

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



**TITULO
DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL
DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD
PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL
HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL
SALVADOR, 2024**

PRESENTADO POR:	CARNET
KEVIN ENRIQUE CASTANEDA VILLA	(CV18004)
MARIA JOSÉ MIJANGO MONTERROZA	(MM18095)
ANDREA LOURDES PÉREZ PALMA	(PP18002)

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

**MAESTRA XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA
DOCENTE ASESOR/A**

**LICENCIADO LUIS EDUARDO GALDAMEZ CONTRERAS
COORDINADOR GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN
SALVADOR CENTRO, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, AGOSTO DEL
2024**

AUTORIDADES UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

INGENIERO JUAN ROSA QUINTANILLA QUINTANILLA
RECTOR

DOCTORA EVELYN BEATRIZ FARFÁN
VICERRECTOR ACADÉMICO

MAESTRO ROGER ARMANDO ARIAS ALVARADO
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

LICENCIADO PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA
SECRETARIO GENERAL

AUTORIDADES FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

MAESTRO JULIO CÉSAR GRANDE RIVERA
DECANO

MAESTRA MARÍA BLAS CRUZ JURADO
VICEDECANA

MAESTRA NATIVIDAD DE LA MERCEDES TESHÉ PADILLA
SECRETARIA

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

LICENCIADO MIGUEL ÁNGEL MIRA MIRA
DIRECTOR ESCUELA DE ARTES

LICENCIADO LUIS EDUARDO GALDÁMEZ CONTRERAS
COORDINADOR DE PROCESOS DE GRADUACIÓN

MAESTRA XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA
DOCENTE DIRECTORA

AGRADECIMIENTOS

Agradezco profundamente a mis padres, quienes me brindaron amor, paciencia y comprensión y permitirme acceso al estudio y me apoyaron en culminar mis estudios. Mis hermanos, los cuales fueron de gran ayuda durante toda mi vida. Mis amigos, quienes fueron mis fuentes de consuelo y apoyo en todos los momentos difíciles. Al área de Fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios en San Miguel, por su confianza y ayuda para realizar este proyecto. A mis compañeros de proyecto, por el honor de realizar este proyecto, por su dedicación, apoyo y su sincera amistad.

Kevin Castaneda.

Agradezco principalmente a Dios, a mis padres y a mi hermano por permitirme culminar mis estudios y por su comprensión constante. También quiero expresar mi agradecimiento a mis amigos, quienes fueron un pilar emocional fundamental durante los momentos más difíciles, brindándome su apoyo en todas las circunstancias y ayudándome a salir adelante. Agradezco al Hospital Nacional San Juan de Dios y a su área de fisioterapia por su apoyo y confianza en todo momento. Dedico este logro a mi familia y a mi prima Karol Monterroza, quien desde el cielo me cuida, me observa y me apoya, tal como lo hizo mientras estuvo a mi lado. Finalmente, agradezco enormemente a mis compañeros de proyecto por ser un apoyo incondicional y por formar un equipo sólido y unido.

Maria José Mijango.

Agradezco primeramente a Dios por haberme dado la fortaleza, sabiduría y perseverancia necesarias para culminar este proyecto. A mis padres, por su constante apoyo, comprensión y amor, que han sido fundamentales en cada etapa de mi vida y de este proyecto. Al Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel, y en especial al Departamento de Fisioterapia, por su orientación, confianza y compromiso al abrirnos las puertas y permitirnos colaborar en el desarrollo e implementación de esta propuesta. A mis compañeros, gracias por su incansable dedicación, por la determinación que demostraron para alcanzar esta meta juntos, les extiendo mi más sincero agradecimiento.

Andrea Pérez.

RESUMEN

Este proyecto se centra en el desarrollo y la aplicación de materiales didácticos interactivos diseñados para mejorar y estimular la psicomotricidad en niños de 0 a 6 años en el Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel, de El Salvador. La iniciativa aborda un vacío importante en la disponibilidad de recursos de terapia psicomotriz en la región y pretende integrar enfoques creativos, educativos y terapéuticos para mejorar el desarrollo de la primera infancia. El proyecto combina elementos de psicomotricidad, estimulación temprana y fisioterapia pediátrica para crear un conjunto integral de herramientas educativas sostenibles. Estas herramientas pretenden apoyar el desarrollo psicomotor de los niños pequeños, facilitando su crecimiento motor, cognitivo, sensorial y socioemocional a través de actividades interactivas y atractivas. El proyecto hace hincapié en el papel de la creatividad y el valor cultural a la hora de diseñar materiales que satisfagan tanto las necesidades educativas como las terapéuticas. Esta iniciativa no sólo mejora la calidad de la fisioterapia pediátrica, sino que también fomenta una mayor comprensión del desarrollo psicomotor entre los padres, contribuyendo al bienestar general de los niños y de la comunidad. El proyecto sirve de modelo para integrar las disciplinas artísticas y terapéuticas con el fin de abordar las necesidades sanitarias y apoyar los objetivos más amplios del desarrollo cultural y educativo.

Palabras clave: psicomotricidad, estimulación temprana, materiales didácticos interactivos, herramientas educativas sostenibles.

ABSTRACT

This project focuses on the development and application of interactive teaching materials designed to improve and stimulate psychomotor skills in children aged 0-6 years at the San Juan de Dios National Hospital in San Miguel, El Salvador. The initiative addresses an important gap in the availability of psychomotor therapy resources in the region and aims to integrate creative, educational and therapeutic approaches to enhance early childhood development. The project combines elements of psychomotor, early stimulation and pediatric physiotherapy to create a comprehensive set of sustainable educational tools. These tools aim to support the psychomotor development of young children, facilitating their motor, cognitive, sensory and socioemotional growth through interactive and engaging activities. The project emphasizes the role of creativity and cultural value in designing materials that meet both educational and therapeutic needs. This initiative not only improves the quality of pediatric physiotherapy, but also fosters a greater understanding of psychomotor development among parents, contributing to the overall well-being of children and the community. The project serves as a model for integrating artistic and therapeutic disciplines to address health needs and support the broader goals of cultural and educational development.

Key words: psychomotricity, early stimulation, interactive teaching materials, sustainable educational tools

ÍNDICE

AUTORIDADES UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.....	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	1
I. CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO.....	3
1.1 BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	3
1.2 PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES.....	6
II. OBJETIVOS.....	9
2.1 GENERAL.....	9
2.2 ESPECÍFICOS.....	9
III. CONTENIDO GENERAL.....	10
3.1 FUNDAMENTACIÓN.....	10
3.1.1 Definición del término de investigación.....	10
3.1.2 Psicomotricidad.....	10
3.1.3 Estimulación Temprana.....	12
3.1.5 Economía Naranja.....	16
3.1.6 Contexto Geográfico.....	17
3.1.7 Importancia del material a desarrollar.....	18
3.1.8 Equipo Interdisciplinario.....	19
3.2 DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA-CULTURAL	20
IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.....	23
4.1 ACTIVIDADES REALIZADAS.....	23

4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS.....	26
V. CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO.....	30
VI. RECOMENDACIONES.....	32
BIBLIOGRAFÍA.....	34
ANEXOS.....	36

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Set de juegos para el desarrollo psicomotriz. Tangram.	24
Figura 2: Set de juegos para el desarrollo psicomotriz. Tetris.	2523
Figura 4: Set de juegos para el desarrollo psicomotriz. Tiro al blanco.	25
Figura 5 y 6: Entrega y capacitación del set de juegos para el desarrollo psicomotriz al personal del departamento de Fisioterapia.	26
Figura 7: Edad de padres o familiares de pacientes de fisioterapia.	28
Figura 8: Guías utilizadas.	28
Figura 9: Relevancia y utilidad de las guías.	29
Figura 10: Ubicación geográfica de San Miguel.	46
Figura 11: Ubicación geográfica del Hospital Nacional San Juan de Dios.	48

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Pregunta 1.	36
Gráfico 2. Pregunta 11.	42
Tabla 1: Cuadro esquemático de necesidades.	47
Tabla 2: Etapas, actividades y resultados esperados.	58
Tabla 3: Cronograma de actividades.	59
Tabla 4: Recursos del proyecto.	60
Tabla 5: Presupuesto.	61
Gráfico 3: Pregunta 1.	76

Gráfico 4: Pregunta 2.	76
Gráfico 5: Pregunta 3.	77
Gráfico 6: Pregunta 4.	77
Gráfico 7: Pregunta 5.	77
Gráfico 8: Pregunta 9.	79
Gráfico 9: Pregunta 10.	79

INTRODUCCIÓN

La psicomotricidad es una disciplina que considera a la persona como un todo, por lo tanto, comprende la psique y las habilidades motoras, para permitir que el individuo se adapte globalmente y en armonía al entorno que lo rodea. También pretende desarrollar habilidades individuales a través del movimiento, tanto en niños sanos como en aquellos que padecen trastornos motores.

Es preciso destacar la psicomotricidad como un área de trabajo importante en la primera infancia, siendo un punto de partida para el proceso de aprendizaje y desarrollo de las competencias motrices, cognitivas y socioafectivas que se manifiestan a partir del juego y del movimiento.

Los fisioterapeutas pediátricos trabajan integrados en equipos interdisciplinarios de ámbito de atención temprana, educación y salud, ya que necesitan elementos de comprensión de carácter global del desarrollo infantil, para reconocer y comprender el desarrollo de los niños en las áreas motrices, cognitivas y socio afectiva y en cómo los trastornos de desarrollo presentes en un área repercuten en el resto.

Actualmente, en el departamento de Fisioterapia del Hospital San Juan de Dios falta material lúdico e interactivo para la estimulación psicomotora en niños, así como recursos que mantengan informados a los padres sobre el desarrollo y progreso de sus hijos durante la terapia psicomotriz. Para abordar esta carencia, el proyecto se propuso diseñar y crear un material didáctico interactivo destinado a fomentar la estimulación psicomotora en niños de 0 a 6 años, así como guías lúdicas para que los padres puedan conocer y seguir el desarrollo de sus hijos y participar de manera entretenida en su proceso de estimulación. Este proyecto se llevó a cabo en el departamento de San Miguel, en colaboración con profesionales médicos, con el fin de ofrecer un recurso valioso tanto para los especialistas del Hospital como para los padres y niños. Se contó con la participación de un médico rehabilitador, licenciadas en Fisioterapia y Terapia Ocupacional, así como con el apoyo de las áreas de

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN
DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL
HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

informática y administrativa del Hospital para garantizar la relevancia y efectividad de los materiales creados.

Este proyecto aborda una cuestión que va más allá de las dificultades psíquicas o motoras, adoptando un enfoque terapéutico que integra también los aspectos emocionales y psicológicos en el cuidado integral de los padres de pacientes con problemas psicomotores. A través de la creación de un espacio terapéutico y el desarrollo de materiales didácticos interactivos adecuados, se busca apoyar el bienestar emocional de los padres, fortalecer su vínculo con sus hijos y ofrecerles herramientas valiosas para enfrentar los desafíos de la crianza en estas circunstancias. En última instancia, el proyecto tiene como objetivo no solo mejorar la calidad de vida de las familias involucradas, sino también fomentar una mayor conciencia y aceptación de las dificultades psicomotoras en la sociedad, enriqueciendo así tanto el ámbito social como el terapéutico y a la vez en brindar un material gratuito y de fácil acceso para los padres de familia para involucrarse en el desarrollo y evolución de sus hijos mediante actividades y juegos interactivos que puedan realizarse desde la comodidad de sus hogares.

En las siguientes páginas, este informe comienza proporcionando un contexto general para situar al lector en la descripción y los problemas que dieron origen al proyecto, y luego detalla los objetivos generales y específicos de esta iniciativa artístico-cultural. A continuación, se presenta el contenido general que incluye la fundamentación del proyecto, así como los desafíos y estrategias en la gestión cultural. Posteriormente, se detallan exhaustivamente las principales actividades realizadas y la evaluación de sus resultados.

Posteriormente, el informe presenta las conclusiones que reflejan el logro de los objetivos, el desarrollo alcanzado y los resultados obtenidos. Además, se discuten las opciones para continuar con el proyecto, junto con recomendaciones para mejorar el seguimiento y la ejecución de futuros proyectos.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN
DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL
HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

Finalmente, se incluye la bibliografía utilizada y los anexos con documentación adicional que respalda el inicio y finalización del proyecto.

I. CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO.

1.1 BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.

La psicomotricidad, un campo interdisciplinario que fusiona conocimientos de la psicología, la neurología y la educación, se erige como una herramienta fundamental en la comprensión y el desarrollo del ser humano. Esta disciplina ha evolucionado hasta convertirse en un pilar crucial en el campo de la educación, la salud y la rehabilitación. Desde sus primeros pasos teóricos, la psicomotricidad ha destacado por su capacidad para abordar de manera integral los diferentes aspectos del ser humano, integrando las esferas motora, cognitiva, emocional y social en un enfoque holístico. Este enfoque se traduce en una comprensión profunda del individuo como un todo complejo, en constante interacción consigo mismo y con su entorno.

El proyecto titulado: Diseño de material didáctico interactivo para el desarrollo y estimulación de la habilidad psicomotriz en pacientes del Área de Fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios, San Miguel, El Salvador, 2024, estuvo destinado a un público infantil, en edades de 0 meses a 6 años, ya que se consideraron estas edades como de mayor importancia para la estimulación psicomotora y su desarrollo en el entorno de la fisioterapia.

La principal institución beneficiada fue el Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel, donde se llevó a cabo el proyecto en colaboración con la guía y apoyo del personal del Departamento de Fisioterapia para comprender mejor las dinámicas y necesidades de los beneficiarios.

El proyecto tuvo como objetivo principal la creación de material didáctico interactivo, tanto digital como impreso, centrado en la estimulación de la habilidad psicomotriz en niños con dificultades motrices de 0 meses a 6 años de edad. Este material fue diseñado para promover el desarrollo psicomotor, emocional y cognitivo de los pacientes, proporcionando actividades, juegos y narrativas inmersivas adaptadas a sus necesidades específicas.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

Se desarrollaron dos tipos de materiales didácticos:

1. **Guía para padres:** Esta guía estuvo dirigida a padres y cuidadores, e incluyó los indicadores del desarrollo psicomotriz en niños de 0 a 6 años. Su propósito fue hacer que los padres fueran conscientes del desarrollo de sus hijos, proporcionándoles información detallada sobre las diferentes etapas del desarrollo motor y cognitivo; además, incluyó sugerencias prácticas y actividades para estimular el desarrollo en casa, permitiendo que los padres jugaran un papel activo en el progreso de sus hijos.
2. **Set de juegos sustentables:** Este material fue utilizado específicamente dentro de las sesiones de fisioterapia con niños de 0 a 6 años. Fue diseñado para ser interactivo y atractivo, ofreciendo actividades y juegos que ayudan a mejorar la psicomotricidad de los pacientes.

El proceso de creación del material didáctico implicó una investigación exhaustiva sobre las necesidades y características específicas de los pacientes del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel. Se trabajó en colaboración multidisciplinaria entre profesionales de la salud, incluyendo fisioterapeutas y otros especialistas pediátricos, junto con el equipo gestor y los estudiantes egresados de la Licenciatura de Artes Plásticas, opción Diseño Gráfico; quienes fueron los principales encargados de la creación del material didáctico interactivo en colaboración con los especialistas y estudiantes del área de Fisioterapia.

Se realizó el proyecto en fases que dependen del desarrollo de los objetivos que se querían alcanzar al finalizar el proyecto. Cada una de las fases fue planteada en un tiempo determinado, cumpliendo una gran variedad de ejercicios y actividades que se intensificaron según pasó el tiempo, logrando así, resultados positivos que se enfocaron en mejorar el desarrollo psicomotor y la calidad de vida de los pacientes. Todo el proyecto se realizó en un estimado de tiempo de tres meses aproximadamente.

El proyecto involucró a diferentes grupos dentro de la comunidad hospitalaria:

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- Niños y niñas de 0 a 6 años, como principales beneficiarios del material didáctico interactivo.
- Profesionales de la salud que trabajaron en el departamento de fisioterapia y otras áreas relacionadas, quienes utilizaron el material como una herramienta terapéutica innovadora.
- Padres, madres y otros cuidadores de los niños beneficiarios, quienes pudieron participar activamente en el proceso de rehabilitación utilizando el material en casa como complemento a las sesiones terapéuticas.

El proyecto, además de tener un enfoque académico, estuvo centrado en el ámbito médico, beneficiando principalmente a los especialistas del área de Fisioterapia, así como a sus pacientes, niños de 0 meses a 6 años de edad, y a sus respectivos cuidadores. Además de los beneficiarios directos, el Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel y el área de Fisioterapia, también se consideraron beneficiarios indirectos otras áreas del hospital, como Pediatría y Consulta Externa; ya que, si bien el material didáctico interactivo se centró específicamente en el área de fisioterapia, las guías para padres tuvieron un enfoque más informativo y preventivo. Se pretendió que estas guías pudieran ser útiles para padres y cuidadores en diversas áreas hospitalarias relacionadas con la atención pediátrica.

A partir de estas directrices, se creó como producto final una herramienta multifuncional cuidadosamente diseñada para ser utilizada en entornos terapéuticos, educativos y domésticos. Este material didáctico interactivo se destaca por su versatilidad y capacidad de adaptación; el diseño intuitivo y atractivo del material facilita su aplicación en diversas situaciones, ya sea en una sesión de fisioterapia, en el aula, o en el hogar. Los profesionales pueden utilizar la herramienta para guiar el desarrollo psicomotor, emocional y cognitivo de los niños, mientras que los padres pueden integrar en las rutinas diarias para apoyar el progreso de sus hijos de manera lúdica y efectiva.

1.2 PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES.

El Hospital Nacional San Juan de Dios cuenta con un departamento de fisioterapia, con equipamiento y recursos principalmente médicos; sin embargo, carecen de materiales didácticos para facilitar la atención a los infantes; pues al ser un hospital nacional, solo cuenta con los apoyos estatales y esos apenas cubren las necesidades principales para su funcionamiento. Esta situación indicaba que el material de apoyo utilizado requería una gran atención a contenidos creativos, divertidos y prácticos que pudieran adaptarse a las diferentes edades de los pacientes. A su vez, la creación y desarrollo de este proyecto beneficiaría en gran medida tanto a los especialistas del área como a los padres de los pacientes.

En la zona oriental, hasta la fecha, no se habían desarrollado proyectos previos similares relacionados con la creación de material didáctico o actividades lúdicas diseñadas específicamente para fisioterapia pediátrica.

La ausencia de tales proyectos podría atribuirse a diversas razones, entre las cuales se destacaron:

- Limitaciones presupuestarias que dificultaban la implementación de programas de desarrollo artístico o actividades lúdicas en el contexto de la fisioterapia pediátrica.
- Recursos humanos limitados o falta de capacitación especializada en el diseño e implementación de actividades lúdicas adaptadas a las necesidades de los niños en rehabilitación.
- Priorización de otros aspectos de la atención médica y rehabilitación en las instituciones de la zona oriental.

Es importante destacar que la falta de antecedentes no necesariamente indicaba una falta de interés o necesidad en la implementación de proyectos similares. Esta situación presentó una oportunidad para explorar y desarrollar iniciativas que integraran el arte, el juego y la fisioterapia, lo que podría enriquecer significativamente la atención y el tratamiento ofrecido a los niños en rehabilitación en la zona oriental.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

Durante las conversaciones y mediante las encuestas realizadas en el área de Fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel, se identificaron necesidades fundamentales para la elaboración del material didáctico interactivo destinado a ayudar en la estimulación psicomotriz.

- Falta de material didáctico: La institución carecía de recursos para este tipo de atención, por lo que existía una necesidad de contenido creativo y divertido que pudiera ser utilizado con los pacientes.
- Accesibilidad del material: Hacer que el material estuviera disponible ayudaría a que fuera más accesible para las personas que lo necesitaban, lo que indicaba una necesidad de recursos disponibles para todos los pacientes.
- Base para terapia en casa: Los padres podrían beneficiarse al contar con material que les permitiera continuar la terapia en casa, lo que indicaba una necesidad de recursos que apoyaran la continuidad del tratamiento fuera del entorno clínico.

Tras un análisis de las necesidades detectadas, se determinó crear un set de juegos y guías completas en formato digital destinadas a los padres como material didáctico. Esta decisión surgió en respuesta a la urgencia de proporcionar herramientas integrales que abordaran de manera efectiva las etapas tempranas del desarrollo infantil.

