

¡A Jugar y Crear! Actividades divertidas para olvidar el celular en el hospital

Persona y sociedad | Creatividad | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para niños de 6 a 11 años que se encuentran hospitalizados, con el propósito de disminuir el uso de celulares en el área intrahospitalaria mediante la implementación de actividades recreativas que combatan el aburrimiento y fomenten la creatividad. A través de juegos de mesa, actividades manuales, lecturas y narraciones, los estudiantes aprenderán a entretenerse de manera activa y colaborativa, desarrollando habilidades sociales, cognitivas y emocionales. Estas actividades no solo ofrecen diversión sino que también estimulan la imaginación y fortalecen la interacción con sus compañeros y el entorno hospitalario, aportando bienestar emocional durante su estancia. Además, el plan utiliza elementos de gamificación para motivar y hacer atractiva la experiencia de aprendizaje. Al final de la sesión, los niños descubrirán alternativas divertidas y saludables para pasar el tiempo, aportando a una mejor convivencia en el hospital y reduciendo la dependencia del celular.

Objetivos de Aprendizaje

- Crear y participar en actividades manuales que estimulen la creatividad y disminuyan el uso del celular.
- Colaborar en juegos de mesa que fomenten la interacción social y el trabajo en equipo.
- Leer y narrar cuentos breves para desarrollar la imaginación y la concentración.
- Identificar y valorar alternativas recreativas para el entretenimiento saludable en el hospital.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas y de colores (mínimo 30 hojas)
- Colores, crayones, marcadores y lápices de colores (suficientes para todos los niños)
- Cartulinas y tijeras de seguridad
- Juegos de mesa sencillos (domino, memoria, lotería) – 3 juegos
- Libros cortos y cuentos ilustrados (5 ejemplares)
- Tarjetas con preguntas y retos creativos (preparadas por el docente)
- Insignias adhesivas o estrellitas para premiar participación
- Reloj o cronómetro para medir tiempos
- Material audiovisual: dispositivo para reproducir música alegre instrumental (opcional)

Requisitos Previos

- Capacidad básica para comprender instrucciones simples y expresarse oralmente.
- Habilidades motrices finas para manipular materiales manuales (recortar, colorear).
- Experiencia previa básica en juegos de mesa o actividades grupales.
- Interés o disposición para compartir y participar en actividades recreativas.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a divertirnos con juegos y actividades que no necesitan celulares. Vamos a crear, jugar y contar cuentos para que el tiempo en el hospital sea más alegre y entretenido.”

Estudiantes: Escuchan y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

Docente: “¿Cuántos de ustedes han jugado con algún juego de mesa o han hecho un dibujo para divertirse? Levanten la mano.”

Estudiantes: Levantan la mano y comparten ejemplos breves con el grupo.

Motivación y enganche:

Docente: “¿Sabían que cuando jugamos y creamos, nuestro cerebro se pone más feliz y el tiempo pasa volando sin que necesitemos usar el celular? Hoy vamos a probarlo juntos.”

Estudiantes: Se sienten motivados y curiosos.

Contextualización:

Docente: “En el hospital, a veces podemos sentirnos aburridos porque no podemos salir mucho o usar el celular tanto tiempo. Pero con estas actividades, podemos divertirnos y hacer nuevos amigos.”

Estudiantes: Reflexionan sobre su experiencia y se preparan para comenzar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 38 minutos

Presentación del contenido:

Docente: “Ahora vamos a hacer tres actividades divertidas que nos ayudarán a olvidarnos del celular y a pasar un rato genial con amigos y materiales que tenemos aquí.”

Actividad 1: Creación de tarjetas de retos creativos

- **Objetivo:** Crear y participar en actividades manuales que estimulen la creatividad.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Cada uno va a tomar una hoja y colores. Vamos a dibujar o escribir un reto divertido que podríamos hacer sin usar el celular, como contar un chiste, hacer una mímica o inventar una historia corta.”
 - “Después, recortaremos nuestras tarjetas para usarlas en el juego.”
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Tarjeta de reto creativo hecha a mano.
- **Tiempo:** 12 minutos.
- **Rol docente:** Ayuda con ideas, motiva la creatividad, ofrece ejemplos y resuelve dudas.

Actividad 2: Juego de mesa con reglas adaptadas

- **Objetivo:** Colaborar en juegos de mesa que fomenten la interacción social y el trabajo en equipo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Nos dividiremos en grupos de 3-4 niños. Cada grupo jugará un juego de mesa (domino, memoria o lotería). Cuando un jugador gane una ronda, debe tomar una tarjeta de reto y realizarlo frente al grupo para ganar puntos.”
 - “Así, jugamos, nos reímos y usamos nuestras nuevas tarjetas creativas.”
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños.
- **Producto:** Participación activa en el juego y realización de retos.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Modera el juego, explica reglas, resuelve conflictos, motiva la participación y registra puntos.

