Comunicado de prensa
Barcelona, 20 de septiembre 2024

Vall d'Hebron y "Jugar es obligatorio" ponen en marcha "En el hospital también jugamos", un proyecto para promover el juego en pacientes con diversidad funcional

- **La Fundación Orange, La Fábrica de Palabras y la Universidad de Castilla-La Mancha se unen al Hospital Universitario Vall d'Hebron para facilitar el juego a los niños y niñas con desafíos motores, cognitivos o sensoriales**

- **El proyecto se enmarca en el modelo asistencial M'AdapTU de Vall d'Hebron, que promueve entornos sanitarios más accesibles y amables con la neurodiversidad**

- **Gracias a ello, se podrá llevar a cabo un estudio para analizar el impacto del juego adaptado como herramienta para la rehabilitación y mejoría del estado emocional y físico de los pacientes**

El juego es esencial para el desarrollo infantil, ya que contribuye al aprendizaje, la creatividad y el bienestar emocional. Los niños y las niñas con desafíos motores, cognitivos o sensoriales, sin embargo, pueden tener dificultades para acceder al juego e

interactuar con la mayoría de los juguetes comercializados. Actualmente existe una notable falta de juguetes adaptados que sean accesibles y seguros.

El proyecto 'Jugar es Obligatorio' -promovido por la Fundación Orange, la Fábrica de Palabras (Centro especializado en Comunicación Aumentativa y Alternativa (CAA)), y la Universidad de Castilla-La Mancha- da un paso más en su misión de promover el derecho al juego para todos los niños y niñas, independientemente de su forma de acceder a ellos. Así, y de la mano de Vall d'Hebron, se pone en marcha ahora el proyecto "En el hospital también jugamos".

Para ello, se realizará una entrega especial de más de 30 juguetes y artículos adaptados al Hospital Universitario Vall d'Hebron. El objetivo es promover el juego dentro del hospital independientemente de las barreras que puedan existir y evaluar el impacto del juego en personas con desafíos motrices y/o sensoriales.

La Dra. Romy Rossich, pediatra de la Unidad de Hospitalización Pediátrica del Hospital Universitario Vall d'Hebron, destaca que **"el proyecto se encuadra dentro del modelo asistencial M'AdapTU, que trabaja para promover entornos hospitalarios más accesibles y amables con la diversidad".** En concreto, recibirán los juguetes los servicios y unidades de hospitalización pediátrica, cirugía pediátrica, oncología y hematología pediátricas, especialidades pediátricas, la UCI pediátrica, el área terapéutica de rehabilitación, la unidad de preingreso y el hospital de día pediátrico polivalente. Gracias a los juguetes adaptados, se espera ofrecer oportunidades de juego a los pacientes y generar datos que contribuyan a futuros avances en terapias y enfoques más inclusivos dentro del ámbito sanitario y educativo. Por tanto, los juguetes, diseñados específicamente para adaptarse a diversas necesidades, serán entregados a áreas clave del hospital donde se atiende a niños y adultos con neurodiversidad.

Además, gracias a ello, "**pondremos en marcha un estudio para evaluar cómo el acceso a juguetes adaptados tiene un impacto positivo en los tratamientos de terapia ocupacional, fisioterapia y logopedia y mejora el bienestar físico y emocional de los pacientes**", señala la Dra. Romy Rossich.

Como indican las distintas entidades colaboradoras, el objetivo final del proyecto es caminar hacia una sociedad más inclusiva, en la que el juego no solo sea un derecho, sino una herramienta accesible para todos.

'Jugar es Obligatorio'

La iniciativa "En el hospital también jugamos" se enmarca en el programa **'Jugar es Obligatorio'**, desarrollado por la Fundación Orange, La Fábrica de Palabras y la Universidad de Castilla-La Mancha. En este programa también colabora la Fundación Crecer Jugando a través de su campaña Comparte y Recicla, que busca dar una segunda vida a los juguetes en manos de los niños que más lo necesitan.

Los juguetes son donados por miles de familias en toda España, y se adaptan en base a las necesidades de cada uno de los proyectos. El objetivo es apostar por una sociedad

sin barreras cuya premisa es la importancia del juego para el bienestar físico, social, cognitivo y emocional de todos los menores, así como mejorar su lenguaje y su alfabetización.

"En la Fundación Orange estamos convencidos de la importancia de apoyar este tipo de iniciativas transformadoras, que no solo proporcionan herramientas esenciales para mejorar la calidad de vida de estos niños y niñas, sino que también abren puertas a nuevas oportunidades para su desarrollo personal y educativo. Esta acción es solo una prueba más de cómo la tecnología puede impactar beneficiosamente en la vida de estos niños y niñas, facilitando su integración y participación activa en la sociedad. Nuestro compromiso es seguir apoyando proyectos que construyan una sociedad más inclusiva y sin barreras" afirma **Daniel Morales, director de Sostenibilidad y Fundaciones de MASORANGE**.