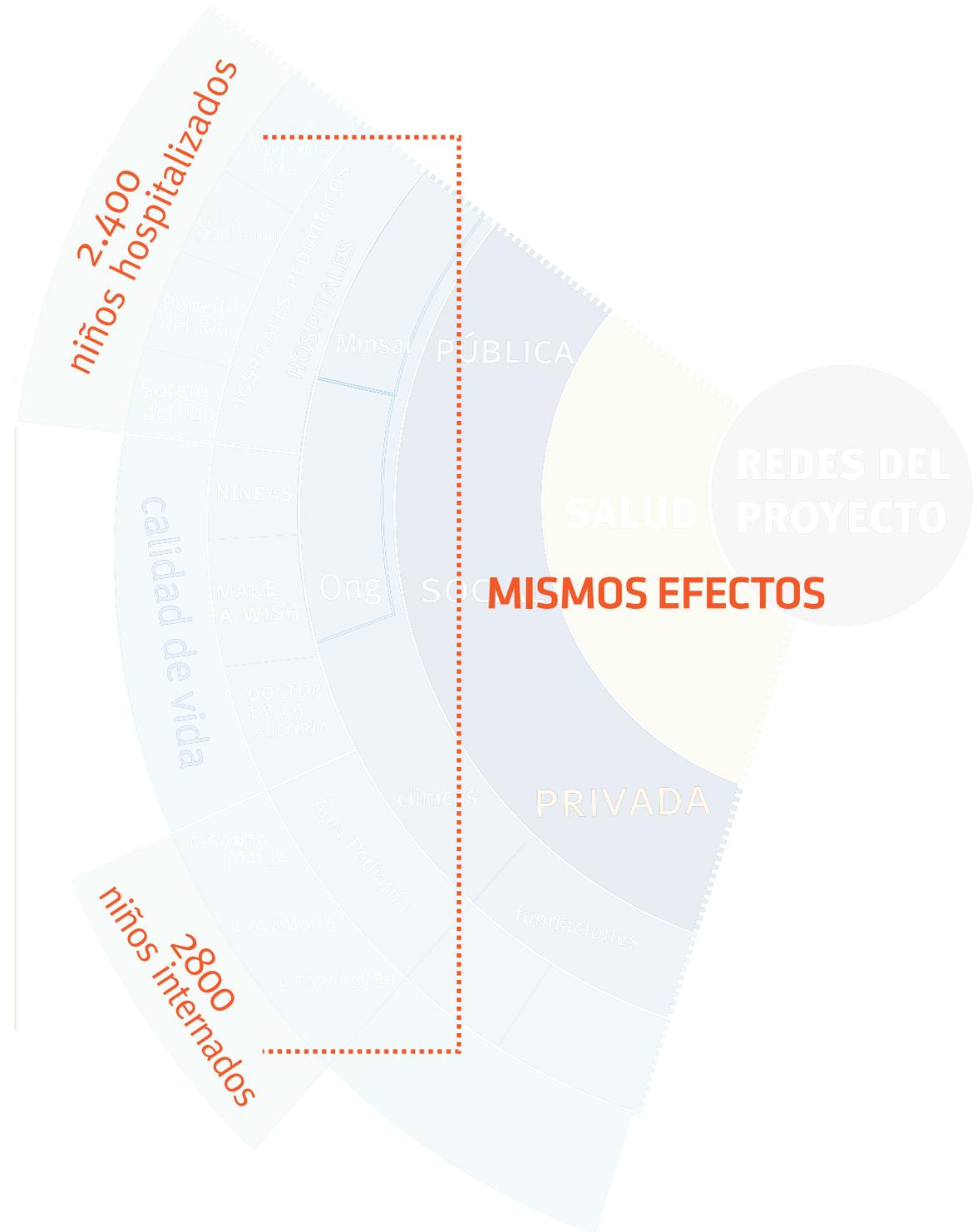
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



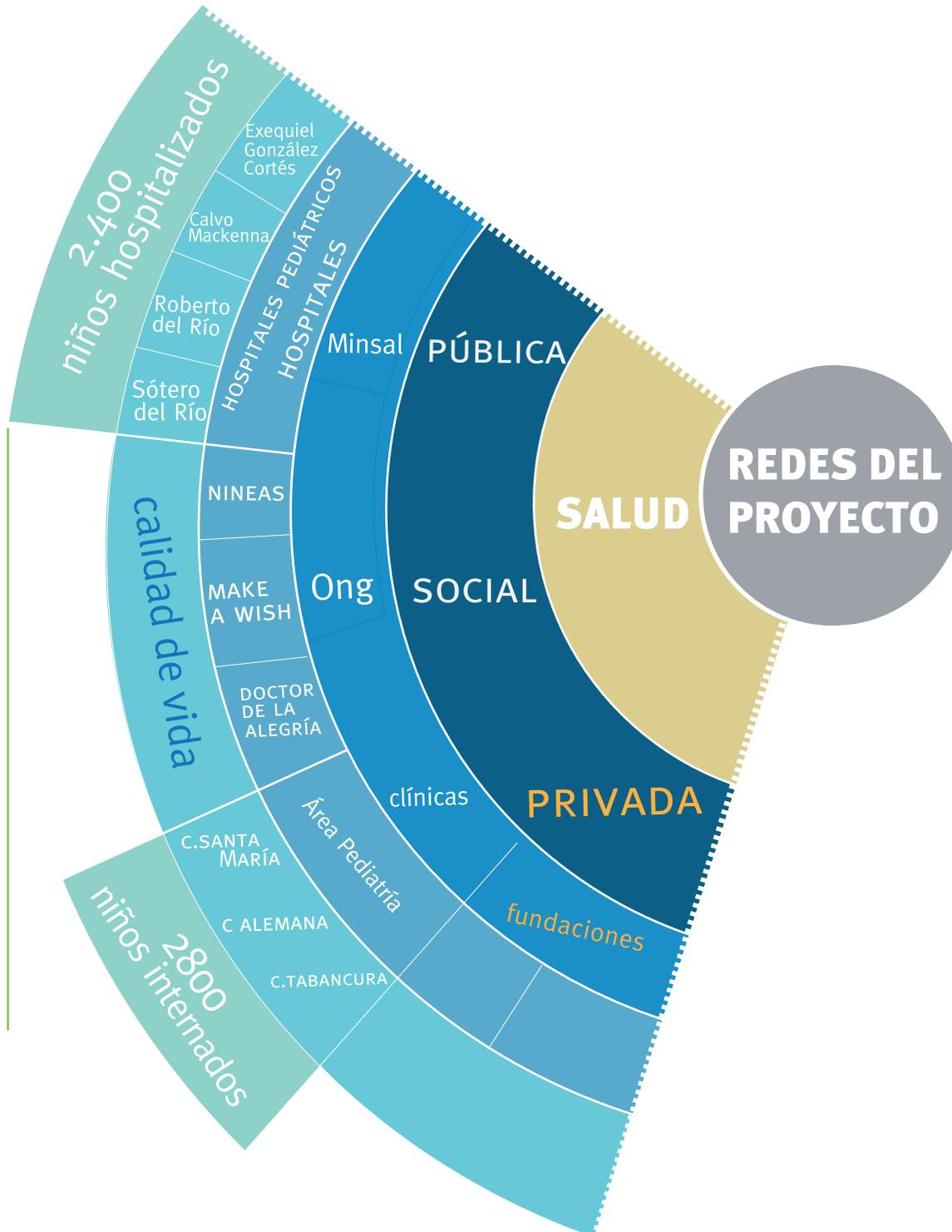
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



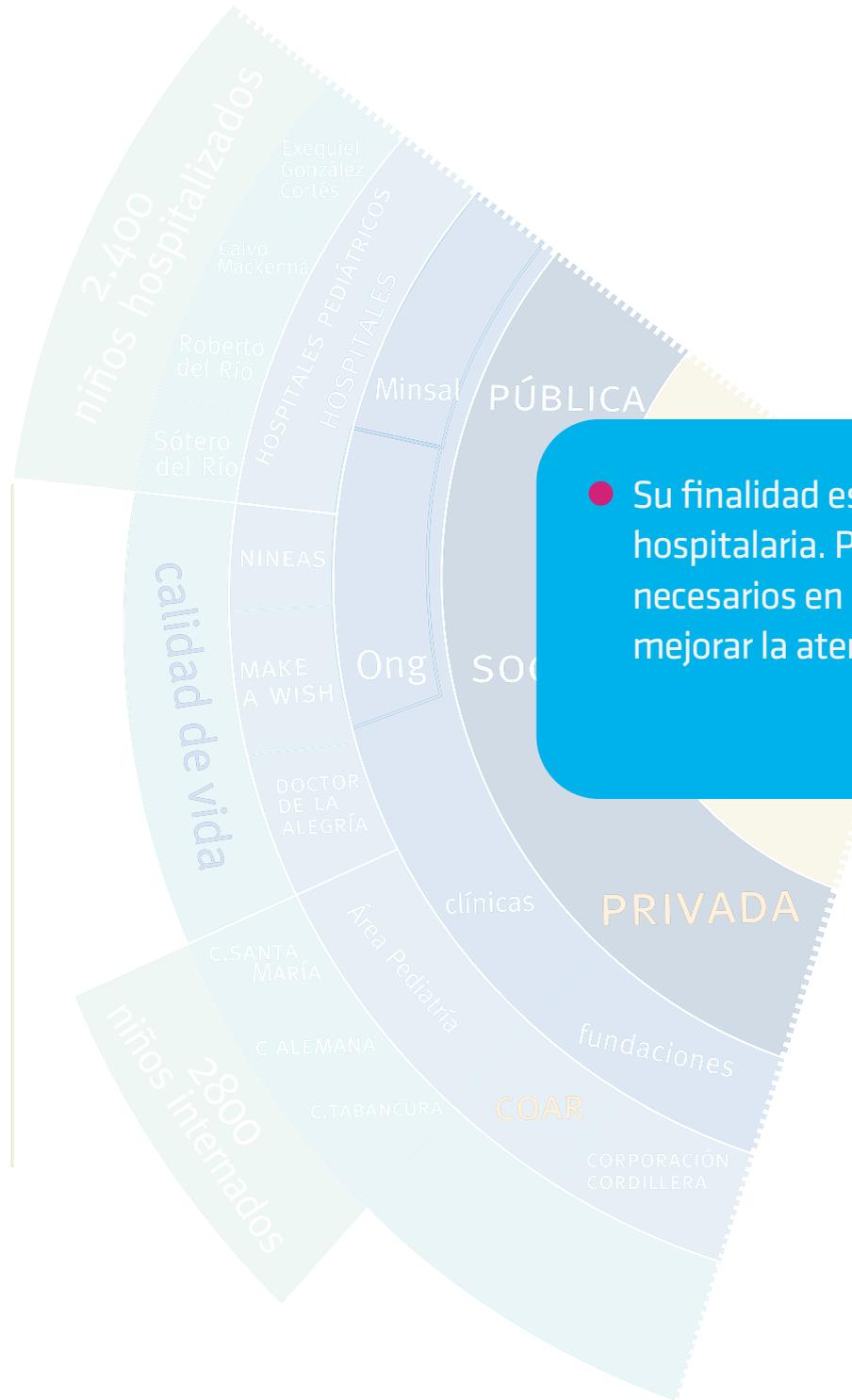
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

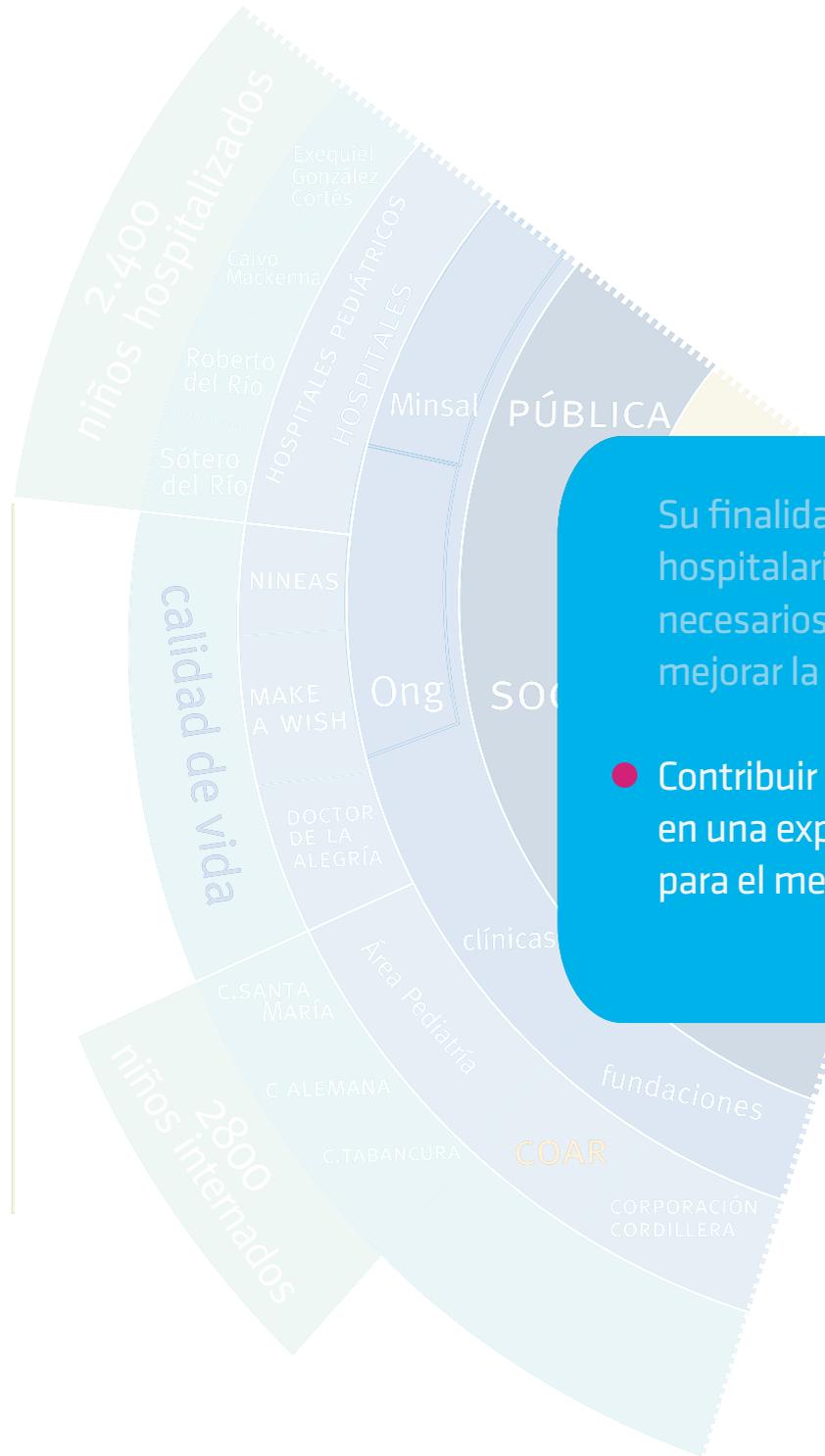
- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



● Su finalidad es suplir las carencias de la actividad hospitalaria. Para ello, se realizan todos los esfuerzos necesarios en conseguir recursos que les permitan mejorar la atención y calidad de vida de los niños.

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

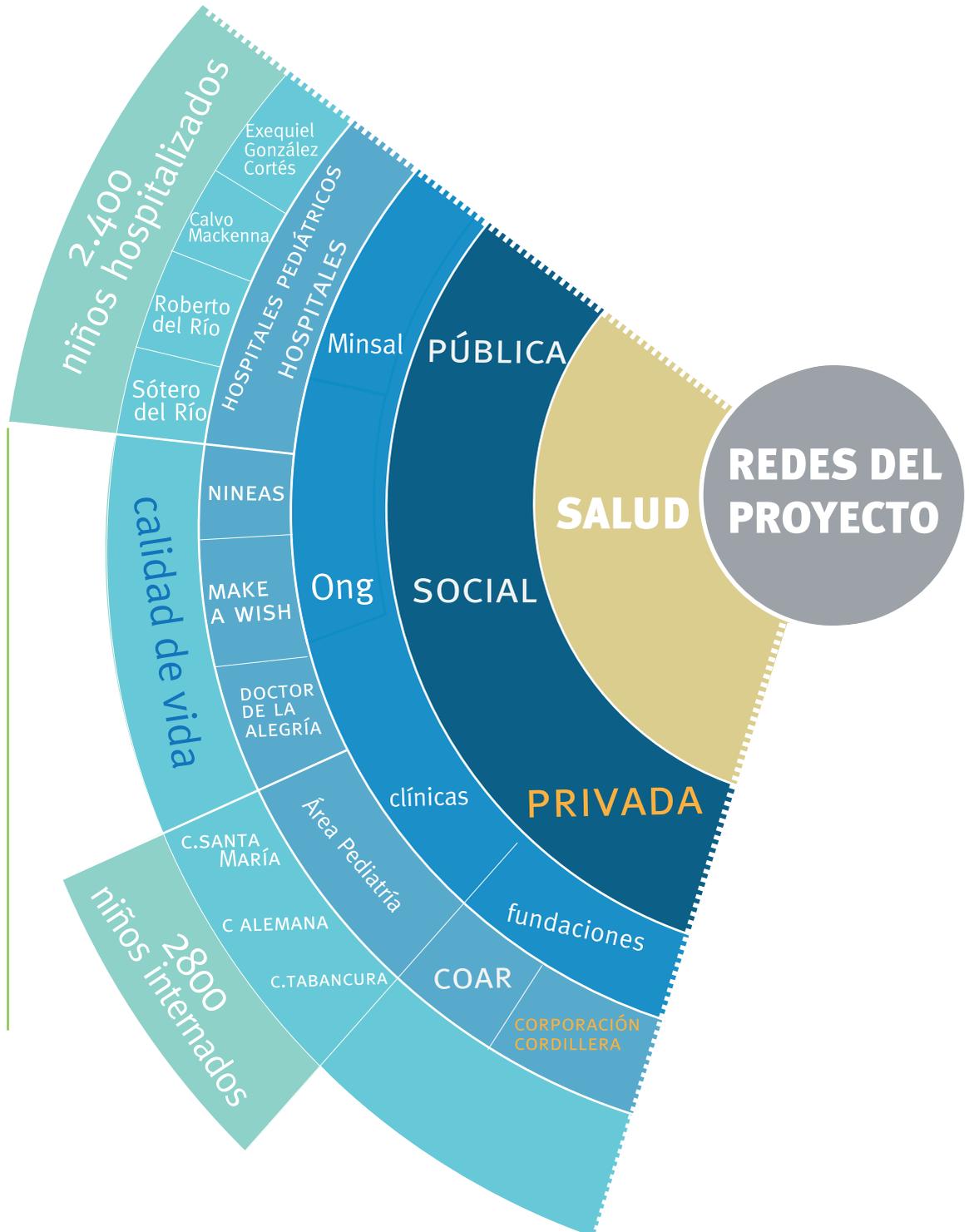


Su finalidad es suplir las carencias de la actividad hospitalaria. Para ello, se realizan todos los esfuerzos necesarios en conseguir recursos que les permitan mejorar la atención y calidad de vida de los niños.

- Contribuir a que la hospitalización no se transforme en una experiencia negativa y traumática para el menor.

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



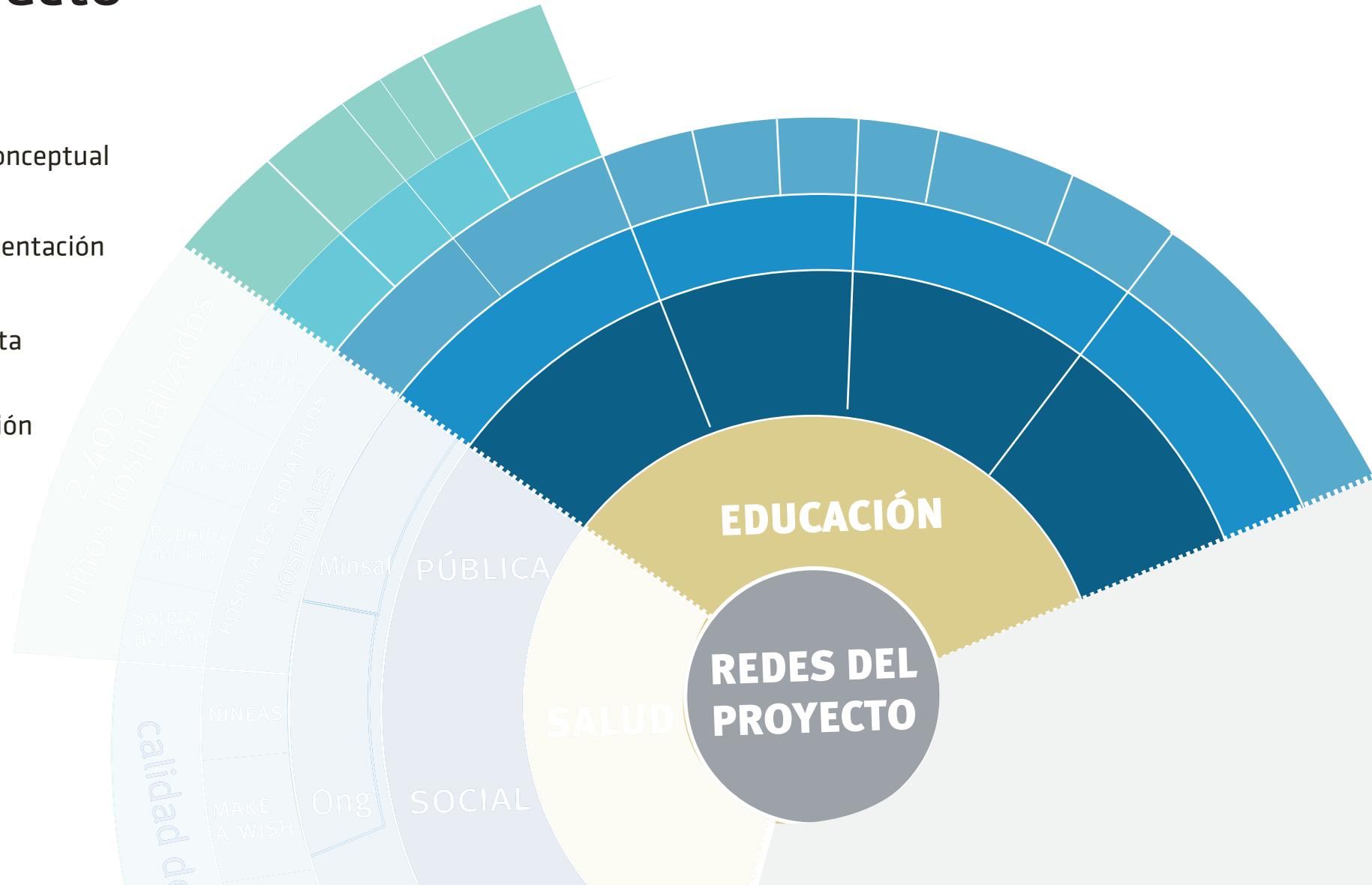
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



niños hospitalizados

HOSPITALES PEDIÁTRICOS

NINEAS

calidad de

MAKE A WISH

Ong

SOCIAL

SALUD PROYECTO

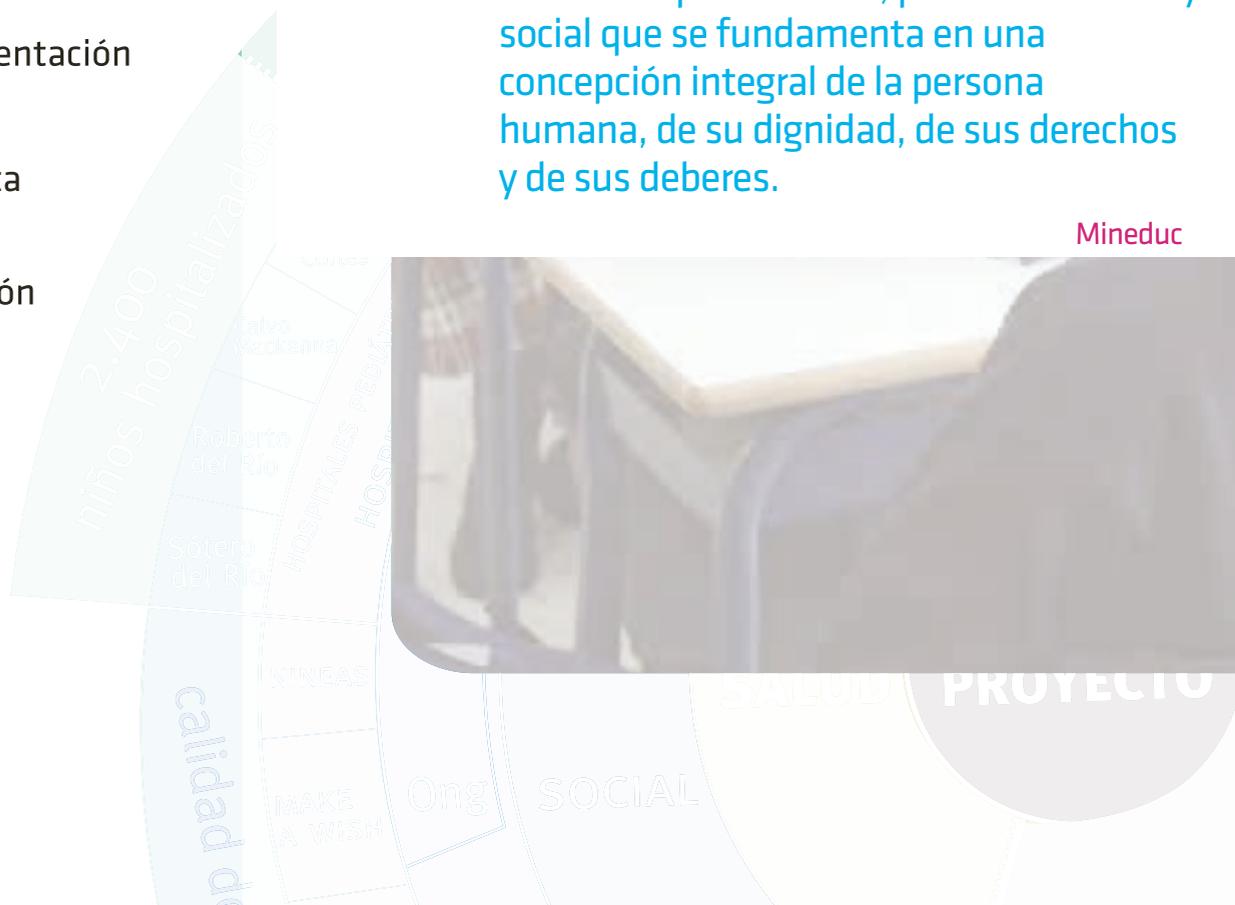
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



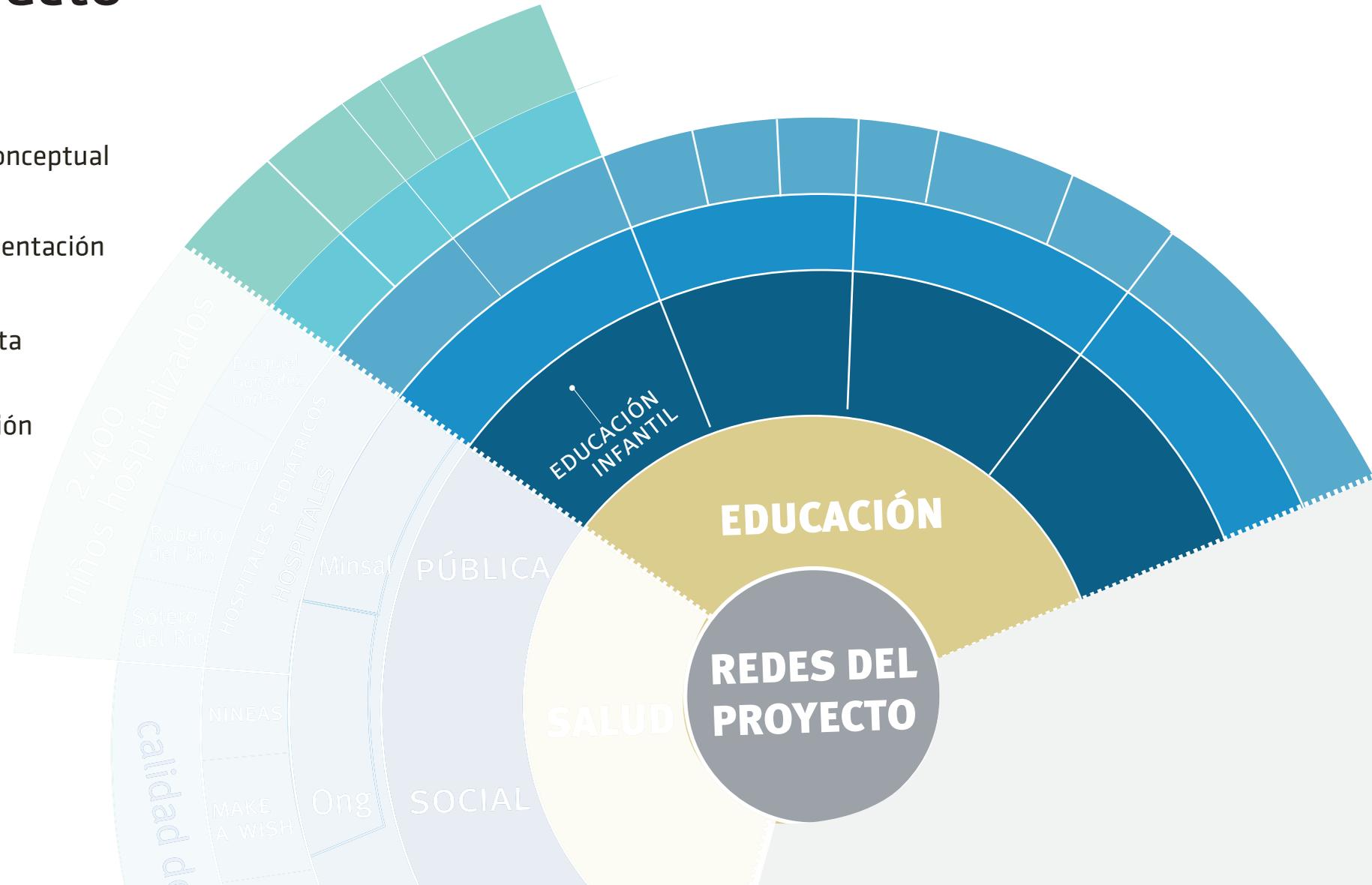
● Educación se define como un proceso de formación permanente, personal cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

Mineduc



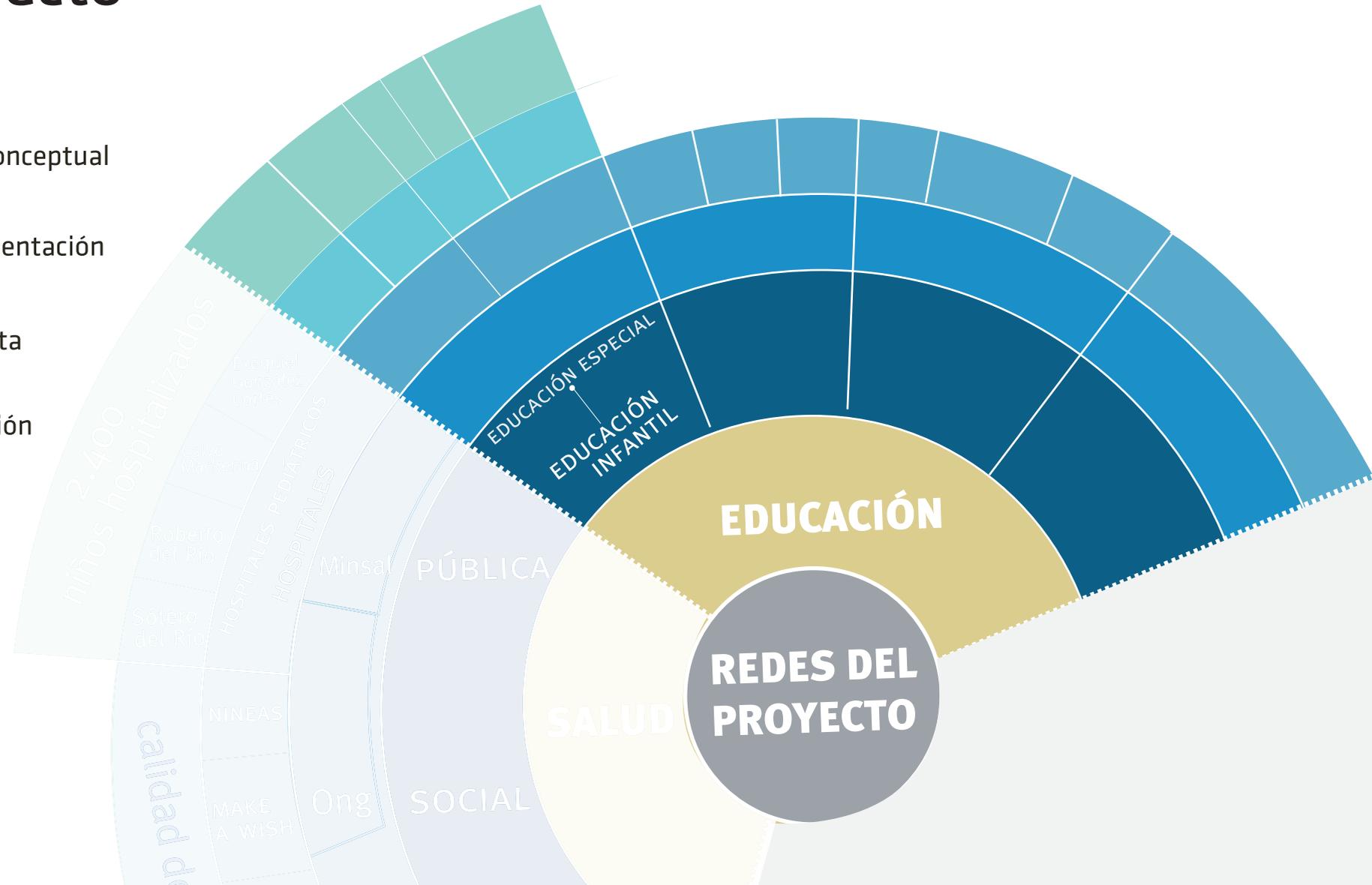
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



niños hospitalizados

Roberto

Sótero

calidad de

MAKE  
A WISH

Ong

SOCIAL

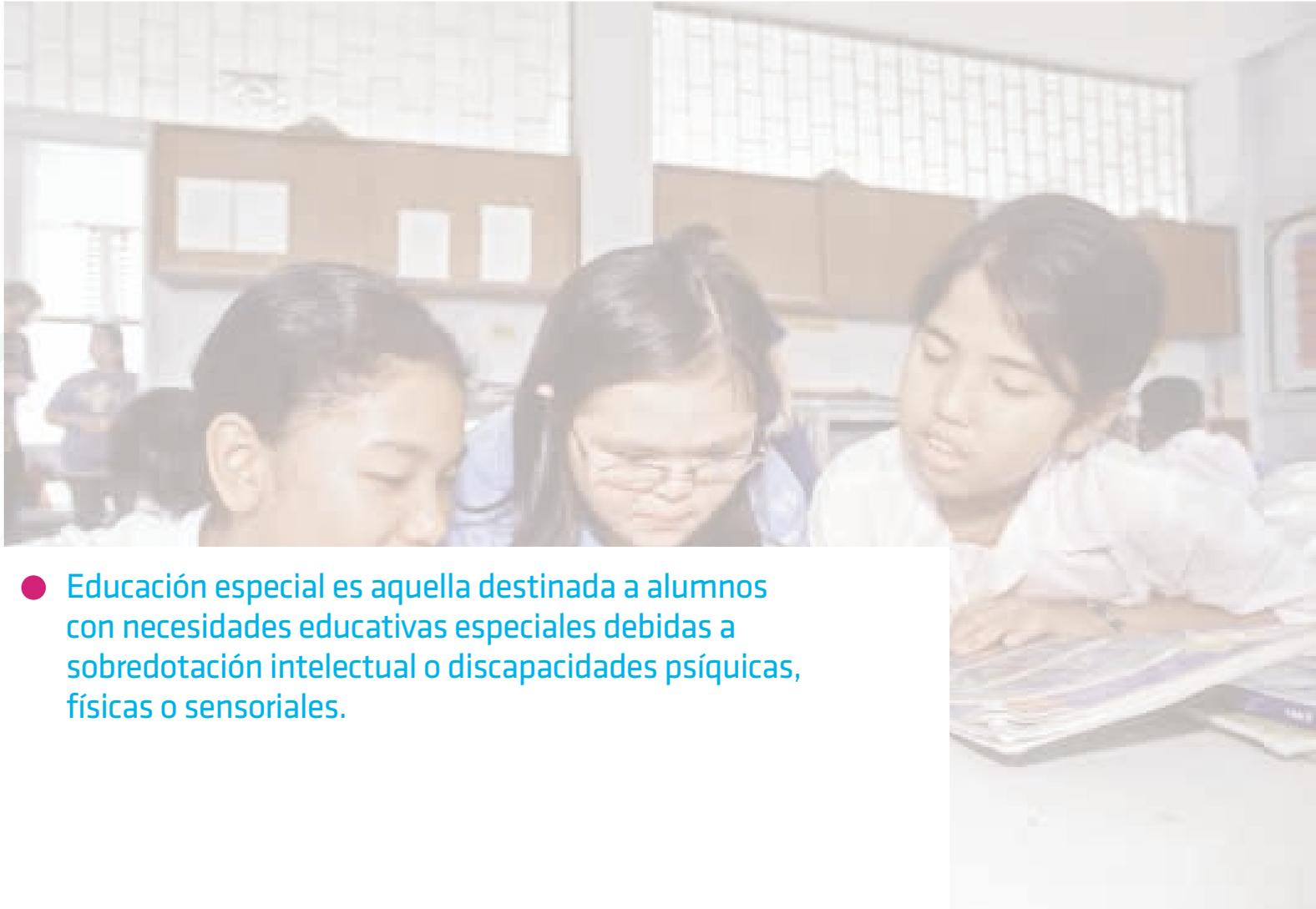
# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



- Educación especial es aquella destinada a alumnos con necesidades educativas especiales debidas a sobredotación intelectual o discapacidades psíquicas, físicas o sensoriales.

niños hospitalizados

calidad de

MAKE  
A WISH

Ong

SOCIAL

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



Educación especial es aquella destinada a alumnos con necesidades educativas especiales debidas a sobredotación intelectual o discapacidades psíquicas, físicas o sensoriales.

