

¡Desconéctate y Juega! Aventuras para Alejar el Aburrimiento en el Hospital

Persona y sociedad | Creatividad | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para niños y niñas de 6 a 11 años hospitalizados, con el objetivo de disminuir el uso del celular dentro del área intrahospitalaria y fomentar actividades divertidas que combatan el aburrimiento. A través de juegos manuales, juegos de mesa, lecturas y narraciones, los estudiantes aprenderán a disfrutar de momentos de esparcimiento sin depender de dispositivos electrónicos.

El propósito es motivar a los niños a descubrir nuevas formas de entretenimiento y socialización, contribuyendo a su bienestar emocional y social durante su estancia hospitalaria. Estas actividades promueven la creatividad, el trabajo en equipo y la imaginación, habilidades valiosas para su desarrollo integral.

Además, al reducir el uso del celular, se mejora la convivencia con otros niños y el personal médico, creando un ambiente más armonioso y saludable. El plan conecta directamente con la vida cotidiana del estudiante, invitándolos a encontrar diversión y aprendizaje en actividades lúdicas y manuales que pueden continuar practicando en casa y en la escuela.

Objetivos de Aprendizaje

- Crear y participar en actividades manuales y juegos de mesa que fomenten la interacción social y reduzcan el uso del celular.
- Leer y narrar cuentos cortos para estimular la imaginación y la concentración sin dispositivos electrónicos.
- Diseñar un sistema de retos y recompensas basado en puntos e insignias para motivar la participación activa.
- Analizar y reflexionar sobre las ventajas de disminuir el uso del celular en el hospital y cómo pueden aplicar estas actividades en su vida diaria.

Recursos Necesarios

- Materiales para manualidades: hojas de colores, tijeras, pegamento, crayones y marcadores (suficiente para cada niño).
- Juegos de mesa sencillos: dominó, bingo, memoria (al menos 3 juegos disponibles).
- Libros de cuentos infantiles con ilustraciones (varios ejemplares para rotar).
- Cartulinas para crear tableros de puntos e insignias.
- Tarjetas para retos y recompensas personalizadas.
- Reproductor de audio para narraciones (opcional).

- Espacio adecuado para sentarse en círculo y mesas para manualidades.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de manejo de tijeras y pegamento.
- Habilidad para escuchar y seguir instrucciones sencillas.
- Experiencia previa en actividades grupales o juegos simples.
- Capacidad para participar en lectura o narración con apoyo docente.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a descubrir juntos cómo podemos divertirnos mucho sin usar el celular. Vamos a aprender juegos, hacer manualidades y escuchar historias que nos ayudarán a pasar un buen rato y a sentirnos felices.”

Estudiantes: Escuchan con atención y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una imagen de un niño jugando con su celular y otra imagen de niños jugando a un juego de mesa juntos. Pregunta: “¿Qué prefieren ustedes hacer cuando se aburren, jugar en el celular o jugar con amigos? ¿Por qué?”
- **Estudiantes:** Responden y comparten sus experiencias brevemente.

Motivación y enganche:

Docente: “¡Les tengo un reto! Durante esta sesión, podrán ganar puntos y premios por participar en las actividades que vamos a hacer. ¿Quién quiere ser el campeón de la diversión sin celular?”

Estudiantes: Se muestran entusiasmados y motivados para participar.

Contextualización:

Docente: “A veces, cuando estamos en el hospital, puede ser aburrido estar mucho tiempo sin poder salir o hacer cosas como en casa o en la escuela. Por eso, vamos a aprender juegos y actividades que les ayudarán a disfrutar y sentirse mejor aquí mismo.”

Estudiantes: Relacionan el tema con su situación actual y comprenden la importancia.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: “Vamos a ir paso a paso jugando, creando y escuchando, para que aprendamos a divertirnos sin celulares. Usaremos puntos e insignias para que sea un juego divertido para todos.”

Actividad 1: Juego de mesa "El Reto de la Diversión"

- **Objetivo:** Crear y participar en juegos de mesa que fomenten la interacción y reduzcan el uso del celular.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los niños en grupos de 3-4. Explica las reglas del juego de mesa elegido (por ejemplo, dominó o memoria).
 - **Docente:** “Cada vez que un equipo complete una ronda ganará puntos para su tablero. ¡Recuerden ayudarse y divertirse!”
 - **Estudiantes:** Juegan en equipos, siguen reglas y compiten amigablemente.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños
- **Producto:** Registro de puntos en el tablero de cada grupo
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Observa el cumplimiento de reglas, motiva el trabajo en equipo y resuelve dudas.