El principal problema identificado fue la falta de material didáctico adecuado y accesible en el Departamento de Fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel. Esta carencia limitaba las opciones terapéuticas disponibles y dificultaba la participación de los pacientes en las sesiones de fisioterapia. Además, la falta de recursos disponibles para todos los pacientes y la escasez de materiales adaptados a las necesidades específicas de la población migueleña agravaba la situación. Por lo tanto, fue crucial desarrollar un material didáctico interactivo que

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.
abordara estas necesidades, promoviendo un enfoque integral y personalizado en la atención de los pacientes pediátricos con dificultades motrices.

En consonancia con este propósito, se estableció que el enfoque principal estaría dirigido hacia los niños en el rango de edad de 0 a 6 años. Este período se identificó como crítico, ya que durante esos primeros años de vida se establecen las bases fundamentales del desarrollo cognitivo y psicomotor. Asimismo, fue en ese lapso donde se podían detectar posibles alteraciones en el desarrollo, lo que resaltaba la importancia de intervenir de manera temprana. Al centrarse en este grupo demográfico, no solo se abordaban las necesidades específicas identificadas, sino que también se aseguraba una intervención precoz y eficaz que pudiera influir positivamente en el crecimiento y desarrollo integral de los niños.

Se determinó que el material didáctico debía promover la participación activa del niño en actividades lúdicas, evitando el uso de pantallas y priorizando métodos de juego tradicionales. Se destacó la importancia de reducir el texto a favor de una mayor utilización de colores, dibujos y texturas para hacer que el material fuera más atractivo y comprensible; el diseño debía ser llamativo y representar situaciones de la vida diaria de manera interpretativa, facilitando la conexión del niño con las actividades propuestas.

Estos lineamientos sirvieron como guía en el desarrollo del material, asegurando que fuera una herramienta valiosa para el desarrollo psicomotriz de los niños y una referencia útil para los profesionales de la salud. Además, se estableció que habría dos versiones de este material: el set de juegos, que se proporcionaría al personal de salud e incluiría formas, texturas y colores llamativos, y una segunda versión en formato digital, que incluiría información para los padres sobre los signos de alerta del desarrollo psicomotriz, facilitando la detección temprana de posibles problemas.

II. OBJETIVOS.

GENERAL

Crear un material didáctico interactivo digital e impreso, centrado en la estimulación de la habilidad psicomotriz que sirva como herramienta integral para promover el desarrollo psicomotor, emocional y cognitivo en niños con dificultades motrices de 0 meses a 6 años de edad del Hospital Nacional Regional San Juan de Dios de San Miguel.

ESPECÍFICOS

- Contextualizar teóricamente la creación de material didáctico interactivo a través del análisis de estrategias terapéuticas de fisioterapia, con el propósito de diseñar recursos efectivos y adecuados para la población seleccionada.
- Identificar las necesidades del área de fisioterapia para realizar actividades que estimulan la psicomotricidad en los pacientes.
- Crear una herramienta integral que facilite las dinámicas de terapias para los fisioterapeutas y que instruya a los padres de pacientes pediátricos del Hospital Nacional San Juan de Dios para que tengan un papel activo en el desarrollo y el bienestar de sus hijos.
- Validar el diseño del material didáctico interactivo con el departamento de Fisioterapia para considerar ajustes y recomendaciones para su uso.

III. CONTENIDO GENERAL.

FUNDAMENTACIÓN

3.1.1 Definición del término de investigación.

La fundamentación es el proceso de proporcionar una base sólida y justificada para una idea, teoría, argumento o decisión. Esto implica presentar razones, pruebas y argumentos que respalden la validez de lo que se está afirmando. En distintos contextos, como el académico, científico, jurídico y filosófico, la fundamentación es esencial para demostrar la rigurosidad y solidez de los argumentos o decisiones.

3.1.2 Psicomotricidad.

La psicomotricidad, un campo interdisciplinario que fusiona conocimientos de la psicología, la neurología y la educación, se erige como una herramienta fundamental en la comprensión y el desarrollo del ser humano. Esta disciplina ha evolucionado hasta convertirse en un pilar crucial en el campo de la educación, la salud y la rehabilitación.

Desde sus primeros pasos teóricos, la psicomotricidad ha destacado por su capacidad para abordar de manera integral los diferentes aspectos del ser humano, integrando las esferas motora, cognitiva, emocional y social en un enfoque holístico. Este enfoque se traduce en una comprensión profunda del individuo como un todo complejo, en constante interacción consigo mismo y con su entorno.

Existen varios enfoques teóricos en psicomotricidad, incluyendo el enfoque neurofisiológico, psicoanalítico, socio constructivista y cognitivo-conductual. Cada uno de estos enfoques ofrece una perspectiva única sobre cómo se desarrolla y se manifiesta la psicomotricidad en los individuos. En el ámbito educativo, la psicomotricidad se erige como una herramienta invaluable para

potenciar el rendimiento académico y favorecer el desarrollo integral del estudiante. La psicomotricidad es el comienzo de la educación de la primera infancia, el aprendizaje en un niño puede causar dificultades del desarrollo psicomotor.

Alanna (2012) señaló que: “Los infantes que presentan el desarrollo motor constituido apenas presentan dificultades en la escritura, lectura hacia la gráfica, distinción de letras, en el orden de sílabas, en el pensamiento abstracto y el análisis gramatical, lógica, entre otros”.

En El Salvador, el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, ha incorporado dentro de los programas de estudio ciertos elementos prácticos orientados al desarrollo de la escritura: “cuando un niño o niña se ha estimulado adecuadamente, esto se ve reflejado cuando comienzan a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de sus páginas” (MINEDUCYT, 2008, 1° Ed.)

Siguiendo esto, han incorporado ciertos elementos prácticos orientados al desarrollo de la escritura, ya que, requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, por lo cual los docentes realizan una serie de actividades, secuenciales en complejidad, que ayudan al dominio y destrezas de los músculos finos de los dedos y manos. Se ha observado que un adecuado desarrollo psicomotor está estrechamente relacionado con un mejor rendimiento académico.

La psicomotricidad puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades como la atención, la concentración, la memoria y la resolución de problemas, lo que se traduce en un mejor desempeño en el ámbito educativo. Los niños y niñas son más sensibles a los estímulos de su entorno a edades tempranas (0 meses a 6 años de edad) porque sus cerebros están en pleno desarrollo y sobre todo en los

primeros dos años de vida, por lo que pueden despertar en ellos capacidades físicas y/o psicológicas, su creatividad, lenguaje, destrezas, socialización que les permita ser en general independientes y auténticos para su vida en general.

Berruezo (1995) define la psicomotricidad de la siguiente manera:

La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a fluir en el acto intencional o significativo, para estimular o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.

A través de interacciones creadoras de energía, las vías sinápticas se enriquecen en beneficio del infante, permitiendo el desarrollo y enriquecimiento del cerebro. La estimulación cognitiva juega un papel importante en el desarrollo psicológico, emocional y social del niño en los primeros años de vida, ya que afecta a tres áreas principales: cognitiva, motora y social, que son importantes para el desarrollo del niño porque apoya grandes acciones e ideas.

3.1.3 Estimulación Temprana.

Sánchez Palencia (2017) define la estimulación temprana de la siguiente manera: "se entiende como aquella atención que se debe proporcionar al niño para que éste se desarrolle en las mejores condiciones físicas, intelectuales y sociales posibles" (p. 865).

El propósito de la estimulación temprana es reconocer y fomentar el potencial de cada niño, en lugar de acelerar su desarrollo, creando en el niño la cantidad y el desafío de cosas y oportunidades para alcanzar un nivel de deseo y acción que una condición debe satisfacer una fuerte conexión con la naturaleza y una buena educación.

Desarrollar y potenciar las habilidades psicomotrices a una edad temprana es crucial para el desarrollo emocional, cognitivo y motor porque los niños aprenden a través de juegos, basándose en las relaciones que tienen con el entorno y otras personas. Por otro lado, en el desarrollo de la psicomotricidad hay que destacar la figura de los educadores, porque, su papel es resaltar las pequeñas fortalezas y debilidades para ayudarles a desarrollar sus habilidades y con gran confianza en sí mismos, utilizando las herramientas necesarias.

Por lo regular, la estimulación temprana de la psicomotricidad ha estado dirigida a estimular y evaluar las siguientes áreas del desarrollo:

- Motriz: movimientos voluntarios con intención y significado.
- Lenguaje: capacidad de comunicarse tanto verbal como no verbal.
- Cognitiva: análisis, síntesis y abstracción.
- Sensorial: desarrollo de los sentidos; tacto, oído, olfato, vista y gusto.
- Socio-afectiva: capacidad de relacionarse consigo mismo y con los demás.

Ojeda del Valle (2015) afirmó que:

Sin embargo, existen suficientes evidencias para que estos programas también integren acciones para el desarrollo socio-moral y estético, la formación de hábitos y valores, la organización de la conducta, la atención a la nutrición y a la salud, así como para el desarrollo de las inteligencias del niño.

3.1.4 Fisioterapia:

La Organización Mundial de la Salud (OMS) (1958) define la Fisioterapia de la siguiente manera:

El arte y la ciencia del tratamiento por medio del ejercicio terapéutico, calor, frío, luz, agua, masaje y electricidad. Además, la Fisioterapia incluye la ejecución d225

4489+e pruebas eléctricas y manuales para determinar el valor de la afectación y fuerza muscular, pruebas para determinar las capacidades funcionales, la amplitud del movimiento articular y medidas de la capacidad vital, así como ayudas diagnósticas para el control de la evolución.

La fisioterapia pediátrica es una rama especializada de la fisioterapia que se centra en la evaluación, diagnóstico y tratamiento de niños desde la infancia hasta la adolescencia que presentan trastornos motores o del desarrollo. Utiliza técnicas específicas adaptadas a las necesidades de cada niño para promover su desarrollo motor y mejorar su calidad de vida.

3.1.4.1. Áreas de atención:

- **Desarrollo motor:** La fisioterapia pediátrica ayuda a los infantes a alcanzar hitos motores adecuados para su edad, como sentarse, gatear, pararse y caminar.
- **Coordinación:** Mejora la coordinación entre diferentes partes del cuerpo, lo que facilita actividades como agarrar objetos, usar cubiertos o vestirse.
- **Equilibrio y postura:** Trabaja en mejorar el equilibrio y la postura para que los niños puedan moverse con mayor confianza y eficacia.
- **Fuerza muscular:** Desarrolla la fuerza muscular necesaria para realizar actividades físicas y funcionales en la vida diaria.
- **Integración sensorial:** Ayuda a los niños a procesar y responder adecuadamente a la información sensorial, lo que mejora su capacidad para participar en actividades y entornos diversos.

3.1.4.2. Tipos de pacientes:

La fisioterapia pediátrica se dirige a niños con una amplia gama de condiciones, que incluyen, pero no se limitan a:

- Parálisis cerebral
- Lesiones cerebrales traumáticas
- Síndrome de Down
- Espina bífida
- Trastornos del espectro autista (TEA)
- Dificultades en el desarrollo motor
- Lesiones músculo esqueléticas

3.1.4.3. Beneficios de la fisioterapia pediátrica:

- Mejora del desarrollo motor: Facilita el logro de hitos motores y promueve un desarrollo motor adecuado en los infantes.
- Promoción de la independencia: Ayuda a los niños a adquirir habilidades funcionales que les permiten ser más independientes en su vida diaria.
- Mejora de la calidad de vida: Al aumentar la capacidad funcional y la participación en actividades cotidianas, mejora la calidad de vida tanto del niño como de su familia.
- Prevención de complicaciones: Ayuda a prevenir o minimizar las complicaciones secundarias asociadas con condiciones neuromotoras, como contracturas musculares y deformidades óseas.

- Apoyo emocional: Proporciona un entorno de apoyo donde los niños pueden sentirse seguros y confiados mientras trabajan en sus habilidades psicomotrices.

3.1.5 Economía Naranja.

El término “economía naranja” se hizo público por primera vez en 2013 durante una conferencia del Banco Interamericano de Desarrollo (BID).

Restrepo y Márquez (2013) definieron la economía naranja como: “El conjunto de actividades que transforman ideas en bienes y servicios culturales cuyo valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual”

La economía naranja se centra en la creatividad, el conocimiento y la innovación. Su objetivo es potenciar el desarrollo de la cultura y la creatividad en países emergentes. Dentro de esta economía, el valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual. En otras palabras, abarca actividades que, además de generar beneficios económicos, fomentan la cultura y la creatividad.

Dentro de este marco, el proyecto de "Diseño de material didáctico interactivo para el desarrollo y estimulación de la habilidad psicomotriz en niños de 0 a 6 años del departamento de Fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios, San Miguel, El Salvador, 2024" encuentra un terreno fértil para su análisis y comprensión.

En primer lugar, la economía naranja destaca la importancia del diseño creativo como motor de innovación y desarrollo. Este proyecto específico se basa en la creación de material didáctico interactivo, lo cual implica la aplicación de procesos de diseño innovadores para desarrollar recursos efectivos que estimulen la habilidad psicomotriz en niños pequeños. Así, se evidencia la integración de la creatividad como parte esencial del proceso de desarrollo de este material, alineándose con los principios de la economía naranja que valoran la creatividad como un activo fundamental en la generación de valor económico y social.

Además, la economía naranja enfatiza el impacto social y cultural de las industrias creativas y culturales en la sociedad. En el caso de este proyecto, el objetivo final de estimular la habilidad psicomotriz en niños pequeños no solo tiene implicaciones en su desarrollo físico y cognitivo, sino también en su bienestar emocional y social. Al promover el desarrollo integral de los niños a través de actividades lúdicas y educativas, el proyecto contribuye al enriquecimiento del tejido social y cultural de la comunidad. En este sentido, se destaca la importancia de la gestión cultural como un componente fundamental en la implementación exitosa de iniciativas que buscan mejorar la calidad de vida de las personas a través del arte, la educación y la creatividad.

3.1.6 Contexto Geográfico.

En la zona oriental de El Salvador se establece una gran cantidad de áreas especializadas en fisioterapia ocupacional, siendo el Hospital San Juan de Dios una de estas, sin embargo, al ser un hospital que abarca una gran cantidad de áreas médicas, el área de Fisioterapia se encuentra con escasos materiales y/o herramientas accesibles al público general.

Hasta la fecha, en la zona oriental de El Salvador no ha surgido ningún proyecto que aborde el tema de la terapia psicomotriz y, al no poseer conocimientos previos, hemos solicitado el ayuda de personal especializado en el área de Fisioterapia, ya que, la ausencia de iniciativas de este tipo en la zona oriental del país resalta la necesidad de promover programas enfocados en el desarrollo integral de los niños en esta región, de esta forma, podemos ir de las manos para ayudarnos en conjunto al área médica del Hospital para la implementación de proyectos de psicomotricidad, para la creación de material didáctico y que este mismo cumpla las necesidades que el área de Fisioterapia necesita.

La implementación de proyectos de psicomotricidad podría significar un paso importante hacia el fomento de habilidades motoras, cognitivas y emocionales desde las etapas tempranas de desarrollo, de igual forma, sería una gran

oportunidad para inducir a los padres de familia la importancia de estar presentes en el desarrollo y crecimiento de sus hijos.

3.1.7 Importancia del material a desarrollar.

Dejando en claro los conceptos principales del proyecto, se puede decir que el desarrollo de éste aporta una ayuda para el departamento de fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios, ya que, hace difusión de la importancia de las capacidades de los pacientes para desenvolverse como uno mismo, sin presentar problemas, facilitando su capacidad de comunicarse y/o expresarse ante la sociedad.

Este proyecto, no es solo está enfocado para los pacientes del departamento de fisioterapia, sino también para sus padres, permitiéndoles ser más proactivos en la comprensión de la psicoterapia, viendo la dirección, el progreso y los resultados del trabajo, y las instrucciones de los facilitadores del departamento de fisioterapia; Dicho esto, se trabajará en una guía totalmente orientada a los padres de los pacientes, con ellas pueden prevenir o monitorear por su cuenta si su hijo se está desarrollando correctamente y también atender los consejos de estimulación en casa. En caso de presentar una alteración en el desarrollo se puede comunicar a los especialistas para observación y tratamiento.

Los materiales del medio pueden utilizarse para crear materiales didácticos interactivos que fomenten el desarrollo de la motricidad, así como para enseñar activamente a los niños y niñas. Este tipo de material es muy útil para que los niños manipulen, toquen, jueguen, construyan objetos y desarrollen sus habilidades de manipulación y creatividad. También les permite desarrollar las nociones a través de la coordinación visomotora y el tacto, el olfato, el gusto, la audición, el movimiento y las acciones. La mayor ventaja de los materiales didácticos es que los niños pueden interactuar con ellos de diversas maneras, desarrollando su curiosidad y aportando beneficios tales como:

- Más creatividad y expresión.
- Improvisa la memoria.
- Facilita la capacidad de controlar el cuerpo y el movimiento.
- Fortalece la percepción del entorno.
- Facilita la concentración y el aprendizaje.
- Fortalece la autoestima de los niños.
- Mejora la capacidad de manejar una variedad de coordinaciones motoras.
- Canaliza los sentimientos y emociones de los niños.
- Permite una integración social más efectiva.

3.1.8 Equipo Interdisciplinario.

El diseño gráfico es una disciplina de realidades abstractas y físicas urbanas y junto a los materiales didácticos deben servir como nexo entre el conocimiento acumulado en una determinada temática y las características socioculturales y cognitivas del estudiante en proceso de formación. En éste proyecto, como diseñadores, ponemos en práctica los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la licenciatura de Artes plásticas, opción diseño gráfico, poniendo énfasis en temas básicos como son: la colorimetría, geometría, juegos de formas y texturas, uso de imágenes, entre otros.

Se puede decir que el diseño gráfico y la fisioterapia son dos campos completamente diferentes y que no tienen semejanza alguna, pero hay que considerar que el diseño gráfico juega un papel importante en toda profesión existente. A través de este proyecto mostraremos cómo trabajar en el ámbito médico, considerando el conocimiento, teorías y recomendaciones que nos brindan los profesionales y convertirlo en una herramienta creativa y adecuada

que dé solución al problema de escasez de un material educativo-interactivo que pueda ser utilizado médicamente desde un punto de vista lúdico y pedagógico.

DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA-CULTURAL

En el desarrollo del proyecto de gestión cultural se presentaron algunos desafíos que se fueron solucionando de forma que no afectara la programación de actividades ni la ejecución del material entregado a la institución.

Algunos puntos positivos del proyecto a destacar son:

- Interés, aprobación y cooperación por parte del personal administrativo de la institución, el Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel.
- Planificación estructurada de forma flexible para el desarrollo del proyecto.
- Presentación y aprobación del proyecto por parte del personal del área de Fisioterapia de la institución.
- Donación de materia prima para el desarrollo del material.
- Apoyo del área de informática para crear una carpeta en Google Drive para el área de fisioterapia, donde se encuentran las guías didácticas en forma digital: una vez finalizado el proyecto, toda esta información y carpeta pasan a manos del hospital para su libre utilización a futuro.
- A la hora de entregar la herramienta: set de juegos sustentables, el personal de fisioterapia mostró un gran interés por la forma de realización, a su vez, interactuaron con los juegos para verificar su uso mostrando una gran satisfacción a éstos.
- Implementación inmediata del material didáctico entregado al área de Fisioterapia en las sesiones de terapia ocupacional, mostrando satisfacción por parte de los pacientes y del personal del área.

A su vez, surgieron algunos desafíos de manera imprevista, tales como:

- Dificultad de comunicación por correo electrónico con la Dra. Karla Flores, jefa y encargada del área de Fisioterapia.

Al comienzo del proyecto, se dificultó un poco la comunicación con la Dra. Karla Flores, Jefa del Departamento de Fisioterapia, con quién se asesoró para la creación de los materiales didácticos digitales, pero debido a inconvenientes de horario laboral, se le dificultaba un poco la mensajería por correo electrónico para poder pasar asesorías con ella; sin embargo, se logró mantener comunicación por medio del servicio de mensajería de Whatsapp para seguir dando seguimiento a sus recomendaciones.

- Limitación para la colocación de afiches dentro de la institución ya que algunas carteleras informativas se encuentran en zonas ocultas o inaccesibles para los pacientes.

A la hora de publicitar el proyecto con afiches informativos, surgió una limitante, ya que por normas del Ministerio de Salud está prohibido colocar afiches informativos que no sean otorgados por ellos mismos, sin embargo, se lograron colocar en pizarrones informativos en diversas áreas del hospital, pero, algunos quedaron en espacios poco concurridos o de difícil acceso para pacientes. Esta problemática se solventó con la entrega de afiches de bolsillo a todos los pacientes que ingresaban al área de fisioterapia, a su vez, se entregó un paquete de afiches extras al personal, para que los profesionales los entregarán a los padres de familia al finalizar las sesiones de terapia.