- La educación especial en sentido amplio comprende todas aquellas actuaciones encaminadas a compensar dichas necesidades.

niños hospitalizados

calidad de

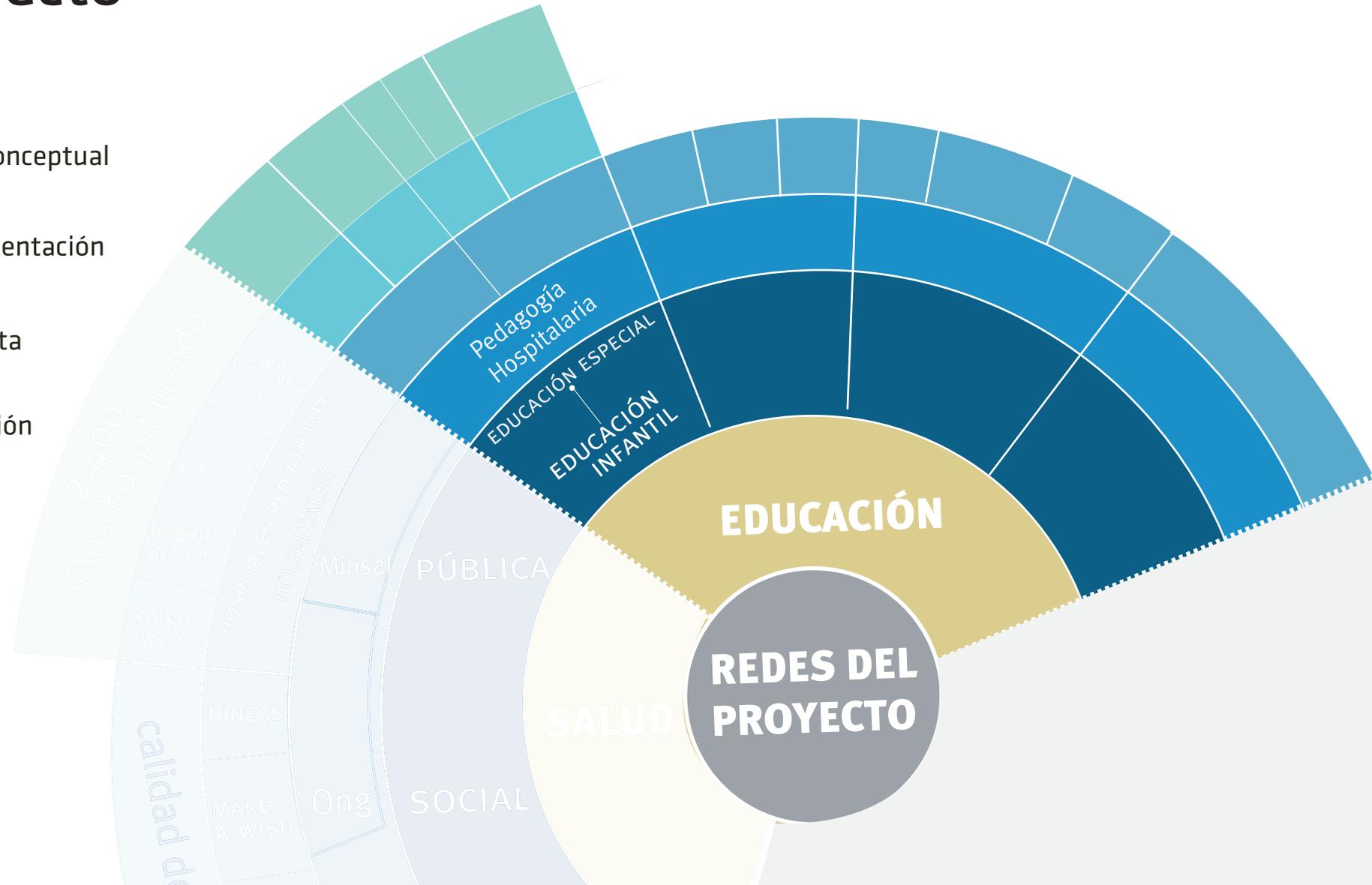
MAKE  
A WISH

Ong

SOCIAL

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



niños hospitalizados

calidad de

MAKE  
A WISH

Ong

SOCIAL

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



- Disciplina que se preocupa que el niño hospitalizado en edad escolar obligatoria continúe con su aprendizaje cultural y formativo, y además sea capaz de hacer frente a su enfermedad, haciendo hincapié en el cuidado personal y en la prevención.



niños hospitalizados

calidad de

MAKE  
A WISH

Ong

SOCIAL

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



- **Disciplina que se preocupa que el niño hospitalizado en edad escolar obligatoria continúe con su aprendizaje cultural y formativo, y además sea capaz de hacer frente a su enfermedad, haciendo hincapié en el cuidado personal y en la prevención.**



niños hospitalizados

calidad de

MAKE  
A WISH

Ong

SOCIAL

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión

- Este tipo de pedagogía apunta mas allá de seguir el currículo escolar.



niños hospitalizados

calidad de

MAKE A WISH

Ong

SOCIAL

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

Este tipo de pedagogía apunta mas allá de seguir el currículo escolar.

- Proporciona apoyo emocional al niño y a la familia



niños hospitalizados

calidad de

MAKE  
A WISH

Ong

SOCIAL

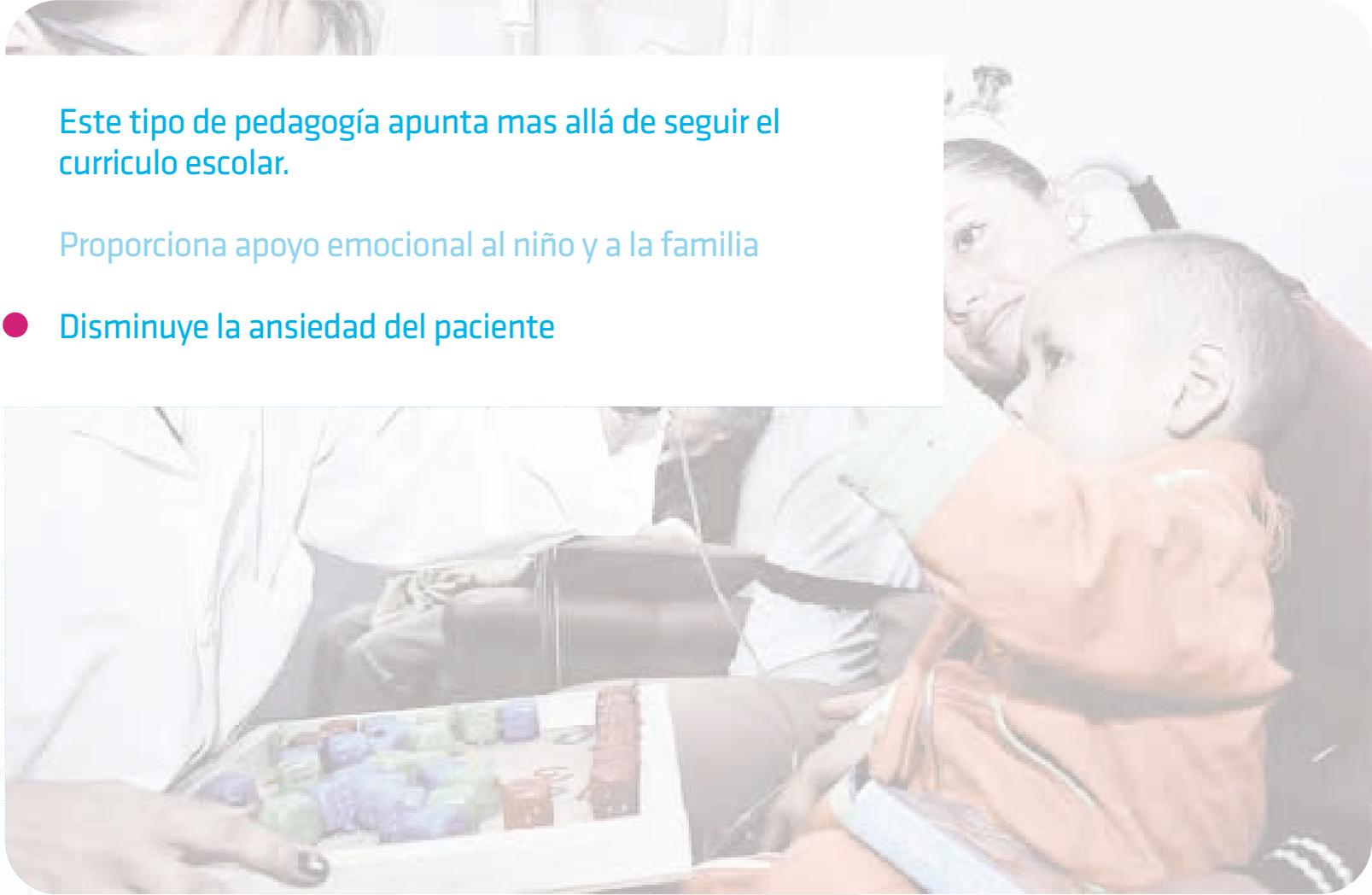
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

Este tipo de pedagogía apunta mas allá de seguir el currículo escolar.

Proporciona apoyo emocional al niño y a la familia

- Disminuye la ansiedad del paciente



niños hospitalizados

calidad de

MAKE  
A WISH

Ong

SOCIAL

# Redes del Proyecto

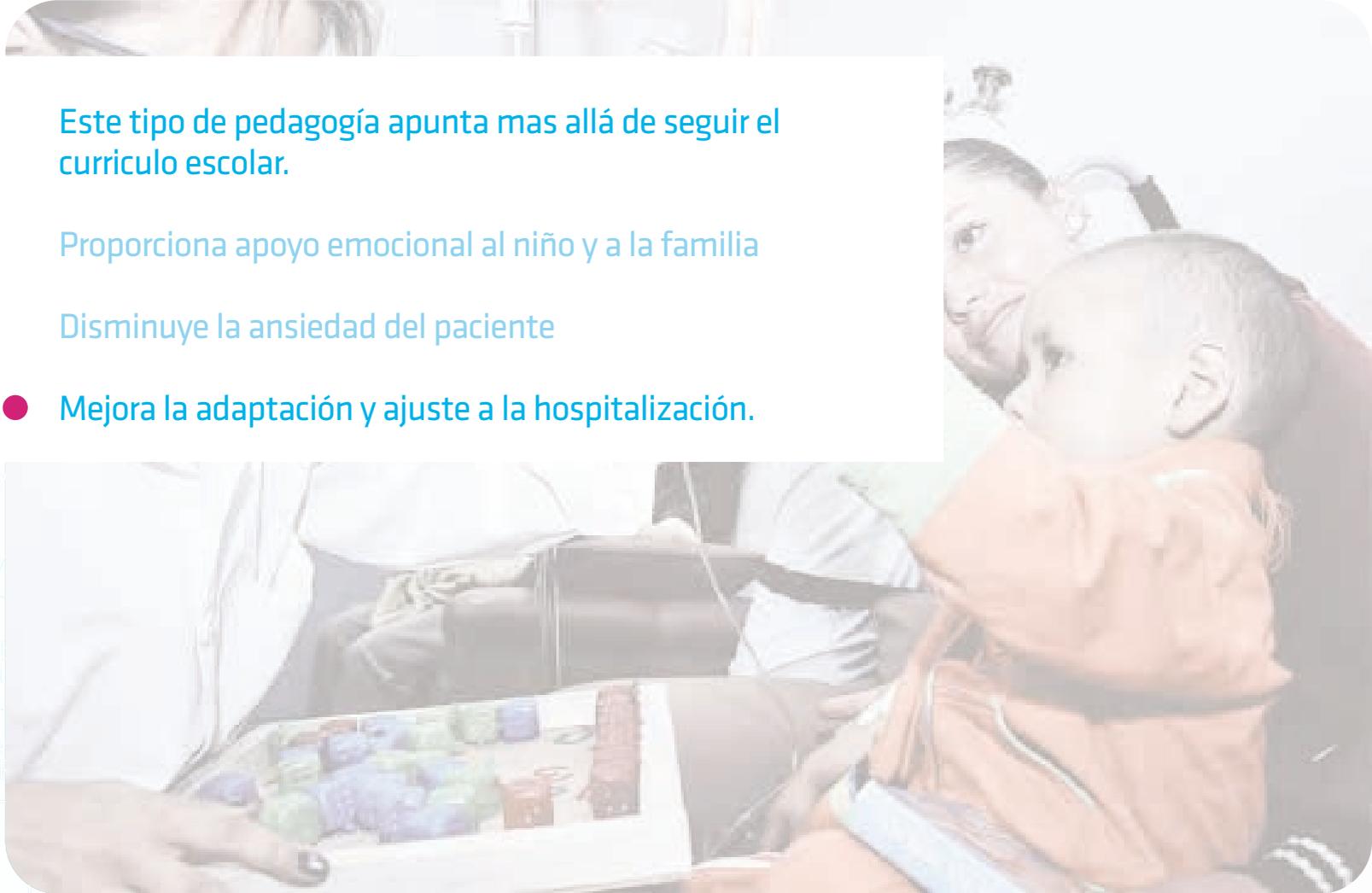
- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

Este tipo de pedagogía apunta mas allá de seguir el currículo escolar.

Proporciona apoyo emocional al niño y a la familia

Disminuye la ansiedad del paciente

● Mejora la adaptación y ajuste a la hospitalización.



niños hospitalizados

calidad de

MAKE  
A WISH

Ong

SOCIAL

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

Este tipo de pedagogía apunta mas allá de seguir el currículo escolar.

Proporciona apoyo emocional al niño y a la familia

Disminuye la ansiedad del paciente

Mejora la adaptación y ajuste a la hospitalización.

- Fomenta la actividad, de manera que el niño ocupe provechosamente su tiempo libre.

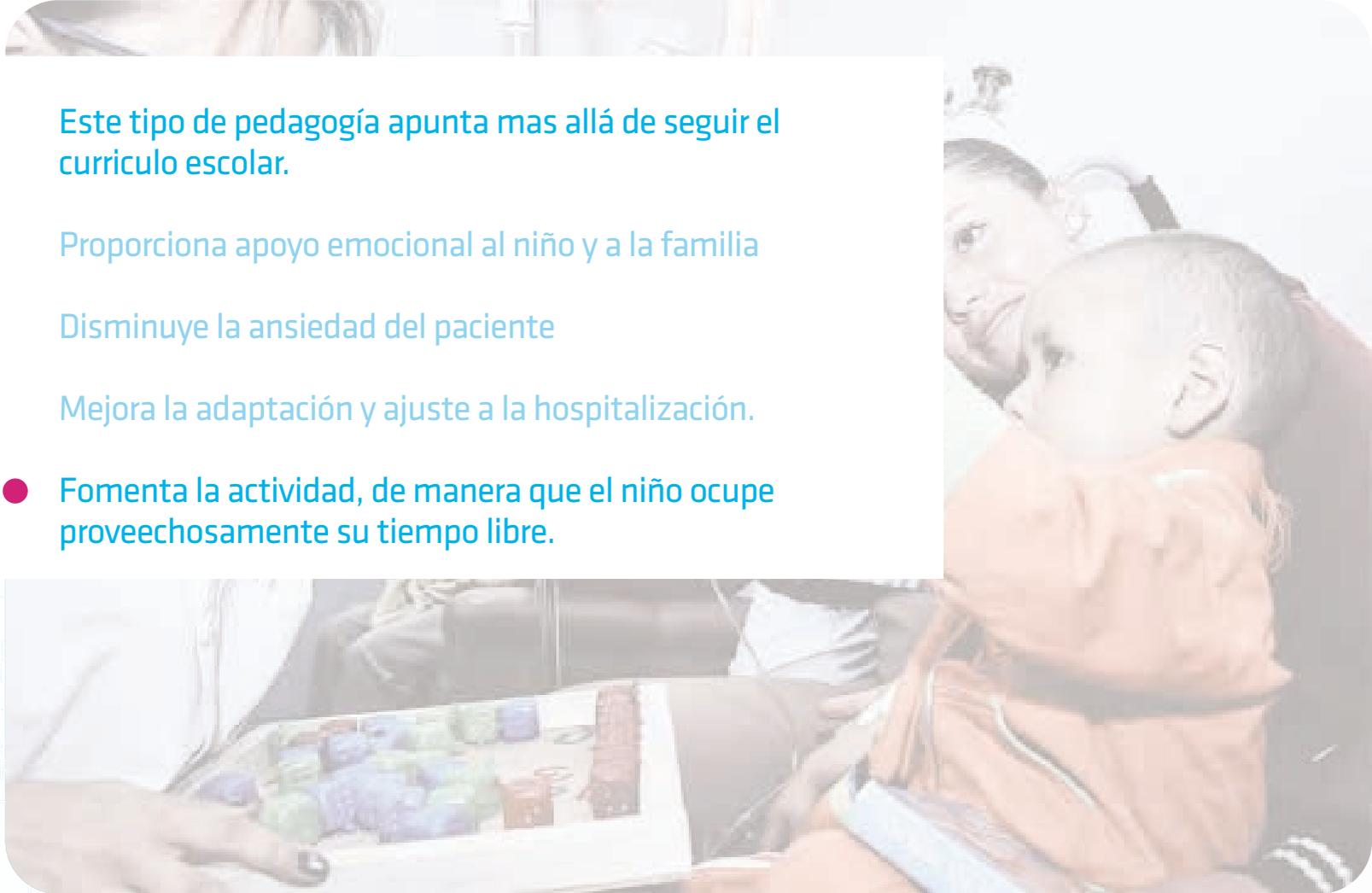
niños hospitalizados

calidad de

MAKE  
A WISH

Ong

SOCIAL



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

Este tipo de pedagogía apunta mas allá de seguir el currículo escolar.

Proporciona apoyo emocional al niño y a la familia

Disminuye la ansiedad del paciente

Mejora la adaptación y ajuste a la hospitalización.

Fomenta la actividad, de manera que el niño ocupe provechosamente su tiempo libre.

- Cultiva la natural alegría infantil y las relaciones sociales.

niños hospitalizados

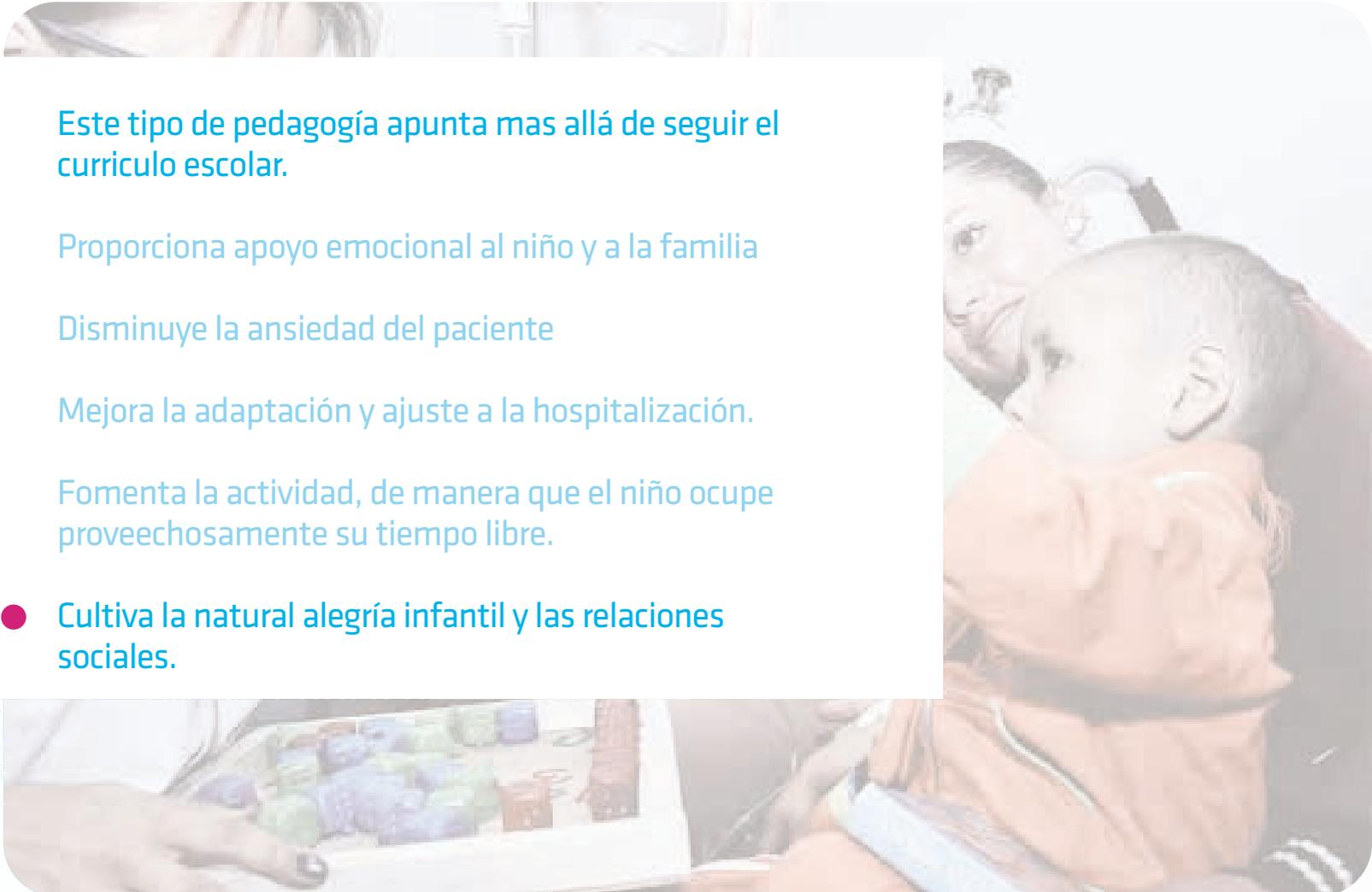
Sólo del

calidad de

MAKE  
A WISH

Ong

SOCIAL



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

Este tipo de pedagogía apunta mas allá de seguir el currículo escolar.

Proporciona apoyo emocional al niño y a la familia

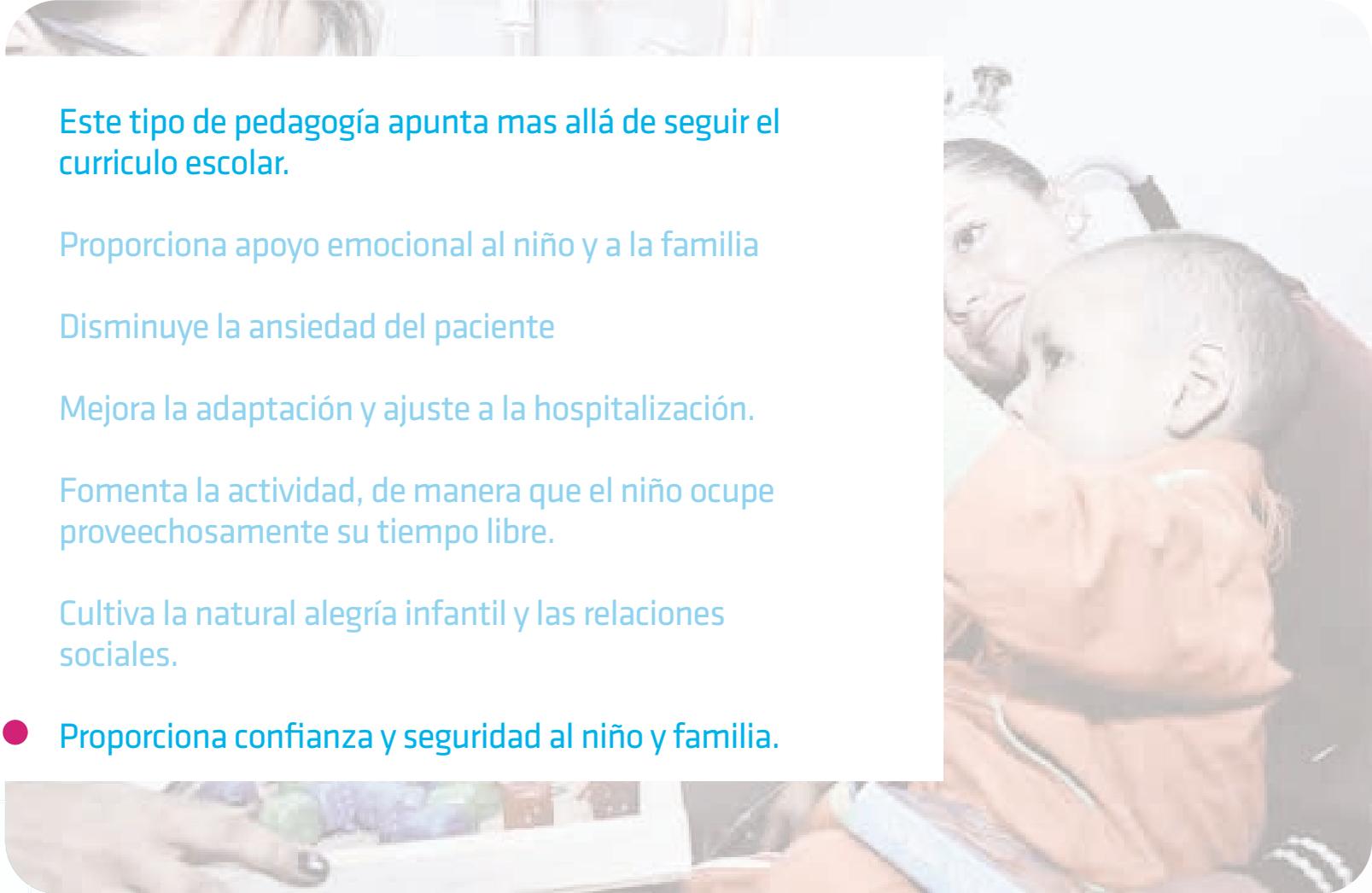
Disminuye la ansiedad del paciente

Mejora la adaptación y ajuste a la hospitalización.

Fomenta la actividad, de manera que el niño ocupe provechosamente su tiempo libre.

Cultiva la natural alegría infantil y las relaciones sociales.

- Proporciona confianza y seguridad al niño y familia.



niños hospitalizados

calidad de

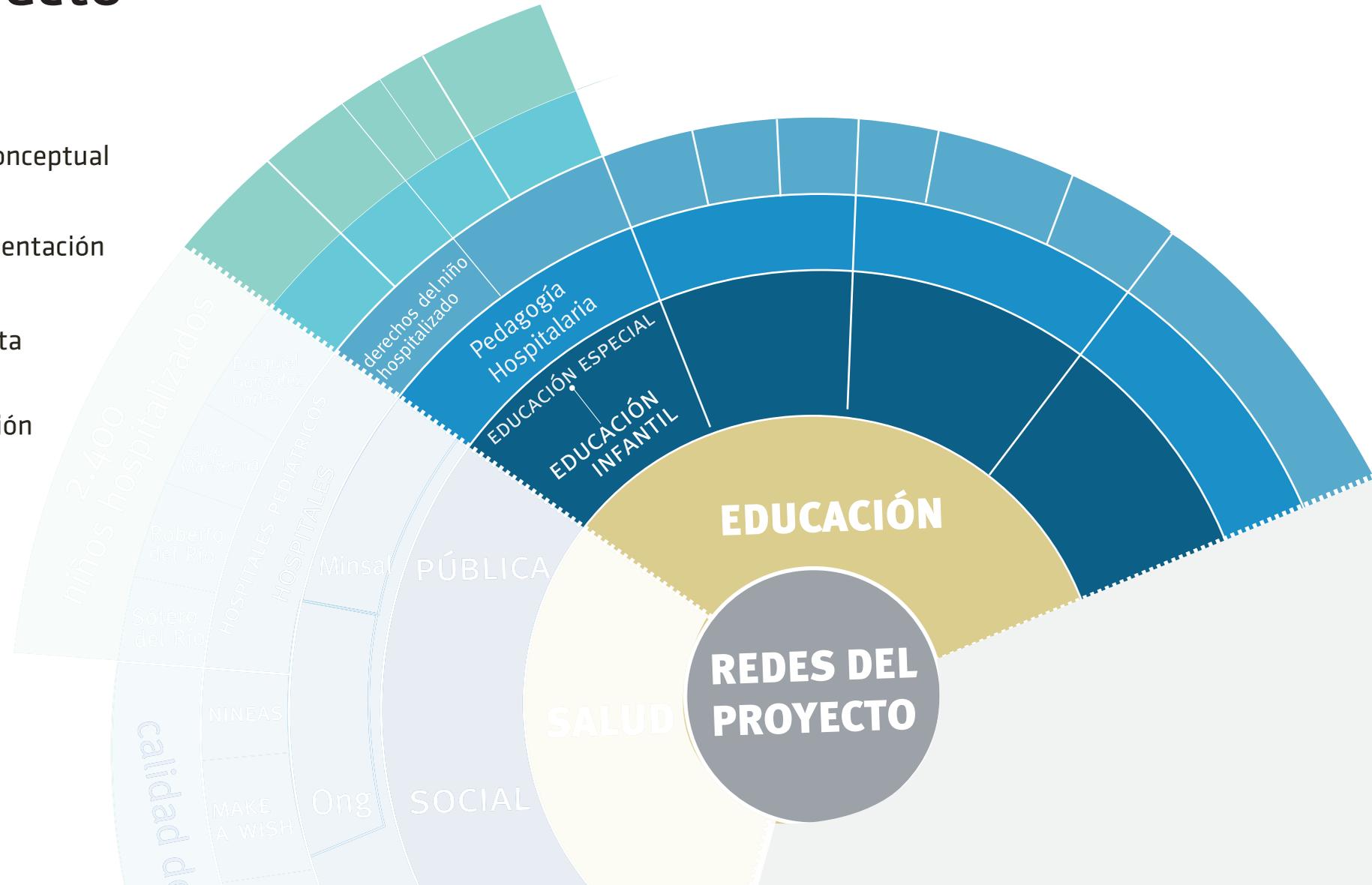
MAKE A WISH

Ong

SOCIAL

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

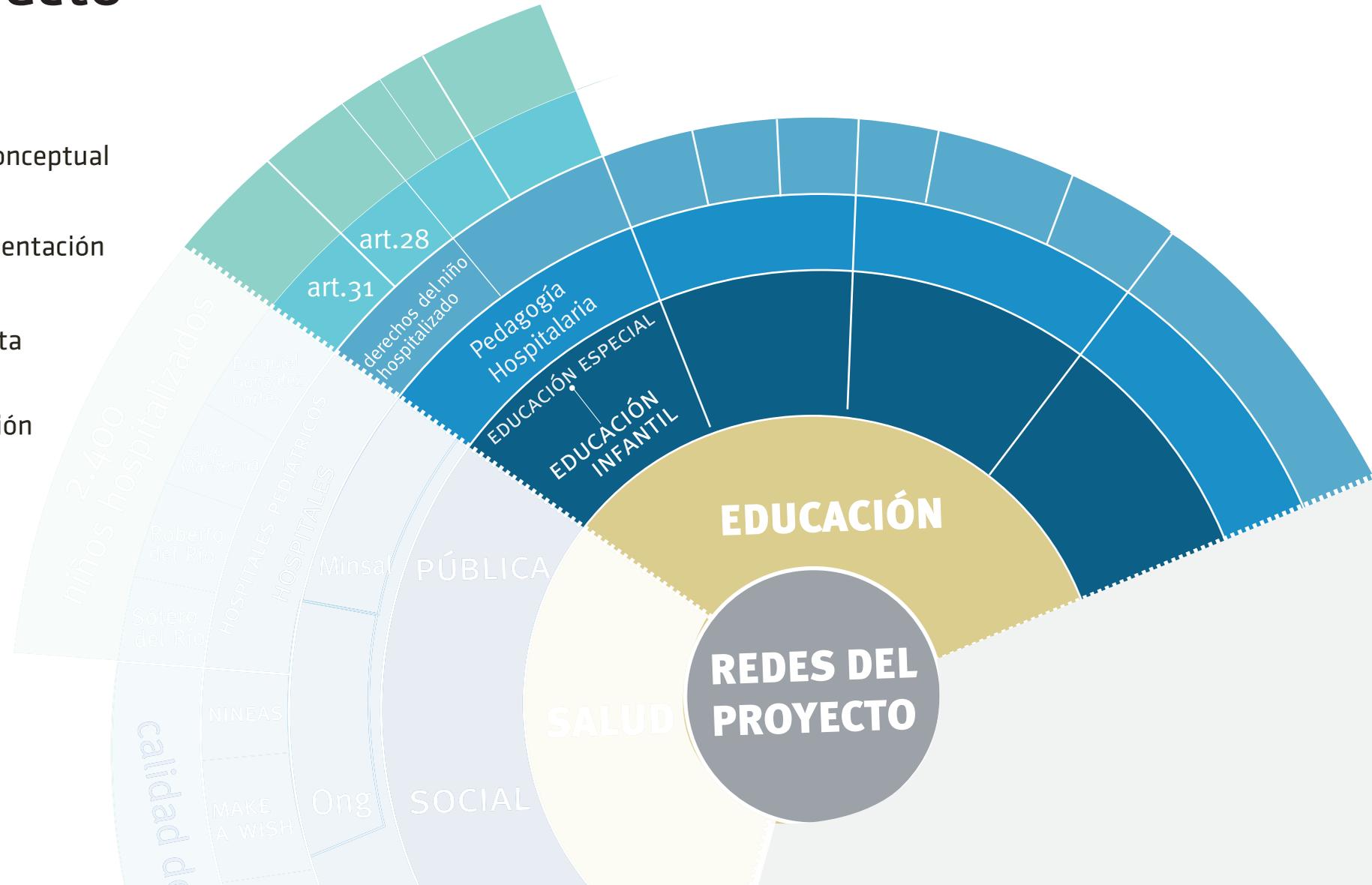
● El 13 de mayo de 1986, se proclama la Carta de los Derechos del Niño Hospitalizado. Su finalidad es proteger a los menores y garantizar que son respetados cuando están en esta situación.

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

● Derecho a proseguir su formación escolar durante su permanencia en el hospital, y a beneficiarse de las enseñanzas de los maestros y del material didáctico que las autoridades escolares pongan a su disposición, en particular en el caso de una hospitalización prolongada, con la condición de que dicha actividad no cause perjuicios a su bienestar y/o que no obstaculice los tratamientos que se siguen.



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



- Derecho a **proseguir su formación escolar durante su permanencia en el hospital**, y a beneficiarse de las enseñanzas de los maestros y del material didáctico que las autoridades escolares pongan a su disposición, en particular en el caso de una hospitalización prolongada, con la condición de que dicha actividad no cause perjuicios a su bienestar y/o que no obstaculice los tratamientos que se siguen.

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



Derecho a proseguir su formación escolar durante su permanencia en el hospital, y a beneficiarse de las enseñanzas de los maestros y del material didáctico que las autoridades escolares pongan a su disposición, en particular en el caso de una hospitalización prolongada, con la condición de que dicha actividad no cause perjuicios a su bienestar y/o que no obstaculice los tratamientos que se siguen.

- Derecho a disponer durante su permanencia en el hospital de juguetes adecuados a su edad, de libros y medios audiovisuales..

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

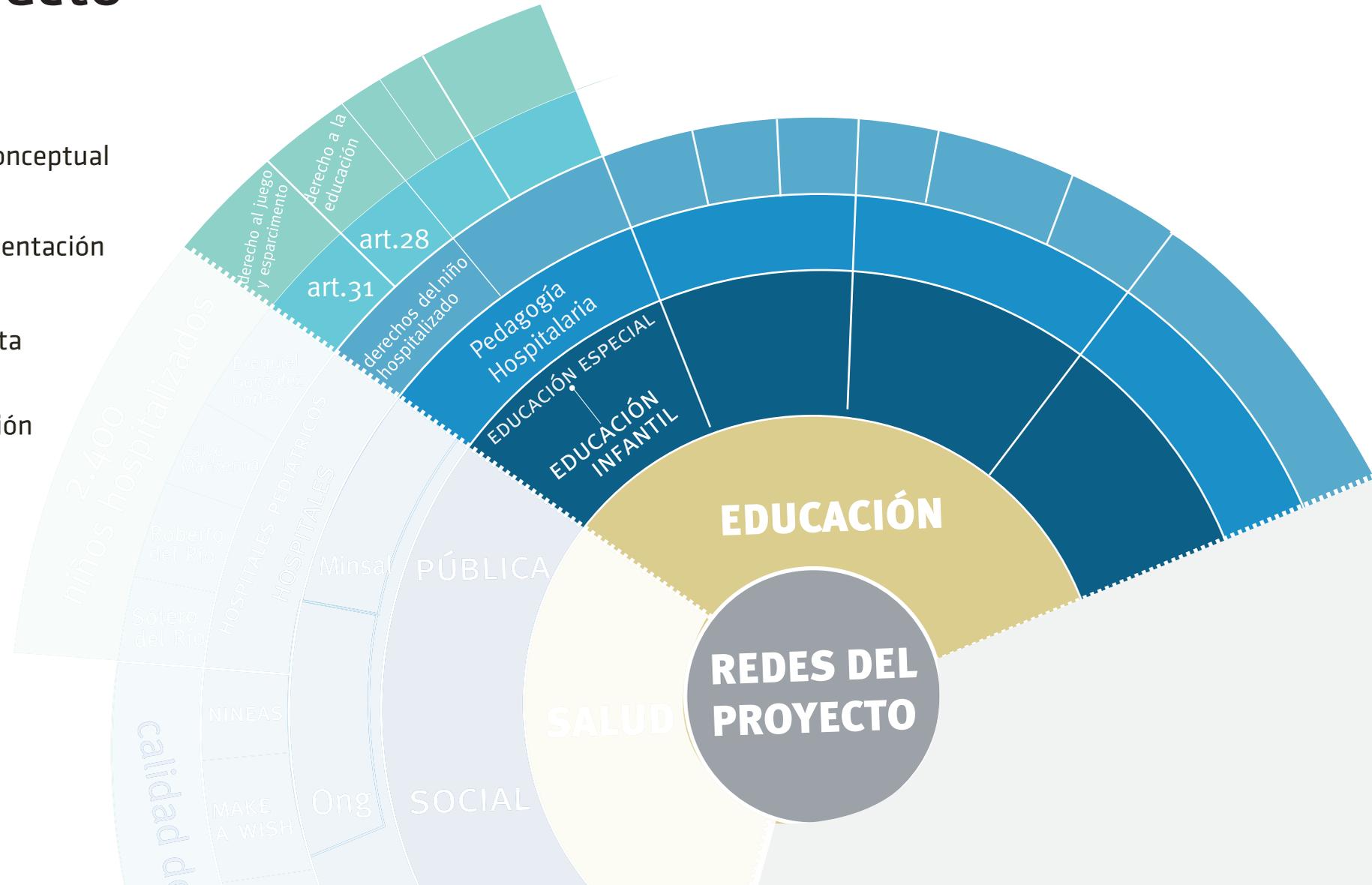


Derecho a proseguir su formación escolar durante su permanencia en el hospital, y a beneficiarse de las enseñanzas de los maestros y del material didáctico que las autoridades escolares pongan a su disposición, en particular en el caso de una hospitalización prolongada, con la condición de que dicha actividad no cause perjuicios a su bienestar y/o que no obstaculice los tratamientos que se siguen.

