

# Grupo de Desarrollo GUIKIDS

---

**DVKIDS**, Es una **herramienta socio-educativa**, que facilite el desarrollo de niños/as de entre 4 y 7 años que se encuentran inmersos en un proceso de Educación Hospitalaria, a través del Juego

**Objetivo:** Paliar los efectos psicológicos, sociales y emocionales de carácter negativo que la hospitalización puede causar en los menores

*-Hack for Good 2014-*

Valladolid, 5 de Abril del 2014



# Licencia de Creative Commons

Este documento se distribuye bajo licencia  
**Creative Commons Reconocimiento - 4.0**



<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Usted es libre de:

- ✓ Compartir - copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato
- ✓ Adaptar - remezcla, transformar y construir sobre el material

Bajo las condiciones siguientes:


**Reconocimiento:** Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

-Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

-Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

-Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

**Advertencia:** Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

El texto completo de licencia se encuentra en   
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

# PREFACIO:

---

*Es en el juego y sólo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y sólo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo.*

**Donald Winnicott**

---

1. Nombre de la solución y equipo de desarrollo_____	5
2. ¿Cuál es el problema social que pretendes solucionar?_____	5
a. ¿Quién es el cliente objetivo de vuestro producto o servicio?_____	5
b. ¿Quién crees que podría comprar tu producto/servicio?_____	6
c. ¿Quién es el colectivo objetivo que se beneficiará de vuestro proyecto social?_____	7
d. ¿A qué segmento, grupo o colectivo de la sociedad va dirigido el producto/servicio (tercera edad, jóvenes, desempleados...)?_____	7
3. ¿Cuál es la Base tecnológica de vuestro proyecto? El componente tecnológico es la clave en el proyecto, ya sea como núcleo de la propuesta (en forma de aplicación herramienta...) o como parte imprescindible de valor (distribución, logística...)_____	7
a. <u>Figura 1.</u> _____	8
b. <u>Figura 2</u> _____	8
4. Elabora un resumen ejecutivo de vuestro modelo de negocio_____	9
a. ¿Cómo vas a hacer que sea económicamente autosuficiente, que genere sus propios ingresos sin ser dependiente de donaciones, subvenciones etc. para su sostenibilidad? ¿De dónde crees que vendrán tus ingresos para conseguirlo?_____	9
5. ¿Cómo pensáis medir el impacto social que tendrá vuestro proyecto?_____	9
6. ¿En qué nivel de desarrollo consideráis que está vuestro proyecto?_____	10
7. Referencias Bibliográficas_____	10

---

## 1. Nombre de la solución y equipo de desarrollo

EQUIPO: **GUIKIDS**

NOMBRE DE LA SOLUCIÓN: **DVKids**

## 2. ¿Cuál es el problema social que pretendes solucionar?

Nuestro proyecto consiste en la creación de una herramienta socioeducativa, que facilite el desarrollo de niños/as de entre 4 y 7 años que se encuentran inmersos en un proceso de Educación Hospitalaria.

Esta herramienta está encaminada no tanto al desarrollo cognitivo, si no al desarrollo emocional y socio afectivo, siendo la aplicación un soporte de apoyo a la Educación No Formal de los menores.

En el contexto hospitalario es necesario fortalecer el desarrollo personal y socio afectivo, favoreciendo que en la estancia se propicie un clima de confianza, seguridad y afecto.

Por ello es importante desarrollar herramientas que faciliten al Educador/a Hospitalario/a la disminución del impacto negativo derivado de las experiencias desagradables de malestar y dolor que los menores padecen en dicho contexto, así como la promoción de la adquisición de competencias frente al estrés, desarrollo de la tolerancia a la frustración y el desarrollo de una autoestima sana y de un auto concepto beneficioso, en clave de humor y enmarcado dentro de una metodología imaginativa, divertida y atractiva como es el juego.

### a. ¿Quién es el cliente objetivo de vuestro producto o servicio?

En principio, el cliente objetivo serían Hospitales que posean Aulas Hospitalarias, y Educadores Hospitalarios. También cabe como cliente padres/madres/tutores de niños comprendidos entre 4 y 7 años que se encuentren hospitalizados de forma permanente o semi-permanente.

