

¡Diversión sin pantallas! Juegos y actividades para alegrar el hospital

Persona y sociedad | Creatividad | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para niños hospitalizados de 6 a 11 años con el propósito de disminuir el uso de celulares dentro del área intrahospitalaria y, a la vez, ofrecer actividades recreativas y didácticas que combatan el aburrimiento. Los estudiantes aprenderán la importancia de desconectarse de las pantallas para mejorar su bienestar físico y emocional, mientras se divierten compartiendo juegos y retos con sus compañeros. La experiencia conecta con su vida diaria al mostrarles cómo pueden entretenerse, desarrollar su creatividad y socializar sin depender de dispositivos electrónicos. Además, se promueve un ambiente hospitalario más alegre y positivo que ayuda a su recuperación. A través de la gamificación, los niños estarán motivados a participar activamente, ganando puntos e insignias que reconocen su esfuerzo y actitud positiva. De esta manera, se fomenta la colaboración, el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades sociales en un contexto cercano y significativo para ellos.

Objetivos de Aprendizaje

- Participar activamente en actividades recreativas para disminuir el aburrimiento en el área intrahospitalaria.
- Crear y compartir juegos o retos con sus compañeros para fomentar la interacción social sin uso de celulares.
- Reconocer la importancia de limitar el uso de dispositivos electrónicos para mejorar su bienestar durante la hospitalización.
- Demostrar actitud positiva y colaboración durante las actividades grupales.

Recursos Necesarios

- Tarjetas de juego con retos y preguntas (30 tarjetas)
- Materiales para dibujo y manualidades: hojas blancas, crayones, marcadores, pegatinas
- Tablero de puntos y medallas adhesivas para premiar avances
- Un cronómetro o reloj para controlar tiempos de actividades
- Carteles con reglas y explicaciones visuales
- Espacio libre para juegos grupales dentro del área pediátrica
- Reproductor de música para ambientar (opcional)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de juegos infantiles comunes (memoria, adivinanzas, dibujo)

- Habilidad para seguir instrucciones sencillas
- Experiencias previas de interacción grupal en el hospital o escuela
- Capacidad para expresarse oralmente de forma simple

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, para que juntos podamos sentirnos mejor y no aburrirnos en el hospital."

Estudiantes: Escuchan atentamente y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una imagen colorida de niños jugando sin celulares y pregunta: "¿Quién aquí juega con amigos sin usar teléfonos o tablets? ¿Qué juegos les gustan?"
- **Estudiantes:** Responden mencionando juegos que conocen o les gusta jugar sin pantallas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta el "Reto Sin Pantallas": "Si jugamos juntos y participamos mucho, podrán ganar puntos y medallas que les daré al final. ¿Quieren?"
- **Estudiantes:** Expresan entusiasmo y compromiso para participar.

Contextualización:

- **Docente:** Explica con palabras simples: "En el hospital a veces hay que usar menos celulares para cuidar nuestra salud y descansar mejor. Por eso, hoy aprenderemos a divertirnos de otras maneras y a hacer nuevos amigos."
- **Estudiantes:** Relacionan la importancia de desconectarse con su experiencia en el hospital.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce el juego de gamificación: "Vamos a jugar 'La Aventura sin Pantallas'. Cada vez que completen una actividad, ganarán puntos para subir de nivel y obtener medallas. ¿Listos para el primer reto?"

Actividad 1: "El Reto de las Preguntas Divertidas"

- **Objetivo:** Reconocer la importancia de limitar el uso de dispositivos y fomentar la interacción social.
- **Instrucciones:**
 - El docente reparte tarjetas con preguntas sencillas sobre juegos, emociones y uso de pantallas.
 - Los niños, en grupos de 3-4, toman turnos para responder la pregunta y compartir una experiencia personal.
 - Por cada respuesta correcta o participación, el grupo gana 5 puntos.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños
- **Producto:** Respuestas orales y diálogo grupal
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Escuchar, motivar a los niños a expresarse, hacer preguntas guía como "¿Por qué es bueno jugar sin celular?" o "¿Qué juegos te hacen sentir feliz?"

Actividad 2: "Dibuja tu Juego Favorito sin Pantallas"

- **Objetivo:** Crear y compartir juegos para disminuir el uso del celular.
- **Instrucciones:**
 - Cada niño recibe hojas y colores para dibujar su juego favorito para hacer sin celulares.
 - Al terminar, cada niño explica su dibujo a su grupo y recibe puntos por creatividad y compartir.
- **Organización:** Individual con presentación en grupos
- **Producto:** Dibujo y explicación
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Apoyar con ideas, elogiar la creatividad, hacer preguntas como "¿Cómo se juega?" o "¿Quién puede jugar contigo?"