- Derecho a disponer durante su permanencia en el hospital **de juguetes adecuados a su edad, de libros y medios audiovisuales..**

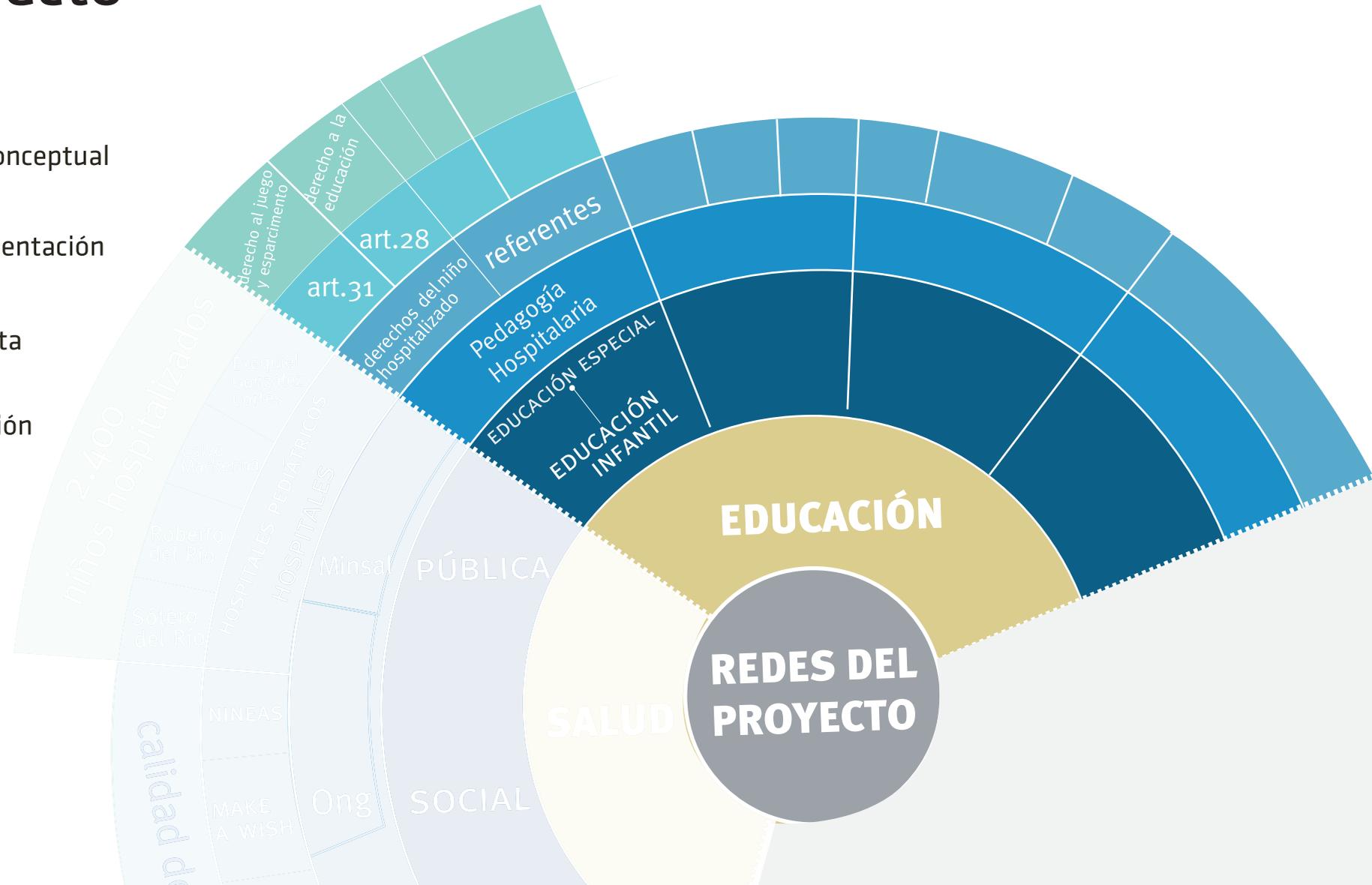
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



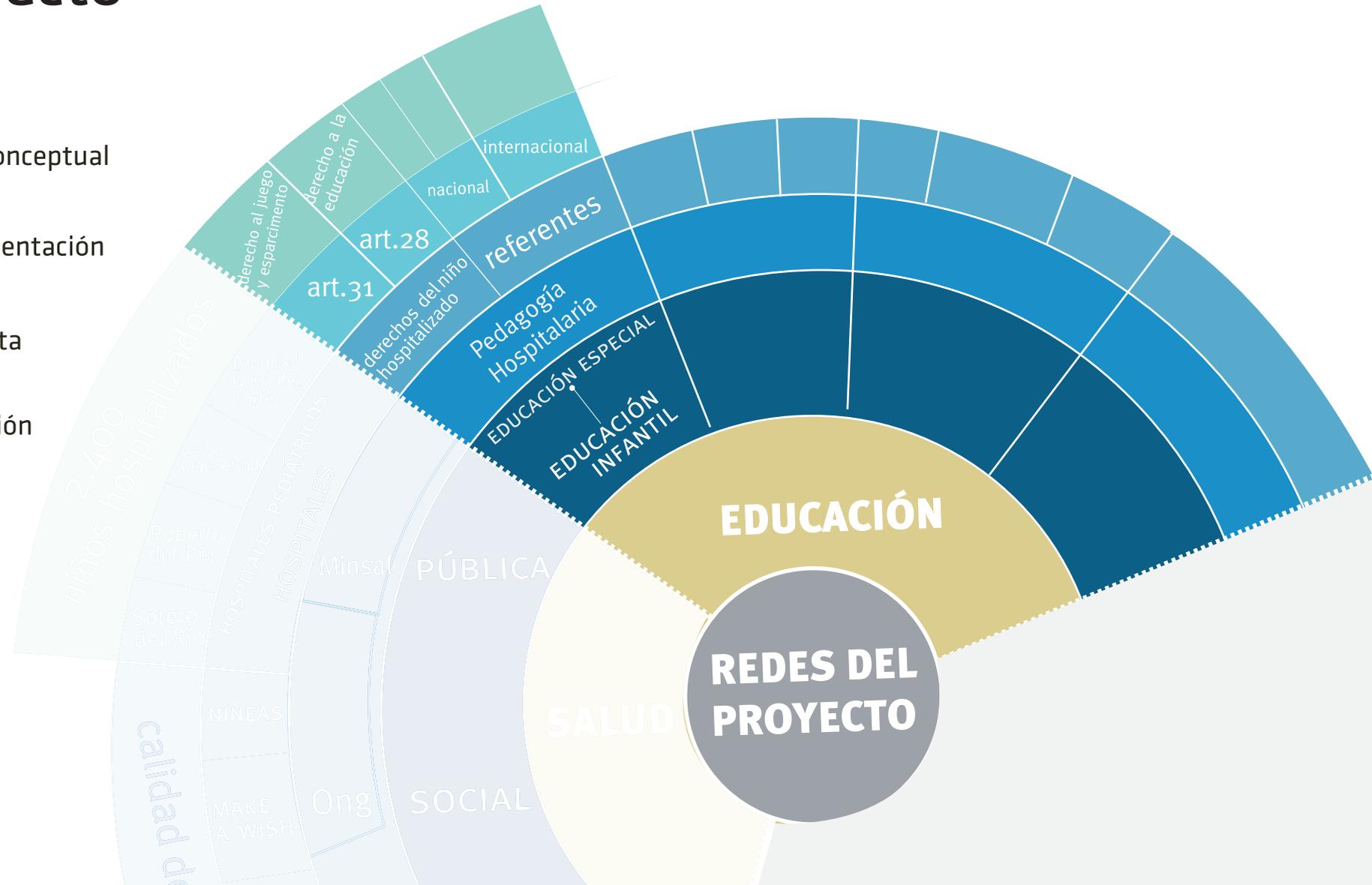
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



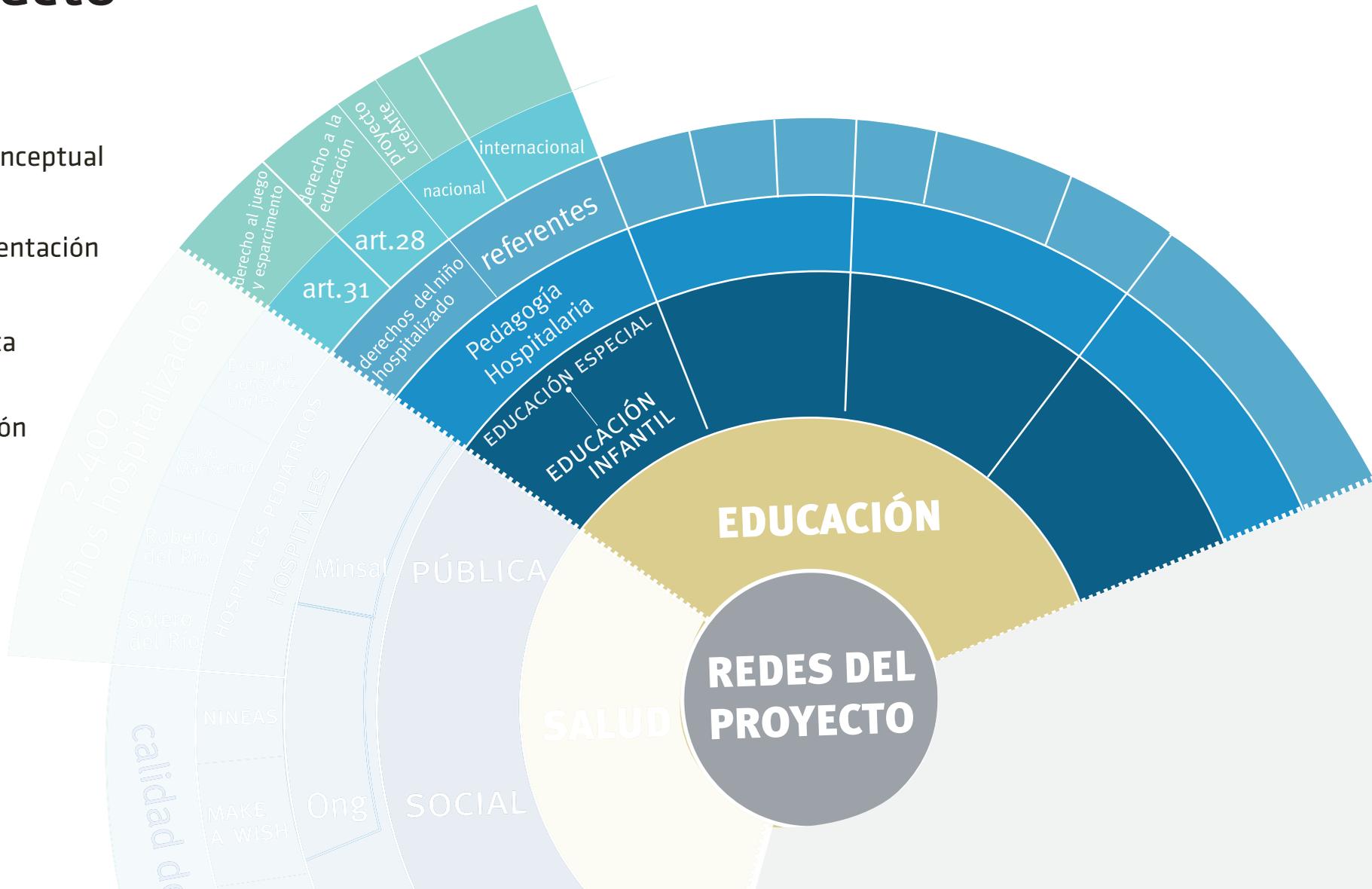
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



niños hospitalizados

calidad de

MAKE A WISH

Ong

SOCIAL

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión

- Mediante estas actividades se ofrecen al niño estímulos que pueden motivarle a participar, jugar, dibujar, etc. y así hacen más agradable su estancia en el hospital y le permiten mantener su creatividad e imaginación, estimulan el aprendizaje y el pensamiento, le ayudan a descargar tensiones, a expresar sus fantasías...

niños hospitalizados

Roberto del Río

Sótero del Río

calidad de

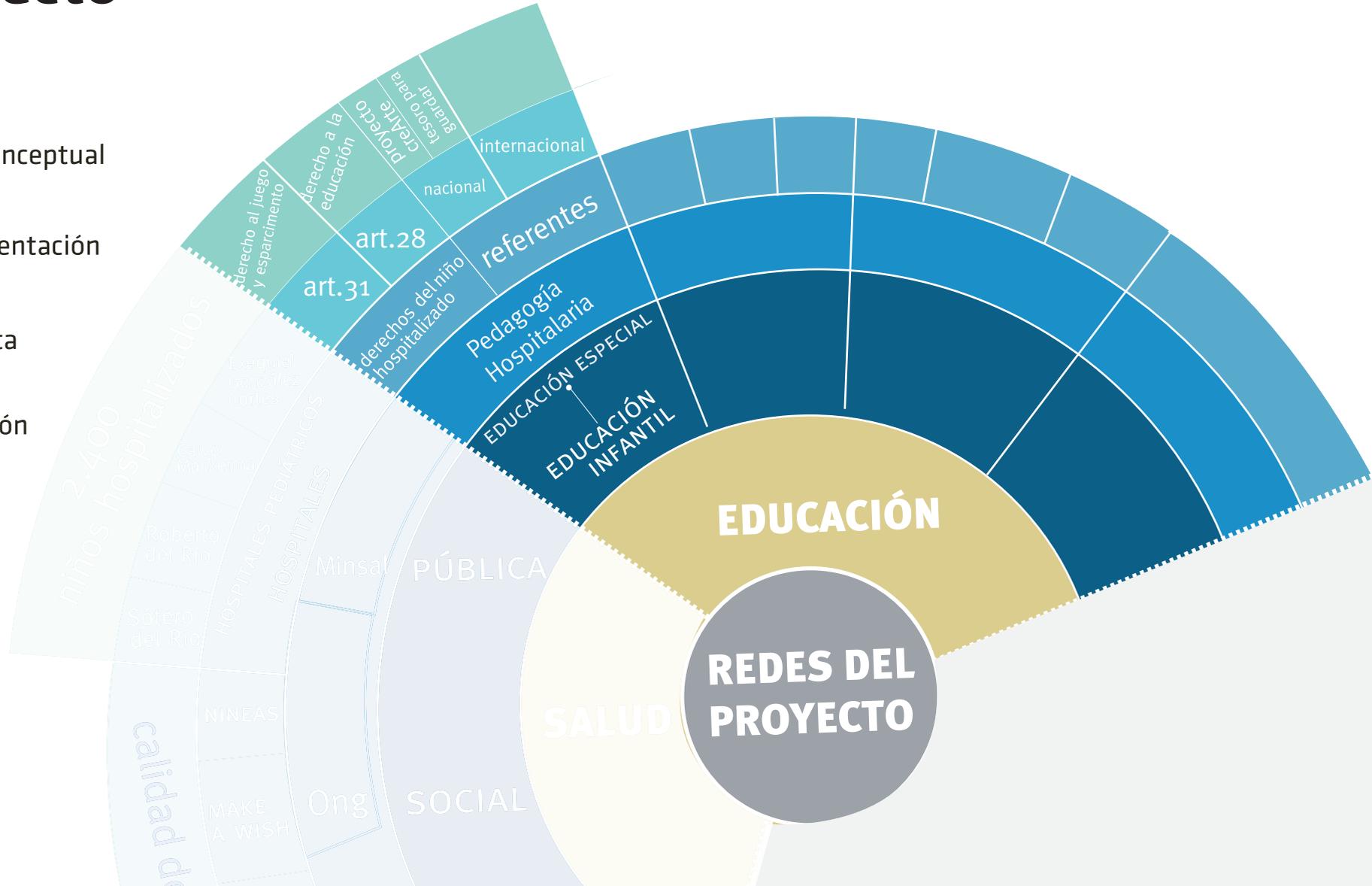
MAKE A WISH

Ong

SOCIAL

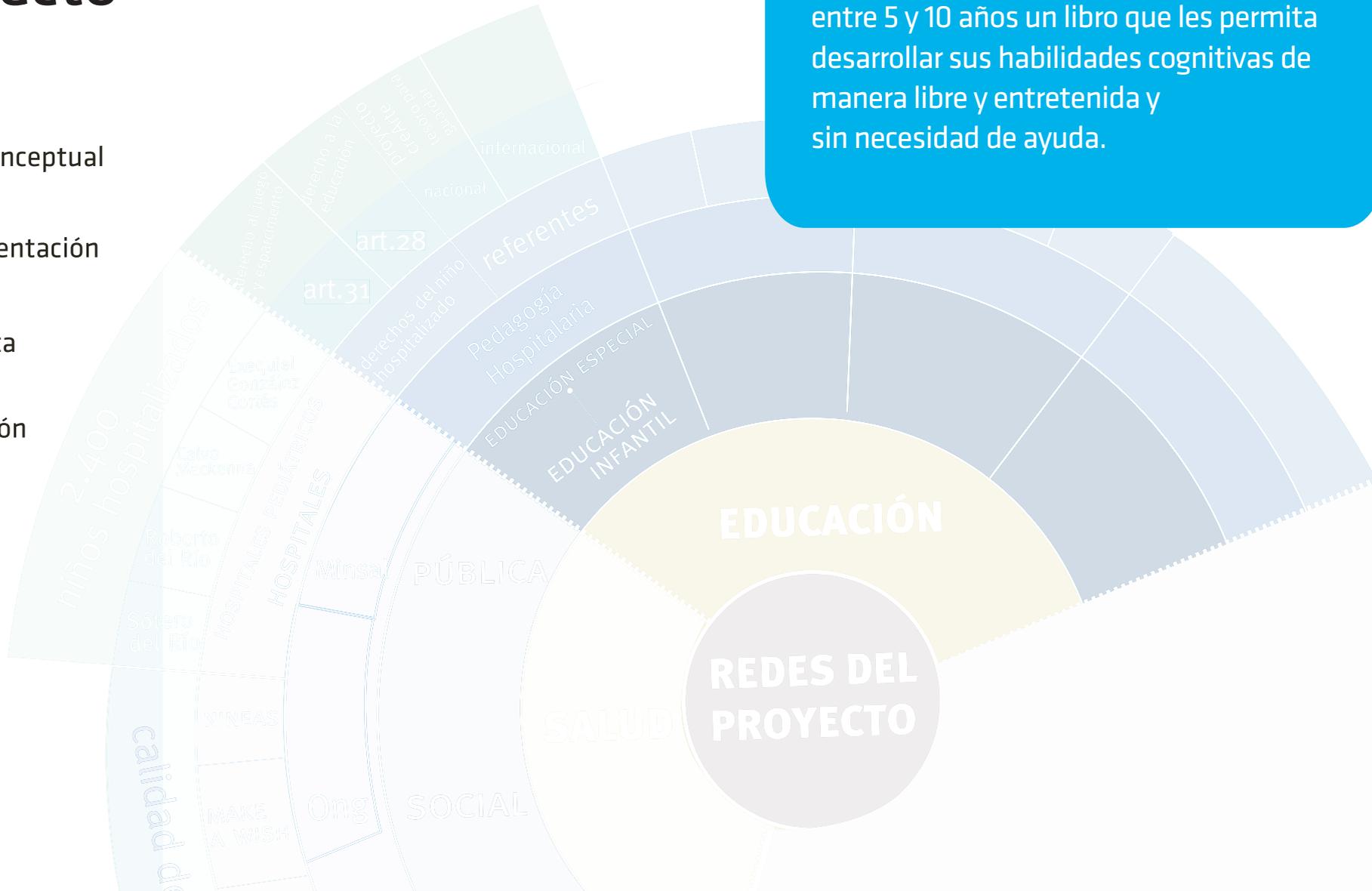
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

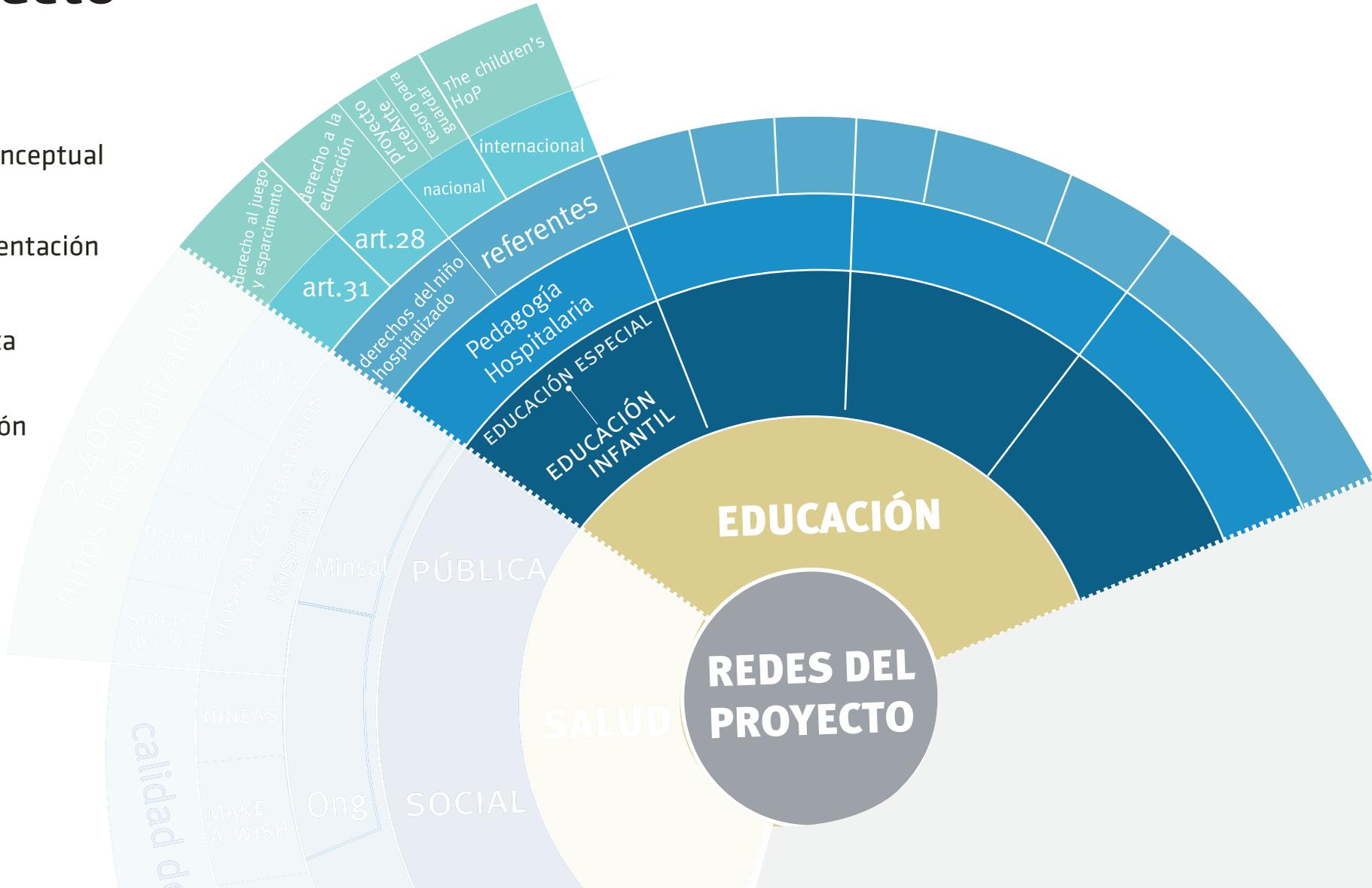
- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



- Entregar a niñas y niños hospitalizados de entre 5 y 10 años un libro que les permita desarrollar sus habilidades cognitivas de manera libre y entretenida y sin necesidad de ayuda.

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



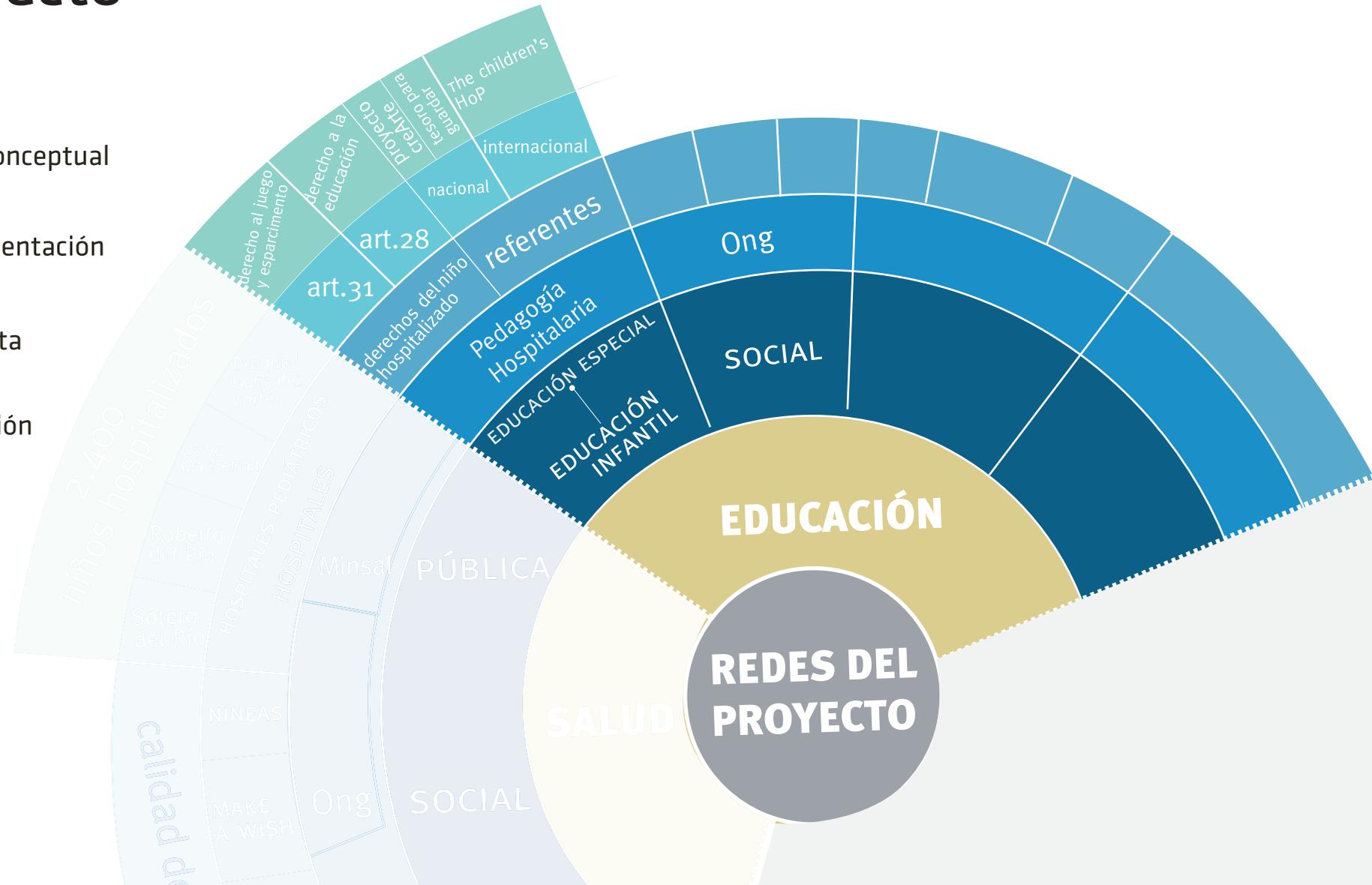
# Redes de Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



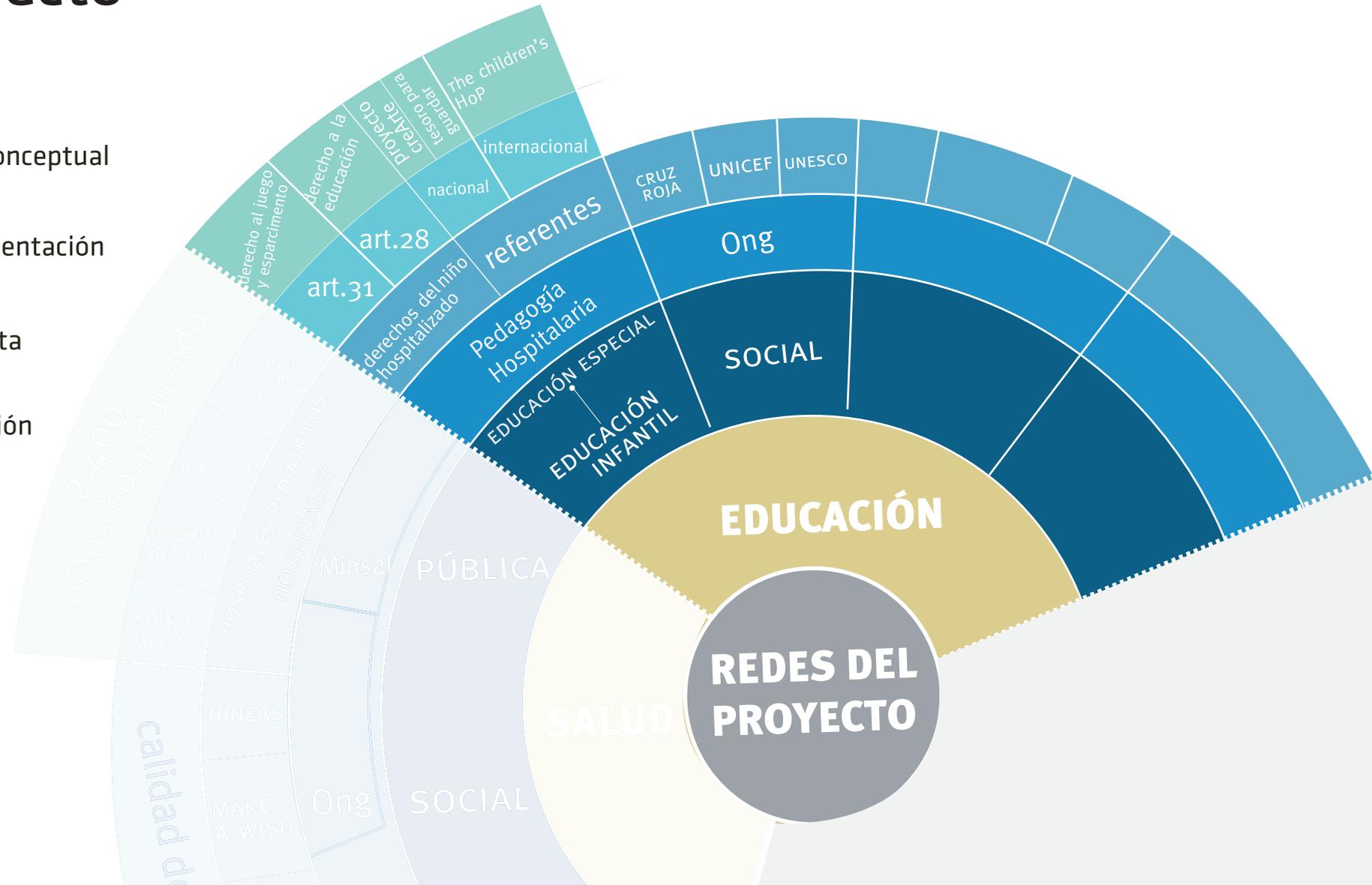
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



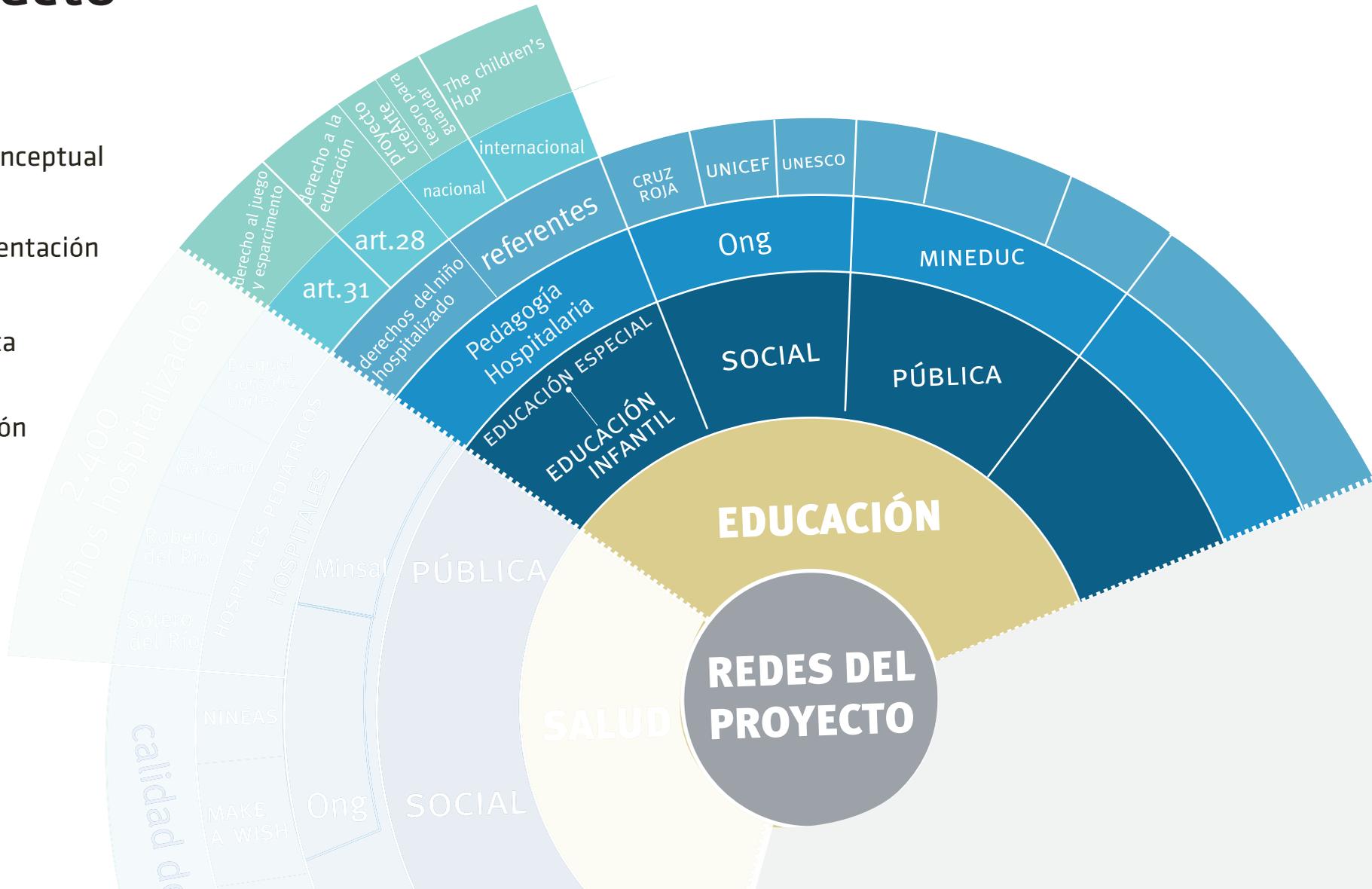
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



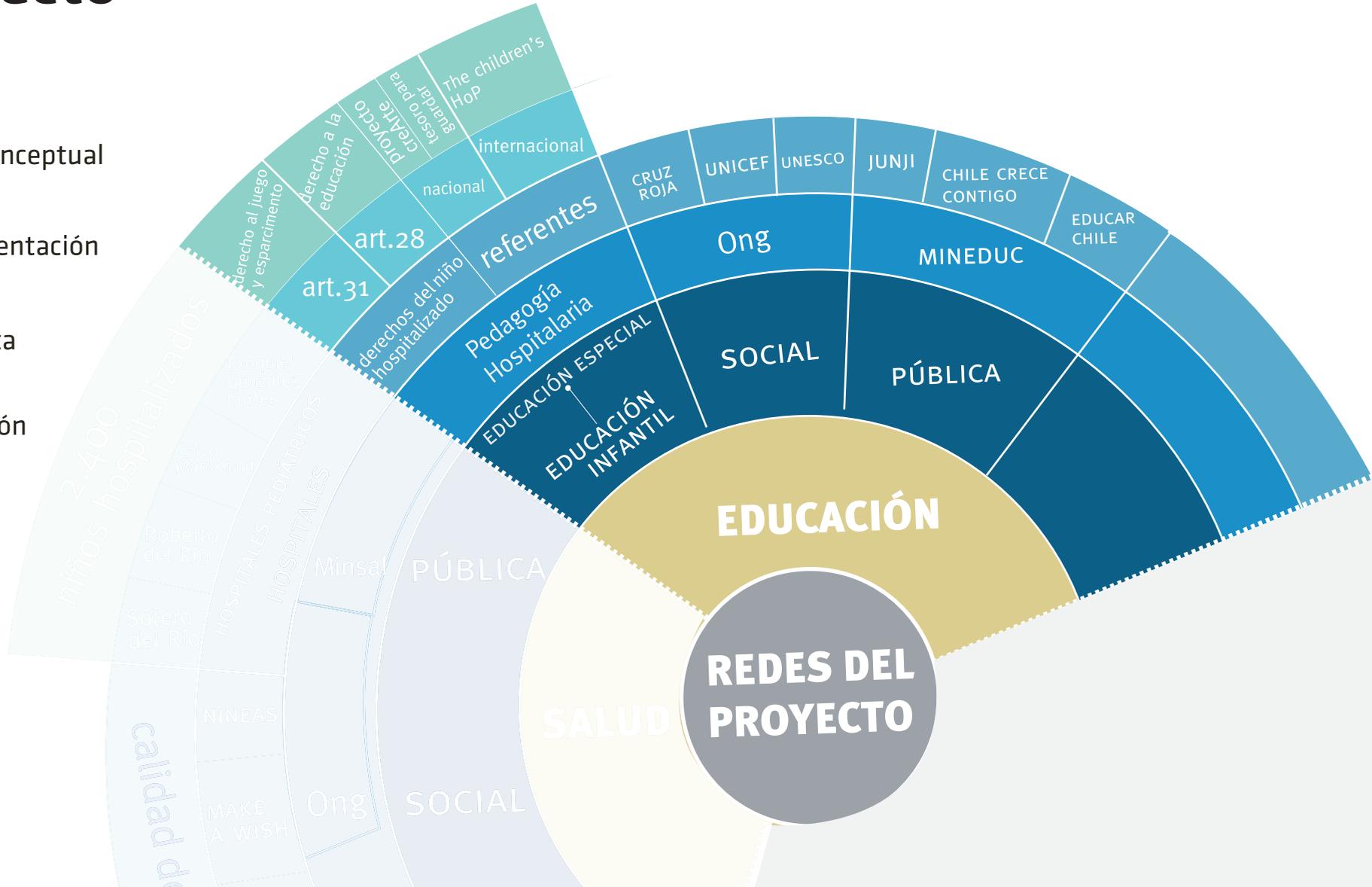
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



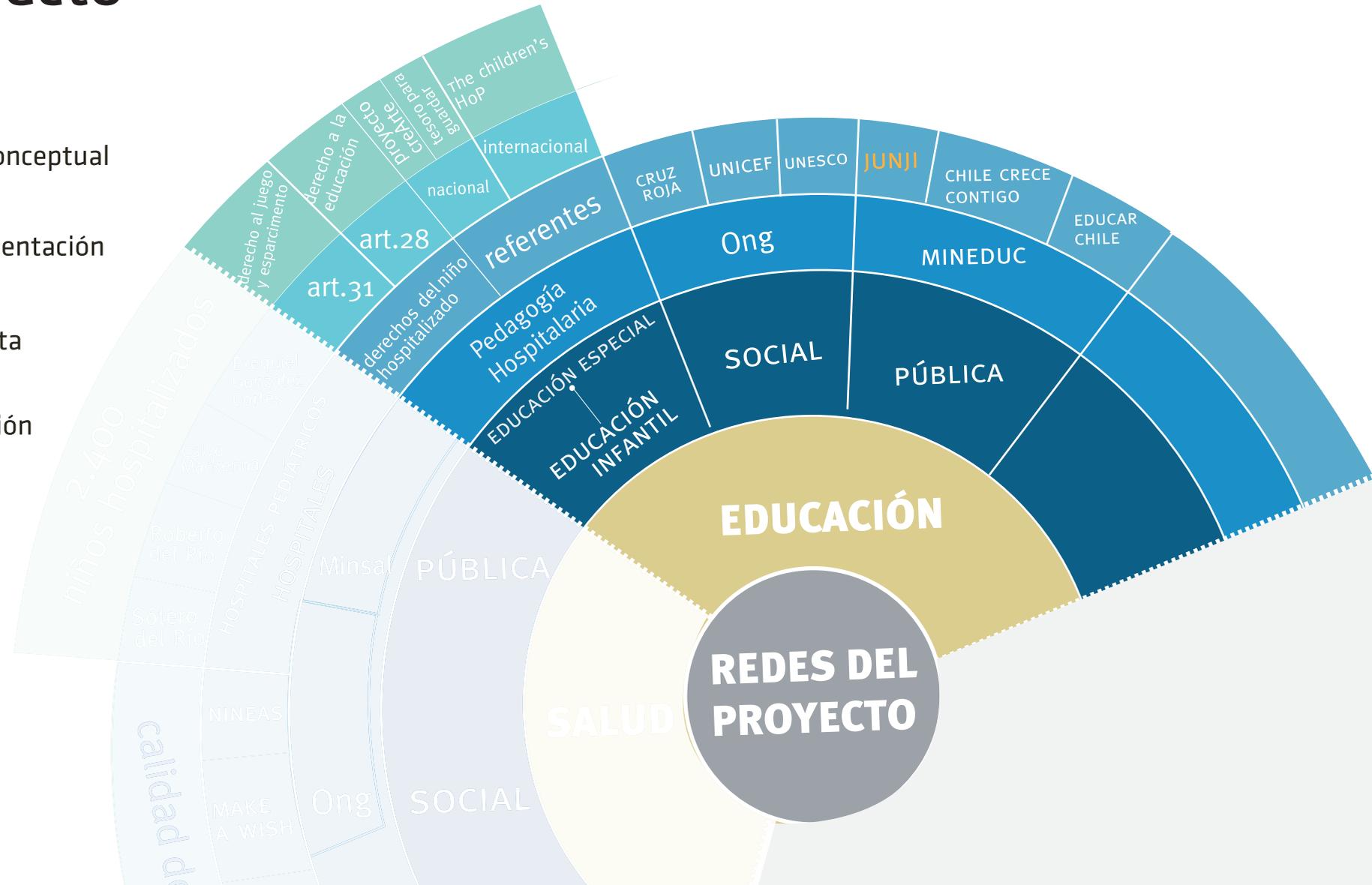
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