- Aplazamiento de actividades programadas en el cronograma debido al anuncio de la alerta roja por lluvias en la semana del 12 al 20 de junio del 2024.

Afortunadamente, a la hora de ejecución de los materiales del proyecto y toda gestión con la institución se desarrolló sin problemas, sin embargo, a la hora de entrega de las herramientas al área de Fisioterapia, hubo una complicación imprevista, debido a que se desarrolló una tormenta tropical, por ello, se ajustó el cronograma de entrega, desplazando la fecha oficial de entrega complementaria del material: set de juegos sustentables. Este ajuste permitió que todas las actividades programadas al inicio del proyecto se mantuvieran en curso sin afectar significativamente el cronograma general. Actualmente, el material físico entregado al área de Fisioterapia se ha utilizado sin problema alguno.

El modelo de gestión utilizado para el desarrollo del proyecto fue uno mixto, realizado con recursos propios del equipo gestor, los alumnos egresados de la Licenciatura en Artes Plásticas, opción Diseño Gráfico en conjunto con recursos proporcionados por la administración del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel.

El proyecto se llevó a cabo de forma presencial, realizando materiales tangibles (set de juegos sustentables, material interactivo para utilizarse en las sesiones de fisioterapia) y materiales intangibles (guías de monitoreo de desarrollo y consejos de estimulación psicomotriz en casa), esto benefició el desarrollo y cumplimiento de objetivos del proyecto de forma satisfactoria.

IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.

4.1 ACTIVIDADES REALIZADAS.

El proceso de creación del material didáctico interactivo para la estimulación psicomotriz en pacientes pediátricos del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel implicó varias etapas fundamentales que garantizaron la calidad y efectividad del producto final.

En primer lugar, las etapas del proyecto de forma presencial iniciaron en marzo 18 del 2024, se llevó a cabo la fase de **identificación de necesidades y recursos**, la cual consistió en la elaboración y difusión de encuestas al personal de fisioterapia del hospital con el fin de comprender e identificar las necesidades y los recursos con los que contaba el personal de la institución. Esta etapa consistió en entrevistas con el personal del Departamento de Fisioterapia, revisión de literatura y análisis de casos similares para establecer las bases del proyecto e identificar qué tipo de material didáctico sería más beneficiosos para la institución, así como delimitar hasta qué rango de edades se orientaría el proyecto.

La segunda fase, tuvo lugar el 14 de mayo de 2014, consistió en el **Diseño de prototipo de material didáctico interactivo**, específicamente, la elaboración de diseño conceptual, en la que se crearon los bocetos y se planteó la estructura general del material didáctico. Se llevó a cabo también, una reunión con el equipo de fisioterapia para definir los objetivos y requisitos que debía cumplir el material didáctico, además de establecer la interfaz y navegación para el formato digital. Esta etapa requirió la colaboración de diseñadores gráficos, pedagogos y terapeutas ocupacionales para garantizar la idoneidad y la efectividad del diseño. Toda la estructura que se diseñó para el material didáctico tanto el formato físico como el digital, se presentó en formato de bocetos al personal capacitado del

área de fisioterapia en distintas ocasiones. El 10 de junio se llevó a cabo una nueva revisión del material con el fin de realizar los ajustes preliminares y validar el material.

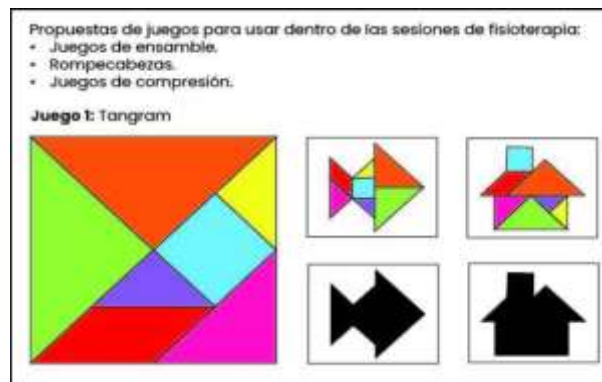


Figura 1: Set de juegos para el desarrollo psicomotriz. Tangram.
Fuente: Elaboración propia.

Una vez que la propuesta del material fue aprobada por el equipo del departamento de Fisioterapia, el equipo gestor, el 15 y 16 de mayo inició la fase de **Elaboración de material didáctico**, en la que se desarrolló el diseño y maquetación del contenido de las guías para padres y set de juegos interactivos. Una vez finalizado el material didáctico, este se produjo y compilo tanto en formato digital e impreso para presentar el resultado final al equipo administrativo del hospital.

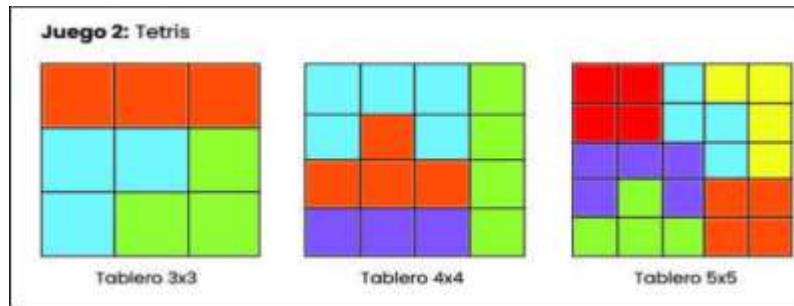


Figura 2: Set de juegos para el desarrollo psicomotriz. Tetris.

Fuente: Elaboración propia.

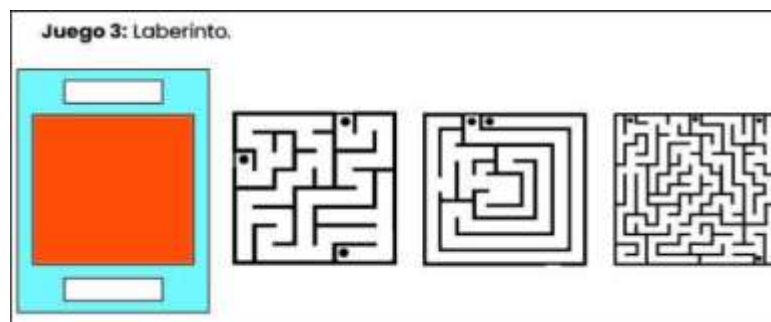


Figura 3: Set de juegos para el desarrollo psicomotriz. Laberinto.

Fuente: Elaboración propia.

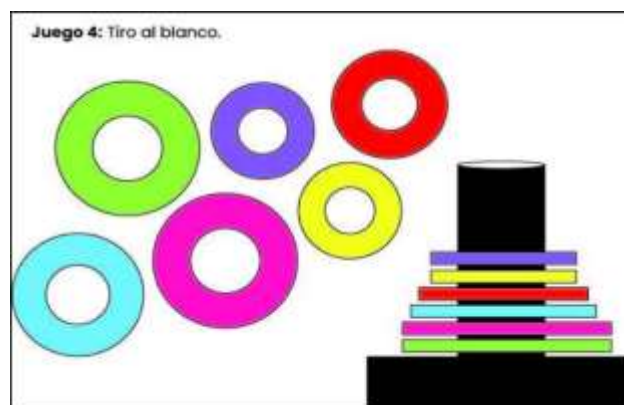


Figura 4: Set de juegos para el desarrollo psicomotriz. Tiro al blanco.

Fuente: Elaboración propia.

Posteriormente, el 24 de junio del 2024 se inició la fase de **Implementación del material didáctico interactivo**, en la que se capacitó al personal de fisioterapia en el uso del nuevo material didáctico y este se introdujo en las sesiones de fisioterapia de niños de 0 a 6 años, además; se proporcionó material publicitario y recursos extra como afiches y volantes para asegurar la disponibilidad y accesibilidad del material para todos los pacientes y sus familias.



Figura 5 y 6: Entrega y capacitación del set de juegos para el desarrollo psicomotriz al personal del departamento de Fisioterapia.

Fuente: Elaboración propia.

Finalmente, del 23 al 26 de julio se llevó a cabo la fase final, **Evaluación y recolección de resultados**, en la que mediante el uso de encuestas, se recopilaron datos sobre el uso del material didáctico elaborado y su impacto en la terapia de estimulación psicomotriz tanto al personal de fisioterapia como a los padres de familia para evaluar la efectividad del material. Posteriormente, se analizaron los resultados obtenidos y se compararon con los objetivos y criterios de éxito establecidos previamente para verificar la efectividad del proyecto.

4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS.

Las actividades realizadas en el proyecto: Diseño de material didáctico interactivo para el desarrollo y estimulación de la habilidad psicomotriz en pacientes del Área de Fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios, San Miguel, El Salvador,

2024, comenzó con uno de los objetivos, para lo cual ésta información sirvió de base teórica para fundamentar el plan y el diseño pensado para el material en cuestión, la recolección de estos datos concluyó satisfactoriamente en cada una de sus fases.

El objetivo general del proyecto fue crear un material que estimulara las habilidades psicomotrices, emocionales y cognitivas en niños. A través de encuestas realizadas en el área de fisioterapia, se determinó con éxito el rango de edad específico en el que el material didáctico interactivo resultaría más eficaz, los cuales dieron como resultado a las edades de 0 meses hasta los 6 años, garantizando con ello una estimulación motriz más adecuada y efectiva.

Las necesidades fundamentales que debía cubrir este material didáctico fueron identificadas exitosamente mediante encuestas y entrevistas al personal médico del área de fisioterapia. Esta información proporcionó una base sólida para el diseño tanto de los instrumentos que utilizarían los pacientes infantiles como de las guías para los padres o encargados, asegurando que el material estuviera perfectamente adaptado a las necesidades reales de los beneficiarios. Gracias a esto, los objetivos del proyecto fueron completados y realizados con éxito ya que, las necesidades del área fueron identificadas y se trabajó directamente a esas áreas en la creación del material, además de ser validado por el personal del departamento de Fisioterapia. Al proporcionar este material didáctico interactivo, se brindó una herramienta integral al desarrollo psicomotor, emocional y cognitivo para los pacientes beneficiarios y sus responsables.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

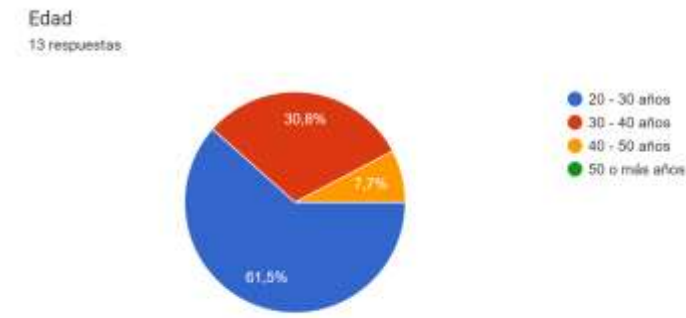


Figura 7: Edad de padres o familiares de pacientes de fisioterapia.
Fuente: Formulario de Google.

Se determinó que la mayoría de los encargados de los beneficiarios se encuentran en el rango de edad de entre 20 y 30 años, con un 61.5%, seguidos por aquellos en los rangos de 30 a 40 y 40 a 50 años. Las madres de familia constituyen el 61.5% de los responsables principales.

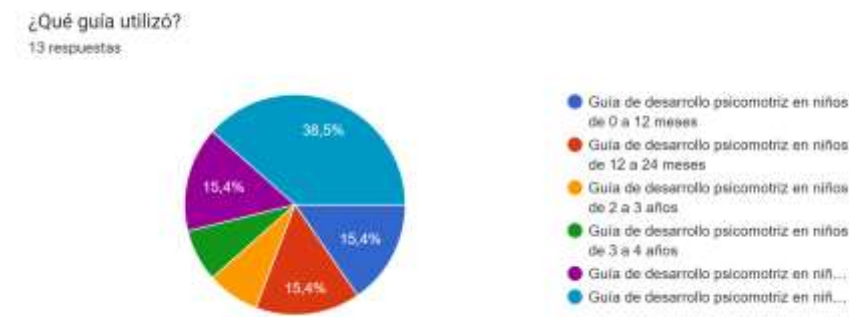


Figura 8: Guías utilizadas.
Fuente: Formulario de Google.

La guía más utilizada fue la de desarrollo psicomotriz para niños de 5 a 6 años. Todas las guías, desde la de 0 meses en adelante, fueron consultadas y utilizadas de forma exitosa puesto que, se validó que las guías estaban elaboradas de forma básica y de sencilla comprensión, además de recibir buenas observaciones por los ejemplos gráficos que ayudaban a un mejor entendimiento de cada una de las actividades ahí especificadas.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

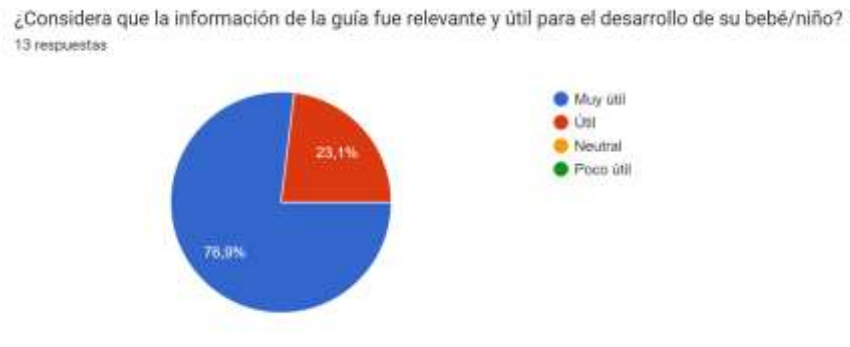


Figura 9: Relevancia y utilidad de las guías.

Fuente: Formulario de Google.

Cualitativamente, se constató que tanto los familiares responsables como los niños pacientes interactuaron bien con las guías de desarrollo digital, confirmando su fácil comprensión y uso. Estas guías se han convertido en un material de apoyo adecuado para reforzar las terapias médicas en el hogar, fortaleciendo las habilidades psicomotrices y emocionales de los niños. Los resultados obtenidos validan y respaldan los objetivos del proyecto, demostrando que, a pesar de las diversas dificultades enfrentadas, se lograron los productos esperados.

Esta evaluación reafirmó que el proyecto fue conducido con éxito para cubrir las necesidades identificadas, impactando de manera positiva tanto al personal médico del área de fisioterapia como a los beneficiarios directos y sus responsables.

V. CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO.

El proyecto Diseño de Material Didáctico Interactivo para el Desarrollo y Estimulación de la Habilidad Psicomotriz en Niños de 0 a 6 Años del Departamento de Fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel, El Salvador, 2024, a lo largo de su desarrollo; ha presentado tanto desafíos como logros que han moldeado el resultado final, proporcionando valiosas lecciones para futuros gestores y destacando la importancia de la cooperación interdisciplinaria, la planificación flexible y el enfoque centrado en el usuario.

Desde la etapa de planificación, quedó claro que la flexibilidad sería clave para el éxito del proyecto. La estructuración de un cronograma adaptable permitió que, a pesar de imprevistos como la alerta roja por lluvias, todas las actividades pudieran realizarse sin comprometer los plazos ni la calidad del material entregado. Este enfoque flexible no solo facilitó la ejecución del proyecto, también permitió al grupo gestor del proyecto aprender a manejar situaciones de crisis y adaptarse rápidamente a los cambios.

Uno de los aspectos más destacados del proyecto fue la colaboración con el personal del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel, particularmente con el Departamento de Fisioterapia. La cooperación y el apoyo constante del personal administrativo y médico no sólo validaron la pertinencia del proyecto, sino que también aseguraron su implementación efectiva. La asesoría en el transcurso del proyecto por parte del personal del área de Fisioterapia y la donación de materiales para la creación del set de juegos sustentables y las guías didácticas fueron fundamentales para el desarrollo exitoso de las actividades.

Los resultados obtenidos han sido altamente satisfactorios. La respuesta positiva del personal de Fisioterapia y de los pacientes al material didáctico interactivo ha

validado la efectividad de las herramientas desarrolladas. La implementación inmediata de los juegos sustentables y las guías didácticas en las sesiones de terapia ocupacional no solo cumplió con los objetivos del proyecto, sino que también resaltó la importancia del material didáctico interactivo en la estimulación psicomotriz de los niños.

En cuanto a la continuidad del proyecto, se presentan varias posibilidades que podrían ampliar su impacto y sostenibilidad a largo plazo. Una de las principales recomendaciones es la ampliación del material didáctico para cubrir un rango de edad más amplio y abordar aspectos adicionales de la estimulación cognitiva y emocional. Asimismo, se sugiere la implementación de un programa de formación continua para el personal de Fisioterapia, con el objetivo de actualizar sus conocimientos y habilidades en el uso del material didáctico y en la aplicación de nuevas técnicas en la estimulación psicomotriz. Además, establecer un sistema de monitoreo y evaluación continua permitirá realizar ajustes y mejoras en el material, asegurando su relevancia y efectividad a lo largo del tiempo.

En conclusión, el proyecto ha sido una experiencia enriquecedora que ha proporcionado valiosas lecciones en gestión cultural, desde la importancia de la planificación flexible y la cooperación interinstitucional hasta la necesidad de adaptabilidad y resolución de problemas. Con las recomendaciones y estrategias propuestas, se espera que el proyecto continúe impactando positivamente en la vida de los niños del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel y que su modelo pueda servir como referencia para futuros proyectos en el campo de la fisioterapia pediátrica.

VI. RECOMENDACIONES.

Al Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel:

Ampliar proyectos de apoyo: Considerar la expansión de programas y proyectos educativos para los padres de familia, abordando temas de desarrollo psicomotor, ejercicios y cuidado en casa, control emocional y comunicación.

Colaboración Interdisciplinaria: Fomentar una estrecha colaboración entre diseñadores gráficos, terapeutas ocupacionales, pedagogos y especialistas en tecnología es clave para mantener la calidad y la relevancia de los materiales. Se recomienda la creación de un equipo multidisciplinario permanente que pueda continuar el desarrollo y actualización de los materiales según las necesidades emergentes.

Tecnología y Accesibilidad: Dado que una parte significativa del material didáctico es digital, es esencial que los nuevos responsables aseguren la accesibilidad tecnológica. Se recomienda continuar trabajando con el área de informática para mantener actualizada la carpeta en Google Drive y explorar otras plataformas que permitan una distribución más amplia y eficiente de los recursos.

Diversificar fuentes de financiamiento: Examinar distintas vías de financiamiento, como alianzas estratégicas con instituciones, campañas de recaudación de fondos, para contrarrestar los impactos económicos, especialmente en situaciones de crisis como crisis sanitarias, temporales de lluvia, entre otros.

A la Escuela de Artes:

Ofrecer colaboración con el Área Médica: Considerar la inclusión de cursos o talleres que capaciten a los estudiantes en la creación de materiales lúdicos e interactivos, conectando la expresión artística con el área de salud.

A la Universidad de El Salvador:

Crear proyectos de impacto social: Impulsar a los estudiantes a emprender proyectos que aborden necesidades sociales, brindando apoyo logístico y recursos para llevar a cabo iniciativas como la diseñada en el Hospital Nacional San Juan de Dios.

Establecer Alianzas Duraderas: Colaborar con organizaciones, como Instituto Salvadoreño de Rehabilitación Integral (ISRI), Centro de Rehabilitación Integral de Oriente (CRIOR), para establecer relaciones a largo plazo que beneficien tanto a los estudiantes como a las comunidades atendidas.

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

BIBLIOGRAFÍA

- Alanna. (2012). Consideraciones sobre la psicomotricidad en la educación infantil. Revista Voces de Valle: publicaciones académicas, UFVJM, no 1, año 1, p. 18. Disponible en: [http://site.ufvjm.edu.br/revistamultidisciplinar/files/2011/09/considera%
a7%b5es-sobre-a-psicomotricidade-na-educa%
a7%a3o-infantil.pdf](http://site.ufvjm.edu.br/revistamultidisciplinar/files/2011/09/considera%c3%a7%b5es-sobre-a-psicomotricidade-na-educa%a7%a3o-infantil.pdf)
- Antonio. M, Norma, A. (2021). Libros digitales interactivos para niños referentes para su producción desde un análisis documental. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma Metropolitana.] <https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/bitstream/123456789/22830/1/cdt290721134153njfl.pdf>
- Farré. M, José, M. (1999). Psicología del niño y del adolescente. Editorial Océano Multimedia.
- Miranda. R, María. A. (2015). Programa personalizado de ejercicios rehabilitadores para niños débiles visuales con retardo de desarrollo psicomotor. AMC vol. 19, no. 3, Camagüey. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1025-02552015000300007&lng=en&tlng=en
- Ojeda. del V. Mayra, Anaya. R, Alba. T. (2015) Guía práctica para la estimulación temprana de 0 a 6 años de edad. Editorial México: Amoxtli S.A.
- Viracucha. A, Andrea. W. (2016). Diseño de material didáctico como herramienta en el desarrollo de la comprensión del lenguaje en niños de inicial dos del Centro Educativo “Tierra de Flores” de la ciudad de Ambato. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato.] <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23725/1/%E2%80%9C DISE%C3%91O%20DE%20MATERIAL%20DID%C3%81CTICO.pd>

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

ANEXOS

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- Anexo 1: Carta de solicitud.