Actividad 3: "Juego en Equipo: La Carrera de las Medallas"

- **Objetivo:** Participar activamente y demostrar actitud positiva en actividades grupales.
- **Instrucciones:**
 - Organizar un juego físico sencillo (por ejemplo, pasar una pelota o relevos) en el espacio libre.
 - Los equipos compiten para ganar puntos extra y medallas adhesivas.
- **Organización:** Grupos de 4-5 niños
- **Producto:** Participación y colaboración
- **Tiempo:** 10 minutos

- **Rol del docente:** Supervisar, motivar, reconocer juego limpio, reforzar la importancia de divertirse juntos sin celulares.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Crear una tarjeta extra con un reto adicional para inventar un nuevo juego sin pantallas y compartirlo.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Realizar las actividades con ayuda de un compañero o el docente, simplificando instrucciones y usando ejemplos visuales.

Transiciones:

- Después de cada actividad, el docente hace una breve recapitulación y anuncia el siguiente reto, conectando con el puntaje acumulado para mantener la motivación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a los niños que juntos elaboren un "Mapa de Diversión sin Pantallas" en un pizarrón o papel grande, anotando los juegos que más les gustaron y cómo se sintieron.
- **Estudiantes:** Participan escribiendo, dibujando o diciendo ideas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí hoy sobre jugar sin usar celulares?
- ¿Cómo me sentí compartiendo juegos con otros niños?
- ¿Qué puedo hacer mañana para seguir divirtiéndome sin pantallas?

Retroalimentación:

Docente: Felicita a todos por su participación y esfuerzo, entrega medallas y reconoce comportamientos positivos, preguntando a cada niño qué fue lo que más le gustó y destacando sus fortalezas.

Transferencia:

Docente: Explica que pueden practicar estos juegos y compartir con familiares o amigos en casa para seguir disfrutando sin celulares.

Tarea o reto:

Docente: Propone que cada niño elija un juego aprendido hoy para enseñarlo a alguien en casa y contar cómo se sintió.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante el desarrollo y sumativa en el cierre.

Criterios de evaluación:

- Participa activamente en juegos y actividades (objetivo 1).
- Comparte ideas y juegos con sus compañeros (objetivo 2).
- Demuestra comprensión de la importancia de reducir el uso de celulares (objetivo 3).
- Muestra actitud positiva y colaboración durante las actividades (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Observación directa durante actividades grupales y individuales.
- Lista de cotejo para participación y actitud.
- Carteles o dibujos como evidencia de creación.
- Autoevaluación sencilla con preguntas guiadas en la reflexión final.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas orales en el Reto de Preguntas.
- Dibujos y explicaciones de juegos creados.
- Participación en juegos grupales con actitud positiva.
- Contribución en el Mapa de Diversión sin Pantallas.

Enriquecimientos

Inicio - Activar

Actividad para activar conocimientos previos: "Mi juego favorito sin pantallas"

Duración: 7 minutos

Objetivo de la actividad: Conectar con las experiencias previas de los niños respecto a juegos y actividades recreativas que no involucren pantallas, para motivar su participación y preparar el terreno para las nuevas propuestas de actividades en el hospital.

- **Materiales:** Pizarra o cartulina grande, marcadores de colores, pegatinas o dibujos de juegos (opcional).
- **Instrucciones:**
 - El docente inicia preguntando a los niños: "¿Cuáles son sus juegos o actividades favoritas para divertirse sin usar celulares o tablets?"
 - Los niños responden en voz alta, y el docente anota las ideas en la pizarra o cartulina, usando letras grandes y colores vivos para captar la atención.
 - Si algún niño no recuerda juegos sin pantallas, el docente puede ayudar con ejemplos sencillos como "jugar a las escondidas", "dibujar con crayones", "hacer figuras con plastilina", "contar cuentos", etc.

- Luego, se invita a los niños a votar con un gesto (por ejemplo, levantar la mano) por el juego que más les gusta de la lista creada.
- El docente felicita a todos por compartir y explica que durante la sesión explorarán más juegos divertidos y creativos para pasar el tiempo sin usar celulares, especialmente para quienes están en el hospital.

Esta actividad permite a los niños recordar y expresar sus preferencias, creando un ambiente de confianza y conexión, además de preparar la motivación para las siguientes actividades recreativas que se realizarán en la sesión.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Participación en actividades recreativas	Participa con entusiasmo y completa todas las actividades sin dificultad.	Participa en la mayoría de las actividades y muestra interés.	Participa en algunas actividades con ayuda o motivación adicional.	No participa o se muestra desinteresado en las actividades.
Colaboración y respeto hacia otros niños	Colabora activamente con otros niños, muestra respeto y ayuda a sus compañeros.	Generalmente colabora y respeta a los demás, con pocas excepciones.	Colabora en ocasiones pero necesita recordatorios para respetar a otros.	No colabora y presenta dificultades para respetar a los compañeros.
Disminución del uso del celular durante la sesión	Muestra un compromiso total al no usar el celular durante toda la sesión.	Evita usar el celular la mayor parte del tiempo, con pocas excepciones.	Usa el celular ocasionalmente y requiere supervisión para evitarlo.	No disminuye el uso del celular durante la sesión.
Demostración de creatividad en las actividades	Muestra ideas originales y aporta soluciones creativas en las actividades.	Muestra algunas ideas creativas y participa con interés en las actividades.	Participa en las actividades con creatividad limitada y necesita apoyo.	No demuestra creatividad ni interés en aportar ideas durante las actividades.
Expresión de emociones y bienestar durante la sesión	Se muestra alegre, motivado y expresa emociones positivas durante las actividades.	Generalmente se muestra contento y participa con buena actitud.	Se muestra indiferente o tímido pero responde a estímulos positivos.	Se muestra triste, desmotivado o incómodo y no responde a las actividades.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre: "El Mural de la Diversión sin Pantallas"

Objetivo: Consolidar los aprendizajes sobre la importancia de disminuir el uso del celular y fomentar la creatividad mediante actividades recreativas sin pantallas, verificando que los niños comprendan y valoren estas alternativas para aliviar el aburrimiento en el hospital.

