

Explorando el juego como atención terapéutica: Un estudio de caso sobre la configuración de un soporte de juego para un hospital pediátrico

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.146.g315

En el contexto de la hospitalización de niños y adolescentes, traer alegría y juego pueden ser estrategias que ayuden a comprender, promover, prevenir, tratar y recuperar la salud. Jugar es una actividad infantil relacionada con el crecimiento y el desarrollo, tanto motor como emocional, mental y social. El juego ayuda en el entrenamiento personal y mejora las habilidades. Así como cada generación tiene sus características específicas, la generación actual, más concretamente la de los niños, tiene la tecnología como elemento presente y vital en su vida diaria. El modo en que juegan los niños, los llamados nativos digitales hoy en día, está directamente asociado a los medios tecnológicos, que comparten espacio con los juegos tradicionales. En este sentido, la evidencia sugiere que la interacción con juegos electrónicos estimula la actividad cerebral y facilita la aceptación del tratamiento propuesto en el caso de hospitalización. Es innegable que el proceso de enfermedad y hospitalización trae consecuencias emocionales en los pacientes. Por ello, el enfermero es un profesional imprescindible en la implantación de la humanización en el contexto hospitalario. Sin embargo, promover la humanización hospitalaria también incluye la innovación en enfermería. Existen varios tipos de invenciones, incluida la introducción de nuevos productos o cambios en algunos que ya están en el mercado, o incluso el abordaje de nuevos enfoques metodológicos para la búsqueda de soluciones de diseño, como el uso del Design Thinking. Este enfoque tiene como objetivo resolver problemas centrados en el usuario, a menudo a través de la co-creación en un trabajo colectivo y colaborativo de los involucrados con el problema a resolver. Teniendo en cuenta que las instalaciones hospitalarias a menudo no incluyen la socialización

de todos los grupos de edad, este proyecto de tesis tiene como objetivo desarrollar el apoyo hospitalario mediante los videojuegos, evaluando la efectividad de las intervenciones lúdicas, la ergonomía, la comodidad y la accesibilidad del paciente. Para el desarrollo del producto se está utilizando una de las metodologías de Design Thinking: el Doble Diamante, que está compuesto por las etapas de descubrimiento, definición, desarrollo e implementación. En la etapa de descubrimiento, la percepción se produjo a través del seguimiento de la hospitalización pediátrica y se basó en especulaciones acerca de las siguientes preguntas: "¿Cómo hacer que el proceso de hospitalización del niño sea más fluido?", "¿sería posible desarrollar un soporte hospitalario para videojuegos?". En la definición, se creó un briefing con el objetivo de desarrollar una solución eficiente para el público específico, verificando la viabilidad y los recursos disponibles para llevar a cabo estas acciones. Con la idea a prototipar definida, se desarrolló un prototipo del soporte basado en los supuestos de viabilidad, practicidad y funcionalidad. El producto en desarrollo fue clasificado como diseño industrial y depositado en el Instituto Nacional de Propiedad Industrial con fines de patente. El soporte desarrollado estará disponible para su uso en la unidad hospitalaria, que contiene un monitor y una consola para producir impactos en los cuidados terapéuticos. Se evaluarán los niveles de entretenimiento y las percepciones del estado de salud. El proyecto Ángeles en Control generará un resultado de diseño que se espera proporcione una atención más humanizada y terapéutica durante la hospitalización pediátrica.