San Miguel, 13 de marzo del 2024.

Dr. Carlos Efraim Montesinos.
Director.
Hospital Nacional San Juan de Dios.

Respetable Doctor:

Reciba un cordial saludo.

Por medio de la presente nos dirigimos a usted, oportunidad que aprovechamos para hacer de su conocimiento que somos estudiantes egresados de la carrera Licenciatura en Artes Plásticas, opción Diseño Gráfico y nos encontramos realizando nuestro proceso de grado: Curso de Especialización "El Arte en la Gestión Cultural", para lo cual solicitamos a Usted, nos permita desarrollar en el Hospital que Usted dignamente dirige el proyecto de "DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ". El objetivo de este proyecto es mejorar la calidad de la terapia psicomotriz, en colaboración con el Departamento de Fisioterapia.

El proyecto se centra en el diseño de un material didáctico interactivo que combine soluciones creativas y tecnológicas para optimizar la estimulación de la habilidad psicomotriz, en beneficio de pacientes con dificultades en el desarrollo y la rehabilitación de pacientes con discapacidad motriz.

Objetivos de Colaboración:

Observación de Terapias: Solicitamos la posibilidad de asistir y observar las sesiones de terapia psicomotriz en el Departamento de Fisioterapia para comprender mejor las dinámicas y necesidades de los beneficiarios.

Asesoramiento Especializado: Buscamos el asesoramiento del personal especializado del Departamento de Fisioterapia para desarrollar actividades interactivas adaptadas a las necesidades observadas.

Encuestas a Beneficiarios: Proponemos llevar a cabo encuestas a los beneficiarios para identificar sus necesidades específicas y obtener retroalimentación sobre la efectividad del proyecto.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

Fases de Colaboración:

Fase 1: Identificación de Necesidades y Recursos: Observación de terapias, encuestas a beneficiarios y asesoramiento especializado.

Fase 4: Implementación del Material Didáctico Interactivo: Utilización práctica del material diseñado en colaboración con el Departamento de Fisioterapia.

Fase 5: Evaluación y Recolección de Resultados: Medición del funcionamiento y efectividad del material, con ajustes según la retroalimentación y resultados obtenidos.

A continuación, se especifica el grupo de estudiantes que participaran en el desarrollo del proyecto:

Nombre y Apellido	DUI	Contacto
Andrea Lourdes Pérez Palma	06076580-6	pp18002@ues.edu.sv Cel: 7404-1147
Maria José Mijango Monterroza	05972937-6	mm18095@ues.edu.sv Cel: 7237-1796
Kevin Enrique Castaneda Villa	06074272-7	cv18004@ues.edu.sv Cel: 7643-3499

Agradecemos de antemano su consideración y nos encontramos a disposición para coordinar una reunión en la que podamos discutir más a fondo los detalles de esta propuesta de colaboración para desarrollar un proyecto que brinde una transformación en la calidad de la atención que el hospital brinda a los niños con dificultades en el desarrollo y la rehabilitación.

Quedamos a la espera de su respuesta positiva y agradecemos la oportunidad de contribuir al avance de la terapia psicomotriz en su prestigioso hospital.

Atentamente.

Andrea Lourdes Pérez
Palma.
PP18002.

Maria José Mijango
Monterroza.
MM18095.

Kevin Enrique
Castaneda Villa.
CV18004.

- **Anexo 2: Resultado de encuestas de la fase 1.**

Resultados tabulados de las encuestas realizadas durante la fase inicial del proyecto. Estas encuestas fueron proporcionadas al personal del departamento de fisioterapia para identificar las necesidades para el desarrollo del material didáctico interactivo en el departamento de fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios.

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

PROYECTO DE GRADO, CURSO DE ESPECIALIZACIÓN “EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL”

Título: “Diseño de Material Didáctico Interactivo para el desarrollo y estimulación de la habilidad psicomotriz, 2024”

Objetivo: El proyecto consiste en crear un libro interactivo digital o impreso, centrado en la estimulación de la habilidad psicomotriz que sirva como herramienta integral para promover el desarrollo psicomotor, emocional y cognitivo de niños con dificultades motrices. Esta iniciativa se propone integrar una variedad de actividades terapéuticas diseñadas específicamente para abordar las necesidades individuales de cada niño, ofreciendo un enfoque personalizado y adaptado a sus capacidades y desafíos.

RESPUESTAS

1. ¿Considera que la introducción de libros interactivos podría mejorar la estimulación de la habilidad psicomotriz?

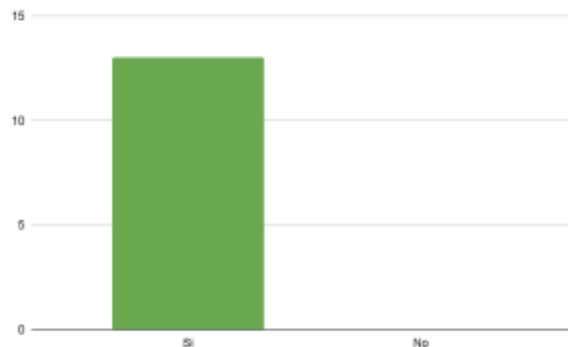


Gráfico 1. Pregunta 1.

Fuente: Elaboración propia.

Si, es una herramienta muy útil que permite además innovar y atraer la atención de los usuarios para mejorar habilidades motoras, finas y gruesas.

2. ¿En qué grupo de edad cree que la introducción de un libro interactivo sería más beneficioso durante las sesiones de terapia psicomotriz? Explique.

- Desde los 24 meses hasta los 4 años de edad.
- En edades tempranas menores a los 10 años ya que de esta manera los niños aprenden mejor y se les hace visualmente atractivos.
- En niños menores de 10 años, adaptarlos según la edad y el estímulo que queremos que reciba, lo importante es la participación activa del niño.
- Entre 3 y 8 años, porque están en la etapa donde descubren el mundo de la lectura.
- A partir de un año, comienzan a experimentar más sensaciones y percepciones.
- Desde el primer año de vida el niño debe interactuar con actividades lúdicas.
- Edad de 1 año, porque ellos ya son capaces de percibir los estímulos por medio de los diferentes juegos y actividades.
- En el grupo de edad desde el primer año de vida ya que les resulta llamativo para que ellos experimenten todo tipo de actividades.
- De 0 a 3 años, porque es en los primeros años de vida que el niño necesita los estímulos adecuados para su desarrollo psicomotor.
- De 0 a 5 años de edad, adecuada para el estímulo a temprana edad.
- Desde 1 año, ya que aprenden a diferenciar y se estimulan con un libro creativo.
- De 4 a 15 años, o según las necesidades.
- La estimulación temprana del desarrollo psicomotor está enfocada en edades de 0 a 6 años. Considero que, a partir de los 3 años, que es donde se desarrolla la autoconciencia será beneficioso para desarrollar habilidades.

3. ¿Qué características específicas le gustaría ver en los libros interactivos para que sean efectivos en la terapia psicomotriz?

- Colores, formas, tipos de líneas, tipos de texturas.
- Resolución de problemas.
- Menos texto, más colores, dibujos, texturas.
- Animaciones, audios, ejercicios grupales.
- Audiolibros, creativos y coloridos.
- Texturas, sonidos, colores llamativos, formas.
- Figuras llamativas, fáciles de entender y realizar.
- Libros de cuentos que tengan tanto imágenes como letras, o audiolibros.
- Que se incluya información para padres sobre signos de alerta, que puedan identificar riesgo de desarrollo psicomotor en sus hijos.
- Llamativos para cada edad.
- Diferentes colores, distintas texturas, la introducción de dibujos explicativos, diferentes tipos de imágenes que interpretan la vida diaria.

- Materiales resistentes, ilustraciones llamativas, aspecto atractivo, texto interesante.
- Sería ideal que el libro interactivo desarrolle habilidades mediante el juego, animaciones con colores y sonidos agradables y llamativos para los niños.

4. ¿Hay algún contenido o actividad específica que considere especialmente útil?

- Juegos de ensamble, rompecabezas.
- Exploración sensorial.
- Estimulación multisensorial, fomenta la curiosidad y participación activa.
- Cuentos interactivos, porque proporcionan mucha enseñanza en distintas áreas.
- Juegos de mesa.
- Imitar sonidos después de haberlos escuchado en el libro.
- Pintar y dibujar.
- Juegos de mesa, rompecabezas, unir puntos.
- Contenido audiovisual.
- Inculcar el respeto a la vida de otros seres vivos.
- Juegos de mesa que implementen el trabajo de la memoria, actividades físicas recreativas y meditación.
- Juegos interactivos, animaciones, audios, temas fantásticos.
- Desarrollo y estimulación del lenguaje (La música y canciones infantiles son recursos útiles)

5. ¿Qué tipo de contenido recomienda en un libro interactivo para desarrollar habilidades psicomotoras?

- Todas las encaminadas a repetir o imitar acciones o actividades específicas para cada edad del desarrollo.
- Temas de interés para el infante o del medio ambiente.
- Que sea participativo y fomente la curiosidad.
- Contenido que fomente su independencia en las diferentes áreas de su vida.
- Actividades lúdicas.
- Actividades sensoriales.
- Actividades para realizar con manualidades, juegos de mesa, memoria.
- Actividades lúdicas, contenidos interactivos.
- Actividades que el padre o cuidador pueda realizar en casa.
- Contenido interactivo.
- La organización de objetos, diferenciar entre imágenes ilustrativas de la vida diaria, juegos de rompecabezas.
- Juegos interactivos, audios, música.

- La ludoterapia o terapia mediante el juego, videos donde se ejecuten movimientos de repetir palabras, aplaudir, saltar, dar pasos, señalar, adivinar nombres de objetos, etc.

6. ¿Qué tipo de acciones o gestos debe realizar el paciente para interactuar con el libro?

- Prensión fina y gruesa, coordinación óculo motriz, seguimiento visual.
- Prensión fina y gruesa.
- Actividades como reflexionar, pulsar, abrir hipervínculos, realizar hipótesis.
- Reír, jugar, tocar, actividades de coordinación de ojo-mano.
- Agarrar, apretar, hablar, tocar, oír.
- Agarrar, expresiones faciales como de tristeza, alegría, enojo.
- Juegos de palabras, imágenes.
- Si es para niños de 3 años, que sea de material que ellos puedan interactuar o manipular.
- Que sea de su interés, que lo mantenga con atención.
- Gestos de felicidad, expresiones faciales que indiquen que le guste, el habla, la toma del libro, prensas finas de los dedos, el agarre de la fuerza para interactuar con el libro.
- Movimientos de manos y dedos, gestos, uso del lenguaje, movimiento de sus ojos, uso de su cuerpo.
- Gestos (reír, abrir la boca, fruncir el ceño), saltar, ponerse de pie, sentarse, acostarse, repetir palabras.

7. ¿Qué tipo de materiales recomienda para las actividades propuestas en el libro interactivo?

- Texturas, colores, formas.
- Figuras de diferentes colores, texturas y tamaños.
- Figuras de diferentes colores, tamaños, formas, texturas ásperas y suaves.
- Diagramas, mapas conceptuales y videos.
- Educativo e interactivo.
- Papel, colores, lápices, tijeras, pintura, plastilina.
- Papel, lápices, tijeras, plastilina.
- Colores, lápiz, borrador.
- Material que estimule el área visual, auditiva y sensorial en el niño.
- Juegos en los cuales se vea involucrado su entrenamiento mental.
- Texturas, papel crespón de colores para hacer rococó, pajillas para creación de imágenes,
- Texturas, plastilina, colores, crayones, juguetes, bloques.
- Pelotas, juguetes, cubos, letras.

8. ¿Cómo visualizas la integración del libro interactivo en las sesiones de terapia psicomotriz?

- Podría ser en sesiones de grupo de pacientes de las mismas edades.
- Por medio de la familia, usándolo como una herramienta de apoyo.
- Se puede usar para que toda la familia pueda ser parte de la terapia.
- Por medio de la familia o grupos de apoyo.
- Como un método que va a ayudar a contribuir a una buena enseñanza y educación de este rubro.
- Efectivo si el libro está bien hecho y alberga diferentes metodologías.
- Muy útil para desarrollar las habilidades psicomotoras.
- Como un método de aprendizaje/educativo.
- Con actividades de la vida diaria y acorde a la edad del niño.
- Positiva.
- Una actividad con propósito que permita el trabajo de la memoria e interacción motora.
- Como un material o recurso didáctico para desarrollar habilidades motricidad fina y gruesa
- Como una herramienta que se puede tener al alcance en áreas de fisioterapia (Terapias de lenguaje, terapia ocupacional, estimulación temprana). Podría incluso proveerse a los padres para practicar en casa.

9. ¿Cómo cree que la implementación del material podría beneficiar a los pacientes y al departamento en general?

- Sería de gran ayuda debido a la falta de material didáctico que tiene la institución para este tipo de atención.
- Bajo costo y reutilización del mismo.
- Positivo, bajo costo, reutilizable, mejor acceso al contenido, los libros interactivos ofrecen una experiencia de lectura única que puede beneficiar a los niños de muchas maneras, ejemplo: desarrollo de habilidades y amor por la lectura.
- El material podría llegar de manera más rápida a quien lo necesita y podría ser más fácil de utilizar y aprender.
- Que la metodología sea más inclusiva y llamativa para atraer la atención de las personas.
- Haría más eficiente el trabajo en el área y si abarca todas las metodologías podría ser más inclusiva.
- Al manipular los materiales les ayuda a favorecer y facilitar el desarrollo de las actividades.
- Implementar un contenido que sea llamativo para la vista de la determinada persona o niño.

- Beneficiaria porque sería una base que el padre de familia podría tener para realizar terapia en casa y lograr mejores avances en las sesiones de terapia.
- Facilita el trabajo con los niños en edades entre 0 a 5 años.
- Sería una integración de un contenido creativo y divertido para la persona, lo que influiría en su optimismo para realizarlo.
- Como un valioso recurso didáctico que favorecerá la autonomía del paciente y facilita el trabajo del terapeuta, facilita el apoyo de la familia.
- Mayor retroalimentación y estimulación que conlleva a mejores resultados en la estimulación y de los niños, y por tanto, altas médicas.

10. ¿Cómo sugiere evaluar el progreso de los pacientes utilizando el libro interactivo? ¿Qué indicadores considera más relevantes para medir el éxito de las actividades propuestas?

- Una evaluación inicial y otras de seguimiento periódicamente para ir revisando la evolución en cada etapa, basándose en la guía de desarrollo según la edad.
- Exploración, pérdida del miedo social y resolución de problemas.
- Por medio de actividades y así poder observar y evaluar lo aprendido, contando primero con una evaluación inicial antes y después del libro.
- Después de cada contenido realizando un resumen y una actividad evaluada para saber si realmente ha funcionado el método y las técnicas utilizadas.
- Realizar un test divertido para que la persona ponga a prueba lo que aprendió.
- Al final del libro un examen sencillo o prueba donde se pueda evaluar el progreso del paciente, el resultado puede ser un indicador.
- Dependiendo de la edad, así tendría que ser el tipo de actividad a realizar.
- Realizar preguntas relacionadas con el libro, como también actividades que están en él, dependiendo de la edad, será la actividad.
- Trazar objetivos en cada etapa.
- El progreso en la realización de dichas actividades tratadas en el libro, el avance gradualmente notable que se podrá notar en la facilitación de la realización de actividades.
- Las observaciones con sus diferentes instrumentos, conoce el uso correcto del libro, sigue indicaciones, realiza la actividad correcta, comprende cada paso en las actividades.
- Se evalúa mediante los ítems del desarrollo, al inicio de la estimulación temprana se realizan evaluaciones y se diagnostica todas aquellas actividades que el niño no ha logrado teniendo en cuenta la edad.

11. Dentro de la propuesta de diseño del libro interactivo, se incluye una versión digital alternativa diseñada como guía para padres. Esta variante sustituye las actividades físicas por hipervínculos que redirige a videos cortos, demostrando ejercicios específicos para fomentar la motricidad fina y gruesa. Además, ofrece

recomendaciones para realizar actividades de estimulación psicomotriz utilizando recursos disponibles en el hogar.

¿Estaría dispuesto a participar como asesor en el proceso de desarrollo y proporcionar retroalimentación mediante se realiza el proceso de elaboración?

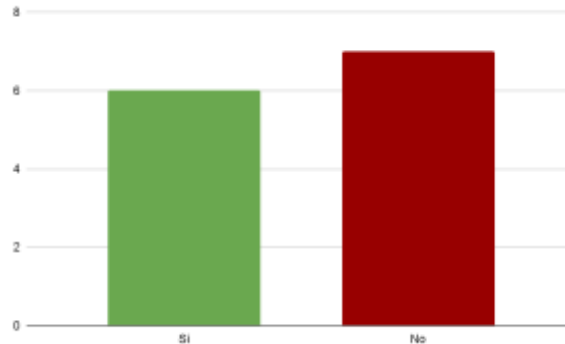


Gráfico 2. Pregunta 11.
Fuente: Elaboración propia.

12. ¿Tiene algún comentario, sugerencia o pregunta con respecto al proyecto que le gustaría agregar?

- Definir edades para los participantes a quienes va dirigido el proyecto.
- Considerar realizarlo a nivel escolar.
- Actividades que inicien desde lo más fácil hacia lo más difícil.
- Tratar en la medida posible que el niño se involucre más en el juego y evitar las pantallas.
- Actividades en el libro interactivo fácil y gradualmente más complejo para un óptimo avance.
- Considerar las diferentes necesidades correspondientes a cada edad.
- Es importante que el libro interactivo tome como referencias ítems de desarrollo e intervalos de edades para lograr una terapéutica correcta y avance en el desarrollo psicomotor de los niños.

- **Anexo 3: Protocolo**

TÍTULO.

Diseño de material didáctico interactivo para el desarrollo y estimulación de la habilidad psicomotriz en pacientes del Área de Fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios, San Miguel, El Salvador 2024.

ELEMENTOS CONTEXTUALES.

1.1 Destinatarios/Usuarios/Beneficiarios/Público.

El proyecto titulado: Diseño de material didáctico interactivo para el desarrollo y estimulación de la habilidad psicomotriz en pacientes del Área de Fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios, San Miguel, El Salvador 2024, está destinado a un público infantil, en edades de 0 meses a 6 años, ya que, se consideran edades de mayor importancia para la estimulación psicomotora y su desarrollo en el entorno de la fisioterapia.

La principal institución beneficiada es el Hospital Nacional San Juan de Dios, ya que ahí se llevará a cabo el proyecto, contando con la guía y apoyo del personal del Departamento de Fisioterapia para comprender mejor las dinámicas y necesidades de los beneficiarios. El proyecto del diseño de material didáctico interactivo se enfocará en beneficiar a diferentes grupos dentro de la comunidad hospitalaria:

- Niños y niñas de 0 a 6 años, se beneficiarán directamente del enfoque terapéutico y educativo del material didáctico interactivo. Este grupo demográfico experimentará mejoras en su desarrollo psicomotor, cognitivo y emocional a través de las actividades y juegos diseñados específicamente para ellos.
- Profesionales de la salud que trabajan en el departamento de fisioterapia y otras áreas relacionadas se beneficiarán al tener acceso a una herramienta terapéutica innovadora que mejora la eficacia de sus intervenciones con pacientes pediátricos. Este grupo podrá utilizar el set de juego como un recurso adicional para sus sesiones terapéuticas, lo que les permitirá brindar un cuidado más completo y personalizado a sus pacientes.
- Padres, madres y otros cuidadores de los niños beneficiarios del proyecto también se verán beneficiados. Tendrán la oportunidad de participar activamente en el proceso de rehabilitación de sus hijos al utilizar las guías de desarrollo y estimulación en casa como una herramienta complementaria a las sesiones terapéuticas profesionales. Esto les brindará una mayor comprensión de las necesidades y capacidades de sus hijos, así como una mayor capacidad para apoyar su desarrollo.