## HOSPITALES con AULAS HOSPITALARIAS:

- El Hospital Clínico Universitario (HCUV) de Valladolid ya que dispone de dos aulas hospitalarias.
  - La primera ubicada en Pediatría fue creada en el curso 1985-1986 para la atención al alumnado hospitalizado
  - La segunda, situada en la Unidad Hospitalaria de Psiquiatría Infanto-juvenil, en el curso 2007-2008.
- El Hospital Río Hortega (HRH) cuenta con un aula en Pediatría desde el curso 1987-88. Ahora ubicada en el nuevo complejo hospitalario desde finales del 2008.
- Hospital “Nuestra Señora de Sonsoles” de Ávila
- Hospital General Yagüe (Burgos)
- Hospital General de Segovia

### b. ¿Quién crees que podría comprar tu producto/servicio?

Nuestra aplicación puede ser una adquisición interesante para Hospitales Privados y Entidades u organismos a nivel autonómico y local que quieran cubrir las necesidades de estos niños con necesidades educativas especiales en el área de la Educación No formal.

## HOSPITALES PRIVADOS:

- Hospital de Valladolid Felipe II
- Sanatorio Sagrado Corazón
- Hospital Campo Grande
- Hospital Recoletas (Palencia)
- Hospital General de la Santísima Trinidad (Salamanca)
- Hospital Recoletas (Zamora)
- Hospital Recoletas (Burgos)

- c. ¿Quién es el colectivo objetivo que se beneficiará de vuestro proyecto social?

El colectivo objetivo que se beneficiará de nuestro proyecto social son:

- De forma directa: Niños y niñas hospitalizados de entre 4 y 7 años
- De forma indirecta: su entorno cercano (familia, amigos)

- d. ¿A qué segmento, grupo o colectivo de la sociedad va dirigido el producto/servicio (tercera edad, jóvenes, desempleados...)?

Nuestro proyecto va dirigido a favorecer el desarrollo consiste en la creación de una herramienta socioeducativa, que facilite el desarrollo de niños/as de entre 4 y 7 años que se encuentran inmersos en un proceso de Educación Hospitalaria.

3. **¿Cuál es la Base tecnológica de vuestro proyecto? El componente tecnológico es la clave en el proyecto, ya sea como núcleo de la propuesta (en forma de aplicación herramienta...) o como parte imprescindible de valor (distribución, logística...)**

- Herramientas de desarrollo:  
Las herramientas de desarrollo para la aplicación Android basada en la versión de Android 4.0.3 (API 19 4.4), Adobe Photoshop Illustrator y Fireworks.

- Diseño Visual:

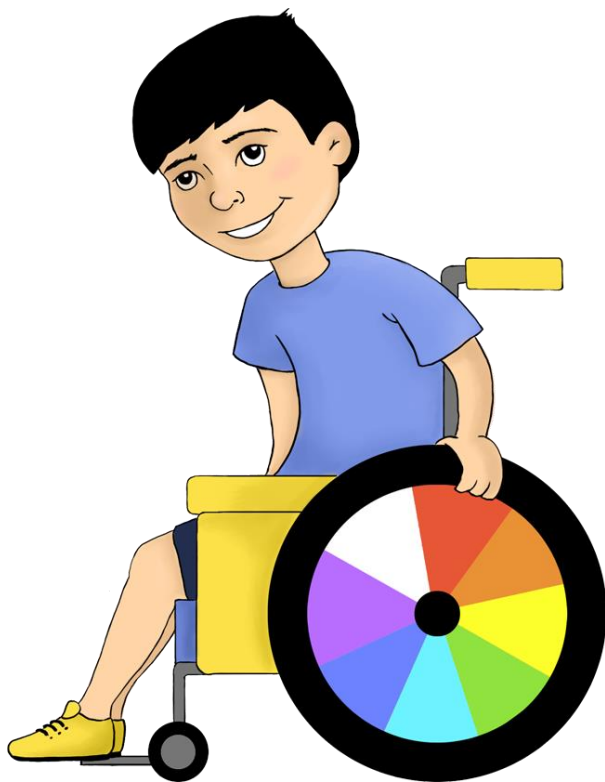


Figura 1. Imagen Personaje “Super Dani



Figura 2. Imago tipo de la aplicación



- Guías y directrices de diseño de la interfaz visual basadas en:  
Sencillez, altamente intuitiva, y con un espectro de color muy variado, acorde a las edades de los destinatarios del servicio.