Actividad 3: Narración y lectura colectiva

- **Objetivo:** Leer y narrar cuentos breves para desarrollar la imaginación y la concentración.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Ahora nos sentaremos en círculo. Les leeré un cuento corto y al final, cada uno podrá contar qué parte les gustó más o inventar un final diferente.”
 - “También pueden usar las tarjetas de retos para hacer mímicas o dibujar algo del cuento.”
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación oral y creatividad en narraciones e interpretaciones.
- **Tiempo:** 11 minutos.
- **Rol docente:** Lee con entusiasmo, hace preguntas para guiar la reflexión, celebra las aportaciones.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitarles a ayudar a compañeros con las tarjetas o a crear retos adicionales para el grupo.
- **Para estudiantes que requieren más apoyo:** Ofrecer asistencia personalizada para dibujar o explicar instrucciones con apoyo visual y ejemplos concretos.

Transiciones:

- Después de crear las tarjetas, el docente reúne a los grupos para iniciar el juego de mesa, explicando la conexión entre la creatividad y el juego.
- Al terminar el juego, se invita a todos a sentarse en círculo para la narración, conectando la diversión del juego con la magia de los cuentos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 12 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a hacer un dibujo rápido en una hoja: ¿qué actividad les gustó más hoy y por qué? Luego, cada uno compartirá su dibujo con el grupo.”

Estudiantes: Dibujan y comparten sus ideas en voz alta.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué aprendí hoy que puedo hacer para no usar tanto el celular?”
- “¿Cómo me sentí jugando y creando con mis amigos?”
- “¿Qué actividad me gustaría hacer otra vez o compartir con mi familia?”

Retroalimentación:

Docente: Escucha las respuestas, felicita esfuerzos, destaca la participación y entrega insignias o estrellitas como reconocimiento a la creatividad y colaboración.

Transferencia:

Docente: “Recuerden que estas actividades las pueden hacer en cualquier momento para divertirse sin el celular. También pueden enseñar a sus amigos o familiares cómo jugar y crear juntos.”

Tarea o reto:

Docente: “Si quieren, pueden hacer en su habitación una tarjeta de reto para mostrar a sus compañeros o familiares y así compartir las ideas que aprendimos hoy.”

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante toda la sesión, con énfasis en el desarrollo y cierre.

Criterios de evaluación:

- Participa activamente en la creación de materiales manuales (objetivo 1).
- Colabora y respeta reglas en los juegos de mesa (objetivo 2).
- Demuestra atención y comprensión en la lectura y narración (objetivo 3).
- Identifica y expresa alternativas recreativas para disminuir el uso del celular (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para la participación en actividades.
- Observación directa del comportamiento y colaboración.
- Registro anecdótico de intervenciones orales durante la narración y reflexión.
- Autoevaluación sencilla mediante preguntas orales al cierre.

Evidencias de aprendizaje:

- Tarjetas de retos creativos elaboradas.
- Participación y logros en juegos de mesa con retos.
- Intervenciones orales en la narración y reflexión.
- Dibujo y respuestas en la actividad de síntesis final.

Enriquecimientos

Inicio - Activar

Actividad para activar conocimientos previos: "Mi momento favorito sin celular"

Duración: 5-10 minutos

Objetivo de la actividad: Que los niños reflexionen sobre momentos en los que han disfrutado actividades sin usar el celular, conectando con la idea de divertirse y estimular la creatividad mediante juegos y manualidades.

- **Materiales:** Hojas de papel, crayones o lápices de colores.
- **Desarrollo:**
 - El docente invita a los niños a sentarse en círculo para crear un ambiente de confianza y participación.
 - Se plantea la pregunta: "¿Recuerdan alguna vez que se hayan divertido mucho sin usar el celular? ¿Qué hicieron?"
 - Cada niño comparte brevemente su experiencia, motivando respuestas simples y positivas (por ejemplo, jugar un juego de mesa, leer un cuento, hacer un dibujo, contar una historia).
 - Luego, cada niño dibuja en su hoja ese momento divertido sin celular que recordó.
 - Al terminar, se hace una pequeña ronda para que quien quiera pueda mostrar su dibujo y contar qué hizo y por qué fue divertido.