En el Departamento de Fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios se atienden pacientes de diferentes departamentos de la zona oriental. Entre los perfiles de los niños que reciben atención se encuentran aquellos que pueden representar un riesgo neurológico debido a condiciones como la prematurez, complicaciones prenatales o postnatales, previos del alta al nacimiento. Los niños sin diagnóstico confirmado son referidos para evaluación, seguimiento y estimulación temprana. Además, se reciben pacientes con diagnósticos como tortícolis, parálisis braquial obstétrica, hidrocefalia, mielomeningocele, hipotonía, entre otros.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

La clínica atiende tanto a pacientes internos como a aquellos que son referidos por otros especialistas para continuar con terapias de forma ambulatoria después del alta médica. Es importante destacar que la mayoría de los pacientes atendidos en la clínica son derivados de otros servicios médicos del hospital para recibir tratamiento continuo.

1.2 Dinámica territorial.

San Miguel, tanto ciudad como distrito del departamento homónimo en El Salvador, ha sido históricamente el epicentro de la zona oriental del país durante casi 500 años. Según la Organización de las Naciones Unidas, en 2017 contaba con una población aproximada de 345,921 habitantes, lo que la posiciona como la tercera ciudad más poblada de El Salvador, excluyendo el área metropolitana de San Salvador, y también como la tercera más relevante por su influencia económica.

El distrito de San Miguel abarca un área de 593,98 km² y tiene una altitud de 110 m s. n. m. Esta ubicación ha propiciado su desarrollo económico como un destacado centro de comercio y conexión con otros países de la región.



Figura 10: Ubicación geográfica de San Miguel.

Fuente: Google Maps

Economía: San Miguel ha sido tradicionalmente un núcleo importante de las industrias agrícola, textil y química en El Salvador. Sin embargo, desde principios del siglo XXI, el sector de servicios, especialmente la sanidad y el comercio, ha experimentado un notable crecimiento, impulsado en parte por el envío de remesas desde los Estados Unidos, lo que ha generado un desarrollo económico significativo en la zona oriental del país, con San Miguel como principal epicentro urbano.

Política: El distrito de San Miguel está dirigido por el alcalde Alex Torres y su concejo municipal, con una estructura organizativa que incluye el Cuerpo de Agentes Metropolitanos y diversas gerencias encargadas de diferentes aspectos de la gestión municipal.

Educación: Hay muchos centros educativos dentro del distrito, entre oficiales y privados, incluyendo algunas de las escuelas más antiguas del país. Según los datos del Ministerio de Educación, el distrito de San Miguel cuenta con 130 centros educativos oficiales, 84 de ellos están ubicados en la zona rural y 46 en la zona urbana.

En lo referente a educación superior, el distrito cuenta con 6 centros educativos, siendo estos los siguientes:

- Universidad de El Salvador (UES) o Facultad Multidisciplinaria Oriental.
- Universidad de Oriente (UNIVO).

- Universidad Gerardo Barrios (UGB)
- Universidad Dr. Andrés Bello (UNAB).
- Universidad Modular Abierta (UMA).
- Escuela Especializada en Ingeniería ITCA-FEPADE.

Sociedad y cultura: La población es generalmente amable y hospitalaria, con fuertes lazos familiares y comunitarios. San Miguel es famosa por su vida nocturna a lo largo de la avenida Roosevelt, la vía principal que parte la ciudad por la mitad. Una de esas mitades incluye lugares de interés histórico como la Catedral de "Nuestra Señora de La Paz" (1862), el Parque Guzmán, el Teatro Francisco Gavidia (1909) y el Palacio Municipal (1935). La otra mitad, el San Miguel moderno, incluye nuevos barrios llamados "colonias".

En noviembre, San Miguel celebra sus fiestas patronales en honor a "Nuestra Señora de La Paz", siendo el Carnaval de San Miguel el evento final y principal que tiene lugar el último sábado del mes, considerado el mayor evento de entretenimiento, música y gastronomía de El Salvador.

Salud: El distrito de San Miguel dispone de diez unidades de salud; y un hospital regional: el San Juan de Dios.

La ciudad cuenta con 8 hospitales entre públicos y privados, siendo estos:

- Hospital Nacional Regional San Juan de Dios de San Miguel (público)
- Hospital Regional ISSS (público)
- Hospital Militar Regional (público)
- Hospital San Francisco (privado)
- Hospital de Especialidades Nuestra Señora de la Paz (privado)
- Hospital Josefino Vilaseca (privado)
- Hospital San Gabriel (privado)
- Centro Médico de Oriente (privado)

- **Hospital Nacional San Juan de Dios.**

El Hospital Nacional San Juan de Dios es una institución, fundada en 1824 por Juan de Dios Pérez, tiene una larga historia de servicio a la comunidad migueleña y a la región oriental del país. Ubicado en la Colonia Ciudad Jardín, el hospital abarca una vasta área de 15 manzanas y cuenta con una estructura de seis niveles que alberga diversos departamentos y servicios médicos.

Situado en la Zona Oriental de la República de El Salvador, sirve como centro de referencia a 8 hospitales periféricos y toda la red de servicios de salud públicos y privados.

El Hospital San Juan de Dios es una institución de segundo nivel de atención que brinda una amplia gama de servicios médicos, incluyendo emergencia, cirugía, ginecoobstetricia, pediatría, fisioterapia, entre otros. Con 1,531 empleados distribuidos en diferentes áreas, el hospital es un componente vital en el sistema de salud de la región, proporcionando atención médica de calidad a toda la comunidad.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.



Figura 11: Ubicación geográfica del Hospital Nacional San Juan de Dios.

Fuente: Google Maps.

Actualmente y a pesar del incremento de plazas post reconstrucción y durante pandemia covid-19, debido a la demanda de pacientes, la complejidad de las patologías atendidas y el tipo de procedimientos que se realizan, el hospital funciona con personal limitado, principalmente en el área de enfermería y especialidades médicas originando sobrecarga laboral.

1.3 Dinámica sectorial.

El Hospital Nacional San Juan de Dios cuenta con un departamento de fisioterapia, con equipamiento y recursos principalmente médicos; sin embargo, carecen de materiales didácticos para facilitar la atención a los infantes; pues al ser un hospital nacional, solo cuenta con los apoyos estatales y esos apenas cubren las necesidades principales para su funcionamiento. Lo anterior, indica que el material de apoyo que se utilice, requiere una gran atención a contenidos creativos, divertidos y prácticos que puedan utilizarse con los pacientes, variando sus edades. A su vez, la creación y desarrollo de este proyecto beneficiará en gran medida a los especialistas del área como a los padres de los pacientes.

En la zona oriental, hasta la fecha, no se han desarrollado proyectos previos similares relacionados con la creación de material didáctico o actividades lúdicas diseñadas específicamente para fisioterapia pediátrica.

La ausencia de tales proyectos podría atribuirse a diversas razones, entre las cuales se destacan:

- Limitaciones presupuestarias que dificultan la implementación de programas de desarrollo artístico o actividades lúdicas en el contexto de la fisioterapia pediátrica.
- Recursos humanos limitados o falta de capacitación especializada en el diseño e implementación de actividades lúdicas adaptadas a las necesidades de los niños en rehabilitación.
- Priorización de otros aspectos de la atención médica y rehabilitación en las instituciones de la zona oriental.

Es importante destacar que la falta de antecedentes no necesariamente indica una falta de interés o necesidad en la implementación de proyectos similares. Esta situación

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

podría presentar una oportunidad para explorar y desarrollar iniciativas que integren el arte, el juego y la fisioterapia, lo que podría enriquecer significativamente la atención y el tratamiento ofrecido a los niños en rehabilitación en la zona oriental.

DIAGNÓSTICO.

Durante conversaciones y mediante las encuestas realizadas con el personal del Departamento de Fisioterapia del Hospital Regional Nacional San Juan de Dios de San Miguel, se han identificado necesidades fundamentales para la elaboración del material didáctico interactivo que se creará con la finalidad de ayudar a la estimulación psicomotriz.

En base a la encuesta se identificaron las siguientes necesidades:

Necesidad identificada.	Descripción del problema.	Nivel de prioridad.
Falta de material didáctico.	La institución carece de recursos para este tipo de atención, por lo que existe una necesidad de contenido creativo y divertido que pueda ser utilizado con los pacientes.	1
Accesibilidad del material.	Hacer que el material esté disponible ayudaría a que fuera más accesible para las personas que lo necesitan, lo que indica una necesidad de recursos disponibles para todos los pacientes.	2
Base para terapia en casa.	Los padres podrían beneficiarse de contar con material que les permita continuar la terapia en casa, lo que indica una necesidad de recursos que apoyen la continuidad del tratamiento fuera del entorno clínico.	3

Tabla 1: Cuadro esquemático de necesidades.

Fuente: Elaboración propia.

A las necesidades identificadas en el cuadro, se suman como problemáticas asociadas: la falta de personal capacitado en el área de creación de material didáctico y lúdico, escasez de materiales adaptados a las necesidades específicas de la población migueleña, la falta de recursos financieros para adquirir o crear el material didáctico y lúdico, la falta de interés de la administración, entre otros.

Con base a las necesidades identificadas en el área de Fisioterapia del Hospital Regional Nacional San Juan de Dios de San Miguel para la estimulación psicomotriz revela una serie de desafíos que afectan directamente la calidad y efectividad de la atención proporcionada a los pacientes. Estas necesidades se centran en la falta de material didáctico, la accesibilidad del mismo, la adaptación para niños de 0 a 6 años, la continuidad del tratamiento en el hogar y la eficiencia en el área de trabajo.

La ausencia de material didáctico adecuado limita las opciones terapéuticas y puede disminuir la motivación y participación de los pacientes durante las sesiones de fisioterapia. Además, la falta de accesibilidad del material puede excluir a ciertos pacientes y dificultar su participación en el tratamiento. Es crucial desarrollar recursos

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

adaptados que aborden las necesidades específicas de desarrollo de niños pequeños, brindando orientación clara para los padres sobre cómo continuar la terapia en casa.

Proporcionar material didáctico interactivo y accesible no solo mejoraría la experiencia del paciente y su familia, sino que también optimizará los procesos en el área de fisioterapia, aumentando la eficiencia del personal clínico y mejorando la productividad general del departamento. Para abordar estas necesidades de manera efectiva, se requiere una colaboración multidisciplinaria entre profesionales de la salud, y diseñadores de contenido, con el fin de desarrollar recursos que sean efectivos, accesibles y adecuados para las diversas necesidades de los pacientes.

La colaboración del equipo multidisciplinario es fundamental para enfrentar los desafíos identificados en el área de fisioterapia del Hospital Regional Nacional San Juan de Dios de San Miguel. La falta de material didáctico adecuado y accesible limita significativamente las opciones terapéuticas y afecta la calidad de la atención proporcionada a los pacientes, especialmente a los niños de 0 a 6 años.

El equipo de diseño gráfico puede aportar su experiencia en la creación de contenido creativo, interactivo y atractivo, diseñado específicamente para las necesidades de estimulación psicomotriz de los pacientes pediátricos. Su contribución es esencial para desarrollar recursos adaptados que aborden las necesidades específicas de desarrollo de los infantes y proporcionen orientación clara para los padres sobre cómo continuar la terapia en el hogar.

Además, la colaboración con diseñadores permitirá la creación de material didáctico y lúdico que sea accesible para todos los pacientes, independientemente de sus recursos económicos o su ubicación geográfica. Esto no solo mejorará la experiencia del paciente y su familia, sino que también aumentará la eficiencia del personal clínico y mejorará la productividad del departamento de fisioterapia en general.

OBJETIVOS.

• OBJETIVO GENERAL.

- Creación de material didáctico interactivo, digital e impreso, centrado en la estimulación de la habilidad psicomotriz que sirva como herramienta integral para promover el desarrollo psicomotor, emocional y cognitivo en niños con dificultades motrices de 0 meses a 6 años de edad del Hospital Nacional Regional San Juan de Dios de San Miguel.

• OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Contextualizar teóricamente la creación de material didáctico interactivo a través del análisis de estrategias terapéuticas de fisioterapia, con el propósito de diseñar recursos efectivos y adecuados para la población seleccionada.
- Identificar las necesidades del área de fisioterapia para realizar actividades que estimulan la psicomotricidad en los pacientes.
- Crear una herramienta que facilite las terapias para los fisioterapeutas del Hospital Nacional Regional San Juan de Dios de San Miguel.
- Validar el diseño del material didáctico interactivo con el departamento de Fisioterapia para considerar ajustes y recomendaciones para su uso.

FUNDAMENTACIÓN

- **Definición del término de investigación.**

La fundamentación es el proceso de proporcionar una base sólida y justificada para una idea, teoría, argumento o decisión. Esto implica presentar razones, pruebas y argumentos que respalden la validez de lo que se está afirmando. En distintos contextos, como el académico, científico, jurídico y filosófico, la fundamentación es esencial para demostrar la rigurosidad y solidez de los argumentos o decisiones.

- **Psicomotricidad.**

La psicomotricidad, un campo interdisciplinario que fusiona conocimientos de la psicología, la neurología y la educación, se erige como una herramienta fundamental en la comprensión y el desarrollo del ser humano. Esta disciplina ha evolucionado hasta convertirse en un pilar crucial en el campo de la educación, la salud y la rehabilitación. Desde sus primeros pasos teóricos, la psicomotricidad ha destacado por su capacidad para abordar de manera integral los diferentes aspectos del ser humano, integrando las esferas motora, cognitiva, emocional y social en un enfoque holístico. Este enfoque se traduce en una comprensión profunda del individuo como un todo complejo, en constante interacción consigo mismo y con su entorno.

Existen varios enfoques teóricos en psicomotricidad, incluyendo el enfoque neurofisiológico, psicoanalítico, socio constructivista y cognitivo-conductual. Cada uno de estos enfoques ofrece una perspectiva única sobre cómo se desarrolla y se manifiesta la psicomotricidad en los individuos. En el ámbito educativo, la psicomotricidad se erige como una herramienta invaluable para potenciar el rendimiento académico y favorecer el desarrollo integral del estudiante. La psicomotricidad es el comienzo de la educación de la primera infancia, el aprendizaje en un niño puede causar dificultades del desarrollo psicomotor.

Alanna (2012) señaló que: “Los infantes que presentan el desarrollo motor constituido apenas presentan dificultades en la escritura, lectura hacia la gráfica, distinción de letras, en el orden de sílabas, en el pensamiento abstracto y el análisis gramatical, lógica, entre otros”.

En El Salvador, el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, ha incorporado dentro de los programas de estudio ciertos elementos prácticos orientados al desarrollo de la escritura: “cuando un niño o niña se ha estimulado adecuadamente, esto se ve reflejado cuando comienzan a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de sus páginas” (MINEDUCYT, 2008, 1º Ed.)

Siguiendo esto, han incorporado ciertos elementos prácticos orientados al desarrollo de la escritura, ya que, requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, por lo cual los docentes realizan una serie de actividades, secuenciales en complejidad, que ayudan al dominio y destrezas de los músculos finos de los dedos y manos. Se ha observado que un adecuado desarrollo psicomotor está estrechamente relacionado con un mejor rendimiento académico.

La psicomotricidad puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades como la atención, la concentración, la memoria y la resolución de problemas, lo que se traduce en un mejor desempeño en el ámbito educativo. Los niños y niñas son más sensibles a los estímulos de su entorno a edades tempranas (0 meses a 6 años de edad) porque sus cerebros están en pleno desarrollo y sobre todo en los primeros dos años de vida, por lo que

pueden despertar en ellos capacidades físicas y/o psicológicas, su creatividad, lenguaje, destrezas, socialización que les permita ser en general independientes y auténticos para su vida en general.

Berruezo (1995) define la psicomotricidad de la siguiente manera:

La psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a fluir en el acto intencional o significativo, para estimular o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.

A través de interacciones creadoras de energía, las vías sinápticas se enriquecen en beneficio del infante, permitiendo el desarrollo y enriquecimiento del cerebro. La estimulación cognitiva juega un papel importante en el desarrollo psicológico, emocional y social del niño en los primeros años de vida, ya que afecta a tres áreas principales: cognitiva, motora y social, que son importantes para el desarrollo del niño porque apoya grandes acciones e ideas.

- **Estimulación Temprana.**

Sánchez Palencia (2017) define la estimulación temprana de la siguiente manera: "se entiende como aquella atención que se debe proporcionar al niño para que éste se desarrolle en las mejores condiciones físicas, intelectuales y sociales posibles" (p. 865). El propósito de la estimulación temprana es reconocer y fomentar el potencial de cada niño, en lugar de acelerar su desarrollo, creando en el niño la cantidad y el desafío de cosas y oportunidades para alcanzar un nivel de deseo y acción que una condición debe satisfacer una fuerte conexión con la naturaleza y una buena educación.

Desarrollar y potenciar las habilidades psicomotrices a una edad temprana es crucial para el desarrollo emocional, cognitivo y motor porque los niños aprenden a través de juegos, basándose en las relaciones que tienen con el entorno y otras personas. Por otro lado, en el desarrollo de la psicomotricidad hay que destacar la figura de los educadores, porque, su papel es resaltar las pequeñas fortalezas y debilidades para ayudarles a desarrollar sus habilidades y con gran confianza en sí mismos, utilizando las herramientas necesarias.

Por lo regular, la estimulación temprana de la psicomotricidad ha estado dirigida a estimular y evaluar las siguientes áreas del desarrollo:

- Motriz: movimientos voluntarios con intención y significado.
- Lenguaje: capacidad de comunicarse tanto verbal como no verbal.
- Cognitiva: análisis, síntesis y abstracción.
- Sensorial: desarrollo de los sentidos; tacto, oído, olfato, vista y gusto.
- Socio-afectiva: capacidad de relacionarse consigo mismo y con los demás.

Ojeda del Valle (2015) afirmó que:

Sin embargo, existen suficientes evidencias para que estos programas también integren acciones para el desarrollo socio-moral y estético, la formación de hábitos y valores, la organización de la conducta, la atención a la nutrición y a la salud, así como para el desarrollo de las inteligencias del niño.

- **Fisioterapia:**

La Organización Mundial de la Salud (OMS) (1958) define la Fisioterapia de la siguiente manera:

El arte y la ciencia del tratamiento por medio del ejercicio terapéutico, calor, frío, luz, agua, masaje y electricidad. Además, la Fisioterapia incluye la ejecución de pruebas eléctricas y manuales para determinar el valor de la afectación y fuerza muscular, pruebas para determinar las capacidades funcionales, la amplitud del movimiento articular y medidas de la capacidad vital, así como ayudas diagnósticas para el control de la evolución.

La fisioterapia pediátrica es una rama especializada de la fisioterapia que se centra en la evaluación, diagnóstico y tratamiento de niños desde la infancia hasta la adolescencia que presentan trastornos motores o del desarrollo. Utiliza técnicas específicas adaptadas a las necesidades de cada niño para promover su desarrollo motor y mejorar su calidad de vida.

- **Áreas de atención:**

- **Desarrollo motor:** La fisioterapia pediátrica ayuda a los infantes a alcanzar hitos motores adecuados para su edad, como sentarse, gatear, pararse y caminar.
- **Coordinación:** Mejora la coordinación entre diferentes partes del cuerpo, lo que facilita actividades como agarrar objetos, usar cubiertos o vestirse.
- **Equilibrio y postura:** Trabaja en mejorar el equilibrio y la postura para que los niños puedan moverse con mayor confianza y eficacia.
- **Fuerza muscular:** Desarrolla la fuerza muscular necesaria para realizar actividades físicas y funcionales en la vida diaria.
- **Integración sensorial:** Ayuda a los niños a procesar y responder adecuadamente a la información sensorial, lo que mejora su capacidad para participar en actividades y entornos diversos.

- **Tipos de pacientes:**

La fisioterapia pediátrica se dirige a niños con una amplia gama de condiciones, que incluyen, pero no se limitan a:

- Parálisis cerebral
- Lesiones cerebrales traumáticas
- Síndrome de Down
- Espina bífida
- Trastornos del espectro autista (TEA)
- Dificultades en el desarrollo motor
- Lesiones músculo esqueléticas

- **Beneficios de la fisioterapia pediátrica:**

- **Mejora del desarrollo motor:** Facilita el logro de hitos motores y promueve un desarrollo motor adecuado en los infantes.
- **Promoción de la independencia:** Ayuda a los niños a adquirir habilidades funcionales que les permiten ser más independientes en su vida diaria.
- **Mejora de la calidad de vida:** Al aumentar la capacidad funcional y la participación en actividades cotidianas, mejora la calidad de vida tanto del niño como de su familia.
- **Prevención de complicaciones:** Ayuda a prevenir o minimizar las complicaciones secundarias asociadas con condiciones neuromotoras, como contracturas musculares y deformidades óseas.