#### **4. Elabora un resumen ejecutivo de vuestro modelo de negocio**

a. ¿Cómo vas a hacer que sea económicamente autosuficiente, que genere sus propios ingresos sin ser dependiente de donaciones, subvenciones etc. para su sostenibilidad? ¿De dónde crees que vendrán tus ingresos para conseguirlo?

Se trata de una aplicación cuya distribución está enfocada tanto a Organismos Públicos (a nivel local y estatal) como Organismos Privados, es decir, Centros Sanitarios Públicos y Hospitales Privados.

En el caso de los Organismos Públicos, nuestros ingresos tendrían su origen en la Junta de Castilla y León o en El Ministerio de Sanidad.

Se venderá a centros médicos privados y queremos proponer otro modelo de negocio un poco diferente enfocado a la colaboración con otras asociaciones de niños enfermos cuya gestión económica se basara en una pequeña cuantía derivada de las cuotas de los socios.

#### **5. ¿Cómo pensáis medir el impacto social que tendrá vuestro proyecto?**

La evaluación ayuda a comprender mejor la medida en que las actividades lleguen a los destinatarios y la magnitud de sus repercusiones sobre el bienestar de las personas.

Las evaluaciones de impacto pueden variar de técnicas, nosotros hemos elegido una evaluación participativa, usando la técnica de la encuesta por muestreo a gran escala, estableciendo una comparación del antes y el

después del uso de la aplicación. Estas encuestas se realizarán en varios puntos de la intervención del programa (inicio, proceso y final).

La evaluación de impacto nos proporcionará respuestas a algunas de las cuestiones de desarrollo más central tales como:

- ¿Hasta qué punto estamos haciendo una diferencia?
- ¿Cuáles son los resultados sobre el terreno?
- ¿Cómo podemos hacerlo mejor?
- ¿Existen otras alternativas?

Como propuesta para evaluar el impacto, tenemos este prototipo de encuesta:

[https://docs.google.com/forms/d/1oF49Y5J-1EsHfOtS67GwOR2GpnX7RLVV\\_wAE-9Vg-0/viewform?edit\\_requested=true](https://docs.google.com/forms/d/1oF49Y5J-1EsHfOtS67GwOR2GpnX7RLVV_wAE-9Vg-0/viewform?edit_requested=true)

## **6. ¿En qué nivel de desarrollo consideráis que está vuestro proyecto?**

El nivel de desarrollo de la aplicación es muy básico, la idea está planteada, pero requiere de más tiempo para poder desarrollarse de forma satisfactoria.

## **7. Referencias**

- COSTA, M. (2000). El juego y el juguete en la hospitalización infantil. Nau Llibres, Valencia.
- GUTIERREZ, R. (1997): El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.
- LIZASOÁIN, O. (2000). Educando al niño enfermo. Perspectivas de la Pedagogía Hospitalaria. Ed. Eunote, Pamplona.
- LIZASOÁIN, O. Y LIEUTENANT, CH. (2002). La Pedagogía hospitalaria frente a un niño con pronóstico fatal. Reflexiones en torno a la necesidad de una formación profesional específica. Estudios Sobre Educación, nº 2, 157-167.

- M. PLUMER, D. (2013) Cómo ayudar a los niños a superar el estrés y la ansiedad. Narcea. Madrid
- OPPENHEIM, J.F. (1990): Los juegos Infantiles. Ed. Martínez Roca. Barcelona.
- RENOM, A. (COORD.), BISQUERRA, R. ET AL. (2003) Educación Emocional. Programa para Educación Primaria (6-12 años) . Wolters Kluwer. Barcelona
- VALLE, M. D. VILLANEZO, I. (1993) El niño/a enfermo de larga duración no hospitalizado. Una propuesta de intervención. La pedagogía hospitalaria en la actualidad. Libro de conferencias comunicaciones e informes de las V jornadas de la pedagogía hospitalaria, octubre, 143-145, Oviedo