- **Conexión con el objetivo:** Esta actividad activa sus recuerdos y emociones positivas acerca de actividades recreativas sin el uso del celular, preparando su disposición para las actividades manuales, juegos y narraciones que se realizarán durante la sesión, fomentando la creatividad y disminuyendo el aburrimiento.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para la Sesión Gamificada

Estos ejemplos están diseñados para que los niños hospitalizados disfruten de actividades creativas y recreativas, desplazando el uso del celular mediante juegos y manualidades que fomentan la interacción, la imaginación y el aprendizaje activo.

- **Juego de mesa “Aventuras en el Hospital”**

- Descripción: Un juego de tablero donde los niños avanzan casillas superando retos creativos (dibujar, contar una historia, resolver acertijos simples) para ganar premios simbólicos (stickers, medallas de papel).
- Objetivo: Incentivar la participación grupal y el uso de la creatividad para distraerse del celular.
- Conexión con el objetivo: Promueve la interacción social y la estimulación mental mediante la gamificación personalizada al contexto hospitalario.

- **Actividad manual “Crea tu Amigo de Papel”**

- Descripción: Los niños diseñan y decoran un muñeco de papel con materiales como crayones, pegatinas, y recortes, personalizándolo con nombres y características.
- Objetivo: Estimular la motricidad fina y la creatividad, además de favorecer expresiones emocionales positivas.
- Conexión con el objetivo: Facilita una actividad manual que capta la atención y reduce el aburrimiento sin necesidad de dispositivos electrónicos.

- **Lectura y narración: “Cuentos para Compartir”**

- Descripción: Lectura en voz alta de cuentos cortos con ilustraciones, seguida de una dinámica donde cada niño inventa un final alternativo o relata una experiencia personal relacionada.
- Objetivo: Fomentar la imaginación, la escucha activa y la expresión oral.
- Conexión con el objetivo: Refuerza habilidades comunicativas y emocionales, ofreciendo una alternativa atractiva al uso del celular.

- **Material didáctico: “Cartas de emociones”**

- Descripción: Tarjetas con imágenes que representan emociones variadas (alegría, tristeza, sorpresa), que los niños pueden usar para jugar “adivina la emoción” o contar experiencias.
- Objetivo: Ayudar a los niños a identificar y expresar sentimientos de forma lúdica.
- Conexión con el objetivo: Promueve la inteligencia emocional y la comunicación en un ambiente seguro y entretenido.

Casos de Estudio Relevantes

Caso	Contexto	Actividad Gamificada Aplicada	Resultado Observado
Lucas, 7 años	Hospitalizado por una infección respiratoria, inicialmente muy inquieto y apegado al celular.	Participó en el juego “Aventuras en el Hospital” y creó su muñeco de papel personalizado.	Mostró mayor interés en la interacción con otros niños y disminuyó el tiempo de uso del celular en un 50% durante la sesión.
María, 9 años	Convaleciente tras una cirugía menor, expresaba aburrimiento y ansiedad.	Disfrutó la sesión de lectura y narración, inventando finales para los cuentos leídos.	Mejóro su estado de ánimo, se mostró más comunicativa y pidió repetir la actividad en futuras sesiones.
Diego, 10 años	Paciente con estancia prolongada, que usaba el celular para entretenerse constantemente.	Jugó con las cartas de emociones y participó en dinámicas grupales para compartir sentimientos.	Incrementó su expresión emocional y socialización, mostrando menos dependencia del celular.

Estos ejemplos y casos brindan una guía práctica para docentes y facilitadores, asegurando que las actividades sean atractivas, accesibles y efectivas para disminuir el uso del celular y promover la recreación creativa en niños hospitalizados.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la sesión de 1 hora destinada a niños hospitalizados de 6 a 11 años, se propone una estructura de gamificación sencilla, lúdica y motivadora que promueva la participación en actividades manuales, juegos de mesa, lectura y narraciones, alineada con los objetivos de disminuir el aburrimiento y estimular la creatividad sin uso de celulares.

• Mecánica 1: Puntos por Participación

- Los niños ganan puntos por cada actividad que completan: manualidades, juegos de mesa, narración o lectura.
- Por ejemplo, 5 puntos por cada actividad iniciada, 10 puntos por actividades terminadas o narraciones realizadas.
- Los puntos se registran en una tabla visible para todos, fomentando motivación y sana competencia.

• Mecánica 2: Niveles de Creatividad

- Se crean 3 niveles simbólicos de logro: Explorador Creativo, Aventurero Creativo y Maestro Creativo.
- Al alcanzar ciertos puntos acumulados, los niños "suben de nivel", recibiendo pequeños reconocimientos (stickers, medallas de papel, diplomas).
- Esto refuerza el sentido de progreso y logro durante la sesión.