- Apoyo emocional: Proporciona un entorno de apoyo donde los niños pueden sentirse seguros y confiados mientras trabajan en sus habilidades psicomotrices.

- **Economía Naranja.**

El término “economía naranja” se hizo público por primera vez en 2013 durante una conferencia del Banco Interamericano de Desarrollo (BID).

Restrepo y Márquez (2013) definieron la economía naranja como: “El conjunto de actividades que transforman ideas en bienes y servicios culturales cuyo valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual”

La economía naranja se centra en la creatividad, el conocimiento y la innovación. Su objetivo es potenciar el desarrollo de la cultura y la creatividad en países emergentes. Dentro de esta economía, el valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual. En otras palabras, abarca actividades que, además de generar beneficios económicos, fomentan la cultura y la creatividad.

Dentro de este marco, el proyecto de "Diseño de material didáctico interactivo para el desarrollo y estimulación de la habilidad psicomotriz en niños de 0 a 6 años del departamento de Fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios, San Miguel, El Salvador, 2024" encuentra un terreno fértil para su análisis y comprensión.

En primer lugar, la economía naranja destaca la importancia del diseño creativo como motor de innovación y desarrollo. Este proyecto específico se basa en la creación de material didáctico interactivo, lo cual implica la aplicación de procesos de diseño innovadores para desarrollar recursos efectivos que estimulen la habilidad psicomotriz en niños pequeños. Así, se evidencia la integración de la creatividad como parte esencial del proceso de desarrollo de este material, alineándose con los principios de la economía naranja que valoran la creatividad como un activo fundamental en la generación de valor económico y social.

Además, la economía naranja enfatiza el impacto social y cultural de las industrias creativas y culturales en la sociedad. En el caso de este proyecto, el objetivo final de estimular la habilidad psicomotriz en niños pequeños no solo tiene implicaciones en su desarrollo físico y cognitivo, sino también en su bienestar emocional y social. Al promover el desarrollo integral de los niños a través de actividades lúdicas y educativas, el proyecto contribuye al enriquecimiento del tejido social y cultural de la comunidad. En este sentido, se destaca la importancia de la gestión cultural como un componente fundamental en la implementación exitosa de iniciativas que buscan mejorar la calidad de vida de las personas a través del arte, la educación y la creatividad.

- **Contexto Geográfico.**

En la zona oriental de El Salvador se establece una gran cantidad de áreas especializadas en fisioterapia ocupacional, siendo el Hospital San Juan de Dios una de estas, sin embargo, al ser un hospital que abarca una gran cantidad de áreas médicas, el área de Fisioterapia se encuentra con escasos materiales y/o herramientas accesibles al público general.

Hasta la fecha, en la zona oriental de El Salvador no ha surgido ningún proyecto que aborde el tema de la terapia psicomotriz y, al no poseer conocimientos previos, hemos solicitado el ayuda de personal especializado en el área de Fisioterapia, ya que, la ausencia de iniciativas de este tipo en la zona oriental del país resalta la necesidad de promover programas enfocados en el desarrollo integral de los niños en esta región, de esta forma, podemos ir de las manos para ayudarnos en conjunto al área médica del

Hospital para la implementación de proyectos de psicomotricidad, para la creación de material didáctico y que este mismo cumpla las necesidades que el área de Fisioterapia necesita.

La implementación de proyectos de psicomotricidad podría significar un paso importante hacia el fomento de habilidades motoras, cognitivas y emocionales desde las etapas tempranas de desarrollo, de igual forma, sería una gran oportunidad para inducir a los padres de familia la importancia de estar presentes en el desarrollo y crecimiento de sus hijos.

- **Importancia del material a desarrollar.**

Dejando en claro los conceptos principales del proyecto, se puede decir que el desarrollo de éste aporta una ayuda para el departamento de fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios, ya que, hace difusión de la importancia de las capacidades de los pacientes para desenvolverse como uno mismo, sin presentar problemas, facilitando su capacidad de comunicarse y/o expresarse ante la sociedad.

Este proyecto, no es solo está enfocado para los pacientes del departamento de fisioterapia, sino también para sus padres, permitiéndoles ser más proactivos en la comprensión de la psicoterapia, viendo la dirección, el progreso y los resultados del trabajo, y las instrucciones de los facilitadores del departamento de fisioterapia; Dicho esto, se trabajará en una guía totalmente orientada a los padres de los pacientes, con ellas pueden prevenir o monitorear por su cuenta si su hijo se está desarrollando correctamente y también atender los consejos de estimulación en casa. En caso de presentar una alteración en el desarrollo se puede comunicar a los especialistas para observación y tratamiento.

Los materiales del medio pueden utilizarse para crear materiales didácticos interactivos que fomenten el desarrollo de la motricidad, así como para enseñar activamente a los niños y niñas. Este tipo de material es muy útil para que los niños manipulen, toquen, jueguen, construyan objetos y desarrollen sus habilidades de manipulación y creatividad. También les permite desarrollar las nociones a través de la coordinación visomotora y el tacto, el olfato, el gusto, la audición, el movimiento y las acciones. La mayor ventaja de los materiales didácticos es que los niños pueden interactuar con ellos de diversas maneras, desarrollando su curiosidad y aportando beneficios tales como:

- Más creatividad y expresión.
- Improvisa la memoria.
- Facilita la capacidad de controlar el cuerpo y el movimiento.
- Fortalece la percepción del entorno.
- Facilita la concentración y el aprendizaje.
- Fortalece la autoestima de los niños.
- Mejora la capacidad de manejar una variedad de coordinaciones motoras.
- Canaliza los sentimientos y emociones de los niños.
- Permite una integración social más efectiva.

- **Equipo Interdisciplinario.**

El diseño gráfico es una disciplina de realidades abstractas y físicas urbanas y junto a los materiales didácticos deben servir como nexo entre el conocimiento acumulado en una determinada temática y las características socioculturales y cognitivas del estudiante en proceso de formación. En éste proyecto, como diseñadores, ponemos en práctica los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la licenciatura de Artes plásticas,

opción diseño gráfico, poniendo énfasis en temas básicos como son: la colorimetría, geometría, juegos de formas y texturas, uso de imágenes, entre otros.

Se puede decir que el diseño gráfico y la fisioterapia son dos campos completamente diferentes y que no tienen semejanza alguna, pero hay que considerar que el diseño gráfico juega un papel importante en toda profesión existente. A través de este proyecto mostraremos cómo trabajar en el ámbito médico, considerando el conocimiento, teorías y recomendaciones que nos brindan los profesionales y convertirlo en una herramienta creativa y adecuada que dé solución al problema de escasez de un material educativo-interactivo que pueda ser utilizado médicamente desde un punto de vista lúdico y pedagógico.

DESCRIPCIÓN.

El proyecto tiene como objetivo principal la creación de material didáctico interactivo, tanto digital como impreso, centrado en la estimulación de la habilidad psicomotriz en niños con dificultades motrices de 0 meses a 6 años de edad. Este material estará diseñado para promover el desarrollo psicomotor, emocional y cognitivo de los pacientes, proporcionando actividades, juegos y narrativas inmersivas adaptadas a sus necesidades específicas.

Se desarrollarán dos tipos de materiales didácticos:

- Guía para padres: Esta guía estará dirigida a padres y cuidadores e incluirá los indicadores del desarrollo psicomotriz en niños de 0 a 3 años. Su propósito es hacer que los padres sean conscientes del desarrollo de sus hijos, proporcionándoles información detallada sobre las diferentes etapas del desarrollo motor y cognitivo. Además, incluirá sugerencias prácticas y actividades para estimular el desarrollo en casa, permitiendo que los padres jueguen un papel activo en el progreso de sus hijos.

Set de juegos sustentables: Este material será utilizado específicamente dentro de las sesiones de fisioterapia con niños de 0 a 6 años. Estará diseñado para ser interactivo y atractivo, ofreciendo actividades y juegos que ayuden a mejorar la psicomotricidad de los pacientes.

El proceso de creación del material didáctico implica una investigación exhaustiva sobre las necesidades y características específicas de los pacientes del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel. Se trabajará en colaboración multidisciplinaria entre profesionales de la salud, incluyendo fisioterapeutas y otros especialistas pediátricos, junto con el equipo gestor, los estudiantes egresados de la Licenciatura de Artes Plásticas, opción Diseño Gráfico, quienes serán los principales encargados de la creación del material didáctico interactivo en colaboración con los especialistas y estudiantes del área de Fisioterapia.

Se pretende realizar el proyecto en fases que dependen del desarrollo de los objetivos que se quieren alcanzar al finalizar el proyecto. Cada una de las fases está planteada en un tiempo determinado, cumpliendo una gran variedad de ejercicios y actividades que se irán intensificando según pase el tiempo, esperando así, resultados positivos que se enfoquen en mejorar el desarrollo psicomotor y la calidad de vida de los pacientes. Todo el proyecto se realizará en un estimado de tiempo de tres meses aproximadamente.

El proyecto involucra a diferentes grupos dentro de la comunidad hospitalaria:

- Niños y niñas de 0 a 6 años, como principales beneficiarios del material didáctico interactivo.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- Profesionales de la salud que trabajan en el departamento de fisioterapia y otras áreas relacionadas, quienes utilizarán el material como una herramienta terapéutica innovadora.
- Padres, madres y otros cuidadores de los niños beneficiarios, quienes podrán participar activamente en el proceso de rehabilitación utilizando el material en casa como complemento a las sesiones terapéuticas.

El proyecto, además de tener un enfoque académico, está centrado en el ámbito médico, beneficiando principalmente a los especialistas del área de Fisioterapia, así como a sus pacientes, niños de 0 meses a 6 años de edad, y a sus respectivos cuidadores. Además de los beneficiarios directos, el Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel y el área de Fisioterapia, también se consideran beneficiarios indirectos otras áreas del hospital, como Pediatría y Consulta Externa; ya que, si bien el material didáctico interactivo se centra específicamente en el área de fisioterapia, las guías para padres tienen un enfoque más informativo y preventivo. Se pretende que estas guías puedan ser útiles para padres y cuidadores en diversas áreas hospitalarias relacionadas con la atención pediátrica.

El principal problema identificado es la falta de material didáctico adecuado y accesible en el Departamento de Fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel. Esta carencia limita las opciones terapéuticas disponibles y dificulta la participación de los pacientes en las sesiones de fisioterapia. Además, la falta de recursos disponibles para todos los pacientes y la escasez de materiales adaptados a las necesidades específicas de la población migueleña agravan la situación. Por lo tanto, es crucial desarrollar un material didáctico interactivo que aborde estas necesidades, promoviendo un enfoque integral y personalizado en la atención de los pacientes pediátricos con dificultades motrices.

PROPUESTA GENERAL DE LA EJECUCIÓN.

Productos esperados:

- Herramienta multifuncional: Un material que pueda ser utilizado de manera efectiva en entornos terapéuticos, educativos y domésticos, garantizando su versatilidad y aplicabilidad en diversas situaciones mediante la adaptación del material para diferentes niveles de habilidad y necesidades especiales, asegurando su accesibilidad para todos los usuarios.
- Facilitador de comunicación: Una herramienta que facilite la comunicación, especialmente en personas con dificultades cognitivas, aumentando la participación y el interés del paciente en las actividades.
- Diseño atractivo e inclusivo: Garantizar un diseño visualmente atractivo que priorice la accesibilidad y la inclusión, mediante el desarrollo de actividades y juegos diseñados específicamente para promover la estimulación psicomotriz en niños de 0 a 6 años de edad.

Al terminar el proyecto, se espera ampliar el conocimiento sobre la psicomotricidad y su respectiva terapia; proporcionar a los especialistas del área de fisioterapia un material didáctico interactivo de fácil manejo como contribución necesaria para el área de fisioterapia del Hospital San Juan de Dios. También se espera que los padres reconozcan los signos de alerta en sus hijos y dispongan de un material más didáctico para practicarlo de manera fácil y casera desde la comodidad de su hogar, brindando un

espacio seguro y reconfortante para sus hijos. Asimismo, se busca que los pacientes desarrollen sus habilidades y capacidades emocionales y comunicativas, trabajando de manera divertida su coordinación, equilibrio y sentidos de un modo que logre adaptarse e integrarse en su entorno fácilmente.

- **Aportes originales del proyecto:**

El proyecto de diseño de material didáctico interactivo para la estimulación psicomotriz en pacientes pediátricos del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel destaca por su enfoque holístico que integra juego, educación y tecnología para potenciar el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los pacientes. El material desarrollado es adaptable a diversos entornos, garantizando su uso efectivo en el hospital, el hogar y el ámbito educativo.

Asimismo, el proyecto se distingue por su accesibilidad y diseño inclusivo, priorizando la creación de recursos que sean visualmente atractivos y fáciles de usar para todos los usuarios, independientemente de sus capacidades individuales.

Por último, el proyecto enfatiza la comunicación y la interacción, proporcionando herramientas que facilitan la expresión y comprensión de los pacientes, especialmente aquellos con dificultades en el lenguaje o la interacción social.

- **Proceso de creación:**

El proceso de creación del material didáctico interactivo para la estimulación psicomotriz en pacientes pediátricos del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel implica varias etapas fundamentales que garantizan la calidad y efectividad del producto final.

En primer lugar, se llevará a cabo una fase inicial de investigación y análisis, en la que se recopilarán datos sobre las necesidades específicas de los pacientes, las prácticas actuales en fisioterapia pediátrica y las mejores prácticas en el diseño de material didáctico interactivo. Esta etapa incluirá entrevistas con el personal del Departamento de Fisioterapia, revisión de literatura especializada y análisis de casos similares.

A continuación, se procederá con la fase de diseño conceptual, en la que se elaborarán los conceptos y la estructura general del material didáctico. Se definirán los objetivos de aprendizaje, se diseñarán las actividades, juegos, y se establecerá la interfaz y navegación para el formato digital. Esta etapa requerirá la colaboración de diseñadores gráficos, pedagogos y terapeutas ocupacionales para garantizar la idoneidad y la efectividad del diseño.

Una vez aprobado el diseño conceptual, el equipo de diseño se encargará de la fase de desarrollo, en la que creará el contenido y programará la funcionalidad interactiva del material. Se producirán los elementos visuales y auditivos, se integrarán en plataformas digitales y se realizarán pruebas piloto para evaluar la usabilidad y la eficacia del material.

Finalmente, se llevará a cabo la fase de implementación y evaluación, en la que el material desarrollado se pondrá a disposición del personal del Departamento de Fisioterapia y de los pacientes. Se proporcionará formación sobre su uso adecuado y se recopilará feedback para realizar ajustes y mejoras. Esta etapa permitirá garantizar que el material cumpla con los objetivos establecidos y que se adapte a las necesidades específicas de los usuarios.

Este proceso de creación con un enfoque sistemático y colaborativo garantizará la calidad, la efectividad y la relevancia del producto final.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- **Impacto:**

Con el desarrollo del proyecto se espera que los pacientes adquieran habilidades funcionales que les permitan ser más independientes en su vida diaria, mejorando así su calidad de vida al participar en actividades cotidianas y juegos junto a sus cuidadores. El impacto de la creación del material didáctico interactivo será una gran ayuda para la fisioterapia pediátrica, teniendo como principal objetivo el desarrollo de la integración sensorial, el fortalecimiento de la musculatura necesaria para las actividades diarias, y el fomento de la inteligencia emocional temprana a través de la expresión corporal, el movimiento y la exploración, lo que les permitirá relacionarse de manera empática con su entorno.

Los beneficios esperados del proyecto son:

- Mejora en el desarrollo psicomotor, cognitivo y emocional de los niños beneficiarios, aumentando su calidad de vida y autonomía.
- Aumento de la motivación y participación durante las sesiones terapéuticas, mejorando la eficacia de la rehabilitación.
- Facilitación del seguimiento y evaluación del progreso terapéutico, proporcionando herramientas terapéuticas innovadoras y accesibles.
- Promoción de la inclusión y la igualdad de acceso a la atención médica, garantizando que todos los pacientes tengan acceso a recursos adaptados a sus necesidades.

- **Creadores que participan en el proyecto:**

El proyecto cuenta con la colaboración de un equipo multidisciplinario conformado por: Personal del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel, específicamente fisioterapeutas y terapeutas ocupacionales, quienes han brindado orientación y apoyo crucial para comprender las necesidades de los pacientes, así como para definir las pautas para el diseño y desarrollo del material didáctico.

El grupo gestor del proyecto, compuesto por los diseñadores gráficos Andrea Pérez, María José Mijango y Kevin Castaneda, quienes son responsables de llevar a cabo la conceptualización y creación del material didáctico interactivo.

Además, se ha recibido la valiosa colaboración de pediatras y pedagogos externos, quienes han aportado asesoría especializada y supervisión al proyecto para garantizar la calidad y la pertinencia del material desarrollado.

ACTIVIDADES Y TAREAS, MÉTODOS Y TÉCNICAS.

No.	Etapas	Actividades	Resultados esperados.
1	Identificación de las necesidades y recursos.	Elaboración y difusión de encuestas con el personal de fisioterapia para comprender las necesidades de los beneficiarios.	Lista detallada de las necesidades de material didáctico. Informe sobre las preferencias y necesidades de los beneficiarios. Evaluación de los recursos existentes y determinación de cualquier brecha que deba ser abordada.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

2	Diseño de prototipo de material didáctico interactivo.	Desarrollar conceptos y bocetos iniciales para el material didáctico, teniendo en cuenta las necesidades previas identificadas. Crear prototipos digitales o físicos del material didáctico para su revisión y retroalimentación. Consulta con especialistas.	Prototipos de material didáctico que reflejen los conceptos y requisitos identificados en la fase de identificación de necesidades. Retroalimentación del personal médico especializado sobre la viabilidad y efectividad de los prototipos.
3	Elaboración de material didáctico.	Desarrollar contenido detallado para el material didáctico, incluyendo las guías para padres y actividades interactivas. Producir y compilar todos los elementos del material didáctico, ya sea en formato digital o impreso.	Material didáctico completo y listo para su implementación, que cumpla con los requisitos establecidos y aborde las necesidades del grupo beneficiario.
4	Implementación del material didáctico interactivo.	Capacitar al personal de fisioterapia en el uso del nuevo material didáctico. Introducir el material didáctico en las sesiones de fisioterapia, observar su uso y recopilar comentarios. Asegurar la disponibilidad y accesibilidad del material para todos los pacientes y sus familias.	Integración exitosa del material didáctico en las sesiones de fisioterapia. Retroalimentación positiva de los pacientes, familias y personal de fisioterapia sobre la utilidad y la efectividad del material.
5	Evaluación y recolección de resultados.	Recopilar datos sobre el uso del material didáctico y su impacto en la terapia de estimulación psicomotriz mediante encuestas y entrevistas con padres de familia y personal de fisioterapia para evaluar la efectividad del material. Analizar los resultados obtenidos y compararlos con los objetivos y criterios de éxito establecidos.	Informe detallado sobre la efectividad y la percepción del material didáctico por parte de los usuarios mediante porcentajes y respuestas abiertas que permitan conocer el nivel de satisfacción y utilidad del material didáctico. Estos resultados se presentarán en el informe final del proyecto.

Tabla 2: Etapas, actividades y resultados esperados.

Fuente: Elaboración propia.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.

Actividades Por Semana	Mar				Abr				May				Jun				Jul			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Creación y desarrollo de propuesta de investigación.																				
Diálogo y presentación del proyecto a la institución.																				
Asesoría, identificación de las necesidades y recursos con el personal de la institución.																				
Entrega de Diagnóstico Temático.																				
Diseño de prototipo de material didáctico interactivo.																				
Presentación de prototipo a la institución para análisis y retroalimentación.																				
Validación del material por parte del personal médico.																				
Entrega de Protocolo de Investigación.																				
Elaboración de Material Didáctico Interactivo.																				
Entrega Trabajo Final del Módulo III																				
Entrega Trabajo Final del Módulo IV																				
Implementación de Material Didáctico Interactivo en las sesiones de T.O. en la Institución																				
Aplicación de encuesta de validación a beneficiarios.																				
Recolección y análisis de resultados.																				

Tabla 3: Cronograma de actividades.