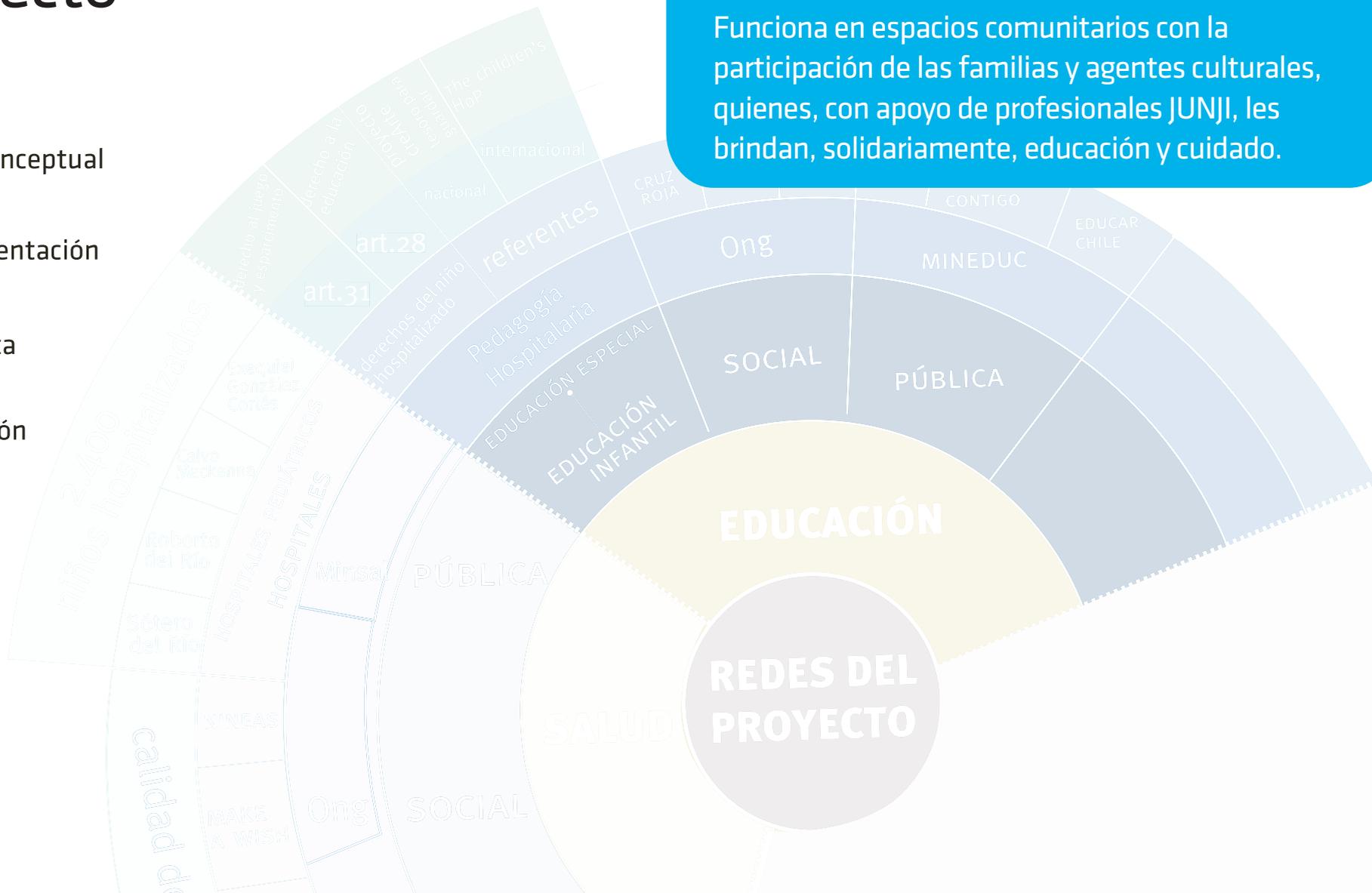
# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

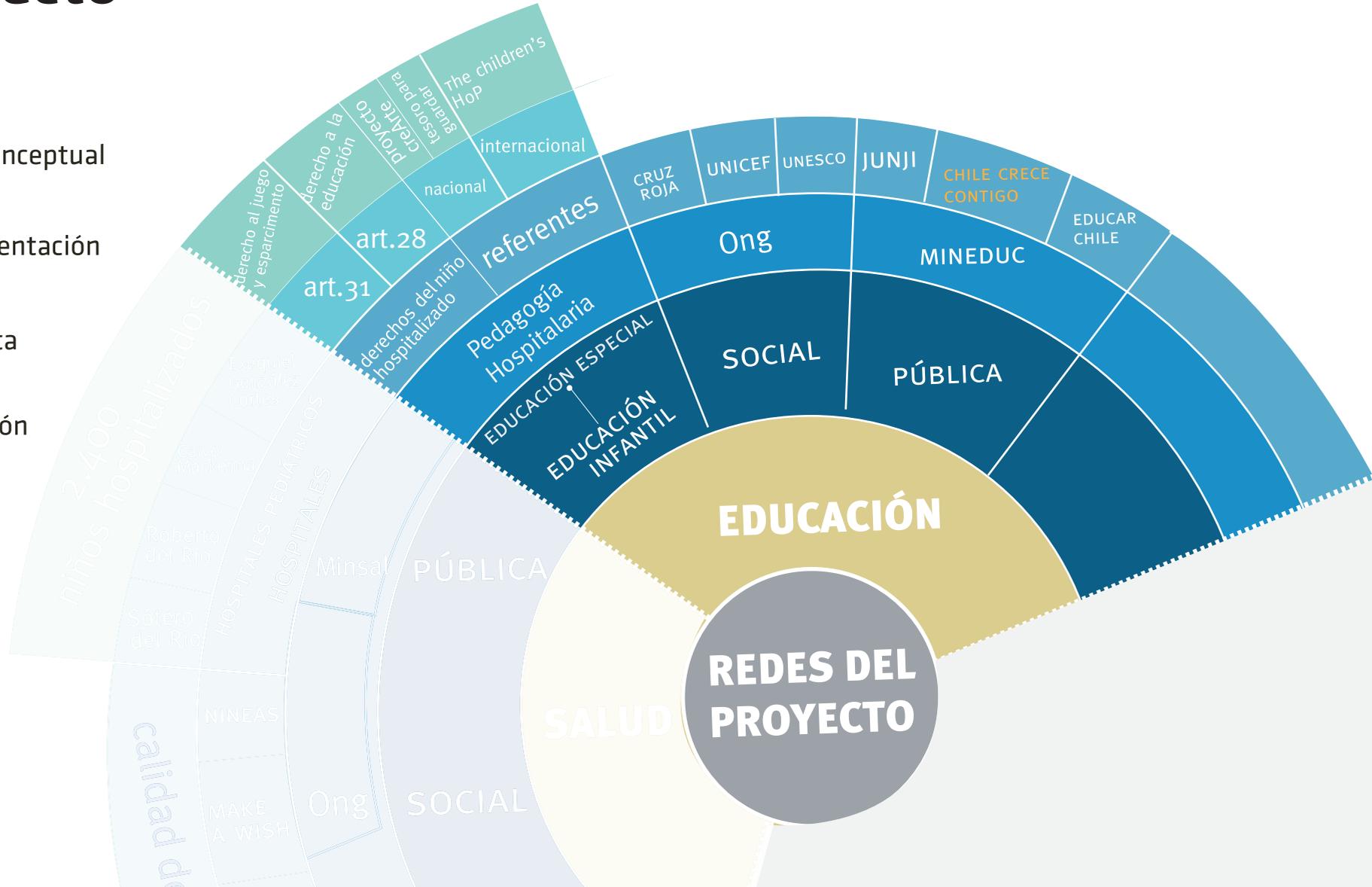
● Conclusión



● Programa de Mejoramiento de Atención para la Infancia (PMI):  
Destinado a niños en situación de vulnerabilidad. Funciona en espacios comunitarios con la participación de las familias y agentes culturales, quienes, con apoyo de profesionales JUNJI, les brindan, solidariamente, educación y cuidado.

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

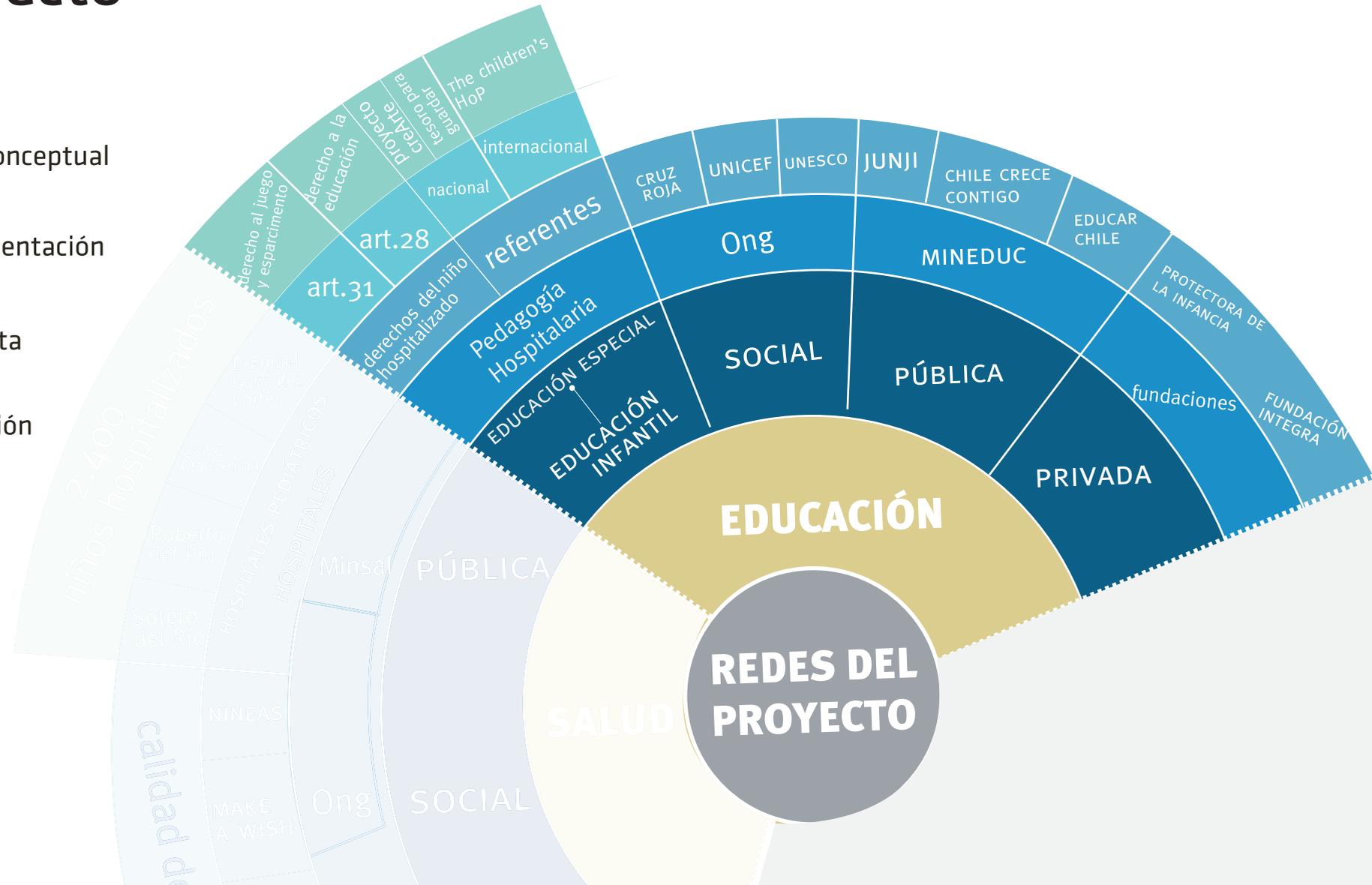
● Es un Sistema de Protección Integral a la Infancia que tiene como misión acompañar, proteger y apoyar integralmente, a todos los niños, niñas y sus familias, a través de acciones y servicios de carácter universal, así como focalizando apoyos especiales a aquellos que presentan alguna vulnerabilidad mayor: “a cada quien según sus necesidades”.





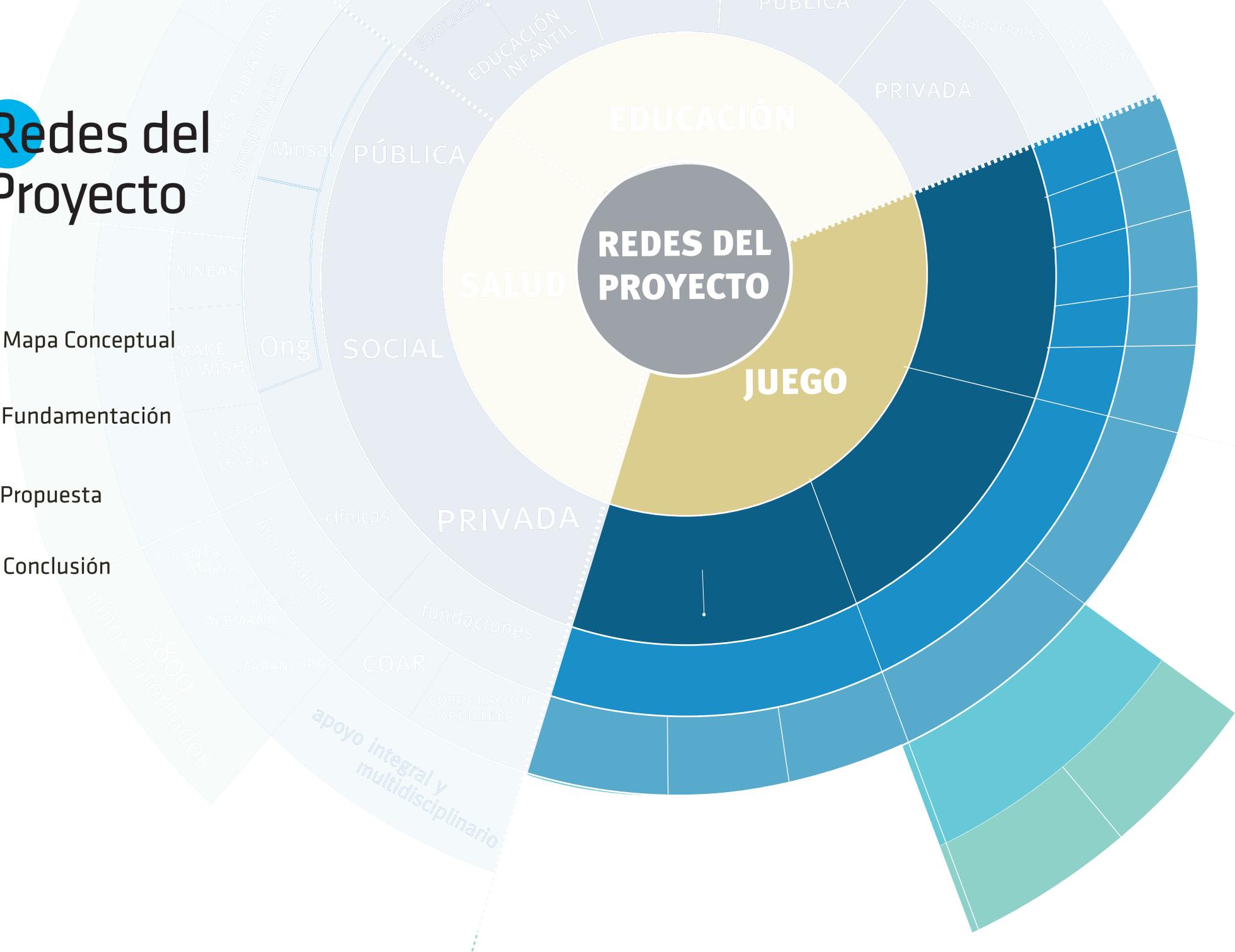
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

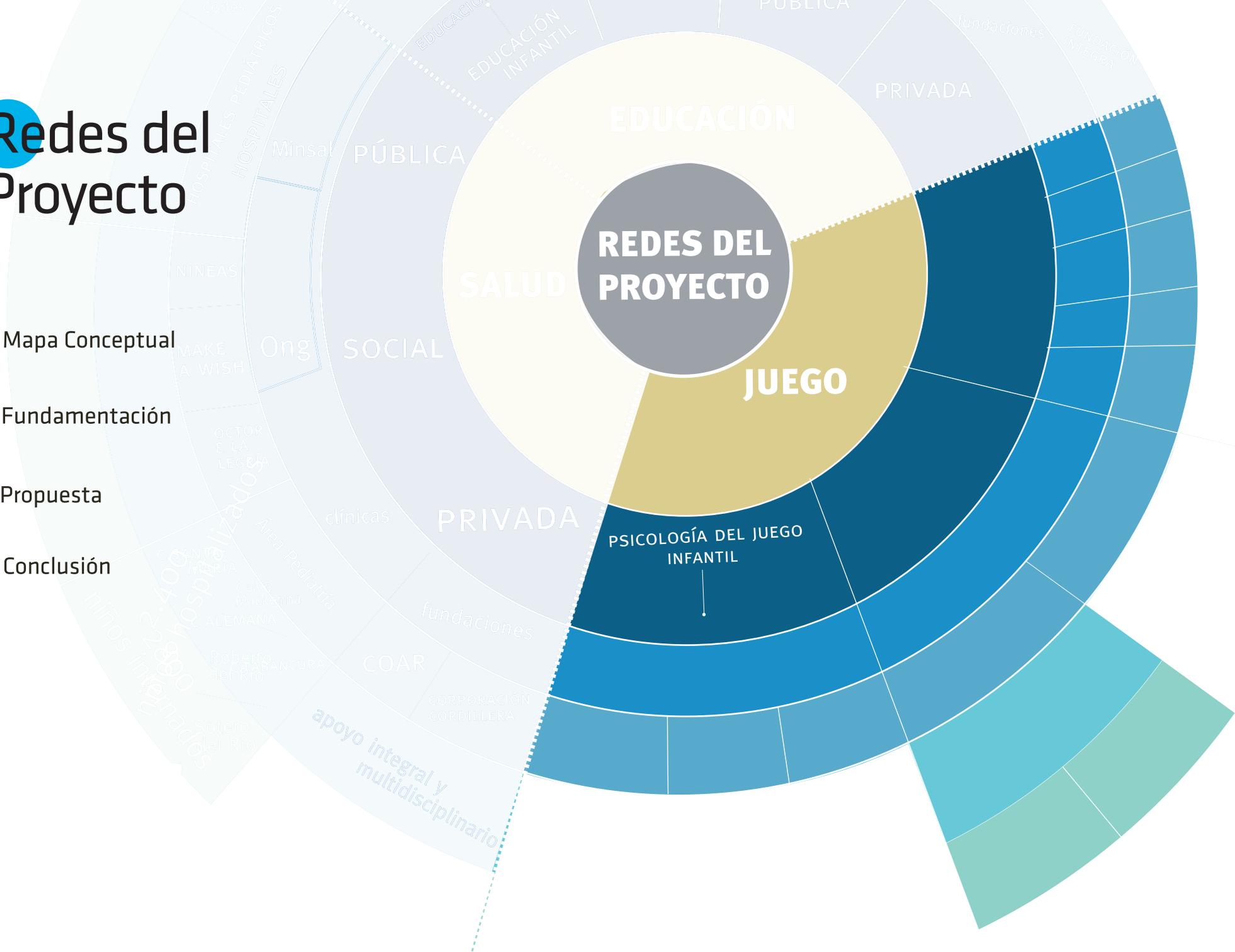


● Básicamente el juego es cualquier tipo de actividad que aprendemos por puro placer, sin ninguna preocupación por el resultado final. En el caso de los niños, adquiere una vital importancia ya que mediante el juego crecen física, espiritual e intelectualmente.



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



**REDES DEL PROYECTO**

EDUCACIÓN

SALUD

JUEGO

PÚBLICA

PRIVADA

SOCIAL

PRIVADA

PSICOLOGÍA DEL JUEGO INFANTIL

niños hospitalizados  
2.400  
2.2890

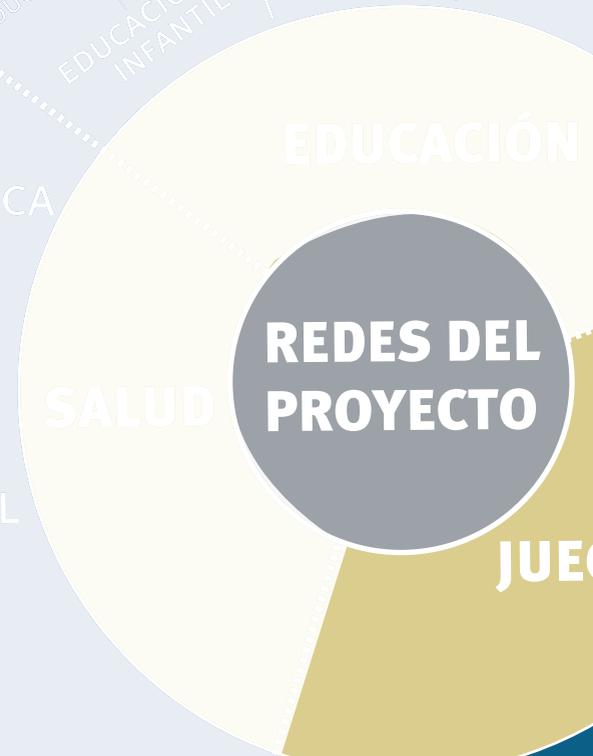
apoyo integral y multidisciplinario

EDUCACIÓN INFANTIL  
EDUCACIÓN PÚBLICA  
HOSPITALES PEDIÁTRICOS  
HOSPITALES  
NINEAS  
ONG  
clínicas  
ALEMANA  
COAR  
CORPORACIÓN CORDILLERA  
fundaciones  
Minsal  
OCTOR E LA LEGUA  
Área Pediatría  
Roberto del Río  
Sótero del Río  
fundaciones  
FUNDACIÓN INTEGRAL  
PÚBLICA

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

**REDES DEL PROYECTO**



**JUEGO**

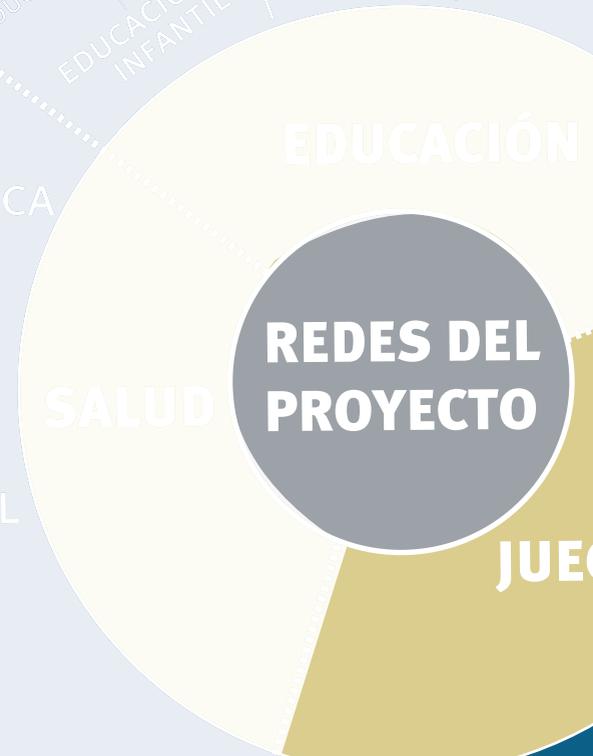
PSICOLOGÍA DEL JUEGO INFANTIL  
benefician  
APRENDIZAJE

apoyo integral y multidisciplinario

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

**REDES DEL PROYECTO**



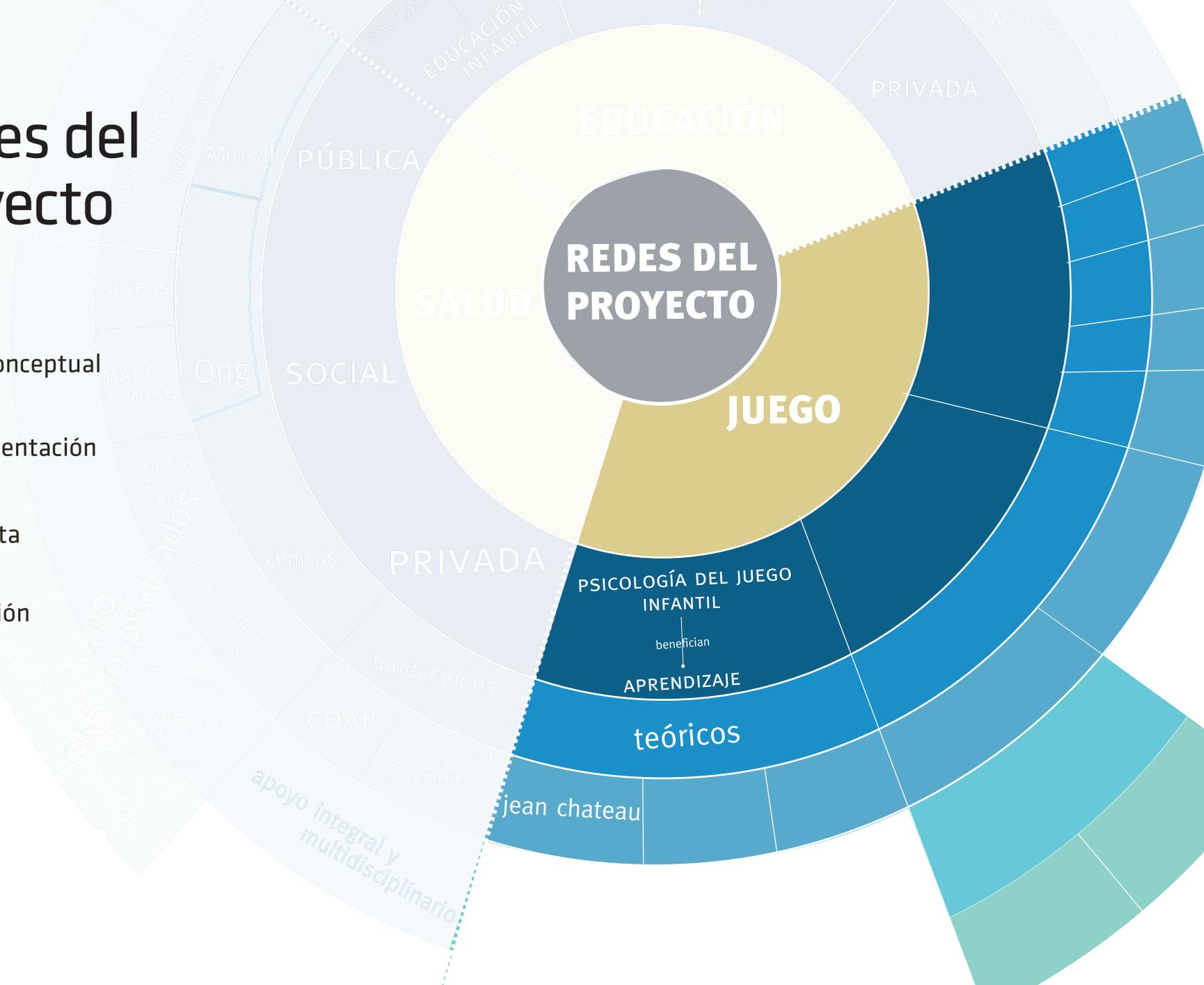
**JUEGO**

PSICOLOGÍA DEL JUEGO INFANTIL

benefician  
APRENDIZAJE

teóricos

jean chateau



# Redes de Proyecto

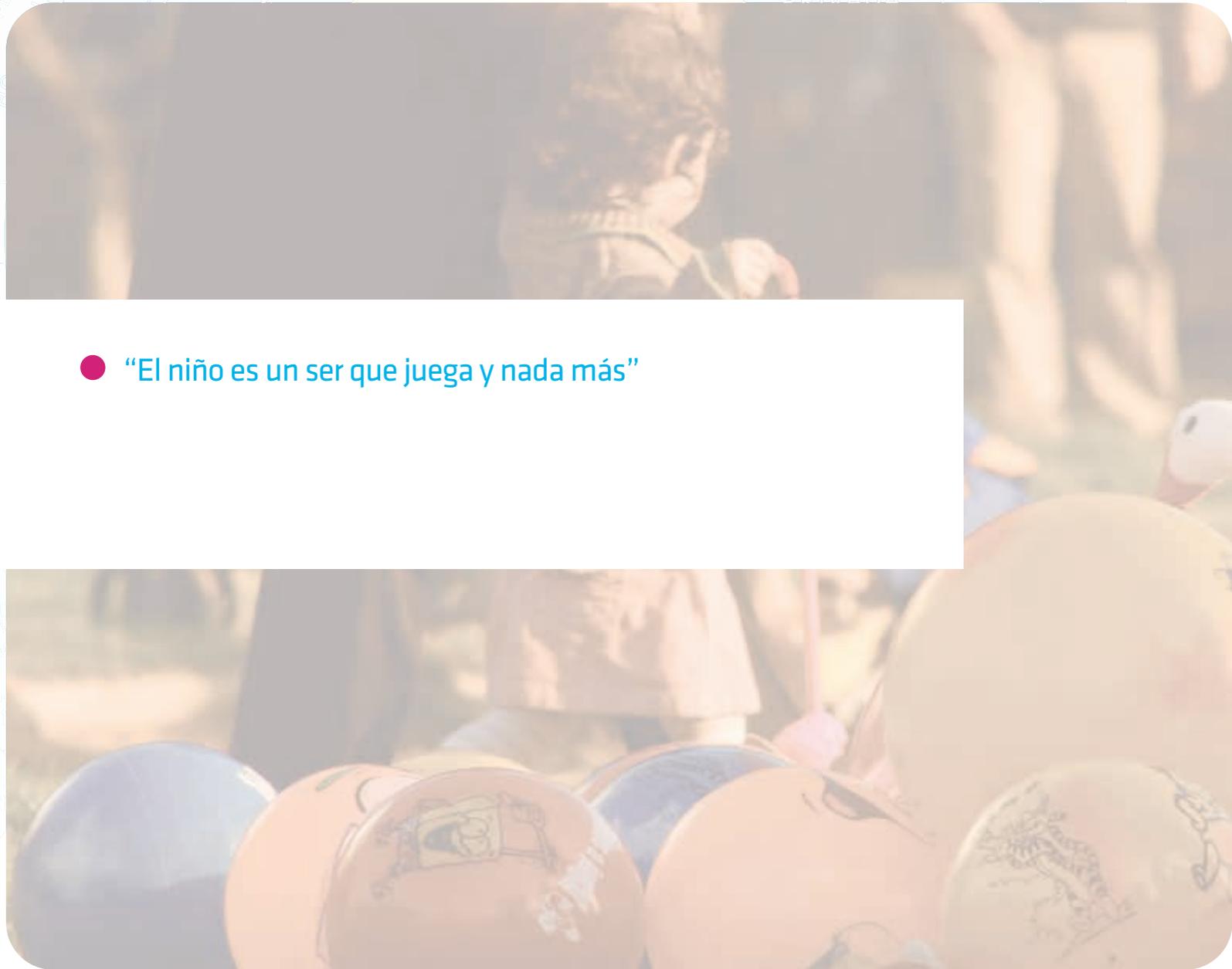
- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

● “El niño es un ser que juega y nada más”



# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión

“El niño es un ser que juega y nada más”

- “El niño que juega verdaderamente no mira alrededor de sí, si no que, se sumerge totalmente en su juego, puesto que es una cosa seria. El mundo del juego es una anticipación de las cosas serias, que ayuda al infante a adquirir esquemas prácticos necesarios para la actividad adulta.”

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión

“El niño es un ser que juega y nada más”

- “El niño que juega verdaderamente no mira alrededor de sí, si no que, se sumerge totalmente en su juego, puesto que es una cosa seria. El mundo del juego es una anticipación de las cosas serias, que ayuda al infante a adquirir esquemas prácticos necesarios para la actividad adulta.”

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión

“El niño es un ser que juega y nada más”

- “El niño que juega verdaderamente no mira alrededor de sí, si no que, se sumerge totalmente en su juego, puesto que es una cosa seria. El mundo del juego es una anticipación de las cosas serias, que ayuda al infante a adquirir esquemas prácticos necesarios para la actividad adulta.”

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión

“El niño es un ser que juega y nada más”

“El juego posee a menudo reglas severas, comporta fatigas y a veces hasta conduce al agotamiento. El niño que juega verdaderamente no mira alrededor de sí, si no que, se sumerge totalmente en su juego, puesto que es una cosa seria. El mundo del juego es una anticipación de las cosas serias, que ayuda al infante a adquirir esquemas prácticos necesarios para la actividad adulta.”

- “El juego desempeña pues en el niño el papel que el trabajo desempeña en el adulto. Como el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos..”

Jean Chateau

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión

“El niño es un ser que juega y nada más”

“El juego posee a menudo reglas severas, comporta fatigas y a veces hasta conduce al agotamiento. El niño que juega verdaderamente no mira alrededor de sí, si no que, se sumerge totalmente en su juego, puesto que es una cosa seria. El mundo del juego es una anticipación de las cosas serias, que ayuda al infante a adquirir esquemas prácticos necesarios para la actividad adulta.”

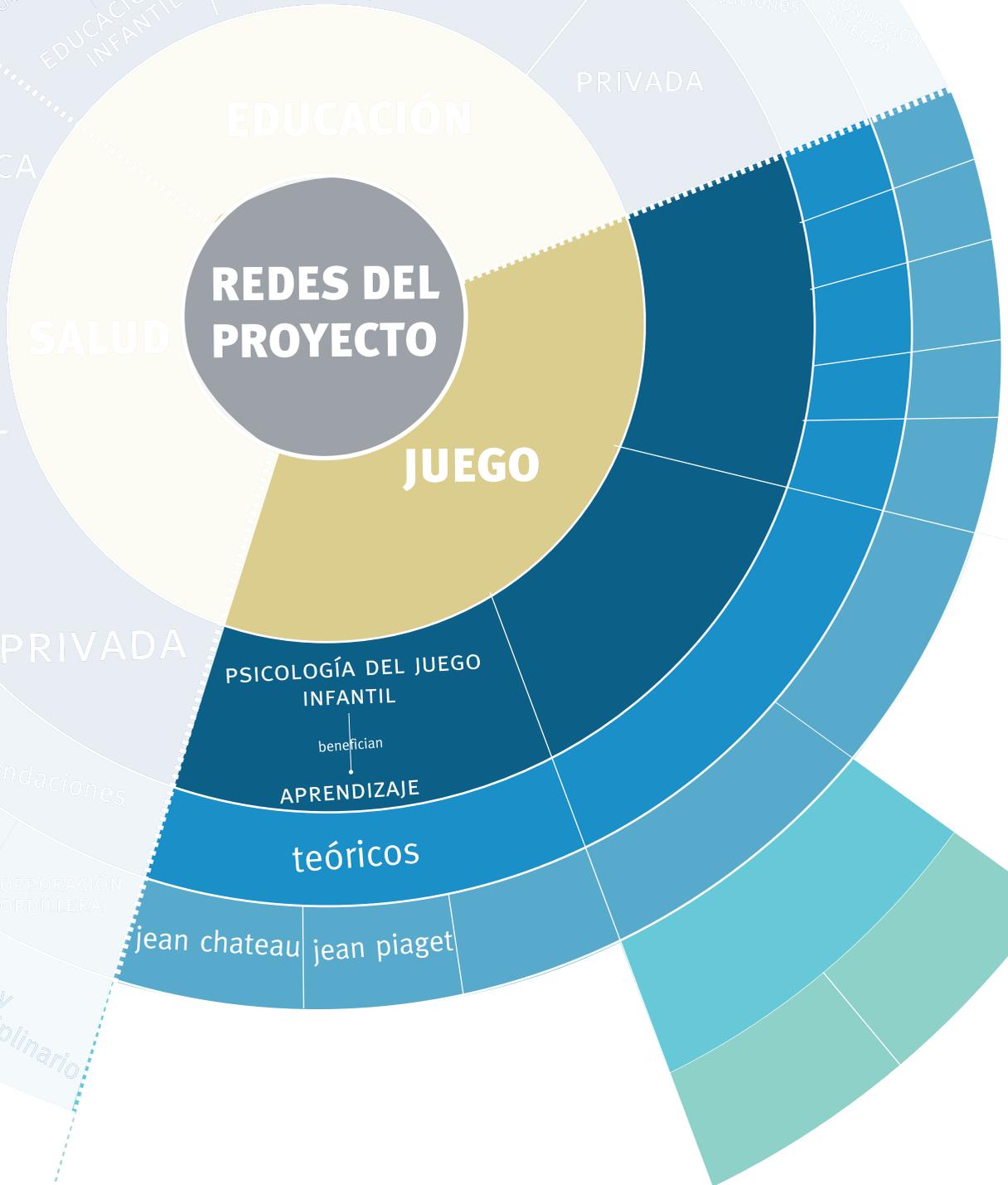
- “El juego desempeña pues en el niño el papel que el trabajo desempeña en el adulto. Como el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos..”