• Mecánica 3: Desafíos en Equipo

- Dividir a los niños en pequeños grupos para realizar retos cortos, por ejemplo: completar una manualidad en conjunto, contar una historia colectiva usando tarjetas con imágenes, o resolver un juego de mesa cooperativo.
- Los desafíos fomentan la colaboración, comunicación y disminuyen el aburrimiento.

- Los equipos ganan puntos adicionales si cumplen el desafío dentro del tiempo asignado.

• Mecánica 4: Rueda de Premios

- Al final de la sesión, los niños pueden girar una rueda (física o digital) para ganar premios simbólicos relacionados con la creatividad (pegatinas, lápices de colores, pequeños juguetes).
- Para girar la rueda, deben haber acumulado un mínimo de puntos, incentivando la participación activa.

• Mecánica 5: Narrador del Día

- Al final de la sesión, un niño voluntario o seleccionado por puntos será el “Narrador del Día”, encargado de contar una breve historia o experiencia vivida durante la sesión.
- Esto fomenta la expresión oral y el valor de compartir.

Implementación en el Tiempo de la Sesión

Tiempo	Actividad	Gamificación
0-10 min	Introducción y explicación de las reglas y sistema de puntos	Explicación de mecánicas y motivación inicial
10-40 min	Realización de actividades manuales, juegos de mesa, lectura y narración por equipos	Registro de puntos por participación y finalización; desafíos en equipo
40-50 min	Compartir narraciones y experiencias	Selección del Narrador del Día (por puntos)
50-60 min	Rueda de Premios y cierre	Premiación simbólica basada en puntos acumulados

Estos elementos gamificados están diseñados para ser simples, claros y motivadores, asegurando que los niños estén entretenidos, participativos y alejados del uso de celulares durante la sesión.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial

Duración: 5-10 minutos

Objetivo: Identificar los conocimientos previos y las preferencias de los niños hospitalizados respecto a actividades recreativas, su nivel de uso del celular y familiaridad con juegos y manualidades.

- **Materiales:** Hojas de papel, lápices de colores o crayones, y una pizarra pequeña o cartulina para anotar respuestas grupales.

Actividades y Preguntas

• 1. Conversación inicial grupal (3-4 minutos)

- El docente pregunta: "¿Qué cosas les gusta hacer cuando están aburridos?" y anota en la pizarra las respuestas.

- Se pregunta: "¿Cuánto tiempo usan el celular o tablet al día? ¿Qué les gusta hacer en ellos?"

- **2. Dibuja tu actividad favorita (3-4 minutos)**

- Cada niño dibuja en una hoja su actividad favorita para divertirse (puede ser jugar, leer, hacer manualidades, etc.).
- Luego, de forma rápida, algunos niños comparten su dibujo y explican por qué les gusta esa actividad.

- **3. Preguntas rápidas para conocer experiencias previas (2 minutos)**

- ¿Has jugado antes juegos de mesa? ¿Cuál?
- ¿Te gusta escuchar cuentos o que te lean historias?
- ¿Has hecho manualidades o dibujos en el hospital o en casa?

Indicadores para el docente

- Identificar qué actividades recreativas conocen y prefieren los niños.
- Detectar el nivel de uso y dependencia del celular o dispositivos electrónicos.
- Reconocer el interés y experiencia previa en manualidades, juegos de mesa y narraciones.
- Adaptar las actividades posteriores según las respuestas y preferencias manifestadas.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- ¿Qué actividad te gustó más hoy y por qué?
- ¿Cómo te sentiste cuando jugaste sin usar el celular?
- ¿Qué aprendiste sobre otras formas de divertirse aquí en el hospital?
- ¿Crees que jugar o hacer manualidades ayuda a que el tiempo pase rápido? ¿Por qué?
- ¿Qué harías diferente la próxima vez para disfrutar más las actividades?
- ¿Puedes contar una historia o explicar una regla de alguno de los juegos que jugamos hoy?
- ¿Cómo crees que estas actividades ayudan a que te sientas mejor en el hospital?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Diario de emociones y aprendizajes:** Cada niño dibuja o escribe (según su edad) cómo se sintió durante la sesión y qué aprendió sobre divertirse sin celular.
- **Compartir en círculo:** En grupo, cada niño comenta una cosa que disfrutó y una cosa que le gustaría hacer diferente la próxima vez.
- **Tarjetas de logros:** Los niños reciben una tarjeta donde anotan una habilidad o cosa nueva que aprendieron hoy (por ejemplo, hacer un juego de mesa, narrar una historia, crear una manualidad).
- **Juego de memoria colectiva:** El grupo recuerda y nombra todas las actividades realizadas, reforzando la experiencia y la comprensión de la variedad de opciones para divertirse sin celular.