Fuente: Elaboración propia.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

RECURSOS

Recursos	Tipo	Descripción
Humanos	Gestores del proyecto	Integrantes del equipo de investigación, estudiantes egresados de la Lic. Artes Plásticas, opción Diseño Gráfico: Andrea Pérez, Kevin Castaneda y Maria José Mijango.
		Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel.
	Beneficiarios	Niños de 0 a 6 años.
		Padres, madres y cuidadores de los niños.
		Profesionales de la salud que trabajan en el departamento de fisioterapia y otras áreas relacionadas del Hospital Nacional San Juan de Dios.
	Profesionales.	Personal del Hospital: 1 médico rehabilitador y 6 licenciadas en Fisioterapia y Terapia Ocupacional.
		5 pasantes de fisioterapia.
		1 pediatra.
		1 profesora.
	Materiales	Tangibles
Intangibles		Internet, software de diseño.
Financieros	Fondos	El Hospital Nacional San Juan de Dios colabora mediante la donación de ciertos materiales necesarios para la realización del proyecto, además de asignar un presupuesto específico para su ejecución.
		En caso de que el presupuesto ofrecido por el hospital no cubra todos los gastos necesarios, el equipo gestor está dispuesto a invertir fondos adicionales para complementar la financiación del proyecto.

Tabla 4: Recursos del proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

PRESUPUESTO ESTIMADO EN CUANTO A GASTOS EN RECURSOS MATERIALES.

Concepto	Precio	Cantidad	Total
Administración			
Servicio de Internet	\$62.00 \$35.00 \$35.00	3	\$132.00
Servicio de Energía Eléctrica	\$64.50 \$22.50 \$115.00	3	\$202.00
Subtotal			\$334.00
Operación			
Licencia Adobe Illustrator	\$28.57	3	\$85.71
Licencia Adobe Indesign	\$28.57	3	\$85.71
Licencia Adobe Photoshop	\$28.57	3	\$85.71
Subtotal			\$257.13
Equipo			
Ordenadores	Sin costo	3	Sin costo
Teléfonos Móviles	Sin costo	3	Sin costo
Subtotal			Sin costo
Viáticos			
Gasolina	\$30.00	1	\$30.00
Pasajes	\$10.00	2	\$20.00
Subtotal			\$50.00
Materia Prima			
Impresiones	\$0.30	14	\$4.20
Papelería	\$14.65	1	\$14.65
Subtotal			\$18.85
Total sin imprevistos.			\$659.98
10% del presupuesto por cualquier imprevisto			\$65.98
Total			\$725.96*

Tabla 5: Presupuesto.
Fuente: Elaboración propia.

RESEÑA DE LOS RESPONSABLES Y EJECUTORES DEL PROYECTO.

Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel.

El Hospital Nacional San Juan de Dios en San Miguel, fundado el 11 de abril de 1824, es una institución de renombre que ha sido un faro de esperanza para la comunidad local durante décadas. Dentro de sus instalaciones, el área de fisioterapia infantil ha destacado por su compromiso para con la salud y el bienestar de los más pequeños. La elaboración de recursos didácticos tanto en formato digital como impreso, con el fin de estimular la habilidad psicomotriz en niños con dificultades motoras, comprendidos en el rango de 0 meses a 6 años de edad, que son atendidos en el Hospital Nacional Regional San Juan de Dios de San Miguel. Estos materiales se conciben como herramientas integrales que buscan promover el desarrollo físico, emocional y cognitivo de los niños.

Conscientes de la importancia crucial de estimular y desarrollar adecuadamente las habilidades psicomotoras desde una edad temprana, la actual jefa de Departamento, la Dra. Karla Yamileth Flores de Felipe, en conjunto a los profesionales de la salud del área de fisioterapia se han dedicado a investigar y aplicar las prácticas adecuadas en el campo.

El equipo gestor del proyecto, los responsables del diseño del material lúdico interactivo se enorgullecen de colaborar con el Hospital Nacional San Juan de Dios en esta iniciativa que busca transformar positivamente la vida de los niños y sus familias. Con una combinación de experiencia clínica, dedicación y pasión por el cuidado infantil, estamos comprometidos a hacer de este proyecto un éxito que impacte de manera significativa en la comunidad. El equipo está conformado por tres estudiantes universitarios, quienes se describirán a continuación:

Andrea Lourdes Pérez Palma.

Andrea Pérez es una ilustradora y diseñadora gráfica egresada de la Universidad de El Salvador, en la carrera de Artes Plásticas con especialización en Diseño Gráfico. Durante su formación académica, se destacó por su dedicación y pasión por el diseño visual, lo que la llevó a desarrollar un conjunto de habilidades sólidas y versátiles en este campo.

Posee una amplia experiencia en el manejo de diversos softwares especializados en diseño gráfico, lo que incluye un dominio experto en Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign y After Effects. Estas herramientas son fundamentales en su práctica diaria, ya que le permiten materializar sus ideas creativas con precisión y originalidad. Además, Andrea ha explorado software de diseño 3D como Blender, lo que le ha permitido ampliar su repertorio creativo y explorar nuevas formas de expresión visual.

Su destreza técnica se complementa con una sólida comprensión de los principios del diseño, tanto en el ámbito digital como en el tradicional. Posee habilidades avanzadas en diseño vectorial, lo que le permite crear ilustraciones detalladas y gráficos vectoriales de alta calidad. Además, su conocimiento en fotografía le permite capturar y manipular imágenes de manera efectiva para integrarlas en sus diseños. Andrea también posee habilidades interpersonales sólidas y una actitud proactiva. Es capaz de trabajar de manera colaborativa en equipos multidisciplinarios, aportando su creatividad y experiencia para alcanzar objetivos comunes.

María José Mijango Monterroza.

María Monterroza, egresada de la Universidad de El Salvador, de la carrera de Artes Plásticas con opción en Diseño Gráfico, posee una pasión innata por la creatividad y el diseño visual. Destaca por su habilidad para fusionar la estética artística con la funcionalidad del diseño contemporáneo. Su enfoque meticuloso y su atención al detalle se reflejan en cada uno de sus proyectos, donde busca constantemente superar los límites creativos y técnicos.

Con experiencia en el uso de software de diseño como Adobe Illustrator, After Effects y Photoshop, María ha creado una amplia variedad de ilustraciones, logotipos y material gráfico de alta calidad. Su experiencia no se limita al diseño estático, ya que también ha desarrollado habilidades en la creación de animaciones y efectos visuales dinámicos utilizando herramientas como After Effects, permitiendo agregar un elemento de interactividad y dinamismo a los proyectos, elevando la experiencia del usuario a un nivel superior.

Experiencia en entorno profesional durante pasantía con Grupo Corven de El Salvador. Trabajando en conjunto a la empresa en proyectos de branding, campañas publicitarias y desarrollo de prototipos interactivos, lo que le proporciona una comprensión práctica del proceso creativo y la importancia del diseño centrado en el usuario .

Kevin Enrique Castaneda Villa.

Kevin Castaneda es un diseñador gráfico egresado de la carrera de Artes Plásticas con opción en Diseño Gráfico de la Universidad de El Salvador. Su pasión por el diseño lo ha llevado a explorar diversas áreas del campo del diseño, desde la creación de identidades visuales hasta la conceptualización de interfaces digitales innovadoras. Su curiosidad y determinación lo impulsan constantemente a aprender y crecer en su práctica profesional.

Además de su formación académica, posee una experiencia en el manejo de software como Adobe XD, Adobe Illustrator y Photoshop, permitiéndole crear ideas creativas y originales además completar ideas en base a su desempeño con la fotografía. Kevin cuenta con habilidades colaborativas y manejo hábil para trabajar en equipo, siempre dispuesto a escuchar las ideas de los demás y aportar su propia creatividad, se destaca como un compañero confiable y comprometido con el éxito del proyecto. Su actitud proactiva y su habilidad para comunicarse de manera clara y persuasiva tanto con clientes como con colegas lo convierten en un líder natural, capaz de motivar a otros y llevarlos hacia la consecución de objetivos comunes.

- **Anexo 4: Oferta Técnica y Económica**

Fecha de presentación: 18 de mayo de 2024.

Nombre de la Asistencia Técnica o Capacitación: Diseño de material didáctico interactivo para el desarrollo y estimulación de la habilidad psicomotriz en niños de 0 a 6 años del departamento de fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios, San Miguel, El Salvador, 2024.

I. IDENTIFICACIÓN.

Castaneda Villa, Kevin Enrique	CV18004
Mijango Monterroza, Maria José	MM18095
Pérez Palma, Andrea Lourdes	PP18002

II. OFERTA TÉCNICA

Nombre de la institución:

Hospital Nacional San Juan de Dios, ubicado en Colonia Ciudad Jardín, San Miguel.

Descripción de la institución:

El Hospital Nacional San Juan de Dios es una institución, fundada en 1824 por Juan de Dios Pérez, tiene una larga historia de servicio a la comunidad migueleña y a la región oriental del país. Situado en la Zona Oriental de la República de El Salvador, sirve como centro de referencia a 8 hospitales periféricos y toda la red de servicios de salud públicos y privados.

El Hospital San Juan de Dios es una institución de segundo nivel de atención que brinda una amplia gama de servicios médicos, incluyendo emergencia, cirugía, ginecoobstetricia, pediatría, fisioterapia, entre otros.

1. OBJETIVOS:

1.1. Objetivo general:

- Creación de material didáctico interactivo, digital e impreso, centrado en la estimulación de la habilidad psicomotriz que sirva como herramienta integral para promover el desarrollo psicomotor, emocional y cognitivo en niños con dificultades motrices de 0 meses a 6 años de edad del Hospital Nacional Regional San Juan de Dios de San Miguel.

1.2. Objetivos específicos:

- Contextualizar teóricamente la creación de material didáctico interactivo a través del análisis de estrategias terapéuticas de fisioterapia, con el propósito de diseñar recursos efectivos y adecuados para la población seleccionada.
- Identificar las necesidades del área de fisioterapia para realizar actividades que estimulan la psicomotricidad en los pacientes.
- Crear una herramienta integral que facilite las dinámicas de terapias para los fisioterapeutas y que instruya a los padres de pacientes pediátricos del Hospital Nacional San Juan de Dios para que tengan un papel activo en el desarrollo y el bienestar de sus hijos.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- Validar el diseño del material didáctico interactivo con el departamento de Fisioterapia para considerar ajustes y recomendaciones para su uso.

2. METODOLOGÍA DE TRABAJO:

En la fase inicial, investigación y análisis, se recopilarán datos sobre las necesidades específicas de los pacientes y las prácticas actuales en fisioterapia pediátrica mediante entrevistas con el personal del Departamento de Fisioterapia, la revisión de literatura especializada y el análisis de casos similares.

A continuación, se procederá con la fase de diseño conceptual, en la que se elaborarán los conceptos y la estructura general del material didáctico. Se definirán los objetivos de aprendizaje, se diseñarán las actividades, juegos, y se establecerá la interfaz y navegación para el formato digital. Una vez aprobado el diseño conceptual, el equipo de diseño se encargará de la fase de desarrollo.

Finalmente, se llevará a cabo la fase de implementación y evaluación, en la que el material desarrollado se pondrá a disposición del personal del Departamento de Fisioterapia y de los pacientes. Se proporcionará formación sobre su uso adecuado y se recopilará feedback para realizar ajustes y mejoras. Esta etapa permitirá garantizar que el material cumpla con los objetivos establecidos y que se adapte a las necesidades específicas de los usuarios.

3. PRODUCTO(S) QUE SE ENTREGARÁN:

- A. Guía informativa para padres de niños de 0 a 3 años.
- B. Instructivo para realizar juegos de estimulación psicomotriz en casa.
- C. Set de juegos para implementar en sesiones de fisioterapia.
- D. Documento de informe final.

4. PLAZO DE EJECUCIÓN.

El plazo de ejecución consistirá en 2 meses en los cuales se realizarán diversas actividades de investigación, diseño y validación del material didáctico interactivo.

Mes 1: Se llevará a cabo la asesoría y análisis de necesidades con el personal de la institución y reuniones con el equipo de fisioterapia para definir los objetivos y requisitos del material. Posteriormente, se elaborarán bocetos del material didáctico interactivo en base a los requisitos y sugerencias proporcionados y se presentarán los bocetos y propuestas a la institución para su análisis y retroalimentación.

Mes 2: Una vez aprobados los bocetos, se desarrollará un prototipo del material didáctico interactivo, el cual será revisado y ajustado por el equipo de fisioterapia y validado por el personal médico para comenzar el proceso de elaboración. Finalmente, se entregará al Hospital Nacional San Juan de Dios y se implementará en las sesiones de Terapia Ocupacional, donde se realizará una encuesta de validación a los beneficiarios, recolectando y analizando los resultados para preparar el informe final del proyecto.

6. PLAN DE ACTIVIDADES COMPROMETIDAS

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	SEMANAS								HORAS TOTALES
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Asesoría, identificación de las necesidades y recursos con personal de institución	8								8

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

Reunión con el equipo de fisioterapia para definir los objetivos y requisitos que debe cumplir el material didáctico	4								4
Elaboración de bocetos de material didáctico interactivo en base a los requisitos y sugerencias proporcionados por el personal de la institución		20							20
Presentación de bocetos y propuestas de material didáctico a la institución para análisis y retroalimentación			6						6
Desarrollo de prototipo de material didáctico interactivo en función de los comentarios y sugerencias recibidos				36					36
Revisión del material por parte del equipo de fisioterapia y realización de ajustes preliminares.					8				8
Asesoría y validación del material por parte del personal médico					6				6
Elaboración del material didáctico interactivo, incluyendo la elaboración de la guía para padres, el set de juego para sesiones de fisioterapia e instructivos para utilizar el set de juego adaptado a diferentes habilidades.						48			48
Entrega e implementación del Material Didáctico Interactivo en las sesiones de Terapia Ocupacional en el Hospital Nacional San Juan de Dios, San Miguel							12		12
Aplicación de encuesta de validación a beneficiarios.								6	6
Recolección y análisis de resultados.								12	12
Preparación y elaboración de informe final del proyecto.								4	4
TOTALES	1	2	6	3	1	4	1	2	170
	2	0		6	4	8	2	2	

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

III. OFERTA ECONÓMICA

1. COSTO DE LA ASISTENCIA TÉCNICA O CAPACITACIÓN.

DETALLE	DÓLARES	%
Costo de la asistencia	\$2,250.00	90%
Impuestos	\$225.00	10%
TOTAL	\$2,475.00	100%

2. DURACIÓN DE LA ASISTENCIA TÉCNICA

La asistencia tendrá una duración de **170** horas efectivas en un plazo no mayor a **8** semanas contabilizadas a partir de la firma del contrato.

3. PRESUPUESTO DEL PLAN DE ACTIVIDADES.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	No. DE HORAS CONSULTOR			COSTO
	Empresa	Oficina	Total	
Asesoría, identificación de las necesidades y recursos con personal de institución	8		8	\$120.00
Reunión con el equipo de fisioterapia para definir los objetivos y requisitos que debe cumplir el material didáctico	4		4	\$60.00
Elaboración de bocetos de material didáctico interactivo en base a los requisitos y sugerencias proporcionados por el personal de la institución		20	20	\$300.00
Presentación de bocetos y propuestas de material didáctico a la institución para análisis y retroalimentación	6		6	\$90.00
Desarrollo de prototipo de material didáctico interactivo en función de los comentarios y sugerencias recibidos		36	36	\$540.00
Revisión del material por parte del equipo de fisioterapia y realización de ajustes preliminares.	8		8	\$120.00
Asesoría y validación del material por parte del personal médico	6		6	\$90.00
Elaboración del material didáctico interactivo, incluyendo la elaboración de la guía para padres, el set de juego para sesiones de		48	48	\$720.00

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

fisioterapia e instructivos para utilizar el set de juego adaptado a diferentes habilidades.				
Entrega e implementación del Material Didáctico Interactivo en las sesiones de Terapia Ocupacional en el Hospital Nacional San Juan de Dios, San Miguel	12		12	\$180.00
Aplicación de encuesta de validación a beneficiarios.	6		6	\$90.00
Recolección y análisis de resultados.	12		12	\$180.00
Preparación y elaboración de informe final del proyecto.		4	4	\$60.00
TOTAL	62	108	170	\$2,550.00

4. PERSONAL ASIGNADO.

ACTIVIDAD	Consultor asignado	Funciones en el Proyecto	Horas Consultor Comprometidas	COSTO
Asesoría, identificación de las necesidades y recursos con personal de institución	Andrea Lourdes Pérez Palma. Kevin Enrique Castaneda Villa María José Mijango Monterrosa	Consultor	8	\$120.00
Reunión con el equipo de fisioterapia para definir los objetivos y requisitos que debe cumplir el material didáctico			4	\$60.00
Elaboración de bocetos de material didáctico interactivo en base a los requisitos y sugerencias proporcionados por el personal de la institución			20	\$300.00
Presentación de bocetos y propuestas de material didáctico a la institución para análisis y retroalimentación			6	\$90.00
Desarrollo de prototipo de material didáctico interactivo en función de los comentarios y sugerencias recibidos			36	\$540.00
Revisión del material por parte del equipo de fisioterapia y realización de ajustes preliminares.			8	\$120.00

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

Asesoría y validación del material por parte del personal médico			6	\$60.00
Elaboración del material didáctico interactivo, incluyendo la elaboración de la guía para padres, el set de juego para sesiones de fisioterapia e instructivos para utilizar el set de juego adaptado a diferentes habilidades.			48	\$720.00
Entrega e implementación del Material Didáctico Interactivo en las sesiones de Terapia Ocupacional en el Hospital Nacional San Juan de Dios, San Miguel			12	\$180.00
Aplicación de encuesta de validación a beneficiarios.			6	\$90.00
Recolección y análisis de resultados.			12	\$180.00
Preparación y elaboración de informe final del proyecto.			4	\$60.00
TOTAL			170	\$2,550.00

Nombres de ofertantes.

Andrea Lourdes Pérez Palma
Estudiante

Kevin Enrique Castaneda Villa
Estudiante

Maria José Mijango Monterroza
Estudiante

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- **Anexo 5: Resultado de encuestas de la fase 5.**

Resultados de las encuestas realizadas durante la fase final del proyecto. Estas encuestas fueron proporcionadas al personal del departamento de fisioterapia para evaluar la implementación del material didáctico interactivo proporcionado al departamento de fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios.

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

PROYECTO DE GRADO, CURSO DE ESPECIALIZACIÓN “EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL”

Estimado personal de fisioterapia, le agradecemos su participación en la evaluación del proyecto “Diseño de Material Didáctico Interactivo para el desarrollo y estimulación de la habilidad psicomotriz en niños de 0 a 6 años del Departamento de Fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel, El Salvador, 2024”

Objetivo del proyecto: Crear un material didáctico interactivo, digital e impreso, centrado en la estimulación de la habilidad psicomotriz que sirva como herramienta integral para promover el desarrollo psicomotor, emocional y cognitivo en niños con dificultades motrices de 0 meses a 6 años de edad del Hospital Nacional Regional San Juan de Dios de San Miguel.

Indicación: Responda a cada pregunta de la manera más honesta y objetiva posible, su opinión sincera es invaluable para el éxito del proyecto. La mayoría de las preguntas son de selección múltiple, donde deberá marcar la opción que mejor represente su opinión, algunas preguntas requieren respuestas abiertas, donde podrá escribir sus comentarios o sugerencias; en caso de necesitar más espacio, puede continuar su respuesta al reverso de la página.

Ocupación:

- Fisioterapeuta
- Dra. Especialista en Medicina Física y Rehabilitación.
- Licda en Fisioterapia y Terapia Ocupacional.
- Fisioterapeuta y Terapeuta Ocupacional.
- Licda. en Fisioterapia y Terapia Ocupacional.
- Fisioterapeuta y Terapeuta Ocupacional.
- Fisioterapeuta.

Parte I. Evaluación General del Material Didáctico

Set de Juegos para Sesiones de Fisioterapia.