Jean Chateau

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

**REDES DEL PROYECTO**



niños hospitalizados  
3.400  
2.2890

apoyo integral y multidisciplinario

Área Pediatría  
Calvo Madkenna  
ALEMANA  
Roberto del Río  
Sótero del Río

COAR

fundaciones

clínicas

AREA Pediatría

OCTOR E LA LEGUA

MAKE A WISH

NINEAS

HOSPITALES PEDIÁTRICOS

Minsal

EDUCACIÓN INFANTIL

FUNDACIÓN INTEGRAL

privada

PÚBLICA

EDUCACIÓN

jean chateau

jean piaget

teóricos

APRENDIZAJE

benefician

PSICOLOGÍA DEL JUEGO INFANTIL

PRIVADA

SOCIAL

PÚBLICA

EDUCACIÓN

JUEGO

SALUD

REDES DEL PROYECTO

Mapa Conceptual

Fundamentación

Propuesta

Conclusión

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto



● “El juego ,ayuda al niño a pasar de las sensaciones al conocimiento. atravesando los sentidos él capta los colores, las texturas, el olor, el sonido y el sabor de los objetos, en una constante interacción entre el juego, el crecimiento y el desarrollo”

Jean Piaget



● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión

# Redes del Proyecto



● “El juego ,ayuda al niño a pasar de las sensaciones al conocimiento. atravesando los sentidos él capta los colores, las texturas, el olor, el sonido y el sabor de los objetos, en una constante interacción entre el juego, el crecimiento y el desarrollo”

Jean Piaget



● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

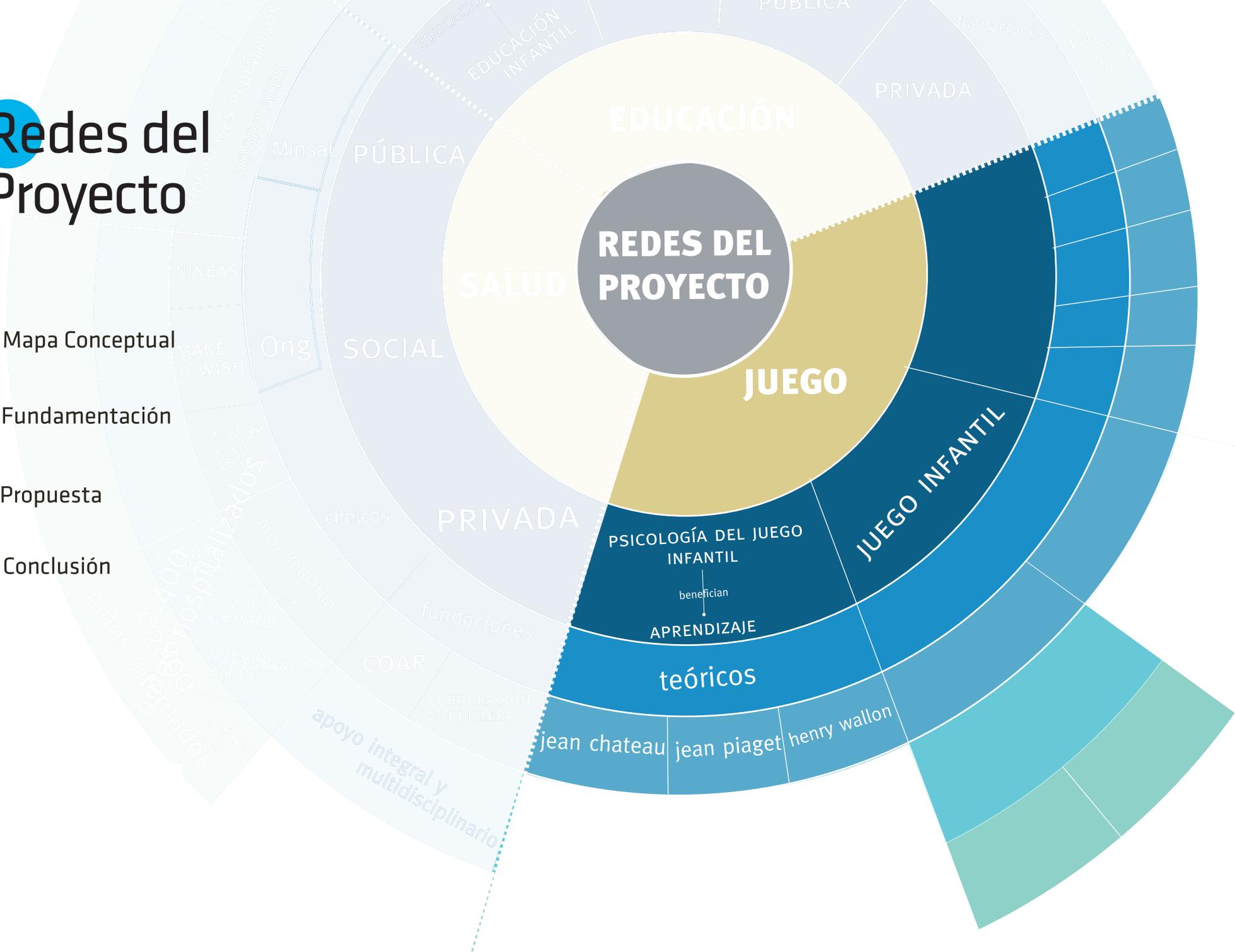


● “Si se toma en cuenta al juego como parte del proceso educativo y como medio de expresión regulador y compensador de la afectividad, servirá como un instrumento del desarrollo de las estructuras del pensamiento del niño, medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad infantil.”



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



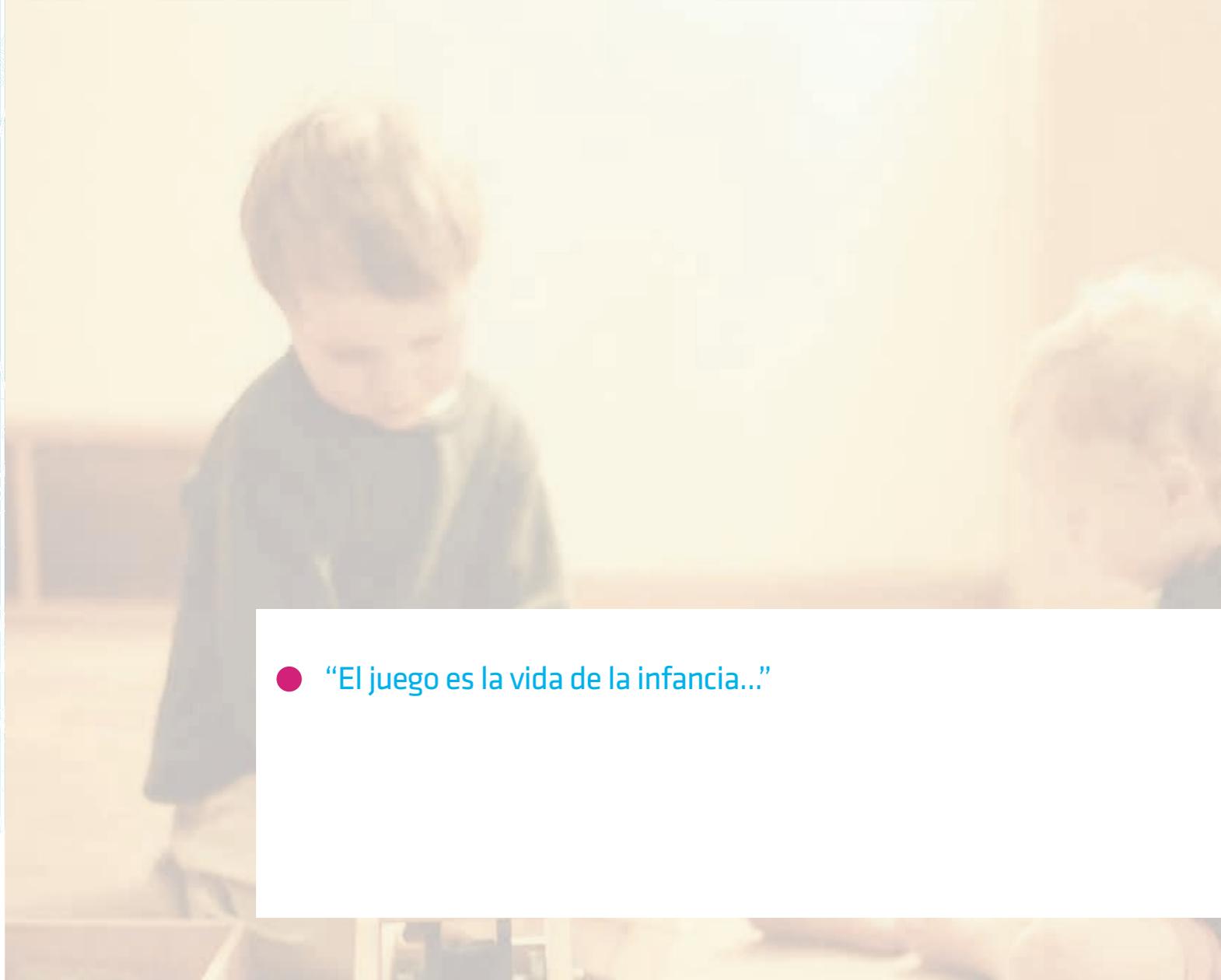
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



● “El juego es la vida de la infancia...”

# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



“El juego es la vida de la infancia...”

● “Es la expresión del niño, es su instrumento de conocimiento.”

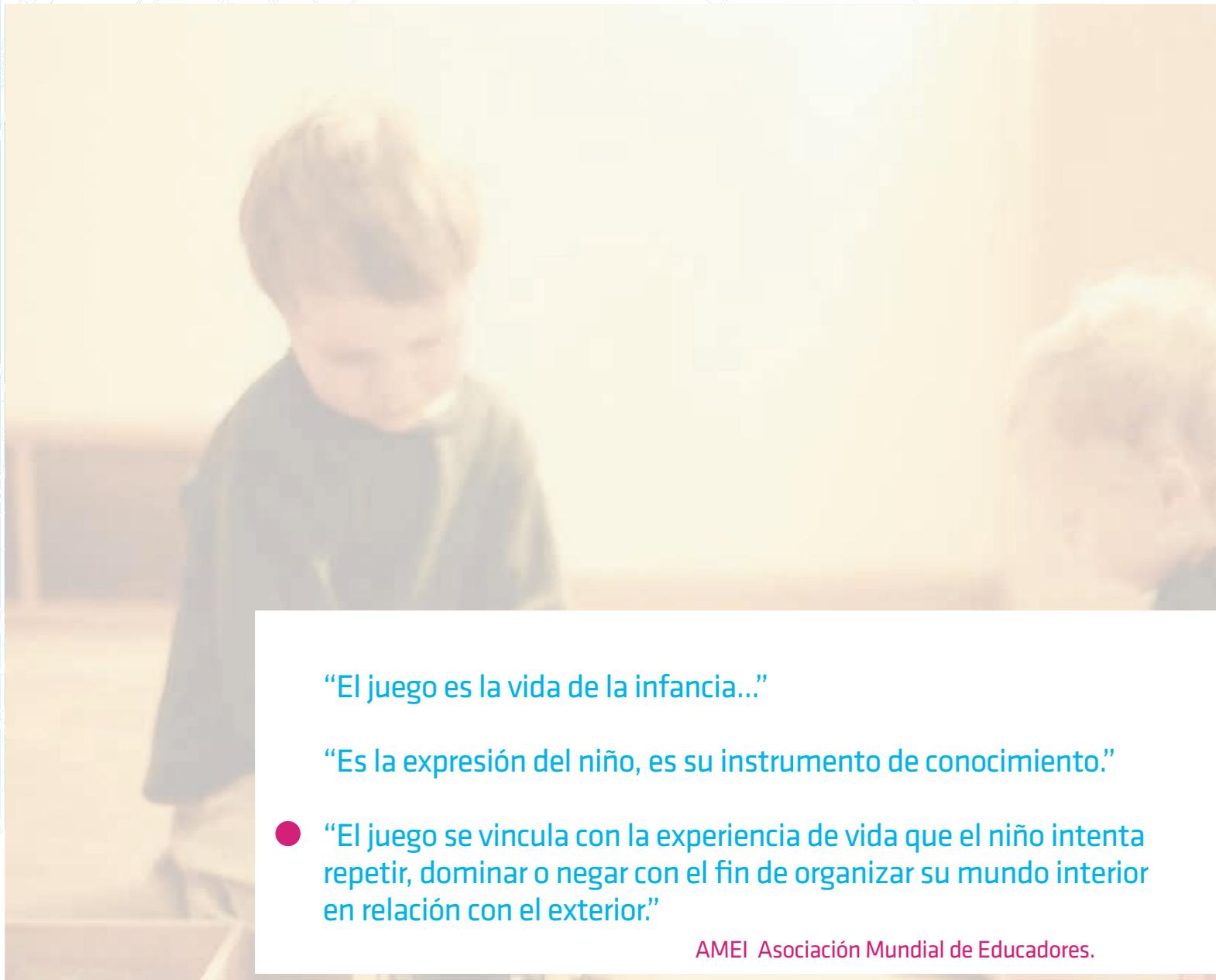
# Redes del Proyecto

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión



“El juego es la vida de la infancia...”

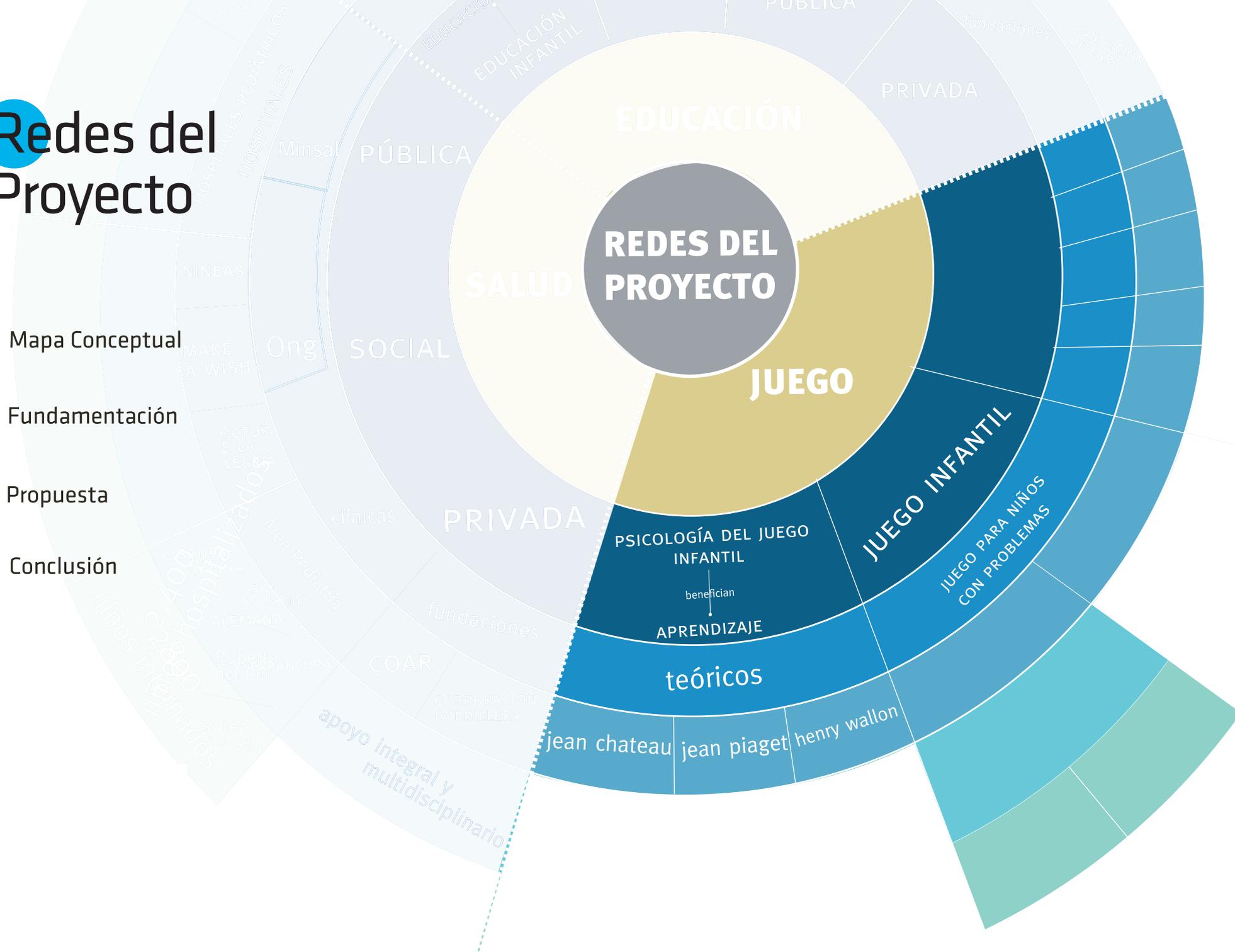
“Es la expresión del niño, es su instrumento de conocimiento.”

- “El juego se vincula con la experiencia de vida que el niño intenta repetir, dominar o negar con el fin de organizar su mundo interior en relación con el exterior.”

AMEI Asociación Mundial de Educadores.

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión





# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

● Desde 1976 que se reconoce la necesidad que exista el juego en los medios hospitalarios.



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

Desde 1976 que se reconoce la necesidad que exista el juego en los medios hospitalarios.

- Es imprescindible generar en los hospitales oportunidades para el juego, que estimule el desarrollo intelectual, afectivo, social y espiritual de los niños, permitiéndoles encontrar motivaciones y satisfacciones para así mejorar su calidad de vida.



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

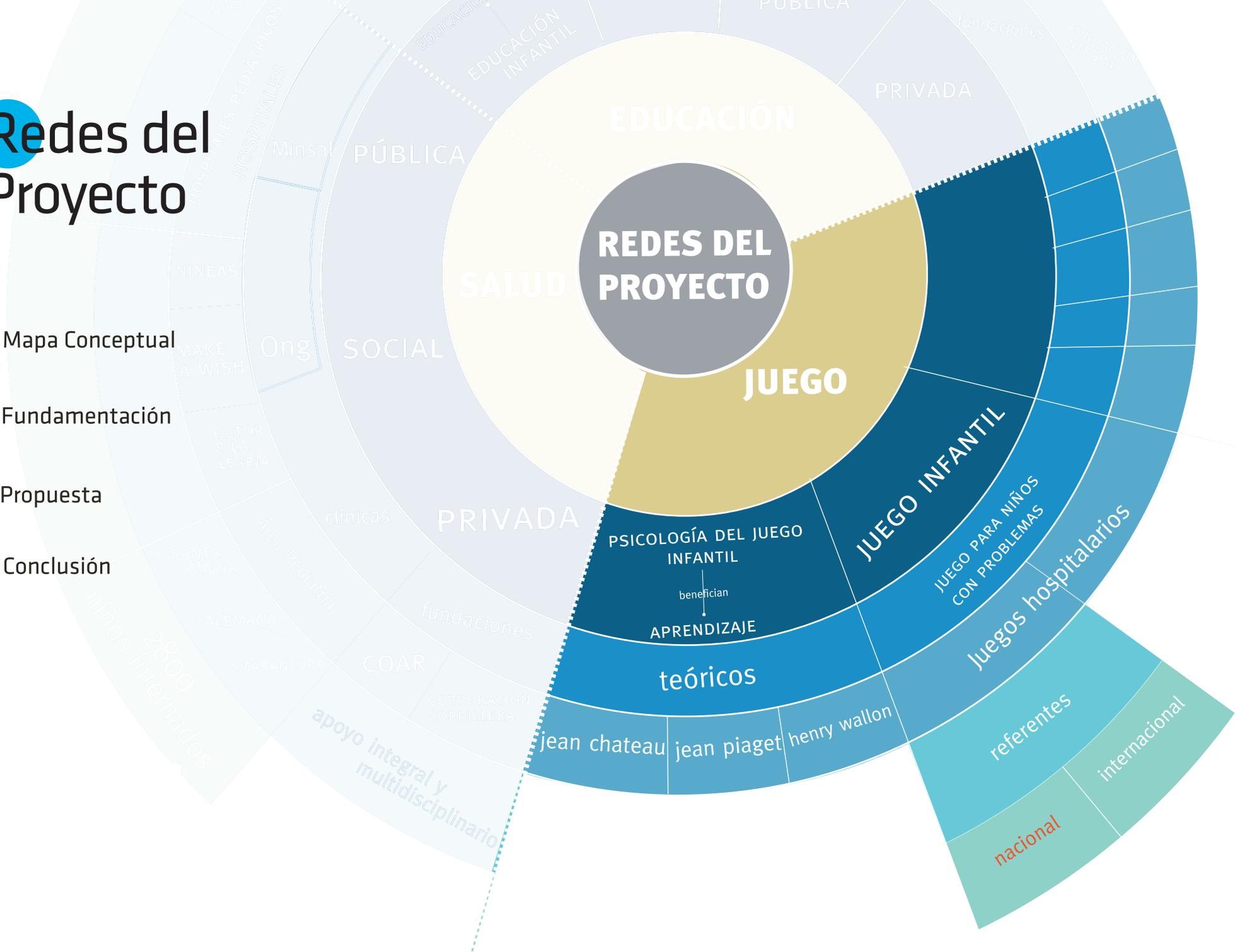
● “El principal propósito del juego hospitalario es brindar a los niños un medio seguro, no amenazador, para expresar en forma verbal y no verbal sus percepciones, emociones y preocupaciones en relación con una experiencia de hospitalización (...) Esto genera un ambiente en el que el niño se expresa con libertad, lo que permite hacerse una idea más precisa de sus necesidades y sentimientos.”

Dra. Leonor Alonso.  
Hospital del niño Jesus, Madrid



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



**REDES DEL PROYECTO**

**EDUCACIÓN**

**SALUD**

**JUEGO**

PÚBLICA

PRIVADA

SOCIAL

PRIVADA

**JUEGO INFANTIL**

PSICOLOGÍA DEL JUEGO INFANTIL

JUEGO PARA NIÑOS CON PROBLEMAS

Juegos hospitalarios

benefician  
↓  
APRENDIZAJE

teóricos

jean chateau

jean piaget

henry wallon

referentes

nacional

internacional

niños internados

Área Pediatría

C. SANTA MARIA

C. ALEMANA

C. TABANCURA

COAR

CORPORACIÓN CORDILLERA

apoyo integral y multidisciplinario

fundaciones

clínicas

Ong

NINEAS

MAKE A WISH

DOCTOR E LA LEGRÍA

Minsal

HOSPITALES PEDIÁTRICOS

EDUCACIÓN INFANTIL

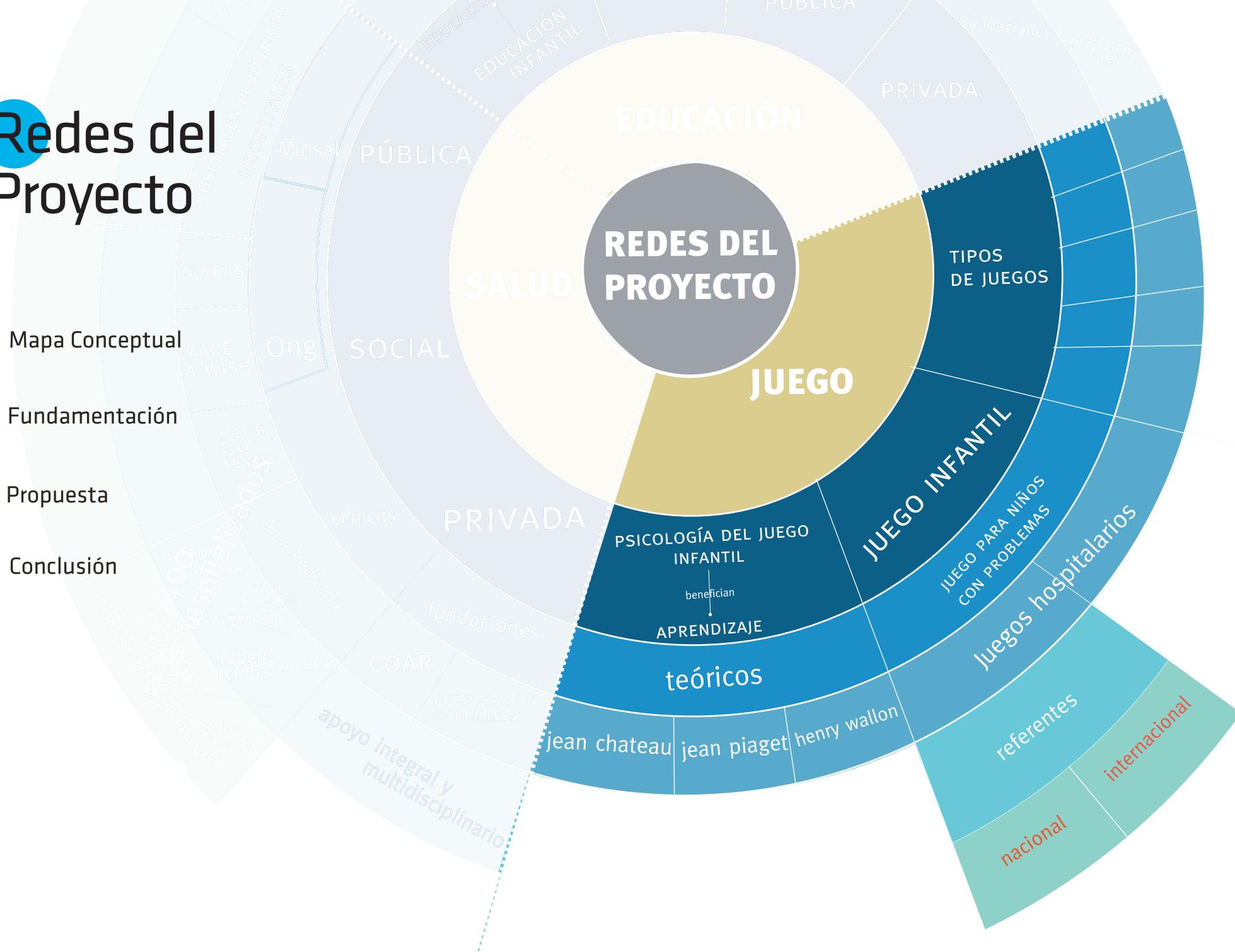
PÚBLICA

fundaciones

FUNDACIÓN INTEGRAL

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



**REDES DEL PROYECTO**

**EDUCACIÓN**

**SALUD**

**JUEGO**

**TIPOS DE JUEGOS**

**JUEGO INFANTIL**

**Juegos hospitalarios**

**teóricos**

**referentes**

**internacional**

**PRIVADA**

**SOCIAL**

**PÚBLICA**

**EDUCACIÓN INFANTIL**

**EDUCACIÓN PÚBLICA**

**EDUCACIÓN PRIVADA**

**FUNDACIONES**

**FUNDACIÓN INTEGRAL**

**Minsal**

**ONG**

**clínicas**

**fundaciones**

**COAR**

**CORPORACIÓN CORDILLERA**

**Área Pediatría**

**niños hospitalizados**

**niños internados**

**NINEAS**

**MAKE A WISH**

**DOCTOR E LA LEGUA**

**ALEMANA**

**ROBERTO DEL RÍO**

**SÓTERO DEL RÍO**

**HOSPITALES PEDIÁTRICOS**

**PSICOLOGÍA DEL JUEGO INFANTIL**

**APRENDIZAJE**

**jean chateau**

**jean piaget**

**henry wallon**

**benefician**

**JUEGO PARA NIÑOS CON PROBLEMAS**

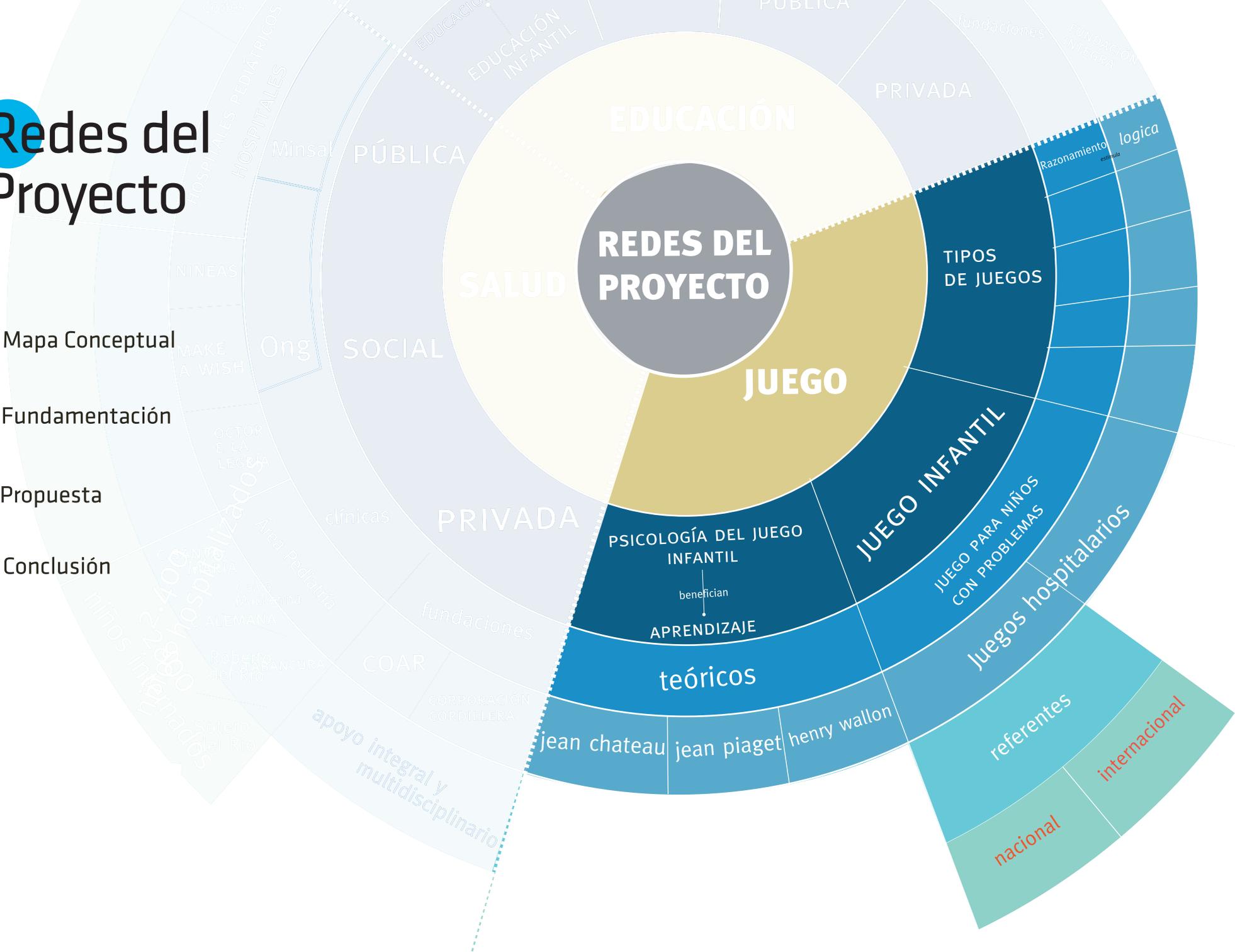
**nacional**

**internacional**



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



**REDES DEL PROYECTO**

**SALUD**

**EDUCACIÓN**

**JUEGO**

**TIPOS DE JUEGOS**

**JUEGO INFANTIL**

PSICOLOGÍA DEL JUEGO INFANTIL

JUEGO PARA NIÑOS CON PROBLEMAS

APRENDIZAJE

teóricos

Juegos hospitalarios

jean chateau

jean piaget

henry wallon

referentes

internacional

nacional

Minsal

PÚBLICA

Ong

SOCIAL

PRIVADA

clínicas

fundaciones

COAR

CORPORACIÓN CORDILLERA

Área Pediatría

niños hospitalizados  
niños internados

NINEAS

MAKE A WISH

DOCTOR E LA LEGUA

ALEMANA

BANCURA

Sótero del Río

HOSPITALES PEDIÁTRICOS

EDUCACIÓN INFANTIL

EDUCACIÓN PÚBLICA

PRIVADA

FUNDACIONES

FUNDACIÓN INTEGRAL

Razonamiento lógico

estrella

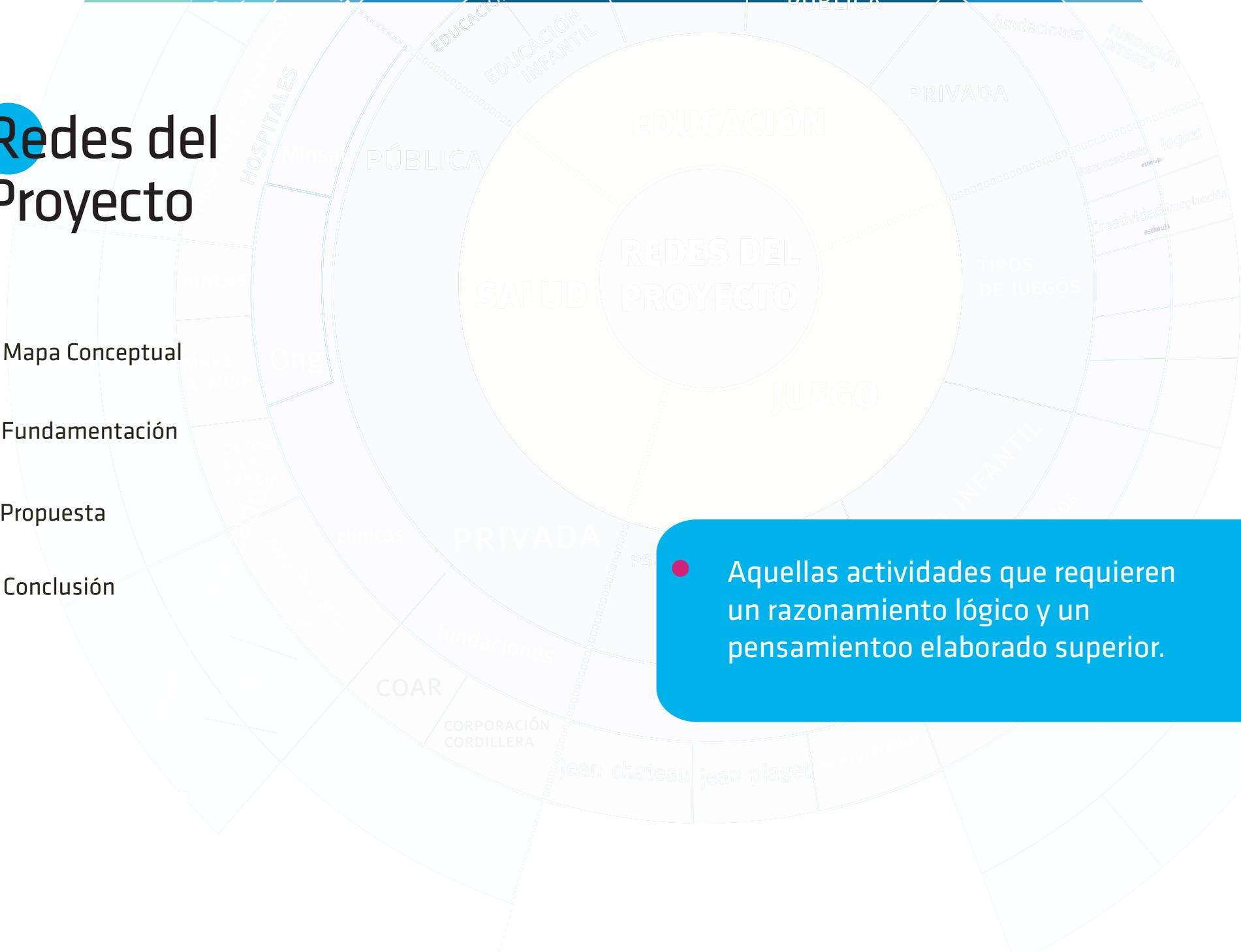
benefician

apoyo integral y multidisciplinario

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

● Aquellas actividades que requieren un razonamiento lógico y un pensamiento elaborado superior.



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

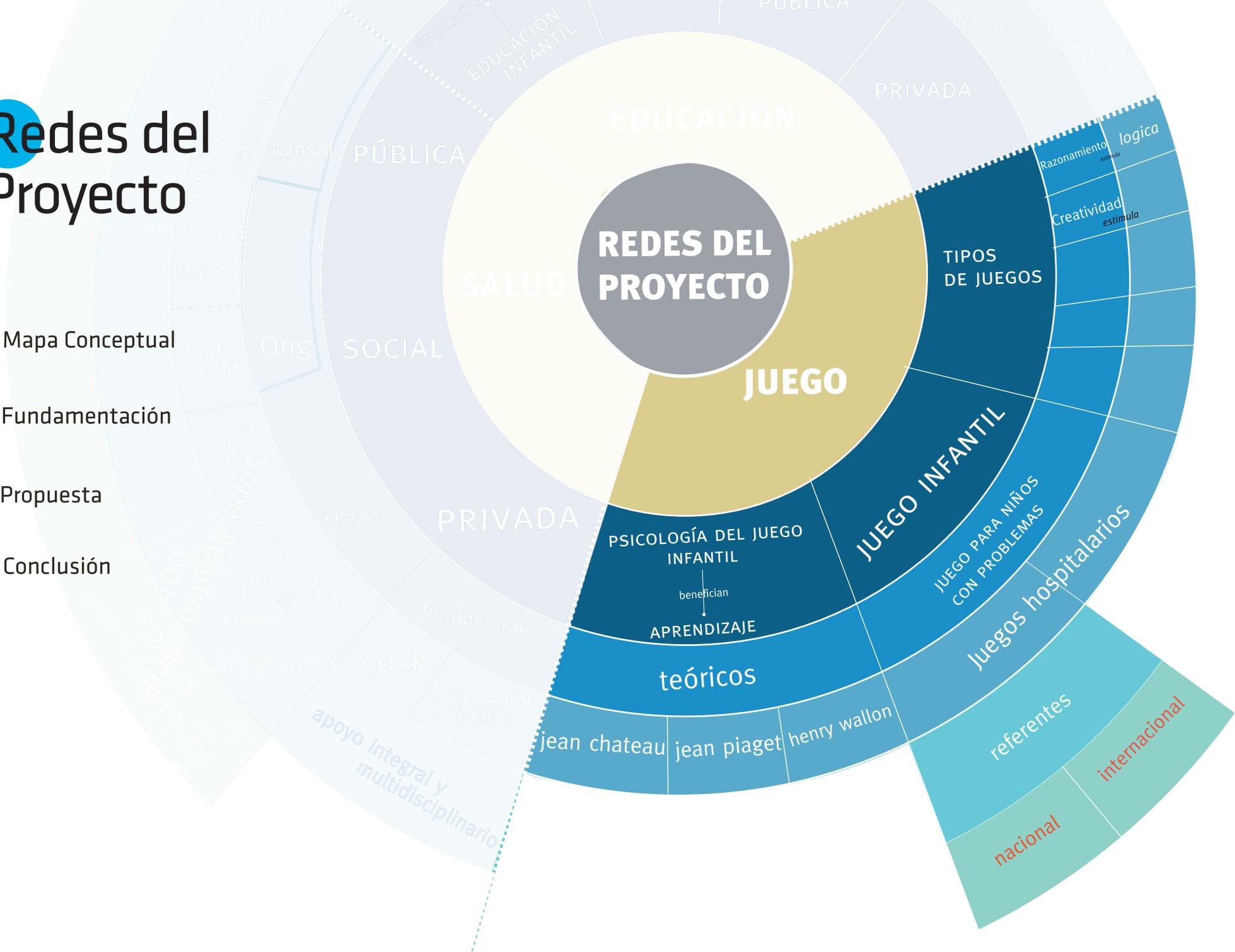


● Aquellas actividades que requieren un razonamiento lógico y un pensamiento elaborado superior.

henry wallon referentes

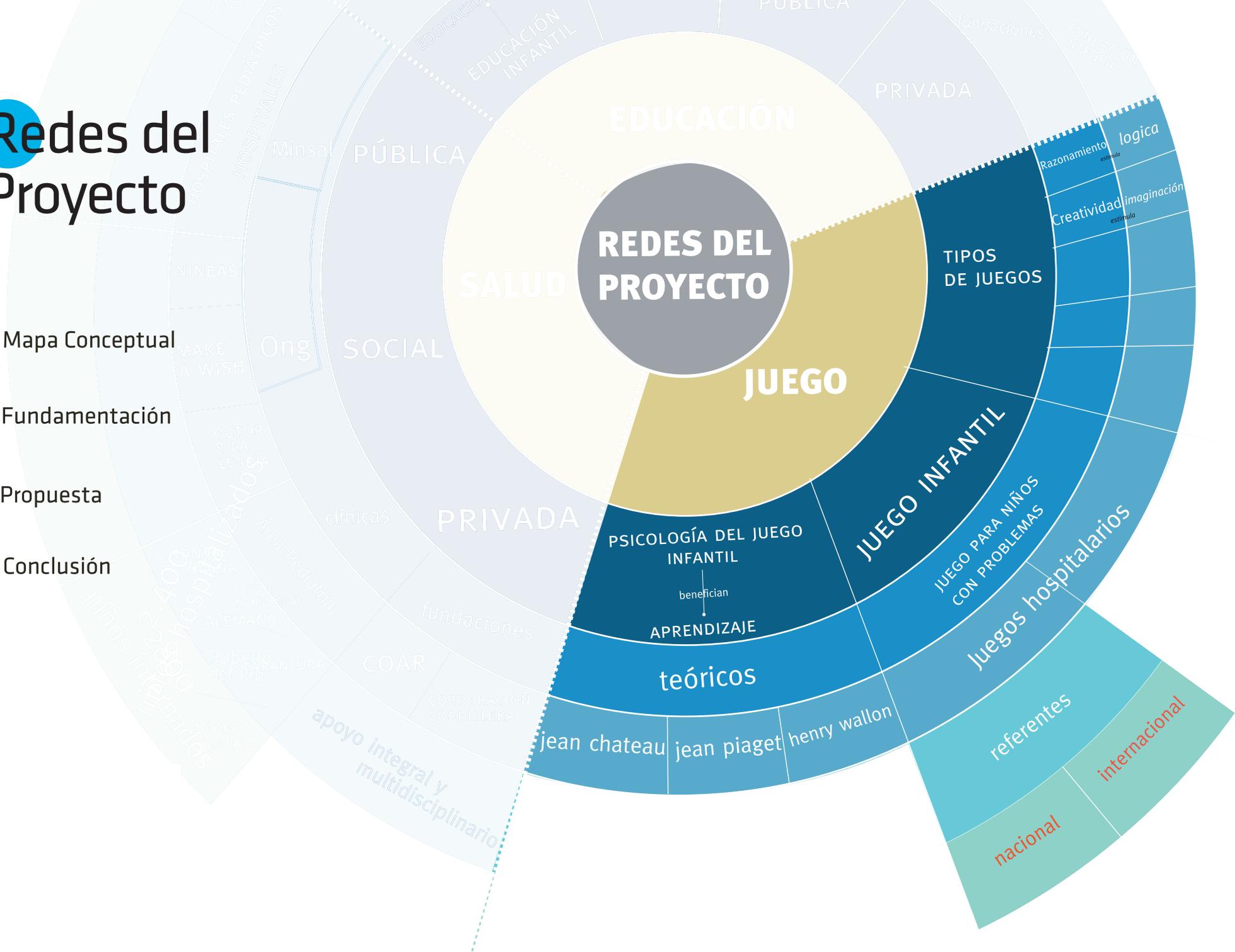
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



**REDES DEL PROYECTO**

**SALUD**

**EDUCACIÓN**

**JUEGO**

**TIPOS DE JUEGOS**

**JUEGO INFANTIL**

**JUEGO PARA NIÑOS CON PROBLEMAS**

**Juegos hospitalarios**

Razonamiento lógico

Creatividad imaginación

PSICOLOGÍA DEL JUEGO INFANTIL

APRENDIZAJE

teóricos

jean chateau

jean piaget

henry wallon

referentes

internacional

nacional

Minsal

PÚBLICA

Ong

SOCIAL

PRIVADA

clínicas

NINEAS

MAKE A WISH

DOCTOR E LA LEGUA

Área Pediatría

fundaciones

COAR

CORPORACIÓN CORDILLERA

ALEMANA

BANCURA

Sótero del Río

EDUCACIÓN

EDUCACIÓN INFANTIL

PÚBLICA

PRIVADA

fundaciones

FUNDACIÓN INTEGRAL

niños hospitalizados  
niños internados

apoyo integral y multidisciplinario

# Redes del Proyecto

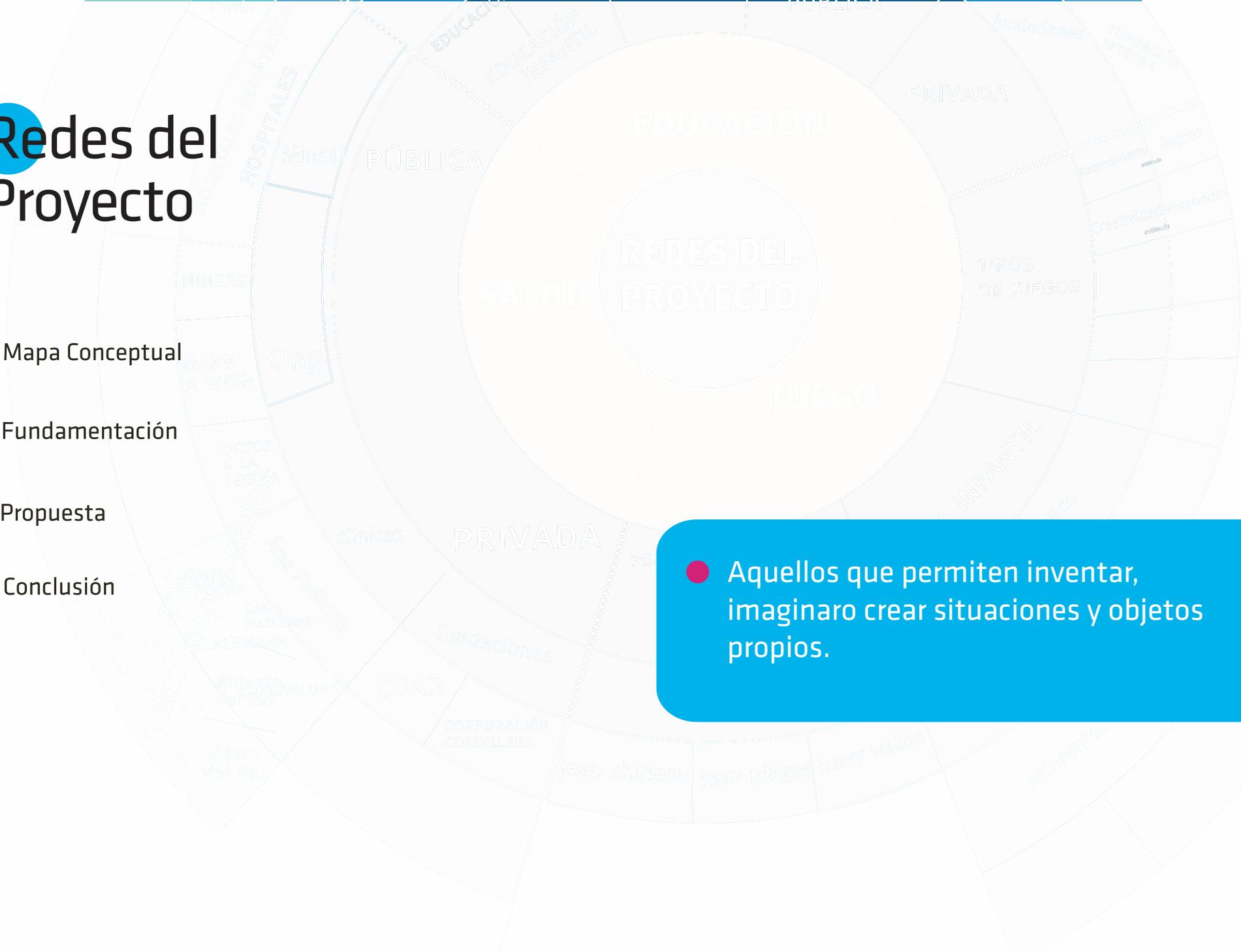
● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión

● Aquellos que permiten inventar, imaginario crear situaciones y objetos propios.