Duración: 15 minutos

Materiales:

- Una cartulina grande o papel kraft
- Marcadores de colores, crayones, lápices de colores
- Pegatinas, recortes de revistas, papel de colores (opcional)
- Adhesivos o cinta para pegar

Descripción de la actividad:

- Invita a los niños a reflexionar brevemente sobre lo que aprendieron en la sesión acerca de las actividades que pueden realizar sin usar celulares y cómo estas les ayudan a divertirse y reducir el aburrimiento.
- Cada niño dibujará o escribirá en la cartulina una actividad recreativa que le haya gustado o que le gustaría probar dentro del hospital (por ejemplo, juegos de mesa, dibujo, contar historias, juegos de memoria, etc.).
- Si algún niño lo desea, puede compartir en voz alta su elección y contar por qué la considera divertida o útil.
- Al finalizar, el docente hará una breve recapitulación destacando la variedad y creatividad de las actividades propuestas, reforzando el mensaje de que la diversión puede lograrse sin el uso de pantallas.

Evaluación del logro del objetivo:

- Observación directa de la participación activa y de la capacidad de los niños para identificar y expresar actividades recreativas sin pantallas.
- Escucha de las explicaciones orales que reflejen comprensión de los beneficios de estas actividades para disminuir el aburrimiento.

Esta actividad gamificada de creación colectiva permite a los niños sentirse protagonistas, promueve la expresión artística y verbal, y fortalece el aprendizaje mediante la socialización y el reconocimiento de alternativas lúdicas al uso del celular.

Cierre - Rubrica

Rúbrica de Evaluación para el Plan de Clase: ¡Diversión sin pantallas! Juegos y actividades para alegrar el hospital

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
----------	----------------------	------------------	----------------------	----------------------------

Participación en las actividades recreativas	Participa activamente en todas las actividades, mostrando entusiasmo y colaboración con sus compañeros.	Participa en la mayoría de las actividades con interés y coopera con otros niños.	Participa en algunas actividades pero muestra poco interés o colaboración.	No participa o se muestra desinteresado durante las actividades.
Creatividad en la realización de juegos y actividades	Muestra ideas originales y creatividad para resolver y disfrutar las actividades propuestas.	Muestra creatividad en la mayoría de las actividades, aportando ideas propias.	Demuestra creatividad limitada, siguiendo principalmente las instrucciones.	No muestra creatividad ni intenta aportar ideas propias.
Disminución del uso del celular durante la sesión	No utiliza el celular en ningún momento y se mantiene enfocado en las actividades.	Utiliza el celular muy poco y se concentra principalmente en las actividades.	Utiliza el celular con cierta frecuencia, mostrando distracción ocasional.	Usa el celular con mucha frecuencia y no se concentra en las actividades.
Actitud positiva y respeto hacia compañeros y facilitadores	Muestra siempre una actitud amable, respetuosa y colaborativa.	Muestra una actitud generalmente positiva y respetuosa.	A veces muestra falta de respeto o colaboración.	Muestra una actitud negativa o irrespetuosa durante la sesión.
Comprensión y aplicación de las instrucciones de los juegos	Comprende completamente las instrucciones y las aplica correctamente en todas las actividades.	Comprende y aplica las instrucciones en la mayoría de las actividades.	Comprende parcialmente las instrucciones y a veces necesita ayuda para aplicarlas.	Tiene dificultad para comprender o seguir las instrucciones, requiriendo constante apoyo.

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Criterio	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Atención y escucha	Escucha con atención las instrucciones y participa activamente en la conversación inicial.	Escucha la mayoría del tiempo, pero se distrae ocasionalmente.	Está distraído(a) y rara vez presta atención a las instrucciones.
Disposición para participar	Muestra entusiasmo y voluntad para unirse a las actividades recreativas sin resistencia.	Acepta participar, aunque con algo de timidez o duda inicial.	Se muestra reacio(a) o evita participar en las actividades propuestas.

Criterio	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Interacción con compañeros y docente	Interactúa respetuosamente y con alegría con otros niños y la docente.	Interactúa de manera adecuada, pero en ocasiones se muestra tímido(a) o reservado(a).	No interactúa o muestra desinterés en relacionarse con otros.
Participación en la dinámica inicial	Participa activamente en el juego o actividad inicial, siguiendo las reglas y contribuyendo positivamente.	Participa, aunque con apoyo o recordatorios para seguir las reglas.	No participa o no sigue las indicaciones de la dinámica.