1. **¿Cómo calificaría la efectividad general del set de juegos en la estimulación de la habilidad psicomotriz de los pacientes?**
 - Efectivo
 - Muy efectivo

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- Muy efectivo
 - Efectivo
 - Efectivo
 - Efectivo
 - Efectivo.
- 2. ¿Considera que el set de juegos ha cumplido con los objetivos propuestos para las sesiones de fisioterapia?**
- De acuerdo
 - Totalmente de acuerdo
 - Totalmente de acuerdo
 - De acuerdo
 - De acuerdo
 - De acuerdo
 - De acuerdo
 - De acuerdo
- 3. ¿Cómo calificaría la accesibilidad y facilidad de uso del set de juegos para el personal de fisioterapia?**
- Fácil de usar
 - Muy fácil de usar
 - Fácil de usar
 - Fácil de usar
 - Fácil de usar
 - Fácil de usar
 - Fácil de usar
 - Fácil de usar
- 4. ¿Cómo calificaría la aceptación y receptividad de los pacientes hacia el set de juegos?**
- Positiva
 - Muy positiva
 - Positiva
 - Positiva
 - Positiva
 - Positiva
 - Positiva
 - Positiva
- 5. Describa el comportamiento de los pacientes durante el desarrollo de la actividad:**
- Motivado a realizar la actividad.
 - Colaboran más fácilmente y al mismo tiempo desarrollan el aprendizaje y coordinación
 - Se muestra receptivo a indicaciones, muestra concentración y coordinación ojo-mano.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- Se muestran entretenidos y concentrados.
- Curiosos y atentos a la actividad.
- Demostraban concentración.
- Se veían concentrados y motivados.

6. Explique qué aspectos del set de juegos han resultado más útiles en las sesiones de fisioterapia.

- El estímulo de concentración, lo que ha llevado a realizar las actividades de forma más rápida.
- Comprensión fácil, al ser materiales lúdicos permiten que las sesiones de fisioterapia sean más dinámicas y cumplan objetivos terapéuticos.
- El tipo de material. El tener que utilizar el pensamiento lógico.
- Todos.
- Los aspectos lúdicos.
- Todos.
- La diversidad de los juegos, ayudan a motivar e incentivar al niño a participar.

7. ¿Ha observado mejoras en los pacientes que han utilizado el set de juegos durante las sesiones de fisioterapia? Si es así, ¿puede describir las mejoras observadas?

- La concentración y motivación.
- Concentración, coordinación y movilidad activa.
- Si, en niños, se han presentado mejoras en la concentración, tolerancia a la frustración, divagar el dolor y mejoras en la movilidad de miembros superiores al movilizar y manipular los juegos.
- Mejoras en la concentración.
- Han presentado un grado de mejoría en las actividades.
- Una mejoría en el estado de ánimo, la concentración y la motivación.
- Ha aumentado el nivel de concentración y comprensión.

8. ¿Qué ajustes o modificaciones sugeriría para mejorar el set de juegos?

- Ninguno, está muy bien.
- Se podría mejorar a un material más resistente ya que son juegos de uso diario manipulados por niños.
- Ninguno.
- Mejorar el material del set de juegos, ya que su uso es diario.
- Incorporar mayor diversidad de juegos.
- Mejorar el material para aumentar la durabilidad.
- Agregar más variedad de juegos.

Guía Informativa para Padres.

9. ¿Considera que el contenido de la guía informativa es adecuado y relevante para las necesidades de los padres y cuidadores?

- Neutral

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- Totalmente de acuerdo
- Totalmente de acuerdo
- Neutral
- De acuerdo.
- Neutral.
- Neutral

10. ¿Cómo calificaría la efectividad general de la guía informativa para padres en la comprensión y apoyo del desarrollo psicomotriz de sus hijos?

- Neutral
- Muy efectiva
- Muy efectiva
- Neutral
- Efectiva.
- Neutral.
- Neutral

11. ¿Considera que la guía informativa cumple con los objetivos propuestos para apoyar a los padres en casa?

- Neutral
- Totalmente de acuerdo
- Totalmente de acuerdo
- Neutral
- De acuerdo.
- Neutral.
- Neutral

12. ¿Cómo calificaría la accesibilidad y facilidad de uso de la guía informativa para los padres y cuidadores?

- Neutral
- Muy fácil de usar
- Fácil de usar
- Neutral.
- Fácil de usar.
- Neutral.
- Neutral

13. ¿Cómo calificaría la aceptación y receptividad de los padres hacia la guía informativa?

- Neutral
- Positiva
- Positiva
- Neutral

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- Positiva.
- Neutral.
- Neutral

14. ¿Ha recibido algún comentario de los padres sobre la guía informativa? Si es así, ¿puede describirlo?

- Los padres lo han visto bien, ya que observan en sus hijos otras habilidades.
- Si, que ha sido de mucha ayuda para saber el desarrollo que debe tener su hijo en la edad que le corresponde.
- Si, han mencionado que hay información que ellos desconocían y que han puesto en práctica como parte del plan hogar y estimulan a su hijo los días que no vienen a terapia.
- Por el momento no.
- Hasta el momento no.
- Sin comentarios por el momento.
- No.

15. ¿Qué ajustes o modificaciones sugeriría para mejorar la guía informativa?

- Ninguno.
- Ninguno.
- Por el momento ninguno.
- Ninguno.
- Ninguno.
- Ninguno.
- Ninguno.

Parte II. Valoración General del Proyecto.

16. ¿Cómo califica la intervención realizada por el equipo gestor?

- Neutral
- Muy útil.
- Muy útil.
- Util.
- Util.
- Neutral.
- Neutral.

17. ¿Considera que el equipo gestor respondió adecuadamente a las necesidades y preocupaciones del personal de fisioterapia? Explique.

- Si, se desempeñaron muy bien

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- Si, el proyecto es muy fácil de comprender, ayuda tanto a profesionales de la salud como a los padres y a los hijos. El equipo gestor explicó cada duda de forma clara.
- Si, se interesó por conocer del tema a tratar y realizó el material acorde a lo solicitado.
- Si
- Si, fueron de mucha ayuda para suplir algunas de las necesidades.
- Si.
- Si

18. ¿Recomendaría la implementación de proyectos similares en otros departamentos o instituciones? ¿Por qué?

- Si
- Si, en cada área hospitalaria hay servicios de rehabilitación donde se realiza estimulación temprana. La información a tiempo ayuda al desarrollo correcto de estos niños, pudiendo recibir atención oportuna.
- Si, ya que es un material de utilidad porque el usuario puede informarse de una manera más didáctica y con información confiable.
- Sí, todo proyecto enfocado en el bienestar infantil es considerado necesario a nivel nacional.
- Si, este tipo de proyectos son de mucho apoyo en el proceso de rehabilitación
- Si, son proyectos de utilidad.
- Si

19. ¿Hay alguna otra observación, comentario o sugerencia que desee compartir sobre el proyecto en general?

- Considero que el proyecto ha sido muy beneficioso tanto para el equipo como para los pacientes. Felicito al equipo por su dedicación y esfuerzo.
- Felicito al grupo que realizó este proyecto, esperamos que sea el primero de muchos que puedan favorecer al sector de salud pública.
- Es una excelente iniciativa realizar un proyecto de este tipo, que beneficia a una de las áreas más importantes que es el desarrollo motor disminuyendo así riesgos de discapacidad en edades tempranas. Fue un excelente trabajo por parte de los jóvenes, felicidades y gracias.
- La integración de materiales didácticos ha hecho las sesiones más dinámicas y efectivas. Sugiero que se continúen desarrollando proyectos similares.
- Los materiales son útiles y bien recibidos tanto por el personal como por los pacientes. Recomendaría seguir mejorando la durabilidad de los materiales.
- El proyecto ha demostrado ser una herramienta valiosa en las sesiones de fisioterapia. Felicito al equipo por su excelente trabajo y dedicación.
- Ha sido una gran iniciativa. Espero que esta sea la primera de muchas iniciativas que continúen mejorando la atención en el sector de salud pública y contribuyan al desarrollo integral de los niños.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- **Anexo 6: Resultado de encuestas a padres.**

Resultados de las encuestas realizadas durante la fase final del proyecto. Estas encuestas fueron proporcionadas mediante un formulario de Google a padres y familiares que hicieron uso de la guía de desarrollo y estimulación psicomotriz.

Estimados padres o cuidadores:

Les saluda el equipo gestor del proyecto “Diseño de Material Didáctico Interactivo para el Desarrollo y Estimulación de la Habilidad Psicomotriz en Pacientes del Área de Fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios de San Miguel, El Salvador, 2024”, del Curso de Especialización “El Arte en la Gestión Cultural” de la Licenciatura en Artes Plásticas, opción Diseño Gráfico, de la Universidad de El Salvador.

Esta encuesta tiene el propósito de evaluar los resultados obtenidos con el material didáctico interactivo presentado. Su participación es esencial para medir la eficacia del material y hacer las mejoras necesarias. Les aseguramos que sus respuestas serán anónimas y se utilizarán únicamente con fines de evaluación del proyecto. Agradecemos profundamente su colaboración y el tiempo dedicado a completar esta encuesta.

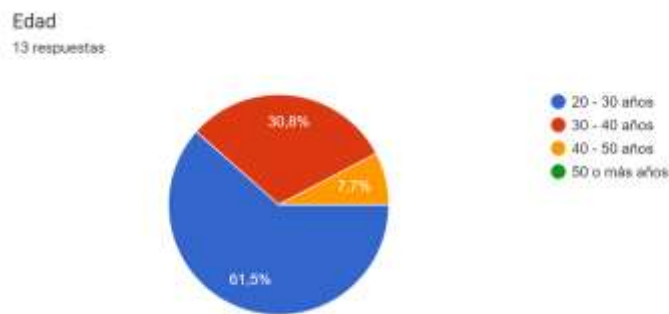


Gráfico 3: Preguntar 1.
Fuente: Formulario de Google.

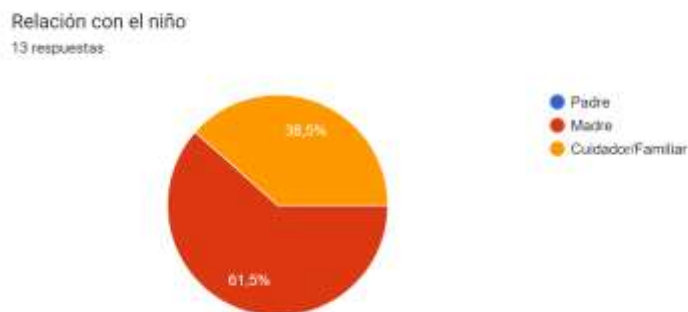


Gráfico 4: Preguntar 2.
Fuente: Formulario de Google.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

¿Qué guía utilizó?
13 respuestas



Gráfico 5: Preguntar 3.
Fuente: Formulario de Google.

¿Qué tan fácil le resultó entender la guía?
13 respuestas

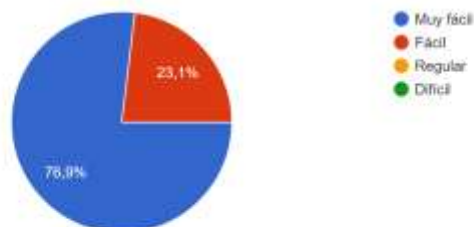


Gráfico 6: Preguntar 4.
Fuente: Formulario de Google.

¿Considera que la información de la guía fue relevante y útil para el desarrollo de su bebé/niño?
13 respuestas

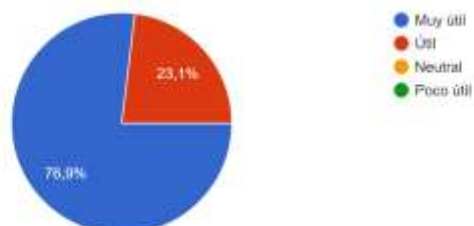


Gráfico 7: Preguntar 5.
Fuente: Formulario de Google.

Preguntar 6: ¿Ha notado mejoras en el desarrollo de su bebé/niño después de seguir los consejos prácticos y las actividades sugeridas en la guía? Por favor, especifique:

- Si
- Si, mejor concentración e interés en las actividades y juegos

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- Sí, me han servido mucho para poder entretener y poder ayudar a mi bebé
- Sí, he podido hacer más cosas para que aprenda mejor gracias a la guía
- Sí, mi bebé está aprendiendo cada día más cosas nuevas como beber de su vasito y ya no en su pacha
- He notado una gran mejoría en mi hermano menor y le han gustado mucho los ejercicios para ayudarlo a aprender más a su tan corta edad
- La hemos probado por poco tiempo, pero veo a mi hija muy entretenida con las actividades de los consejos
- Mi bebé todavía está muy pequeño así que no sabría especificar
- Todavía no la implemento, pero me gustó mucho y me ayudo a conocer muchas cosas que desconocía sobre el crecimiento de mi hijo y así estoy más pendiente
- si

Pregunta 7: ¿Hay alguna sección o tema que le gustaría ver mejorado en futuras versiones de la guía? Por favor, especifique:

- Me gustaría ver más ilustraciones
- Me gustaría ver 1 o 2 cuentos más
- No. Está muy bien
- Añadir un cuento para que pueda empezar a leer
- Todo está bien en mi opinión tal vez más consejos en cada edición
- Se podrían incluir más juegos o si ya nos pudieran dar el material ya impreso sería mejor porque hay personas que ya tenemos algunos problemas de visión y leer en el celular es un poco difícil
- Tal vez algún tema a profundidad sobre le cómo hacer amigos a tan corta edad cuando se les dificulta mucho las actividades sociales
- No, todo está muy comprensible y bien estructurado
- Me parece que todo está muy bien
- Todo me pareció excelente
- Quizás agregar recomendaciones de videos o canales educativos de YouTube
- un listado para poder anotar o llevar un chequeo
- que la letra sea más grande porque en el celular es muy chiquito y cuesta leer

Pregunta 8: ¿Puede compartir algún ejemplo específico de cómo la guía ha ayudado en el desarrollo de su bebé/niño?

- Los indicadores del desarrollo, hay muchas que desconocía y me fue muy útil conocerlos y también los consejos para trabajar con mi niño en casa
- Gracias a la guía mi bebé ya puede caminar solita sin necesidad de haberle comprado una andadera
- Mi hijo ahora es más expresivo
- Mi niño ha aprendido algunas letras gracias a la guía ya que me puse con él a dibujar en la arena o a veces en la tierra con un palito y empecé a leerle más
- Lo he ayudado a que sea un niño más activo, juega más, ya corre, puede pedirme cosas ya formando oraciones
- Me ayudo a comprender un poco más las necesidades del niño además los juegos fueron muy interesantes, los rompecabezas de puntos que tenían varias posibilidades me gustaron bastante y el juego del tangram con ese ya mi niño incluso comienza a armar sus propias figuritas y me las muestra
- Ha sido de mucha ayuda para su desarrollo psicomotriz para poder estimularlo adecuadamente

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- Los consejos de usar plastilina y hacer figuritas comenzamos probando eso y ella está muy entretenida haciendo muñequitos y letras y escribiendo palabras con la plastilina
- No a mi bebe, pero me ha ayudado a mí a entender y comprender mejor las necesidades de mi hijo para estar más atenta a su desarrollo y saber si algo va bien o mal
- me ayudo a ser más atenta con sus necesidades hay cosas que yo no sabía y me ayudo a entender que el niño tenía un problema y que se debía tratar

¿Recomendaría esta guía a otros padres y cuidadores?
13 respuestas

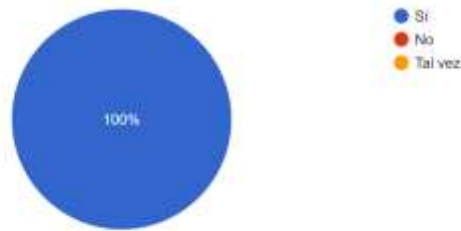


Gráfico 8: Preguntar 9.
Fuente: Formulario de Google.

¿Cómo supo de la existencia de esta guía?
13 respuestas

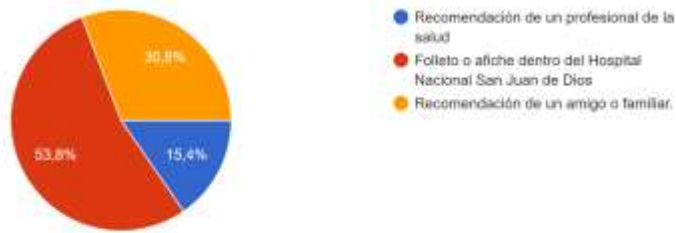


Gráfico 9: Preguntar 10.
Fuente: Formulario de Google.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

- **Anexo 7: Evidencia fotográfica.**

Presentación de propuesta del material al personal médico para validación del prototipo. Reunión del equipo gestor con la jefa de departamento de fisioterapia para una sesión de retroalimentación y discusión, destinada a evaluar la efectividad y adecuación del material en el entorno clínico. Llevada a cabo el 14 de mayo de 2024.



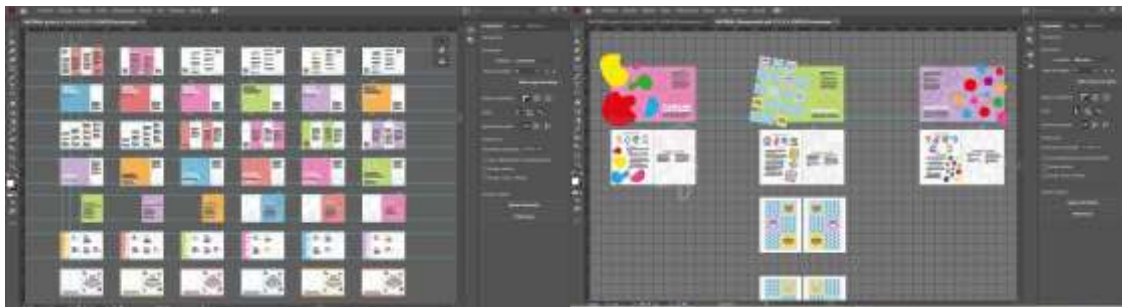
Elaboración del material didáctico interactivo: set de juego para sesiones de fisioterapia. Proceso de elaboración del set de juego diseñado como material didáctico interactivo, creado con materiales reciclados, para sesiones de fisioterapia en el proyecto del Hospital Nacional San Juan de Dios. Realizados el 15 y 16 de mayo de 2024.



Elaboración del material didáctico interactivo: guías para el desarrollo y estimulación psicomotriz en niños de 0 a 6 años.

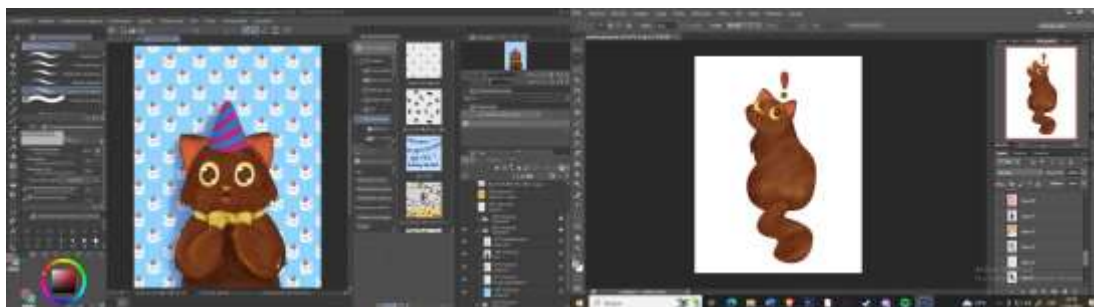
Proceso de diseño y maquetación de las guías para padres de pacientes infantiles del Hospital Nacional San Juan de Dios e instructivos de juegos en los programas de Adobe Illustrator y Adobe InDesign. Este proceso inició el 3 de mayo y finalizó el 12 de junio de 2024.

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.



Ajustes y toques finales al Material Didáctico Interactivo realizado.

Este proceso consistió en la modificación de las ilustraciones destinadas a las guías y ajustes en los sets de juegos utilizados en las sesiones de fisioterapia. Estas actualizaciones fueron implementadas para optimizar la funcionalidad y la efectividad del material en la estimulación psicomotriz de niños de 0 a 6 años. Ajustes realizados el 12 de junio de 2024.



DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.

Presentación del proyecto al Director, jefaturas y personal del Hospital Nacional San Juan de Dios.

La presentación abordó los objetivos del proyecto, la metodología propuesta y los beneficios anticipados para el departamento de fisioterapia y los pacientes. Se discutieron aspectos técnicos y logísticos para asegurar la accesibilidad y disponibilidad del material tanto para el personal médico como para los pacientes y sus familias. Realizada el día 13 de junio de 2024.



Presentación y entrega de set de juegos interactivos al personal médico del área de fisioterapia.

Exposición del set de juegos creado para ser entregado al área de fisioterapia del Hospital Nacional San Juan de Dios. Material de apoyo creado con el fin de apoyar a las sesiones de terapia psicomotriz que se imparten a los pacientes infantiles. Realizada el día 27 de junio de 2024.



DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.



DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA EL DESARROLLO Y ESTIMULACIÓN DE LA HABILIDAD PSICOMOTRIZ EN PACIENTES DEL ÁREA DE FISIOTERAPIA DEL HOSPITAL NACIONAL SAN JUAN DE DIOS, SAN MIGUEL, EL SALVADOR, 2024.