# Redes del Proyecto

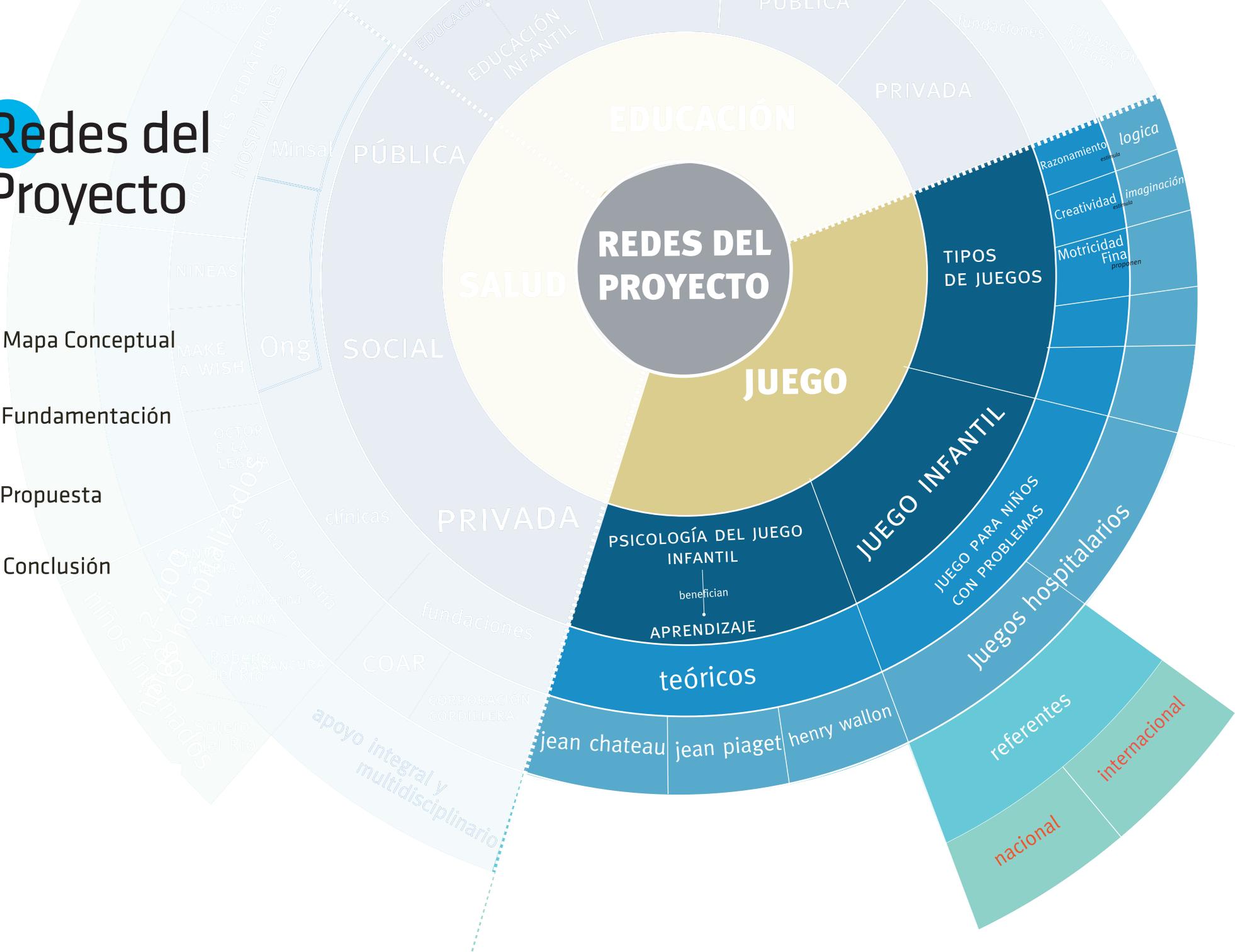
- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



● Aquellos que permiten inventar, imaginario crear situaciones y objetos propios.

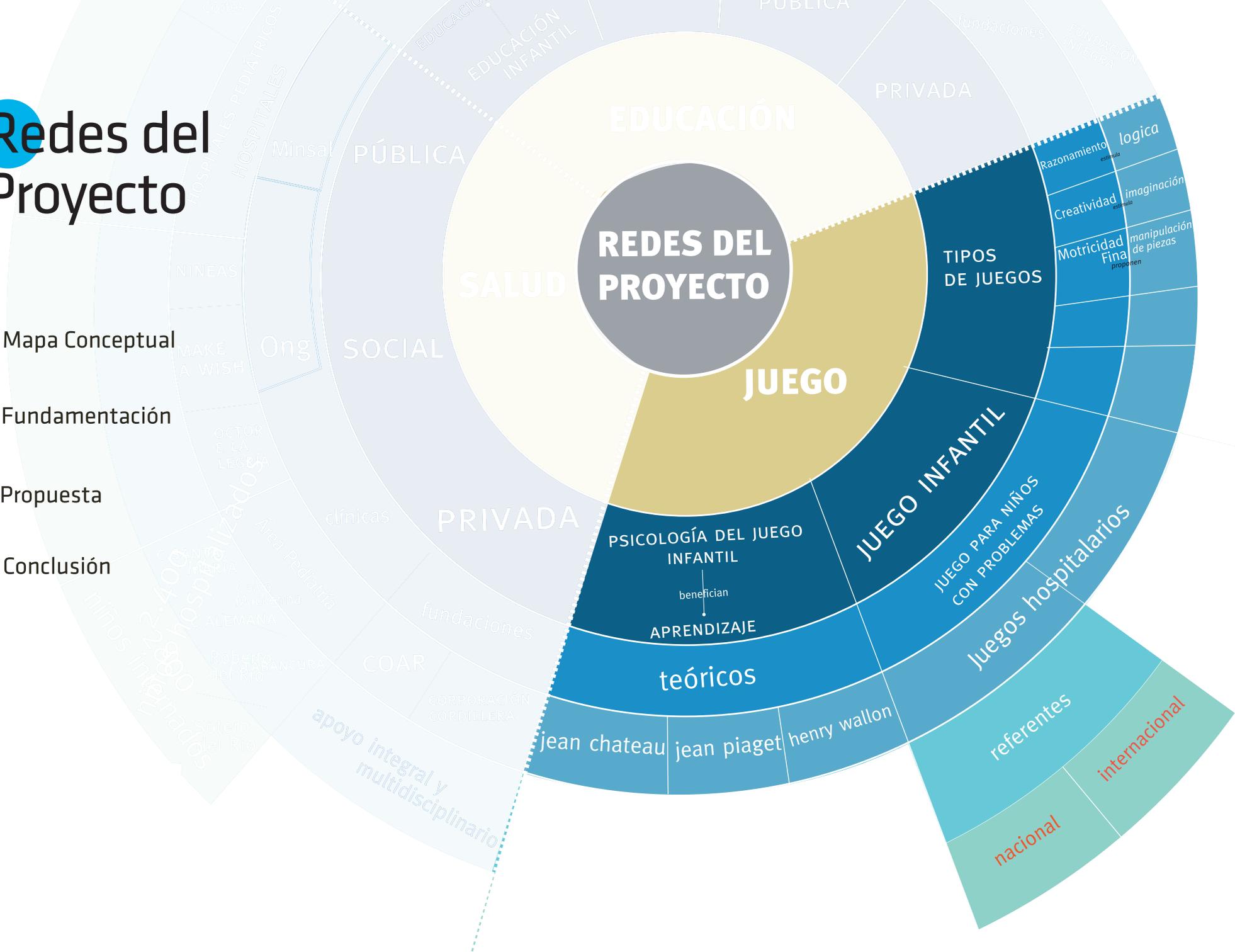
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



**REDES DEL PROYECTO**

**EDUCACIÓN**

**SALUD**

**JUEGO**

**TIPOS DE JUEGOS**

Razonamiento lógico

Creatividad e imaginación

Motricidad Fina de piezas

**JUEGO INFANTIL**

PSICOLOGÍA DEL JUEGO INFANTIL

benefician

APRENDIZAJE

**JUEGO PARA NIÑOS CON PROBLEMAS**

**Juegos hospitalarios**

teóricos

jean chateau

jean piaget

henry wallon

referentes

nacional

internacional

EDUCACIÓN PÚBLICA PRIVADA

EDUCACIÓN INFANTIL

SOCIAL PRIVADA

clínicas

fundaciones

COAR

CORPORACIÓN CORDILLERA

apoyo integral y multidisciplinario

niños hospitalizados

22890

niños internados

Minsal

Ong

NINEAS

MAKE A WISH

DOCTOR E LA LEGUA

Área Pediatría

COAR

CORPORACIÓN CORDILLERA

apoyo integral y multidisciplinario

niños hospitalizados

22890

niños internados

fundaciones

fundaciones

FUNDACIÓN INTEGRAL

estable

estable

propone

manipulación de piezas

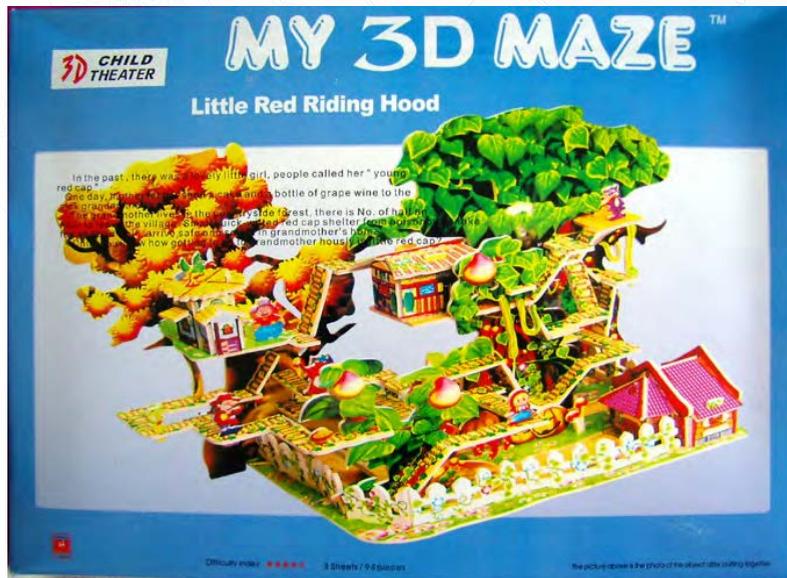


# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

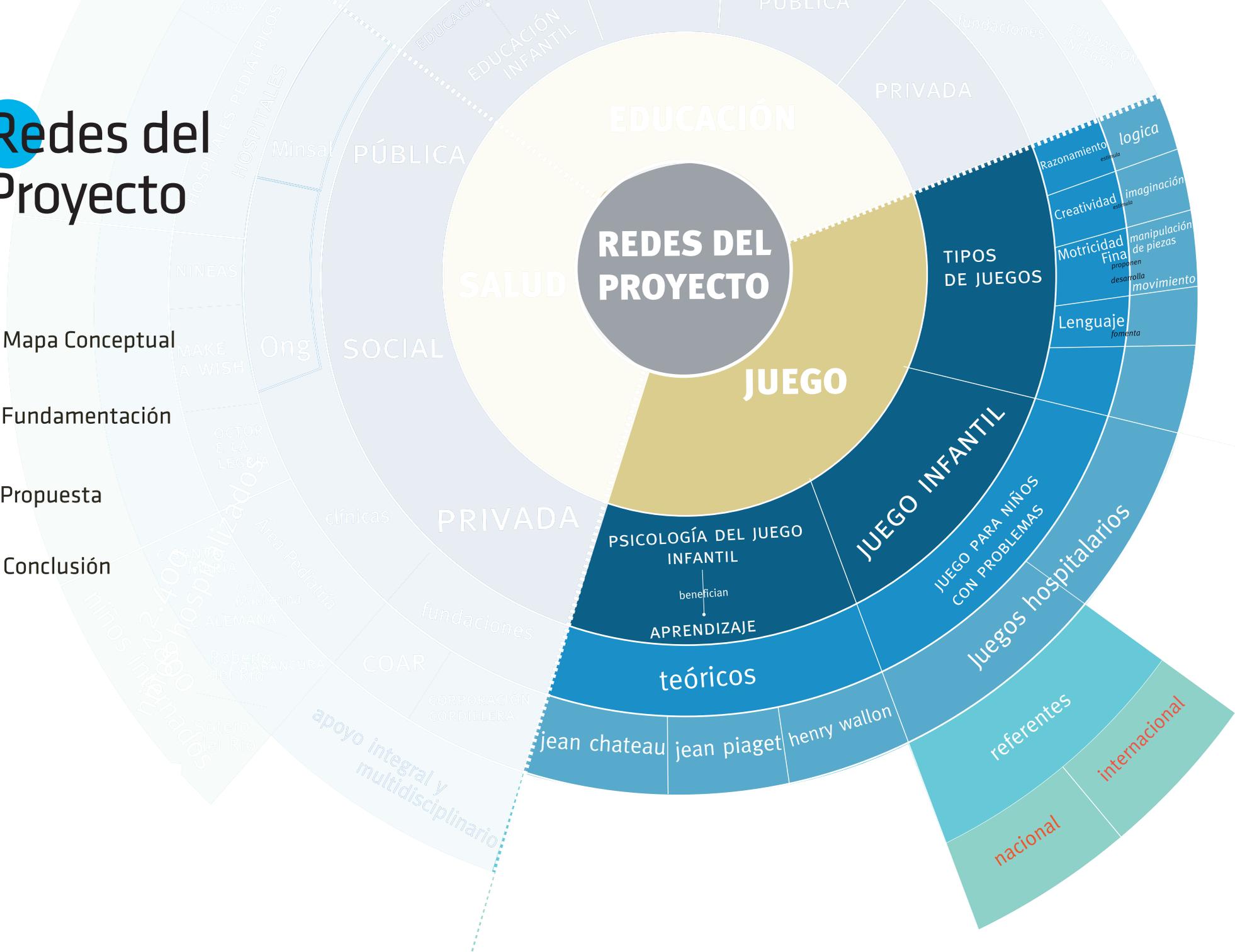


- Aquellos juegos que desarrollan el movimiento de los dedos y las manos de forma precisa.



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

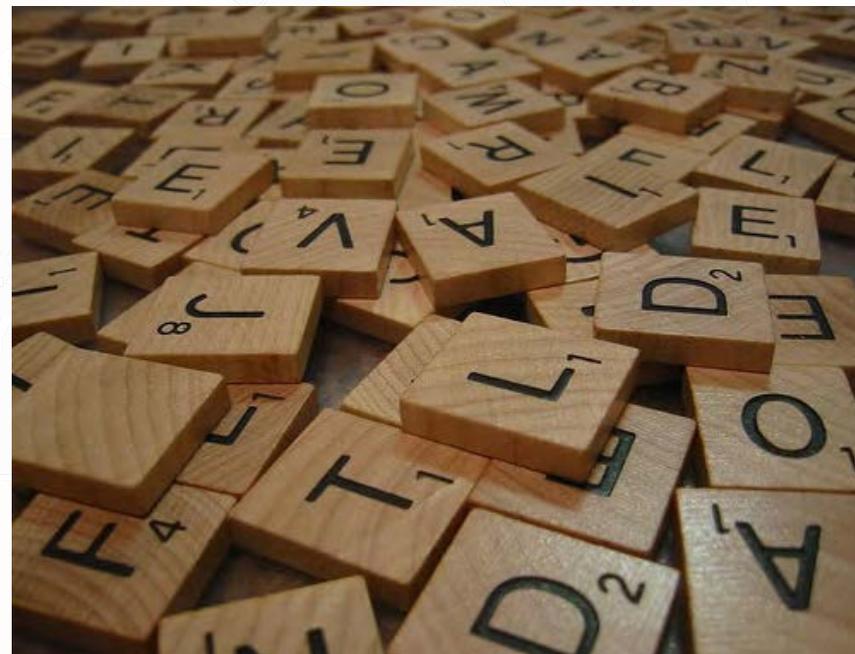






# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



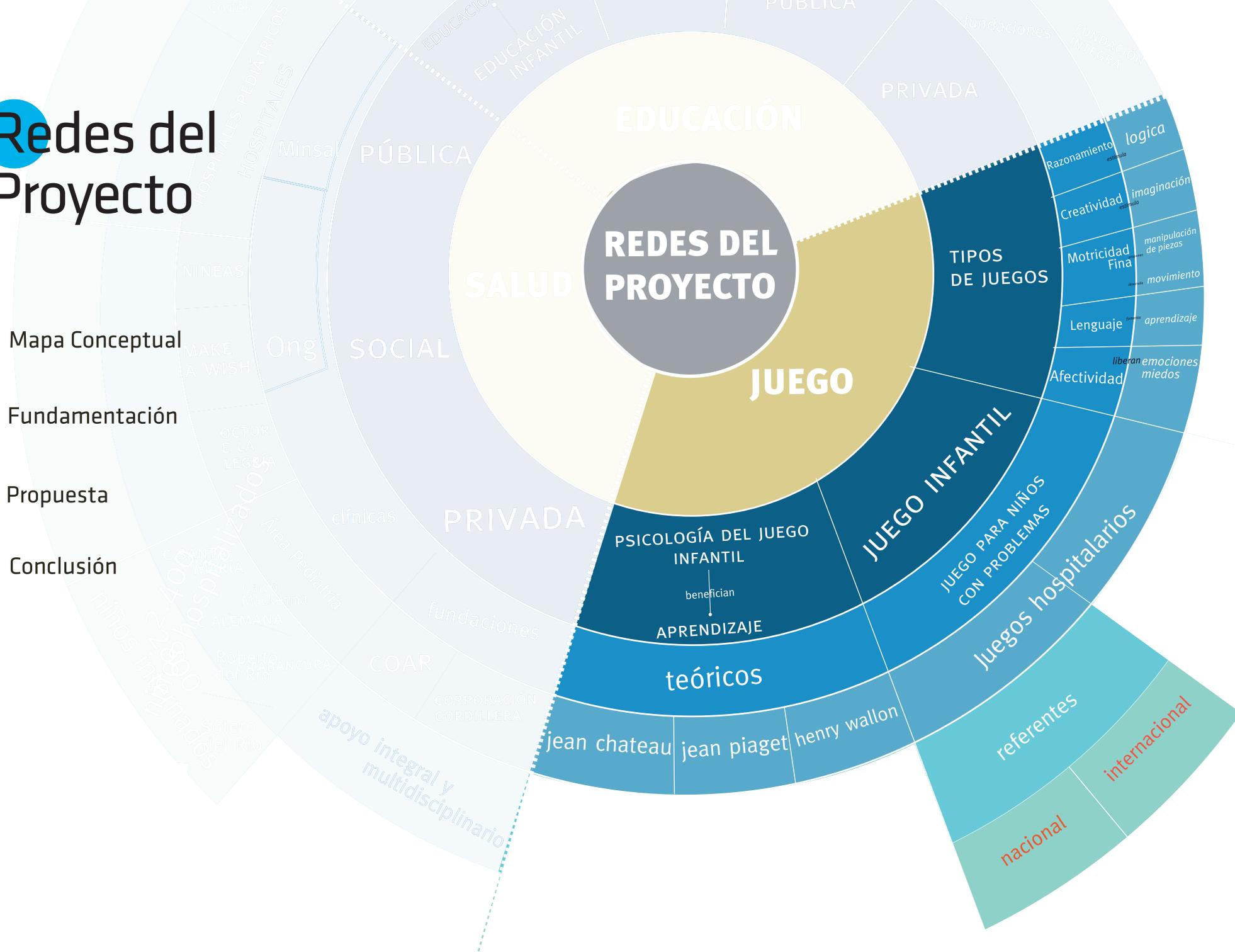
- Fomenta el juego a través del lenguaje para lograr así su perfeccionamiento y la incorporación de nuevos terminos, sinónimos y antónimos.





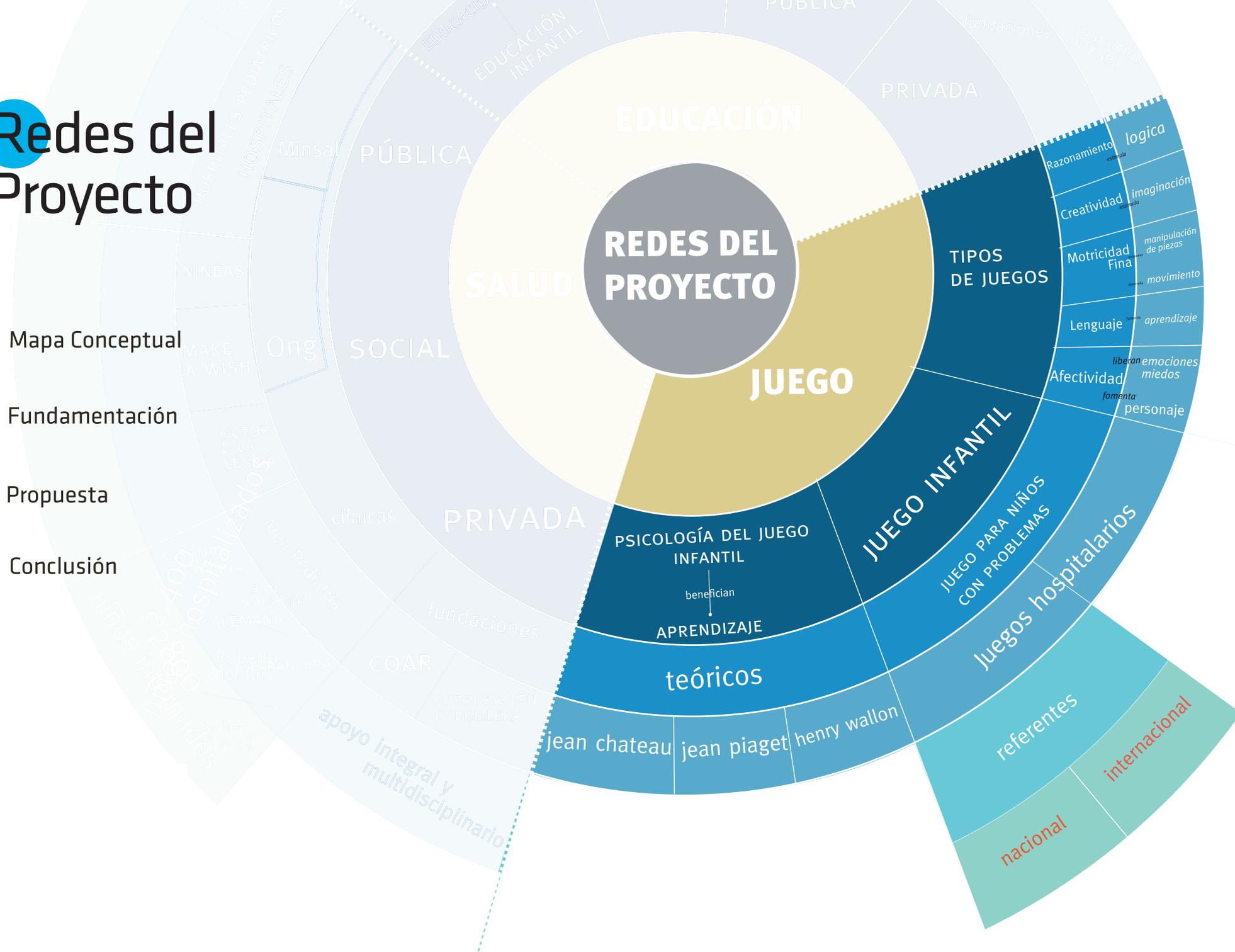
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



**REDES DEL PROYECTO**

**SALUD**

**EDUCACIÓN**

**JUEGO**

**TIPOS DE JUEGOS**

**JUEGO INFANTIL**

**JUEGO PARA NIÑOS CON PROBLEMAS**

**PSICOLOGÍA DEL JUEGO INFANTIL**

**APRENDIZAJE**

**teóricos**

**Juegos hospitalarios**

**referentes**

**internacional**

**nacional**

**apoyo integral y multidisciplinario**

**PÚBLICA**

**PRIVADA**

**SOCIAL**

**PRIVADA**

**NINEAS**

**MAKE A WISH**

**Ong**

**DOCTOR E LA LEGUA**

**Área Pediatría**

**clínicas**

**fundaciones**

**COAR**

**CORPORACIÓN CORDILLERA**

**niños hospitalizados**

**niños internados**

**EDUCACIÓN INFANTIL**

**EDUCACIÓN PÚBLICA**

**PÚBLICA**

**FUNDACIONES**

**FUNDACIÓN INTEGRAL**

**Razonamiento**

**Creatividad**

**Motricidad Fina**

**Lenguaje**

**Afectividad**

**liberan emociones miedos**

**fomenta personaje**

**manipulación de piezas**

**movimiento**

**aprendizaje**

**estímulo**

**estímulo**

**estímulo**

**estímulo**

**Cortes**

**HOSPITALES PEDIÁTRICOS**

**Minsal**

**NINEAS**

**MAKE A WISH**

**Ong**

**DOCTOR E LA LEGUA**

**Área Pediatría**

**clínicas**

**fundaciones**

**COAR**

**CORPORACIÓN CORDILLERA**

**niños hospitalizados**

**niños internados**

**EDUCACIÓN INFANTIL**

**EDUCACIÓN PÚBLICA**

**PÚBLICA**

**FUNDACIONES**

**FUNDACIÓN INTEGRAL**

**Razonamiento**

**Creatividad**

**Motricidad Fina**

**Lenguaje**

**Afectividad**

**liberan emociones miedos**

**fomenta personaje**

**manipulación de piezas**

**movimiento**

**aprendizaje**

**estímulo**

**estímulo**

**estímulo**

**estímulo**

**Cortes**

**HOSPITALES PEDIÁTRICOS**

**Minsal**

**NINEAS**

**MAKE A WISH**

**Ong**

**DOCTOR E LA LEGUA**

**Área Pediatría**

**clínicas**

**fundaciones**

**COAR**

**CORPORACIÓN CORDILLERA**

**niños hospitalizados**

**niños internados**

# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión

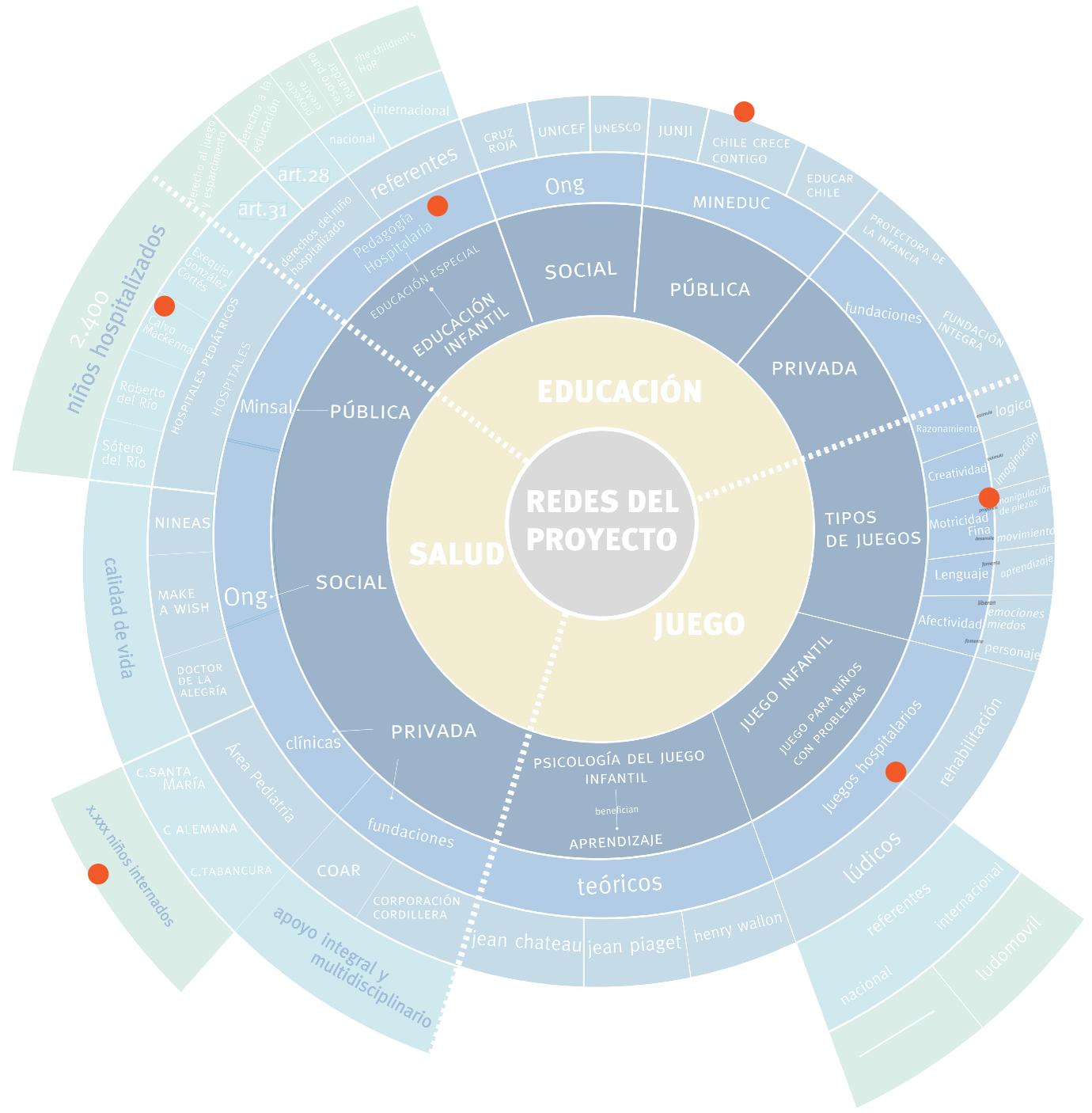


● Son Aquellos juegos en donde se reconocen a si mismos, y su entorno, despiertan en los niños sentimientos de afecto y de apego.



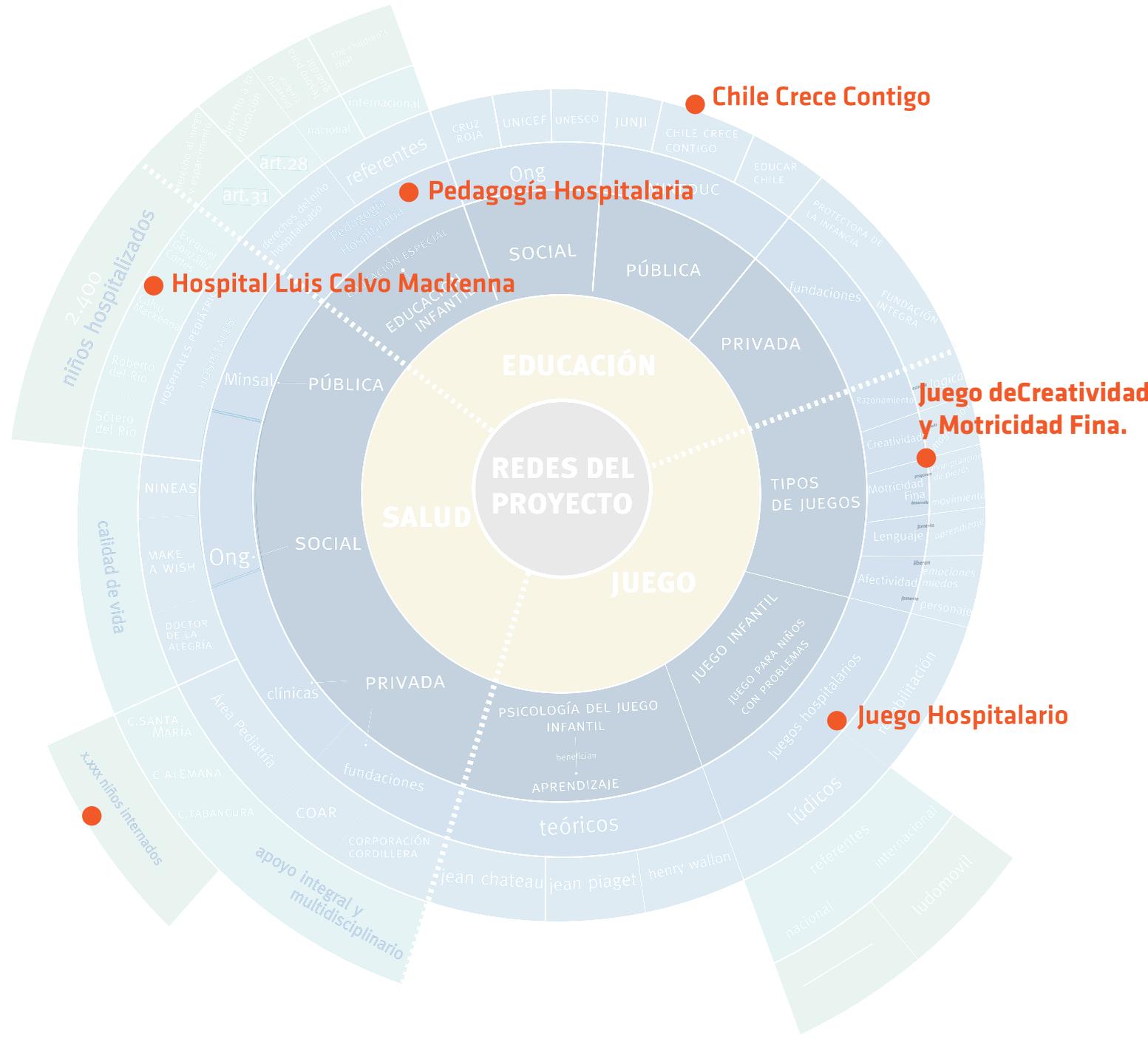
# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Redes del Proyecto

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión





FUNDAMENTACIÓN  
DEL PROYECTO

# ¿Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión



# ¿Qué?



● **TE DEVUELVO LA SONRISA.**

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuando y Donde?