Actividad 2: Manualidades “Crea tu insignia de campeón”

- **Objetivo:** Diseñar insignias para motivar la participación y reconocer logros.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega hojas, colores y materiales para que cada niño cree su propia insignia o medalla que podrá recibir al final por participar.
 - **Docente:** “Piensen en algo que les guste y dibújenlo en su insignia para sentirse orgullosos.”
 - **Estudiantes:** Dibujan y decoran sus insignias.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Insignia personalizada creada por cada niño
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Brinda apoyo para quienes necesiten ayuda con el dibujo o recorte, elogia la creatividad.

Actividad 3: Narración y lectura de cuentos cortos

- **Objetivo:** Leer y narrar cuentos para estimular la imaginación y concentración.

• Instrucciones:

- **Docente:** Lee un cuento corto con ilustraciones en voz alta, haciendo preguntas durante la narración: “¿Qué creen que pasará ahora?”, “¿Cómo se sienten los personajes?”
- **Docente:** Invita a los niños a contar su parte favorita o a inventar un final alternativo.
- **Estudiantes:** Escuchan, participan y narran sus ideas.

• Organización: Plenaria

• Producto: Participación oral y comprensión del cuento

• Tiempo: 10 minutos

• Rol docente: Motiva la participación, guía la reflexión y evalúa la comprensión.

Diferenciación:

- **Para quienes terminan antes:** Invitar a que ayuden a compañeros o propongan nuevas reglas para el juego de mesa.
- **Para quienes necesitan apoyo:** Brindar ayuda individual en manualidades o lectura, usar apoyos visuales y repetir instrucciones.

Transiciones:

Docente: “Ahora que jugaron y crearon sus insignias, vamos a relajarnos escuchando un cuento que nos llevará a un mundo de aventuras, así seguimos disfrutando sin usar el celular.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

Docente: Entrega a cada niño una hoja para que dibuje o escriba tres cosas que aprendieron hoy y que les gustaron de la sesión.

Estudiantes: Realizan el dibujo o escritura.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué actividad fue tu favorita y por qué?
- ¿Cómo te sentiste al jugar sin usar el celular?
- ¿Qué puedes hacer cuando te sientas aburrido aquí en el hospital?

Docente: Escucha las respuestas y hace comentarios positivos, reafirmando lo aprendido.

Retroalimentación:

Docente: Felicita a todos por su participación y entrega las insignias creadas como reconocimiento, destacando el esfuerzo y la creatividad de cada uno.

Transferencia:

Docente: “Pueden usar estos juegos y cuentos en casa o en la escuela para divertirse sin celular. También pueden enseñar a sus amigos y familiares cómo jugar.”

Tarea o reto:

Docente: “Les dejo un reto para la próxima vez: intenten pasar un rato sin usar el celular y cuéntenme qué hicieron para divertirse.”

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio (pregunta sobre preferencias), formativa durante las actividades (observación y acompañamiento), y sumativa en el cierre (síntesis y reflexión).

• Criterios de evaluación:

- Participar activamente en juegos y manualidades (Objetivo 1 y 3).
- Demostrar comprensión y creatividad en la narración de cuentos (Objetivo 2).
- Reflexionar sobre la importancia de reducir el uso del celular y aplicar alternativas (Objetivo 4).

• Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación en actividades.
- Rúbrica sencilla para evaluar creatividad en manualidades y comprensión lectora.
- Observación directa durante dinámicas grupales.
- Autoevaluación guiada en la reflexión final.

• Evidencias de aprendizaje:

- Registro de puntos en juegos de mesa.
- Insignias creadas por cada niño.
- Participación oral y escrita en narraciones y reflexiones.
- Dibujo o escritura de síntesis en la hoja final.

Enriquecimientos

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Mi Tiempo sin Celular"

Duración: 7 minutos

Objetivo de la actividad: Reconocer y compartir experiencias personales sobre momentos en los que los niños han dejado de usar el celular para realizar otras actividades divertidas o creativas, preparando el terreno para la sesión de juegos y manualidades.

Materiales:

- Tarjetas de colores o papelitos pequeños
- Marcadores o crayones
- Pizarra o cartel para anotar ideas (opcional)

Desarrollo:

1. El docente inicia la actividad saludando y explicando que hoy explorarán juntos diferentes formas divertidas de pasar el tiempo sin usar el celular.
2. Se invita a los niños a pensar y recordar alguna ocasión en la que dejaron de usar el celular y en su lugar hicieron otra actividad (como dibujar, jugar un juego, leer un cuento, inventar una historia o hacer una manualidad).
3. Cada niño recibe una tarjeta y un marcador para que escriba o dibuje brevemente esa actividad que hizo sin celular. Para los niños más pequeños, el docente puede ayudar escribiendo o haciendo preguntas guiadas.
4. Luego, se les pide compartir sus ideas con el grupo, mientras el docente anota en la pizarra o cartel las actividades mencionadas, resaltando la variedad y la diversión que tuvieron.
5. Para cerrar, el docente refuerza que hoy descubrirán muchas actividades igual de divertidas y creativas para alejar el aburrimiento sin necesidad del celular.