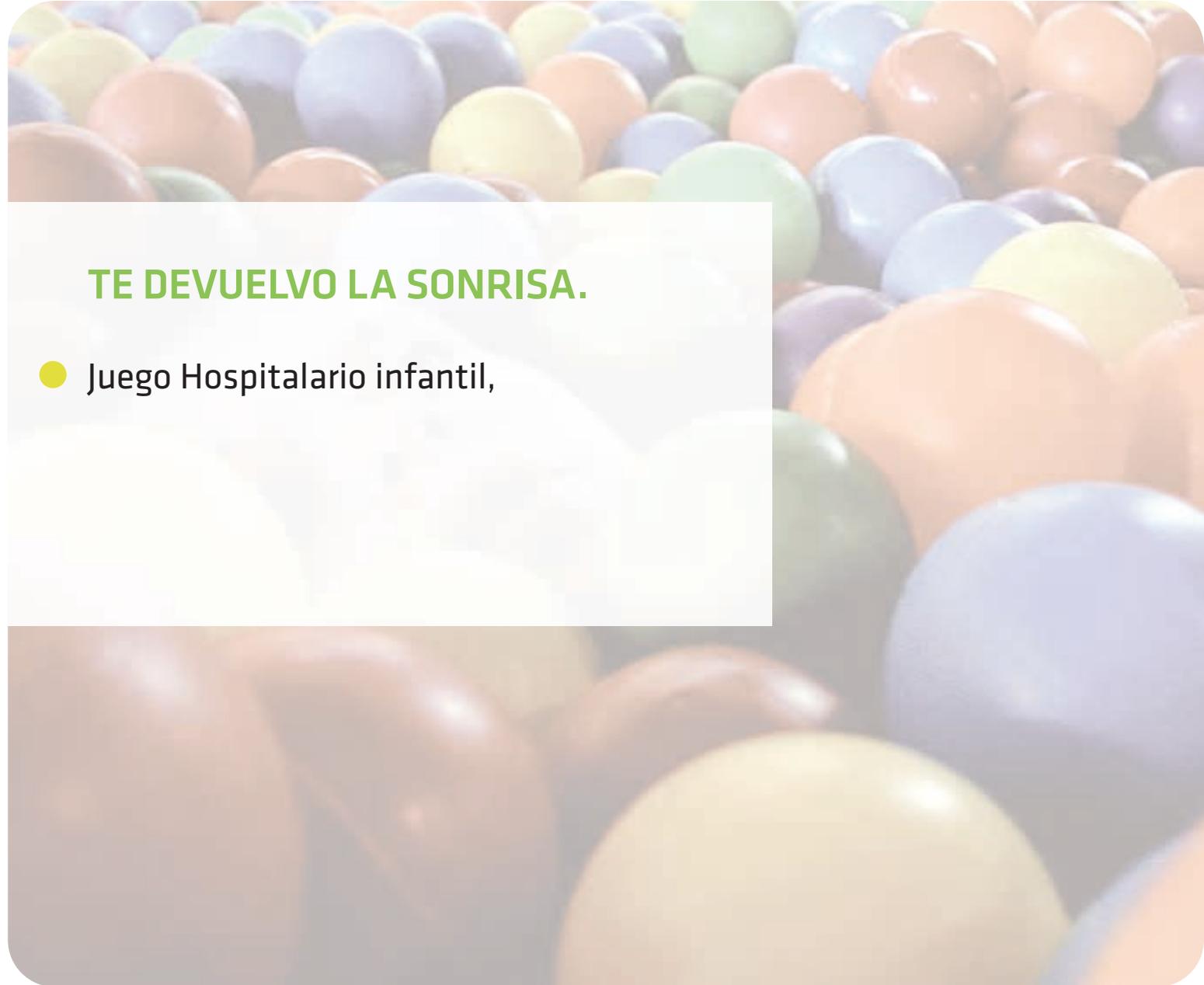
¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

# ¿Qué?



## TE DEVUELVO LA SONRISA.

- Juego Hospitalario infantil,

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

# ¿Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## TE DEVUELVO LA SONRISA.

- Juego Hospitalario infantil, el cual desarrolla el área de aprendizaje en los pacientes internados,

# ¿Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## TE DEVUELVO LA SONRISA.

- Juego Hospitalario infantil, el cual desarrolla el área de aprendizaje en los pacientes internados, y a la vez entrega un momento de entretenimiento y estimulación lúdica en sus momentos de ocio.

# ¿Por Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión



# ¿Por Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

- “Los niños precisan cambiar de actividades recreativas y de relaciones personales, para lograr así una adecuada actividad psico-física (...) Hay que proporcionarle a los pequeños pacientes oportunidades de desarrollo personal e intelectual”

Dr. Jose Antonio Valenzuela  
Pediatra, Clínica Las Condes

# ¿Por Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

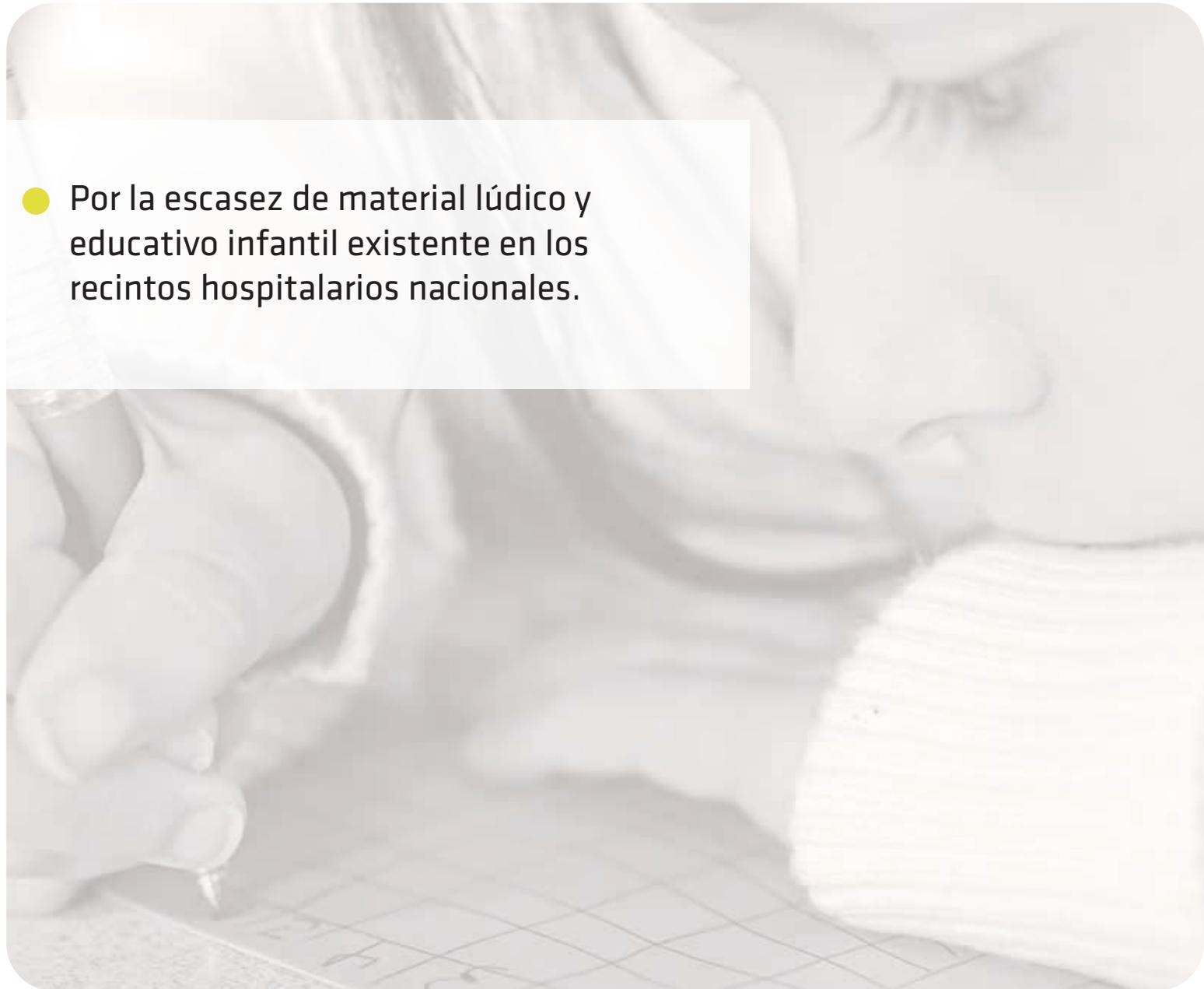
¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

- Por la escasez de material lúdico y educativo infantil existente en los recintos hospitalarios nacionales.



# ¿Por Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

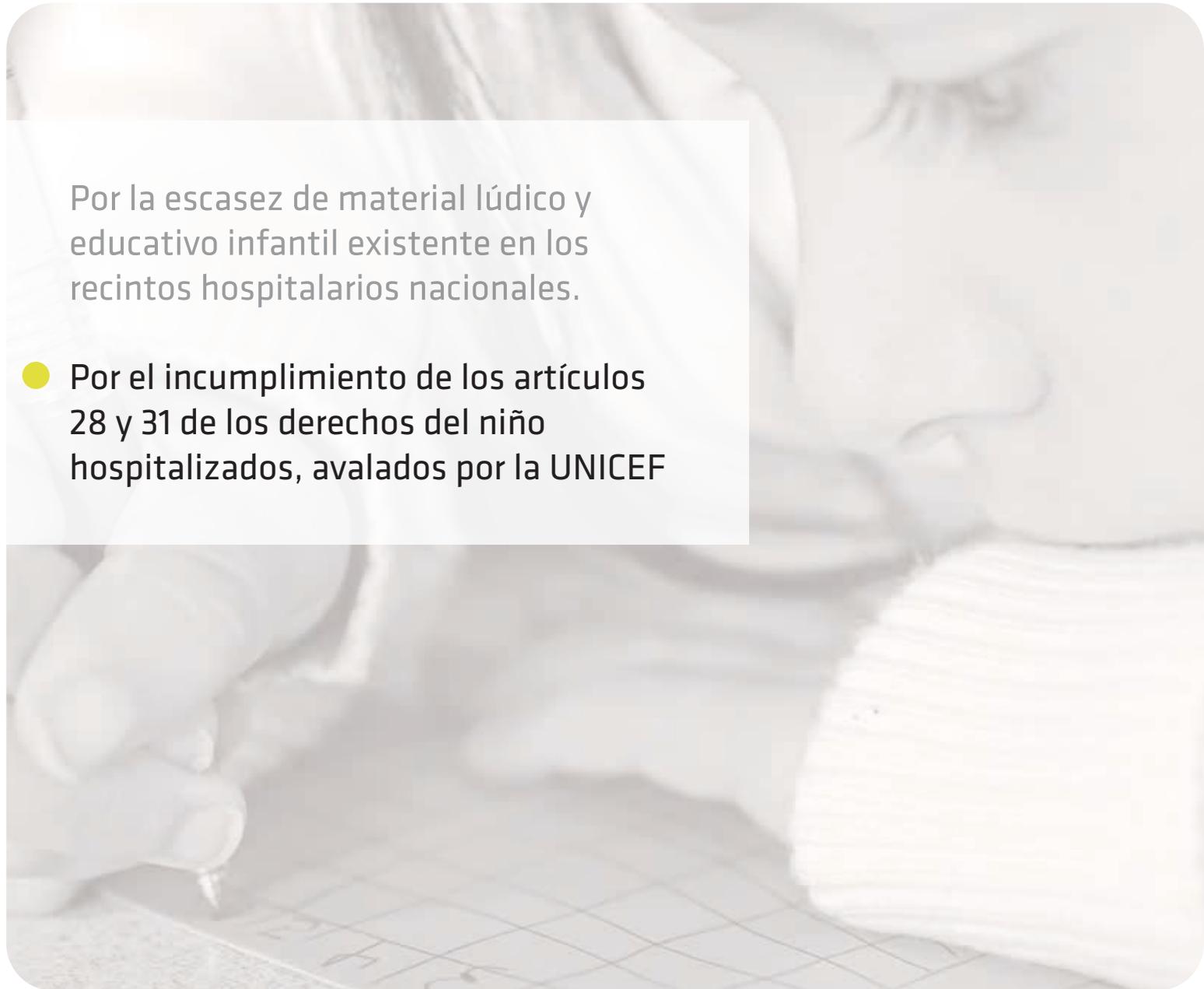
¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

Por la escasez de material lúdico y educativo infantil existente en los recintos hospitalarios nacionales.

- Por el incumplimiento de los artículos 28 y 31 de los derechos del niño hospitalizados, avalados por la UNICEF



# ¿Por Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

Por la escasez de material lúdico y educativo infantil existente en los recintos hospitalarios nacionales.

Por el incumplimiento de los artículos 28 y 31 de los derechos del niño hospitalizados, avalados por la UNICEF

- El niño siente el ambiente hospitalario tedioso; al ser pobre en estímulos, y las limitaciones que presenta, por lo que manifiestan sus ganas de juego, pero se tienen que conformar con la T.V

# ¿Para Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión



# ¿Para Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## OBJETIVO GENERAL

- Promover el juego como actividad lúdica infantil obligatoria en los hospitales.



# ¿Para Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

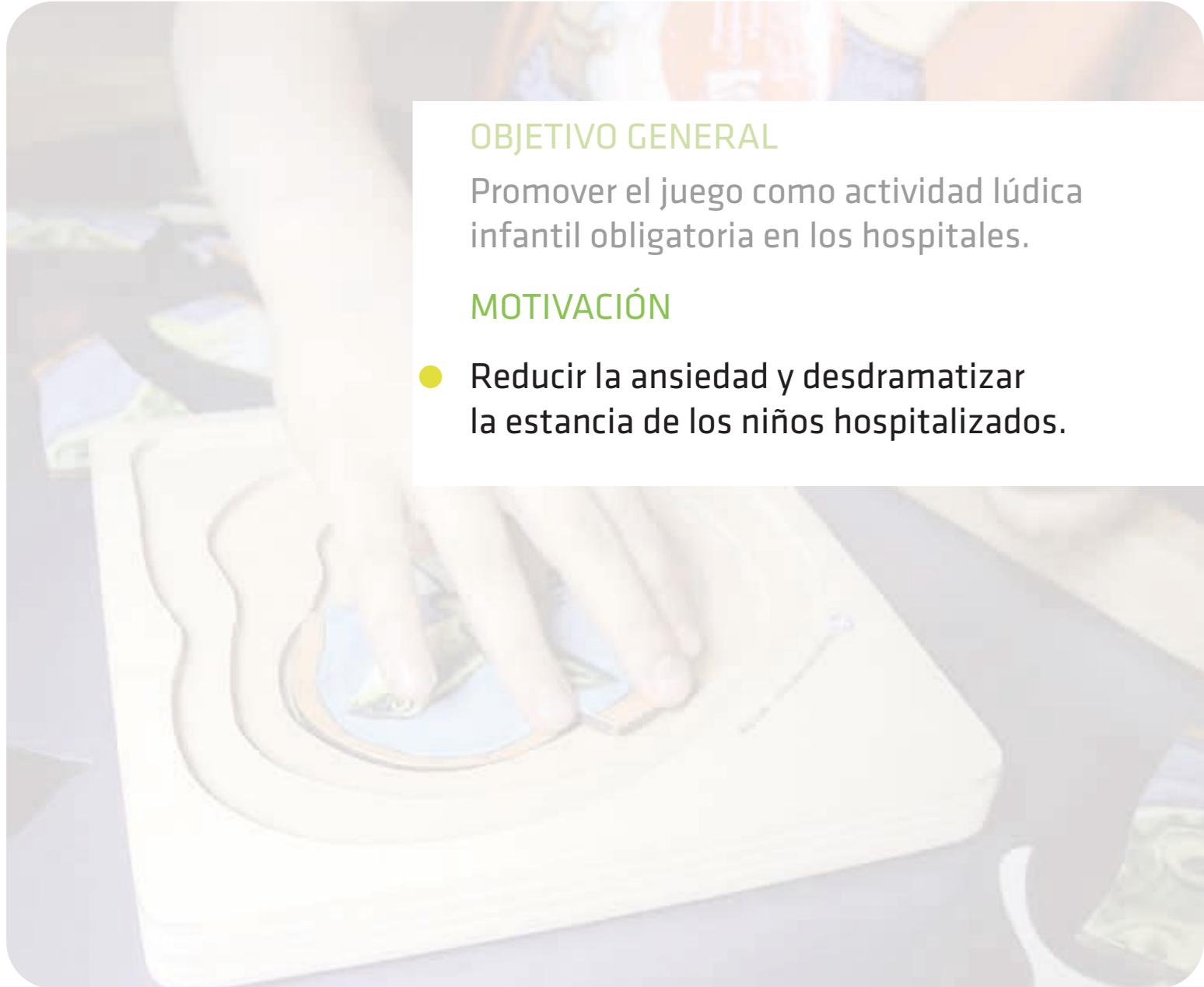
● Conclusión

## OBJETIVO GENERAL

Promover el juego como actividad lúdica infantil obligatoria en los hospitales.

## MOTIVACIÓN

- Reducir la ansiedad y desdramatizar la estancia de los niños hospitalizados.



# ¿Para Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

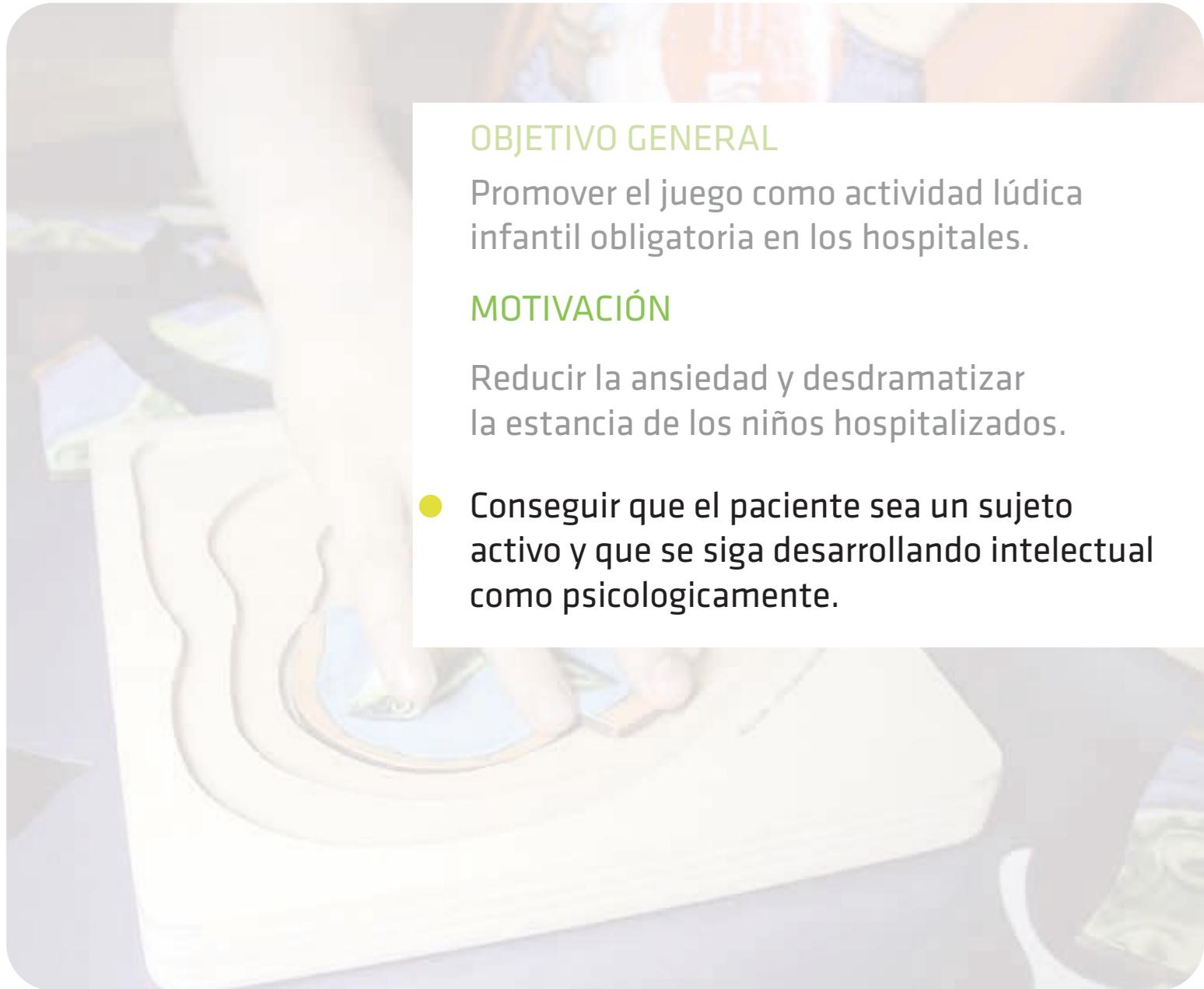
## OBJETIVO GENERAL

Promover el juego como actividad lúdica infantil obligatoria en los hospitales.

## MOTIVACIÓN

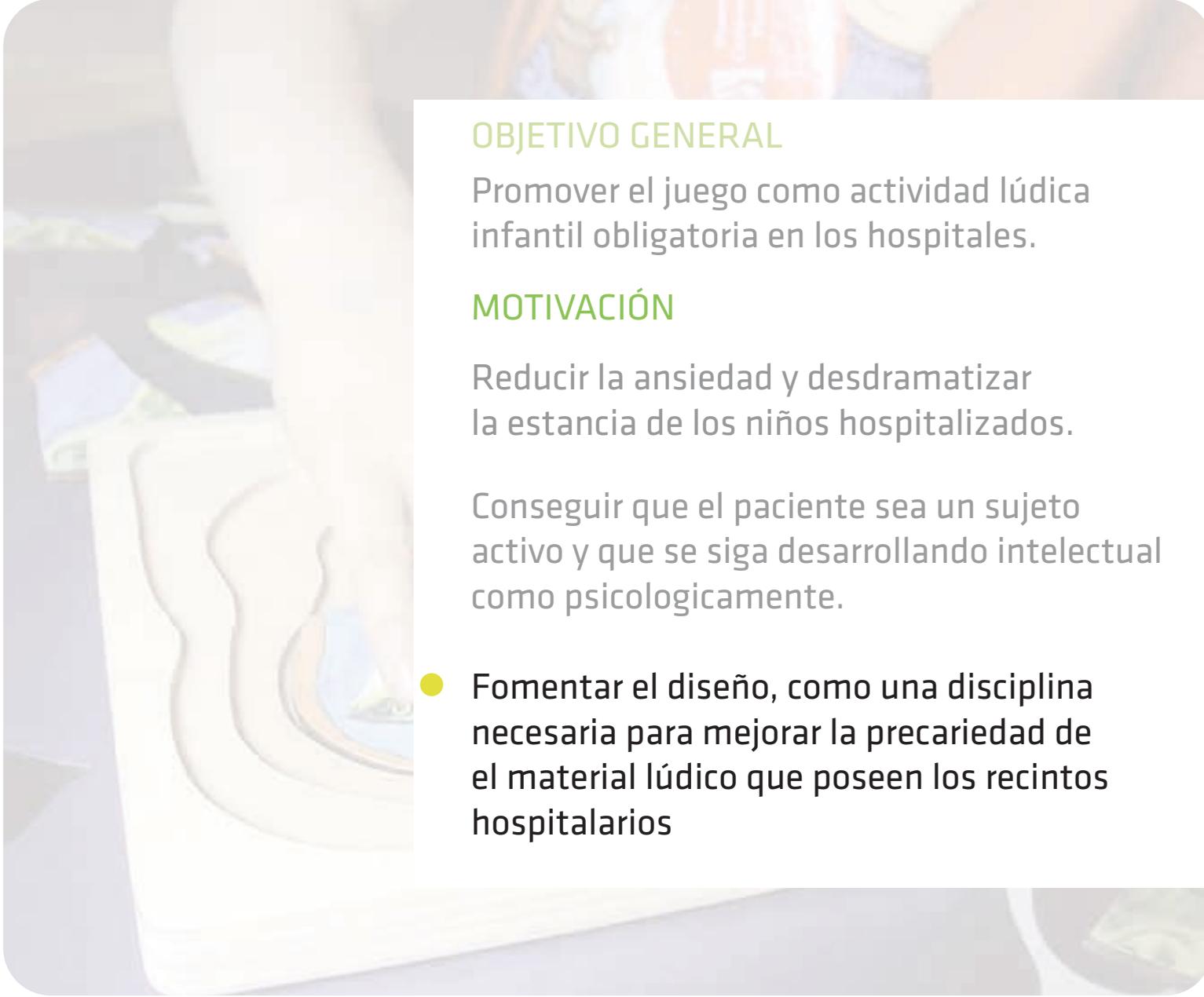
Reducir la ansiedad y desdramatizar la estancia de los niños hospitalizados.

- Conseguir que el paciente sea un sujeto activo y que se siga desarrollando intelectual como psicológicamente.



# ¿Para Qué?

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
  - ¿Qué?
  - ¿Por qué?
  - ¿Para qué?
  - ¿Cómo?
  - ¿Cuando y Donde?
  - ¿Para quién?
  - ¿Cuanto?
- Propuesta
- Conclusión



## OBJETIVO GENERAL

Promover el juego como actividad lúdica infantil obligatoria en los hospitales.

## MOTIVACIÓN

Reducir la ansiedad y desdramatizar la estancia de los niños hospitalizados.

Conseguir que el paciente sea un sujeto activo y que se siga desarrollando intelectual como psicológicamente.

- Fomentar el diseño, como una disciplina necesaria para mejorar la precariedad de el material lúdico que poseen los recintos hospitalarios

# ¿Para Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## OBJETIVO ESPECÍFICO

- Difundir los beneficios y el impacto que puede generar el proyecto tanto en el tratamiento como en la estancia de los niños hospitalizados.



# ¿Para Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## OBJETIVO ESPECÍFICO

Difundir los beneficios y el impacto que puede generar el proyecto tanto en el tratamiento como en la estancia de los niños hospitalizados.

- **Desarrollar una propuesta piloto que sea implementada en el Hospital Luis Calvo Mackenna**



# ¿Para Qué?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## OBJETIVO ESPECÍFICO

Difundir los beneficios y el impacto que puede generar el proyecto tanto en el tratamiento como en la estancia de los niños hospitalizados.

Desarrollar una propuesta piloto que sea implementada en el Hospital Luis Calvo Mackenna

- **Evaluar la propuesta con los niños hospitalizados, para así ir mejorando el diseño del proyecto.**

# ¿Cómo?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

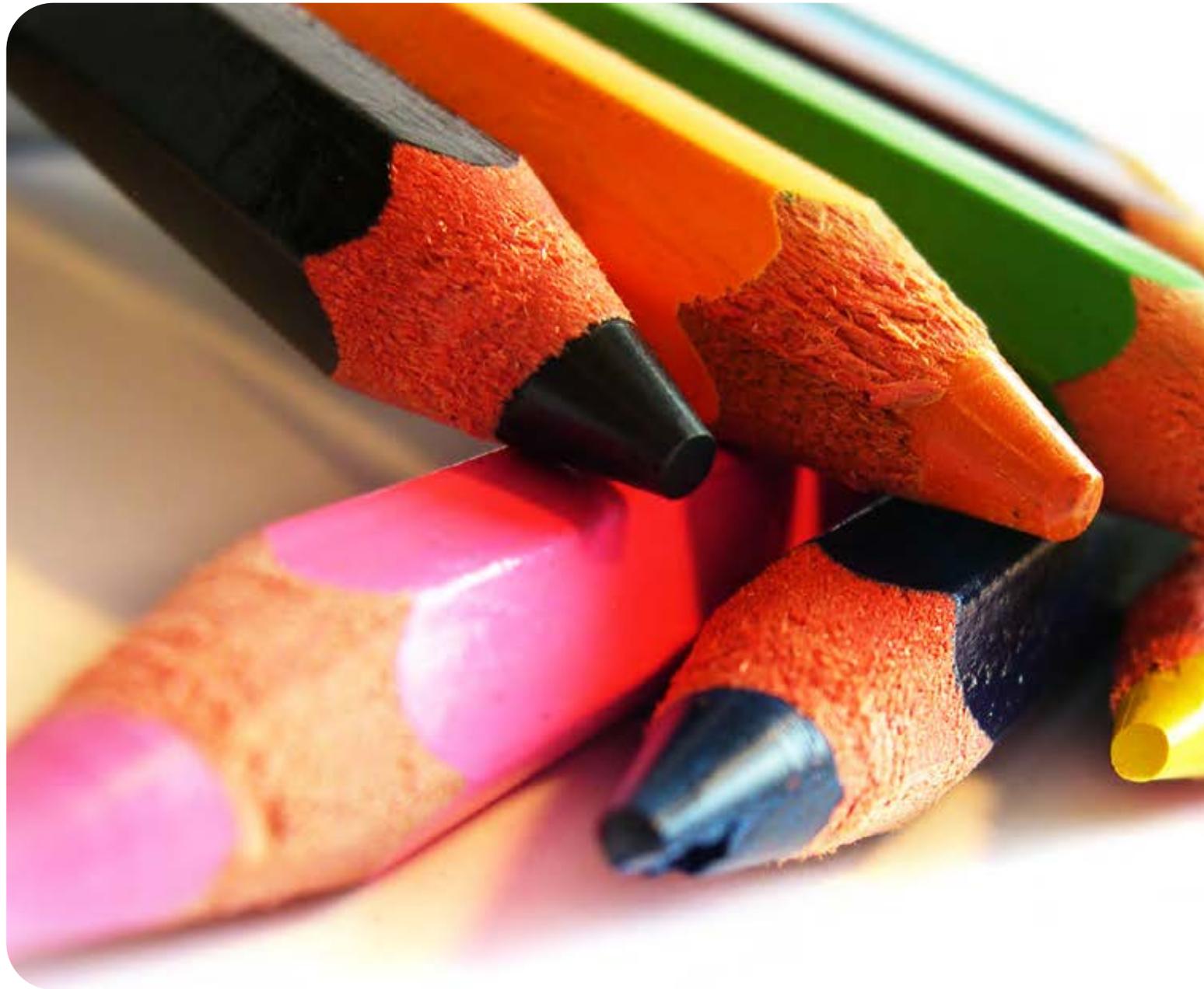
¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión





# ¿Cómo?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

- ¿Qué?
- ¿Por qué?
- ¿Para qué?
- ¿Cómo?
- ¿Cuándo y Donde?
- ¿Para quién?
- ¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

ETÁPAS	ACTIVIDADES	TAREAS
DIAGNÓSTICO	Diagnostico del Proyecto	
	Definición del tema para el proyecto	Identificar Problemática Identificar el Contexto Identifical la Contraparte (vinculo)
	Desarrollo de Mapa Conceptual	Identificar Actores del proyecto Identificar Interacciones dentro del mapa Identificar Ambitos del proyecto Corrección y Arreglos del Mapa
	Definición de Premisas	Desarrollo de Preguntas claves Desarrollo y Corrección de Presentación

# ¿Cómo?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

- ¿Qué?
- ¿Por qué?
- ¿Para qué?
- ¿Cómo?
- ¿Cuando y Donde?
- ¿Para quién?
- ¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

ETÁPAS		ACTIVIDADES	TAREAS
DIAGNÓSTICO		Diagnostico del Proyecto	
		Definición del tema para el proyecto	Identificar Problemática Identificar el Contexto Identifical la Contraparte (vínculo)
		Desarrollo de Mapa Conceptual	Identificar Actores del proyecto Identificar Interacciones dentro del mapa Identificar Ambitos del proyecto Corrección y Arreglos del Mapa
		Definición de Premisas	Desarrollo de Preguntas claves Desarrollo y Corrección de Presentación
CATASTRO	Información Disponible	Revisión Bibliografía sobre Medicina Infantil	Busqueda en Internet Busqueda en Libros
		Revisión Bilbiografía Psicología Infantil	Busqueda en Internet autores: Piaget, Ausbel, Chateau Busqueda en Libros
		Busqueda de Información sobre Pedagogía Infantil	Busqueda en Internet Reunión con Psicopedagoga
		Busqueda de Información sobre Educación en Hospitales	Busqueda en Internet educación Diferencial Visita Hospital Calvo Mackenna
		Busqueda de Información sobre Material Didáctico	Busqueda en Internet Busqueda en Libros
		Buscar referentes nacionales e internacionales de proyectos similares.	Busqueda en Internet
	Información No disponible	Realizar entrevista a Parvularia	Contactar parvularia que acceda a dar entrevista Recopilación de Información para preguntas
		Realizar entrevista a Psicopedagoga	Contactar psicopedagoga Recopilación de Información para preguntas
		Realizar entrevista a Doctor	Contactar Doctor Recopilación de Información para preguntas

# ¿Cómo?

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
  - ¿Qué?
  - ¿Por qué?
  - ¿Para qué?
  - ¿Cómo?
  - ¿Cuando y Donde?
  - ¿Para quién?
  - ¿Cuanto?
- Propuesta
- Conclusión

ETÁPAS		ACTIVIDADES	TAREAS	
DIAGNÓSTICO		Diagnostico del Proyecto		
		Definición del tema para el proyecto	Identificar Problemática Identificar el Contexto Identificar la Contraparte (vinculo)	
		Desarrollo de Mapa Conceptual	Identificar Actores del proyecto Identificar Interacciones dentro del mapa Identificar Ambitos del proyecto Corrección y Arreglos del Mapa	
		Definición de Preguntas Claves	Desarrollo de Preguntas claves Corrección de Presentación	
CATASTRO	Levantamiento de Información	Información Disponible	Revisión Bibliografía sobre Medicina Infantil	Busqueda en Internet Busqueda en Libros
			Revisión Bibliografía Psicología Infantil	Busqueda en Internet autores como Piaget, Ausbel, Vigoski Busqueda en Libros
			Busqueda de Información sobre Pedagogía Infantil	Busqueda en Internet Reunión con Psicopedagoga
			Busqueda de Información sobre Educación en Hospitales	Busqueda en Internet educación Diferencial Visita Hospital Calvo Mackenna
			Busqueda de Información sobre Material Didáctico	Busqueda en Internet Busqueda en Libros
			Buscar referentes nacionales e internacionales de proyectos similares.	Busqueda en Internet
	Información No disponible	Realizar entrevista a Parvularia	Contactar parvularia que acceda a dar entrevista Recopilación de Información para preguntas	
		Realizar entrevista a Psicopedagoga	Contactar psicopedagoga Recopilación de Información para preguntas	
		Realizar entrevista a Doctor	Contactar Doctor	

● ETAPAS YA REALIZADAS  
PERÍODO MARZO-JUNIO 2010

# ¿Cómo?

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
  - ¿Qué?
  - ¿Por qué?
  - ¿Para qué?
  - ¿Cómo?
  - ¿Cuando y Donde?
  - ¿Para quién?
  - ¿Cuanto?
- Propuesta
- Conclusión

ETÁPAS		ACTIVIDADES	TAREAS
DIAGNÓSTICO		Diagnostico del Proyecto	
		Definición del tema para el proyecto	Identificar Problemática Identificar el Contexto Identificar la Contraparte (vinculo)
		Desarrollo de Mapa Conceptual	Identificar Actores del proyecto Identificar Interacciones dentro del mapa Identificar Ambitos del proyecto Corrección y Arreglos del Mapa
		Definición de Premisas	Desarrollo de Preguntas claves Corrección de Presentación
CATASTRO	Información Disponible	Revisión Bibliografía sobre Medicina Infantil	Busqueda en Internet Busqueda en Libros
		Revisión Bibliografía sobre Psicopedagogía	Busqueda en Internet autores como Piaget, Ausbel, Vigoski
		Busqueda de Información sobre Pedagogía Infantil	Busqueda en Internet Reunión con Psicopedagoga
		Busqueda de Información sobre Educación en Hospitales	Busqueda en Internet educación Diferencial Visita Hospital Calvo Mackenna
		Busqueda de Información sobre Material Didáctico	Busqueda en Internet Busqueda en Libros
		Buscar referentes nacionales e internacionales de proyectos similares.	Busqueda en Internet
	Información No disponible	Realizar entrevista a Parvularia	Contactar parvularia que acceda a dar entrevista Recopilación de Información para preguntas
		Realizar entrevista a Psicopedagoga	Contactar psicopedagoga Recopilación de Información para preguntas
		Realizar entrevista a Doctor	Contactar Doctor

ETAPAS YA REALIZADAS  
PERÍODO MARZO-JUNIO 2010

● ETAPAS POR REALIZAR  
PERÍODO AGOSTO-DICIEMBRE 2010

# ¿Cómo?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

ANÁLISIS <i>forma y contenido</i>	Analizar el levantamiento de Información	Estudiar la información disponible recopilada, al igual que la información no disponible
	Definición de línea Gráfica del Proyecto	Definir Lenguaje Formal del proyecto: Color, Forma, Tipografía, Materialidad, Ilustración
	Definir línea de Contenidos que abarcará el Proyecto	Seleccionar que materia y que actividades abordará el proyecto
	Definir Material Didáctico	

# ¿Cómo?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

- ¿Qué?
- ¿Por qué?
- ¿Para qué?
- ¿Cómo?
- ¿Cuándo y Donde?
- ¿Para quién?
- ¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

ANÁLISIS <i>forma y contenido</i>	Analizar el levantamiento de Información	Estudiar la información disponible recopilada, al igual que la información no disponible
	Definición de línea Gráfica del Proyecto	Definir Lenguaje Formal del proyecto: Color, Forma, Tipografía, Materialidad, Ilustración
	Definir línea de Contenidos que abarcará el Proyecto	Seleccionar que materia y que actividades abordará el proyecto
	Definir Material Didáctico	
DISEÑO <i>aplicación</i>	Trabajar en la ejecución del diseño	Producción Línea gráfica Ilustrar Personajes Diagramación Packaging
	Trabajar en el contenido pedagógico del juego	Traspaso de información al diseño Diseño de instrucciones
	Producción de la memoria	Redacción Diseño y Diagramación Empaste
	Realizar primera maqueta del pack de juego	Diseño, Impresión y Armado de la maqueta (el pack de juegos, y su packaging)
	Corrección primera maqueta	Realizar cambios observados en la prueba del juego.

# ¿Cómo?

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
  - ¿Qué?
  - ¿Por qué?
  - ¿Para qué?
  - ¿Cómo?
  - ¿Cuándo y Donde?
  - ¿Para quién?
  - ¿Cuanto?
- Propuesta
- Conclusión

ANÁLISIS <i>forma y contenido</i>	Analizar el levantamiento de Información	Estudiar la información disponible recopilada, al igual que la información no disponible
	Definición de línea Gráfica del Proyecto	Definir Lenguaje Formal del proyecto: Color, Forma, Tipografía, Materialidad, Ilustración
	Definir línea de Contenidos que abarcará el Proyecto	Seleccionar que materia y que actividades abordará el proyecto
	Definir Material Didáctico	
DISEÑO <i>aplicación</i>	Trabajar en la ejecución del diseño	Producción Línea gráfica Ilustrar Personajes Diagramación Packaging
	Trabajar en el contenido pedagógico del juego	Traspaso de información al diseño Diseño de instrucciones
	Producción de la memoria	Redacción Diseño y Diagramación Empaste
	Realizar primera maqueta del pack de juego	Diseño, Impresión y Armado de la maqueta (el pack de juegos, y su packaging)
	Corrección primera maqueta	Realizar cambios observados en la prueba del juego.
EVALUACIÓN	Primer testeo de maqueta con niños hospitalizados	Visital Hospital Calvo Mackenna para realizar la evaluación
	Segundo testeo de maqueta con niños hospitalizados	Visital Hospital Calvo Mackenna para realizar la evaluación
	Probar materialidad de la maqueta con niños hospitalizados	Realizas ajustes en el material
	Realizar prototipo final del pack de juegos hospitalario	Diseño, impresión, y armado de los juegos y packaging.

# ¿Cuándo Donde?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión



# ¿Cuándo Donde?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## DONDE

- El proyecto partirá como piloto en el hospital Luis Calvo Mackenna, en donde será testeado y evaluado, para ir perfeccionando su diseño, si el proyecto funciona, la idea es expandirlo en diferentes hospitales de la R.M, para después aspirar a nivel nacional



# ¿Cuándo Donde?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## DONDE

- El proyecto partirá como piloto en el **hospital Luis Calvo Mackenna**, en donde será testeado y evaluado, para ir perfeccionando su diseño, si el proyecto funciona, la idea es expandirlo en diferentes hospitales de la R.M, para después aspirar a nivel nacional



# ¿Cuándo Donde?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## DONDE

El proyecto partirá como piloto en el hospital Luis Calvo Mackenna, en donde será testeado y evaluado, para ir perfeccionando su diseño, si el proyecto funciona, la idea es expandirlo en diferentes hospitales de la R.M, para después aspirar a nivel nacional

## CUANDO

- A fines de el año 2010, el proyecto ya debería estar funcionando como piloto en el recinto hospitalario.

# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión



# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## USUARIO:

- Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.



# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

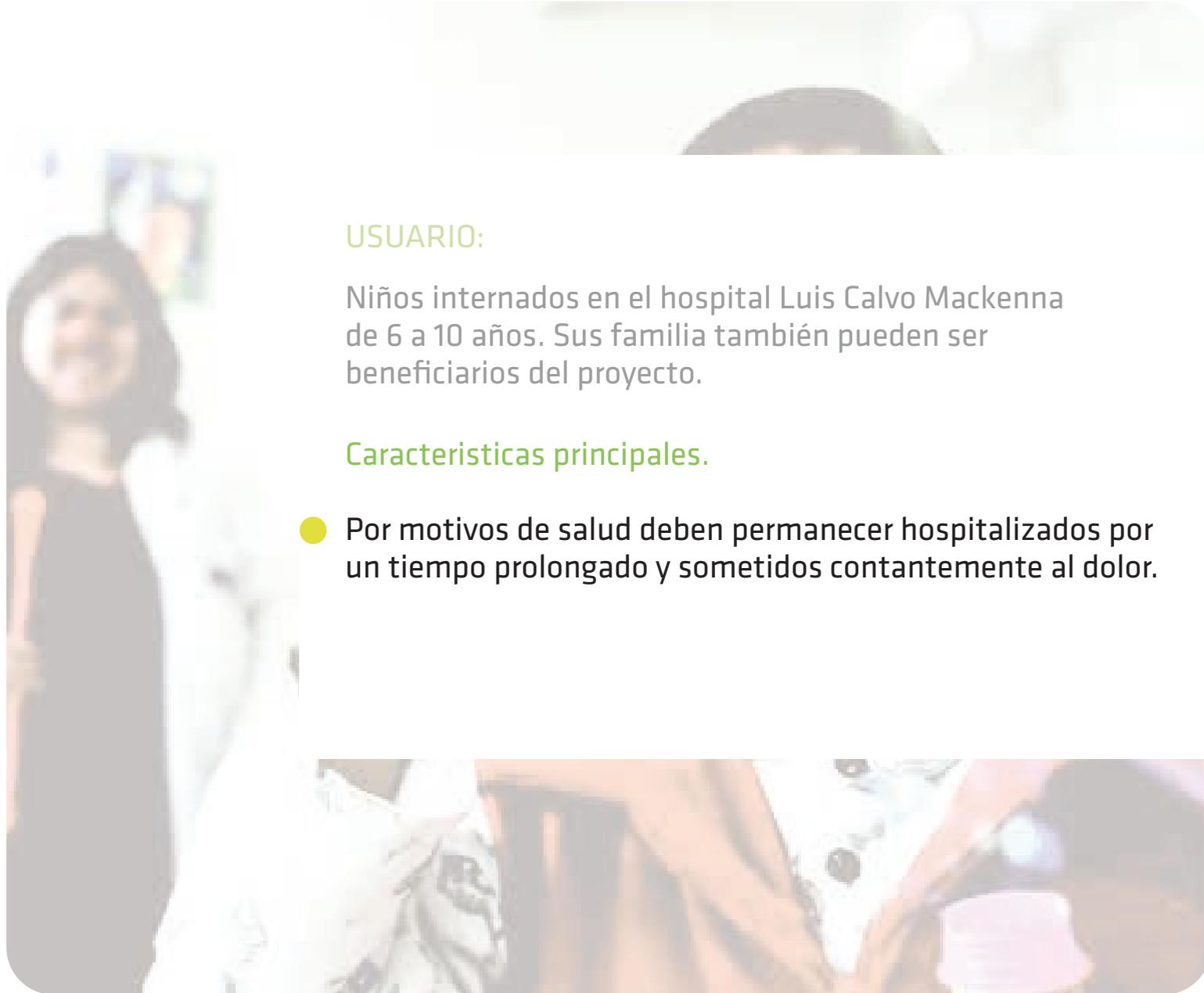
¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión



## USUARIO:

Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.

## Características principales.

- Por motivos de salud deben permanecer hospitalizados por un tiempo prolongado y sometidos contantemente al dolor.

# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## USUARIO:

Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.

## Características principales.

Por motivos de salud deben permanecer hospitalizados por un tiempo prolongado y sometidos contantemente al dolor.

- Se encuentran separados de su vida familiar de forma repentina y traumática



# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

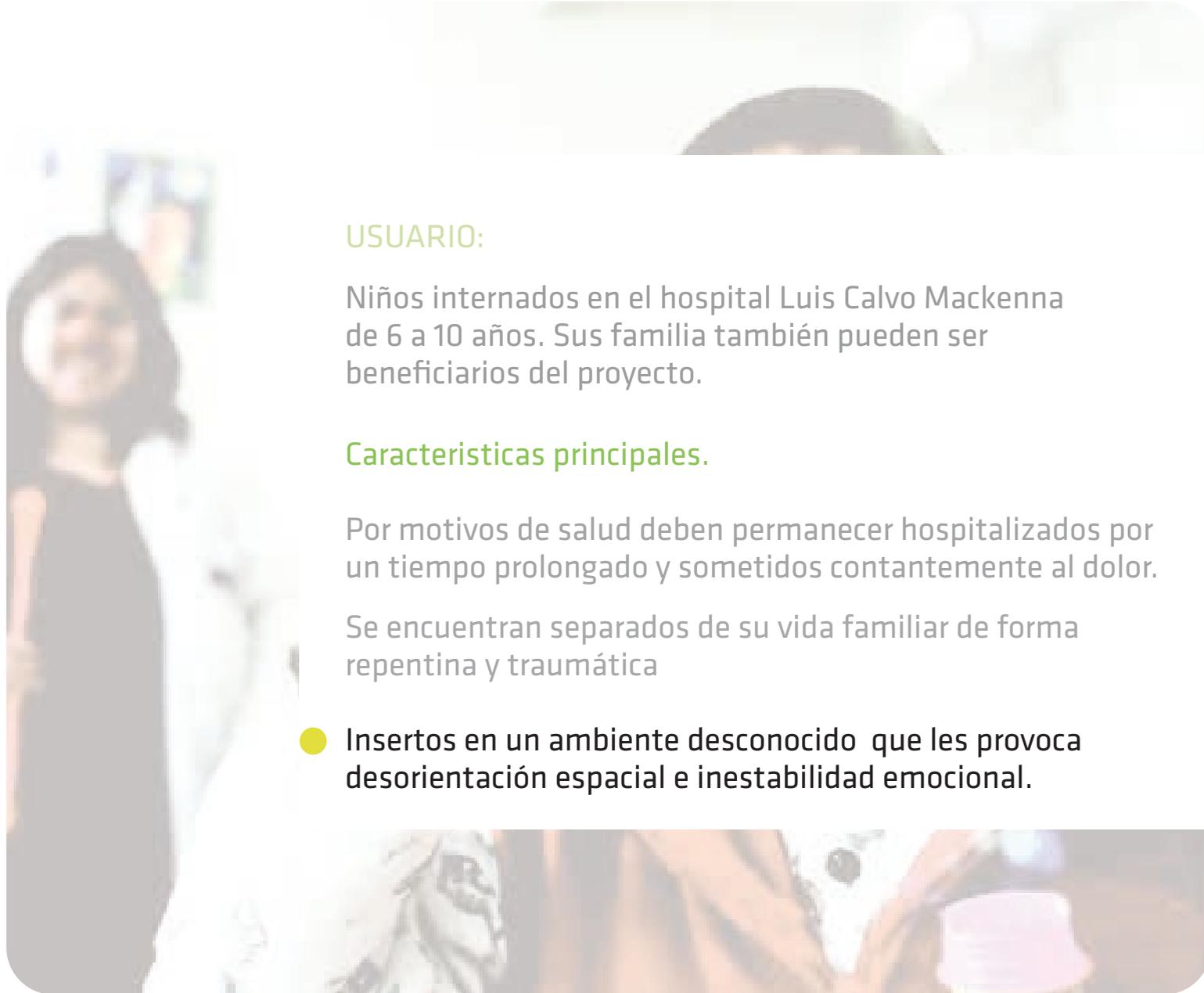
¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión



## USUARIO:

Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.

## Características principales.

Por motivos de salud deben permanecer hospitalizados por un tiempo prolongado y sometidos contantemente al dolor.

Se encuentran separados de su vida familiar de forma repentina y traumática

- Insertos en un ambiente desconocido que les provoca desorientación espacial e inestabilidad emocional.

# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

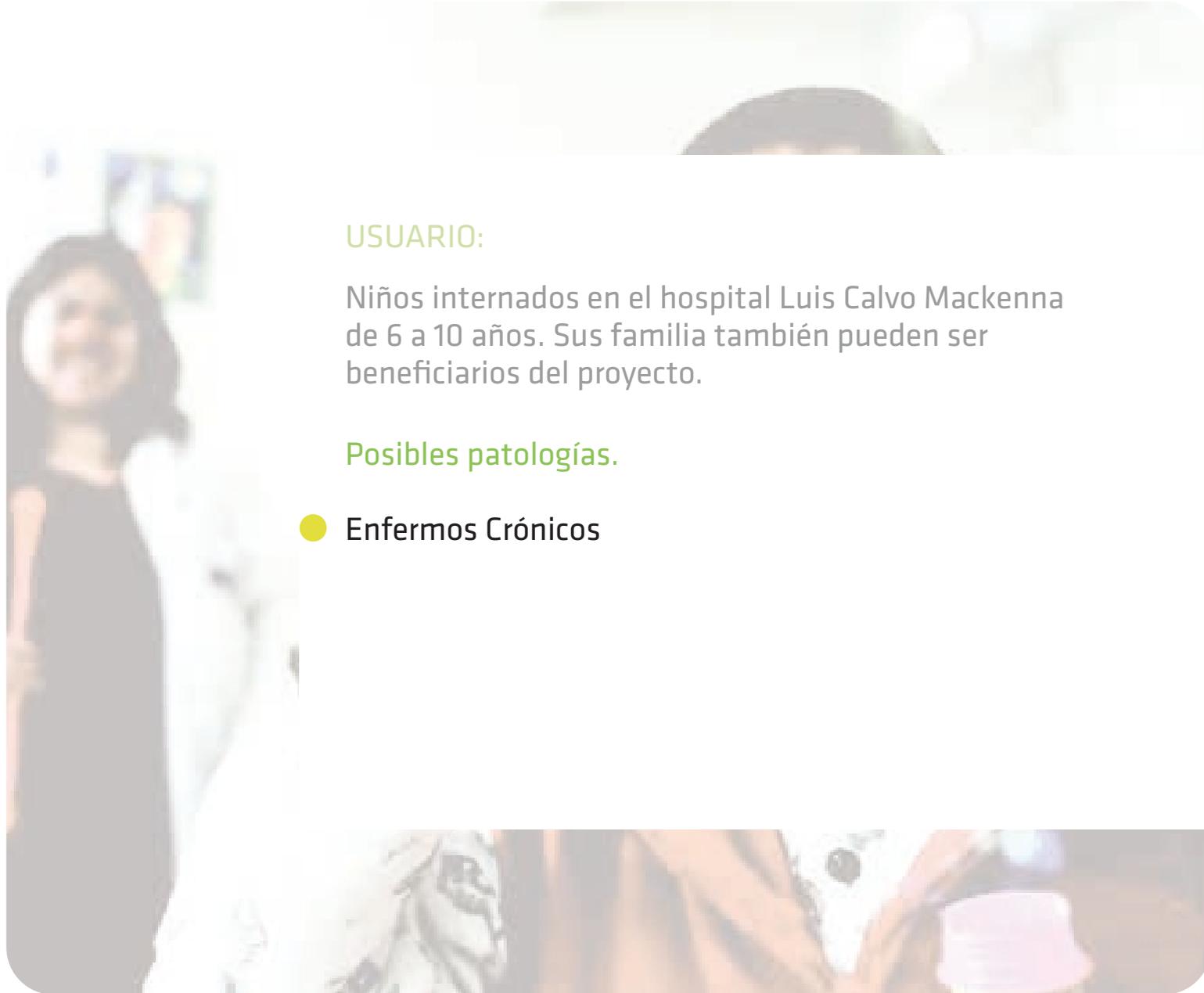
¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión



## USUARIO:

Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.

## Posibles patologías.

● Enfermos Crónicos

# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

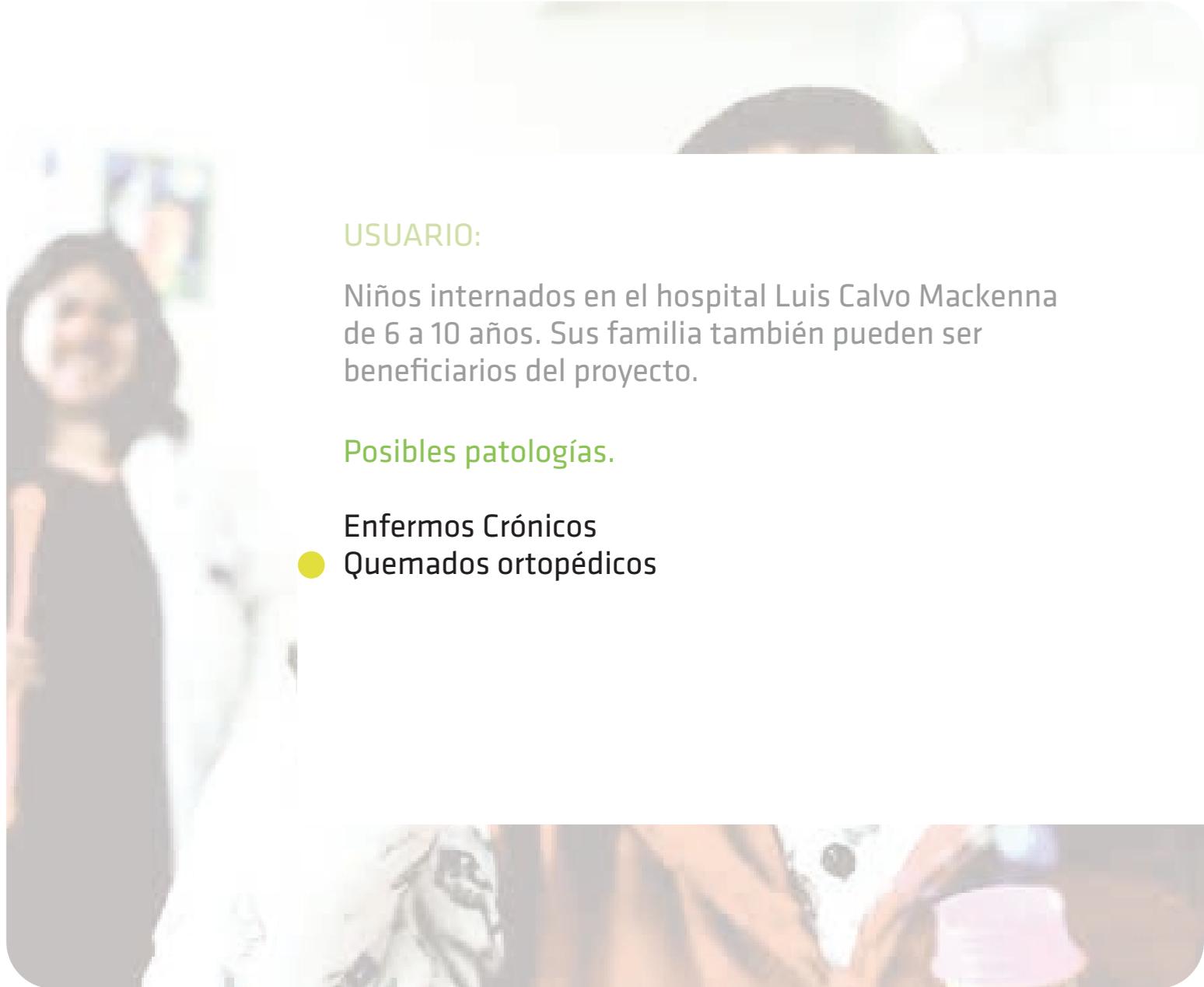
● Conclusión

## USUARIO:

Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.

## Posibles patologías.

- Enfermos Crónicos
- Quemados ortopédicos



# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## USUARIO:

Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.

## Posibles patologías.

Enfermos Crónicos

Quemados ortopédicos

● Pacientes en espera de transplante

# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## USUARIO:

Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.

## Posibles patologías.

Enfermos Crónicos

Quemados ortopédicos

Pacientes en espera de transplante

● Pacientes de traumatología

# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## USUARIO:

Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.

## Posibles patologías.

Enfermos Crónicos

Quemados ortopédicos

Pacientes en espera de transplante

Pacientes de traumatología

● Pacientes Oncológicos

# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## USUARIO:

Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.

## Posibles patologías.

Enfermos Crónicos

Quemados ortopédicos

Pacientes en espera de transplante

Pacientes de traumatología

Pacientes Oncológicos

● Pacientes en Diálisis

# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

## USUARIO:

Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.

## Posibles patologías.

Enfermos Crónicos

Quemados ortopédicos

Pacientes en espera de transplante

Pacientes de traumatología

Pacientes Oncológicos

Pacientes en Diálisis

● Pacientes Neurocirugía

# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión



## USUARIO:

Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.

## CLIENTE:

● Patrocinadores:

# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

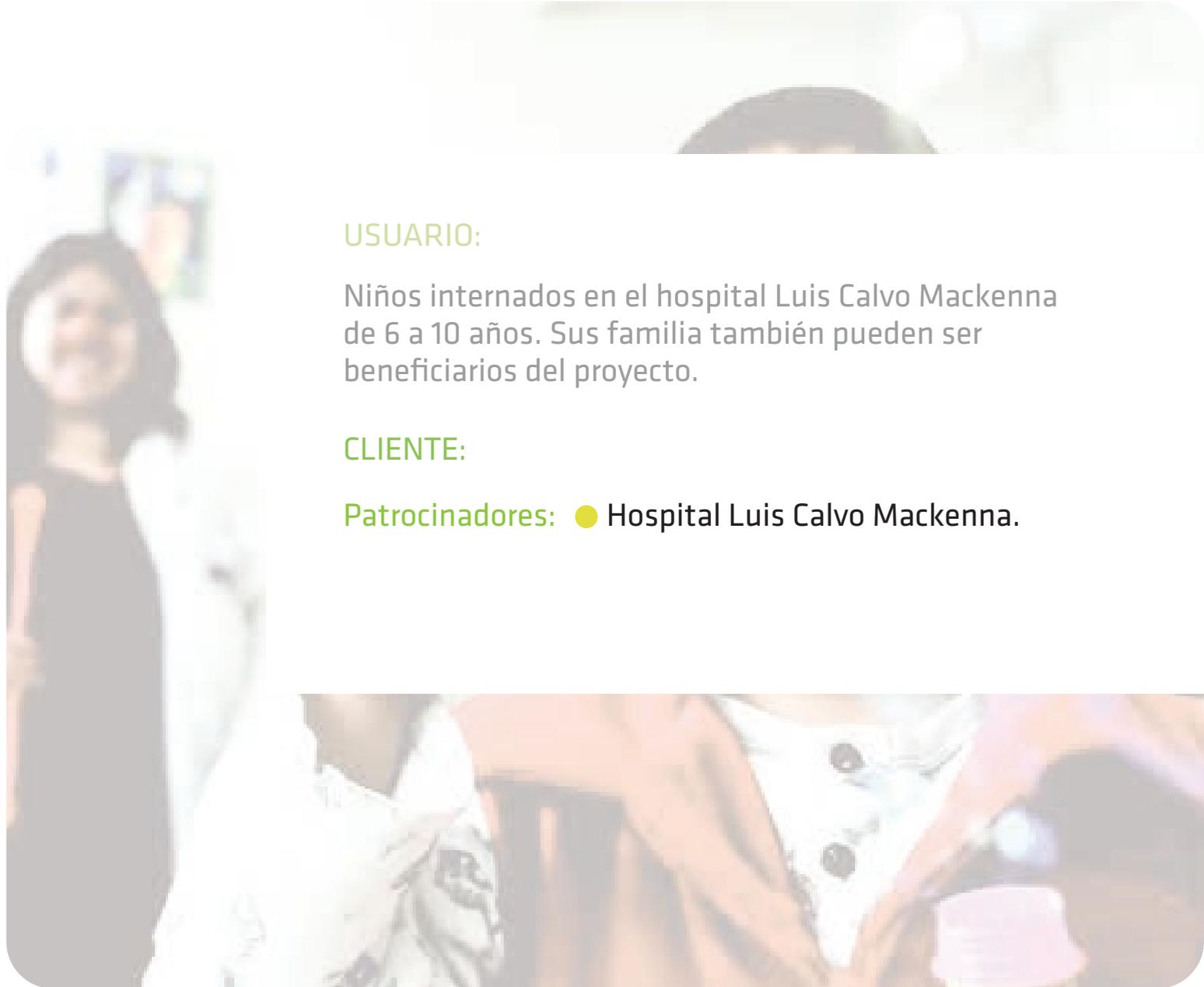
¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión



## USUARIO:

Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.

## CLIENTE:

Patrocinadores: ● Hospital Luis Calvo Mackenna.

# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión



## USUARIO:

Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.

## CLIENTE:

**Patrocinadores:** Hospital Luis Calvo Mackenna.  
● Junji

# ¿Para Quién?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Cómo?

¿Cuándo y Donde?

¿Para quién?

¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión



## USUARIO:

Niños internados en el hospital Luis Calvo Mackenna de 6 a 10 años. Sus familia también pueden ser beneficiarios del proyecto.

## CLIENTE:

**Patrocinadores:** Hospital Luis Calvo Mackenna.  
Junji

● Chile crece Contigo.

# ¿Cuanto?

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

- ¿Qué?
- ¿Por qué?
- ¿Para qué?
- ¿Cómo?
- ¿Cuándo y Donde?
- ¿Para quién?
- ¿Cuanto?

● Propuesta

● Conclusión

ETAPAS	GASTOS	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
DIAGNÓSTICO	Diseñador	█								
CATASTRO	Diseñador			█						
	Psicopedagoga			█	█					
ANÁLISIS	Diseñador					█				
DESARROLLO	Diseñador						█			
	Ilustrador							█	█	
	Imprenta								█	
EVALUACIÓN	Diseñador									█
	Patentar nombre e idea									█
TOTAL MENSUAL		\$300.000	\$300.000	\$300.000	600.000	\$300.000	600.000	600.000	\$300.000	600.000
TOTAL PROYECTO	3.600.000									

● Total del proyecto (Honorarios) : \$3.600.000



# Propuesta

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego

Piezas

● Conclusión

● Creación de un Juego para niños hospitalizados

# Propuesta

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego

Piezas

● Conclusión

Creación de un Juego para niños hospitalizados

● Incentivar el “Juego Libre”

# Propuesta

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego  
Piezas

● Conclusión

Creación de un Juego para niños hospitalizados

Incentivar el “Juego Libre”

● Aprovechar el espacio restringido que tiene un niño hospitalizado.

# Propuesta

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego  
Piezas

● Conclusión

Creación de un Juego para niños hospitalizados

Incentivar el “Juego Libre”

● Aprovechar el espacio restringido que tiene un niño hospitalizado.

# Propuesta

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Propuesta

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Propuesta



● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

● Conclusión

# Propuesta

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
- Conclusión



# Propuesta

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego  
Piezas

● Conclusión

Creación de un Juego para niños hospitalizados

Incentivar el “Juego Libre”

Aprovechar el espacio restringido que tiene un niño hospitalizado.

- El juego debe ser ante todo higiénico y aséptico, respondiendo al entorno en el cual será situado.

# Propuesta

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego

Piezas

● Conclusión

Creación de un Juego para niños hospitalizados

Incentivar el “Juego Libre”

Aprovechar el espacio restringido que tiene un niño hospitalizado.

El juego debe ser ante todo higiénico y aséptico, respondiendo al entorno en el cual esta situado.

● Crear sentido de pertenencia.

# El Juego

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego  
Piezas

● Conclusión

● “ARMAMUNDO”

# El Juego

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El juego

Piezas

● Conclusión

## “ARMAMUNDO”

- Juego de construcción de mundos.  
Se entregarán piezas planas en 2D para que sean los niños los que a través de calces le den vida a cada una de las figuras. Ellos tienen que armar, explorar, y darles el carácter 3D necesario para su utilización, con el fin de involucrarlos aún más al producto y aumentar el sentido de pertenencia.

# El Juego

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El juego

Piezas

● Conclusión

## “ARMAMUNDO”

Juego de construcción de mundos.

Se entregarán piezas planas en 2D

para que sean los niños los que a través de calces le den vida a cada una de las figuras.

Ellos tienen que armar, explorar, y darles el carácter 3D necesario para su utilización, con el fin de involucrarlos aún más al producto y aumentar el sentido de pertenencia.

● Referente, concepto LEGO

# El Juego

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El juego

Piezas

● Conclusión

## “ARMAMUNDO”

Juego de construcción de mundos.

Se entregarán piezas planas en 2D

para que sean los niños los que a través de calces le den vida a cada una de las figuras.

Ellos tienen que armar, explorar, y darles el carácter 3D necesario para su utilización, con el fin de involucrarlos aún más al producto y aumentar el sentido de pertenencia.

Referente, concepto LEGO

● Juego de Motricidad, Creatividad, Afectividad.

# El Juego

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El juego

Piezas

● Conclusión

## “ARMAMUNDO”

Juego de construcción de mundos.

Se entregarán piezas planas en 2D

para que sean los niños los que a través de calces le den vida a cada una de las figuras.

Ellos tienen que armar, explorar, y darles el carácter 3D necesario para su utilización, con el fin de involucrarlos aún más al producto y aumentar el sentido de pertenencia.

Referente, concepto LEGO

Juego de Motricidad, Creatividad, Afectividad.

● Cubre el rango y la diferencia de edad.

# El Juego

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego  
Piezas

● Conclusión

Beneficios:

● Estimula el pensamiento creativo y constructivo.



# El Juego

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego  
Piezas

● Conclusión

**Beneficios:**

Estimula el pensamiento creativo y constructivo.

- La capacidad para inventar y representar historias en sus juegos.



# El Juego

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego  
Piezas

● Conclusión

## Beneficios:

Estimula el pensamiento creativo y constructivo.

La capacidad para inventar y representar historias en sus juegos.

● La curiosidad.



# El Juego

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego  
Piezas

● Conclusión

## Beneficios:

Estimula el pensamiento creativo y constructivo.

La capacidad para inventar y representar historias en sus juegos.

La curiosidad.

● Desarrolla la identificación y la asociación



# El Juego

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego  
Piezas

● Conclusión

## Beneficios:

Estimula el pensamiento creativo y constructivo.

La capacidad para inventar y representar historias en sus juegos.

La curiosidad.

Desarrolla la identificación y la asociación

● Externalizar emociones y sentimientos



# Piezas

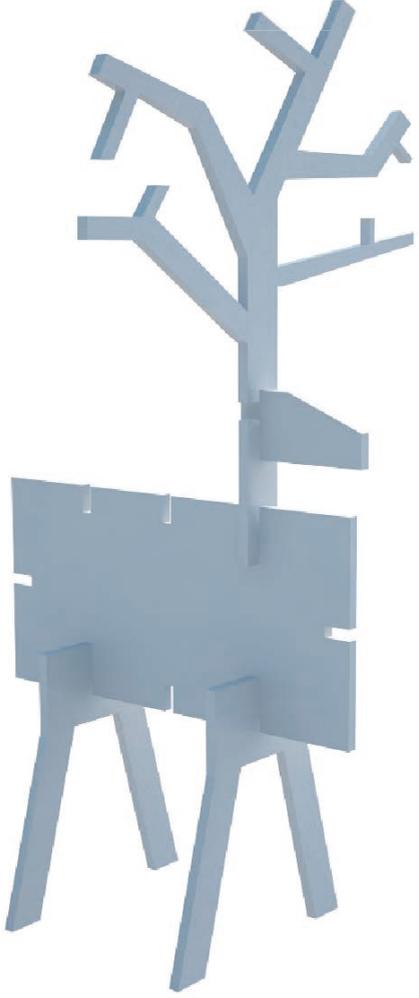
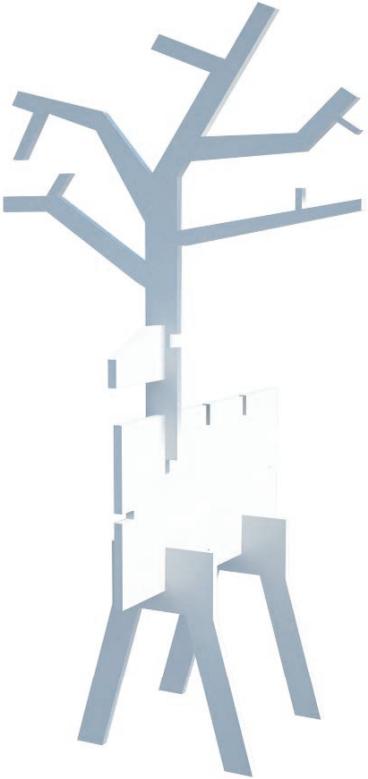
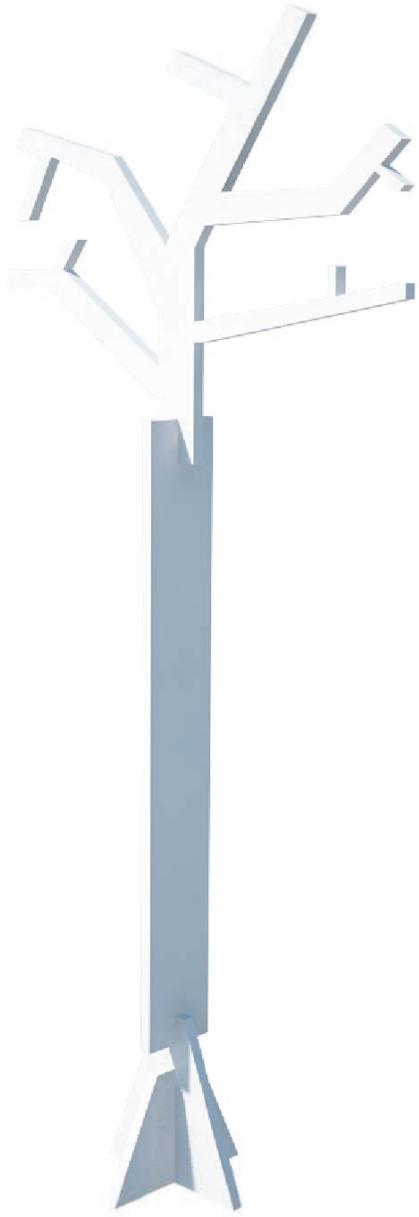
● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego  
Piezas

● Conclusión



# Piezas

● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego  
Piezas

● Conclusión



Materialidad: PAI (Poliestireno de alto impacto)

● Termoformable, puede ser troquelado, impreso digitalmente, serigrafiado.

# Piezas



● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego  
Piezas

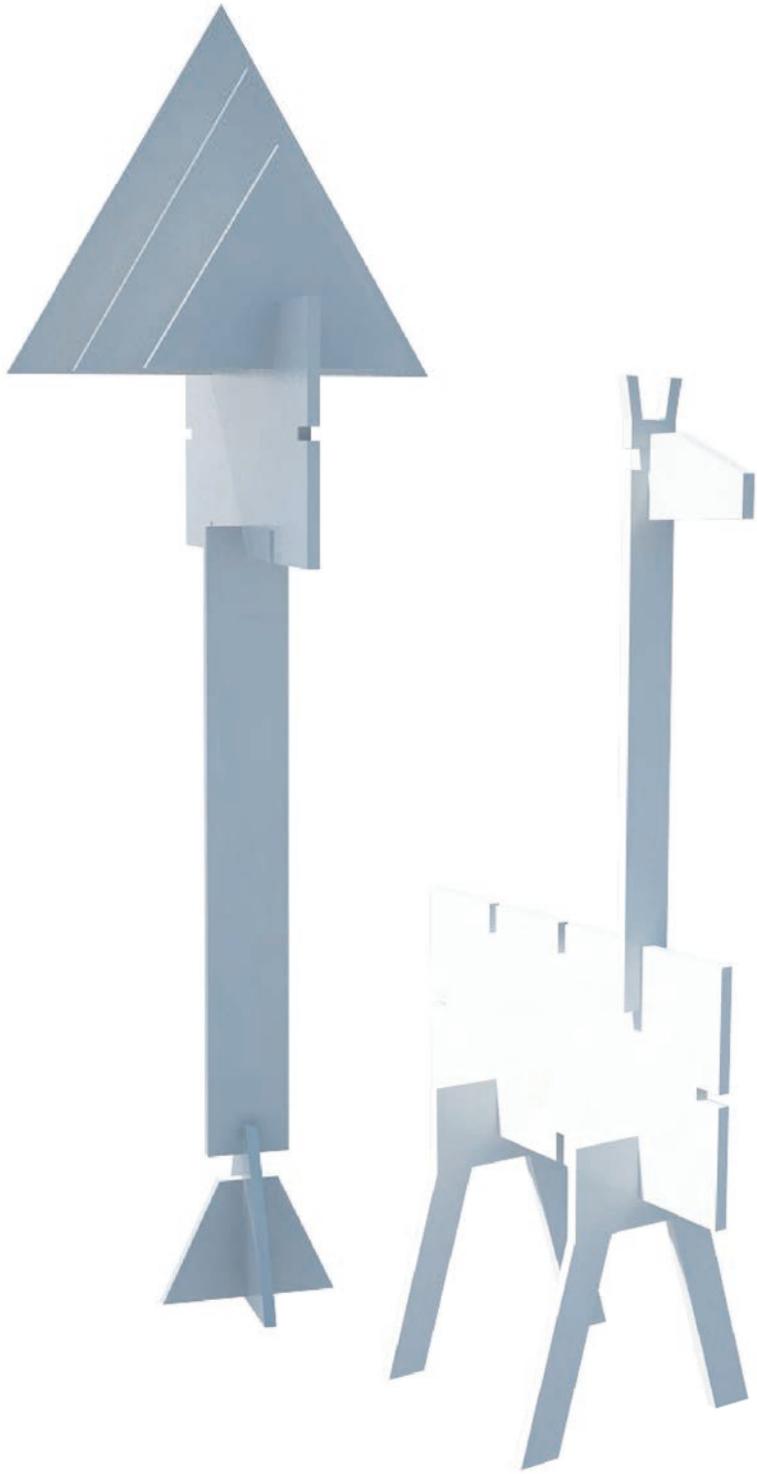
● Conclusión

Materialidad: PAI (Poliestireno de alto impacto)

● Es higiénico y aséptico. NO contiene tolueno.

# Piezas

- Mapa Conceptual
- Fundamentación
- Propuesta
  - El Juego
  - Piezas
- Conclusión



# Piezas

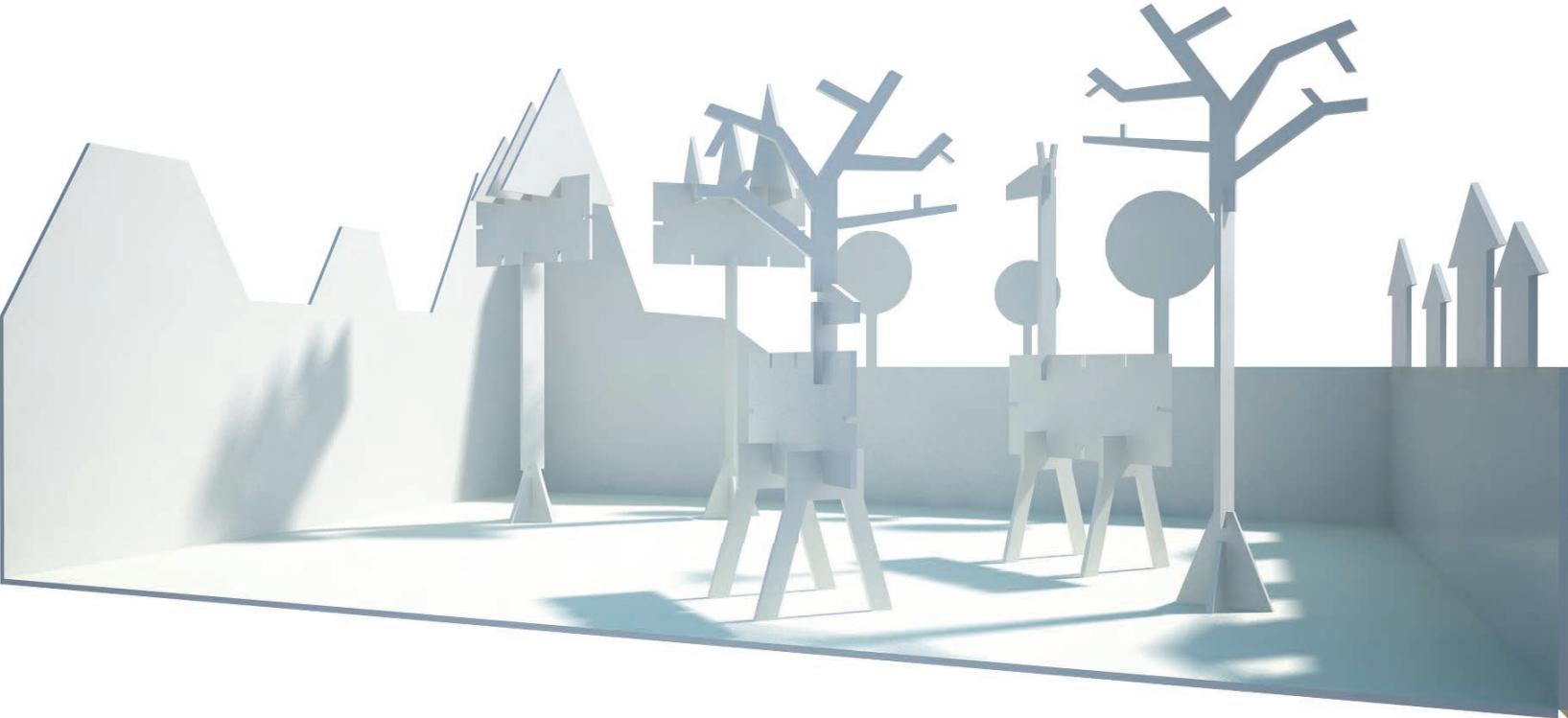
● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego  
Piezas

● Conclusión



● CONCLUSIÓN

# Conclusión



● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego  
Piezas

● Conclusión

# Conclusión



● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego

Piezas

● Conclusión

- Dentro del ámbito de los hospitales infantiles o de los departamentos pediátricos, la experiencia de introducir el juego como otro recurso de curación, son alentadoras. Las experiencias indican que las actividades de juego y creación puede ser un recurso valioso para mejorar la calidad de vida de los niños, también como ayuda para afrontar el estrés de las circunstancias en que se encuentran, e incluso como recurso de curación.



# Conclusión



● Mapa Conceptual

● Fundamentación

● Propuesta

El Juego

Piezas

● Conclusión

Dentro del ámbito de los hospitales infantiles o de los departamentos pediátricos, la experiencia de introducir el juego como otro recurso de curación, son alentadoras.

Las experiencias indican que las actividades de juego y creación puede ser un recurso valioso para mejorar la calidad de vida de los niños, también como ayuda para afrontar el estrés de las circunstancias en que se encuentran, e incluso como recurso de curación.

- **Los niños hospitalizados necesitan el juego AL IGUAL que los demás niños.**





Juego hospitalario Infantil  
PROYECTO DE TÍTULO 2010

Alumna: Belén Oliveri Prof.Guia Eduardo Castillo