Conexión con los objetivos: Esta actividad conecta con los objetivos porque motiva la reflexión sobre el uso del celular y destaca actividades manuales, juegos y narraciones que serán parte de la sesión, preparando a los niños para participar activamente y disminuir el aburrimiento con alternativas creativas.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Para el desarrollo de la sesión "¡Desconéctate y Juega! Aventuras para Alejar el Aburrimiento en el Hospital", se propone utilizar la gamificación para motivar a los niños hospitalizados a participar en actividades creativas y lúdicas que reduzcan el uso de celulares y el aburrimiento. A continuación, se presentan ejemplos prácticos y casos de estudio ajustados a niños de 6 a 11 años, que conectan con los objetivos de aprendizaje y el contexto intrahospitalario.

Ejemplos Prácticos

• **El Reto del Tesoro Manual:**

Se crea un juego donde los niños reciben un mapa del "tesoro" que los guía a realizar actividades manuales, como pintar un dibujo, armar una figura con papel o crear una pulsera con cuentas. Cada tarea completada otorga una "moneda de aventura" que podrán intercambiar por pequeños premios o reconocimientos simbólicos al final de la sesión.

- **Juego de Mesa “Hospital de Aventuras”:**

Un juego de mesa diseñado especialmente para el aula hospitalaria donde cada casilla representa un desafío breve (narrar un cuento corto, resolver un acertijo, o realizar una actividad manual sencilla). Los niños avanzan con dados y ganan puntos por completar retos, fomentando la interacción y el aprendizaje lúdico.

- **Hora del Cuento Interactivo:**

Lectura de un cuento corto relacionado con la aventura o la amistad, donde al final se invita a los niños a inventar un final alternativo o a dibujar su personaje favorito. Esto promueve la creatividad y la expresión personal mientras se desconectan de los dispositivos electrónicos.

- **Desafío de Narración en Equipo:**

Dividir a los niños en pequeños grupos para crear una historia colectiva. Cada niño aporta una frase o idea para continuar el relato. Se utiliza una pizarra o papel grande para anotar y dibujar la historia, haciendo la actividad dinámica y colaborativa.

- **Material Didáctico “Crea tu Propio Juego”:**

Proveer materiales básicos (cartulina, marcadores, dados, fichas) para que los niños diseñen su propio juego de mesa sencillo. Luego, se invita a jugar entre ellos, fomentando la creatividad y el trabajo en equipo.

Casos de Estudio

- **Caso 1: Sofía y el Juego del Tesoro**

Sofía, una niña de 8 años hospitalizada, se mostraba aburrida y usaba mucho su celular para pasar el tiempo. En la sesión, se le presentó el “Reto del Tesoro Manual”. Al completar la actividad de pintar su propio dibujo y armar una figura de papel, recibió monedas de aventura y se animó a participar en el juego de mesa. Sofía descubrió que interactuar con otros niños y crear manualidades era más divertido y estimulante que usar el celular.

- **Caso 2: Lucas y la Narración Colectiva**

Lucas, de 10 años, prefería ver videos en su celular cuando estaba aburrido. En la sesión grupal, se le invitó a formar parte del “Desafío de Narración en Equipo”. Al aportar una idea para la historia y escuchar a sus compañeros, Lucas se sintió motivado y logró desconectarse del dispositivo, disfrutando la experiencia creativa y social.

- **Caso 3: Grupo de Niños y el Juego de Mesa “Hospital de Aventuras”**

Un grupo de niños entre 7 y 11 años participó en el juego de mesa diseñado para la sesión. El sistema de puntos y recompensas mediante “monedas de aventura” promovió la sana competencia y la colaboración. Los niños mostraron mayor entusiasmo por completar los retos y disminuyeron significativamente el uso de celulares durante la hora de la actividad.

Conexión con Objetivos de Aprendizaje y Metodología

Estos ejemplos y casos prácticos están diseñados para:

- Fomentar la realización de actividades manuales, juegos de mesa, lectura y narraciones.

- Promover la creatividad y la interacción social entre niños hospitalizados.
- Reducir el uso de dispositivos electrónicos mediante retos y recompensas lúdicas (gamificación).
- Ser adecuados en duración y complejidad para una sesión única de 1 hora.

La gamificación se implementa a través de la asignación de puntos, monedas de aventura y retos, incentivando la participación activa y el interés por actividades fuera del uso de celulares, cumpliendo así con la finalidad del plan de clase.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Resultados Finales: ¡Desconéctate y Juega! Aventuras para Alejar el Aburrimiento en el Hospital

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Participación en actividades manuales	Realiza las actividades manuales con entusiasmo, creatividad y sigue instrucciones con precisión.	Participa en las actividades manuales con interés y sigue la mayoría de las instrucciones.	Realiza las actividades manuales con ayuda y muestra poco interés o creatividad.	No participa o muestra resistencia en las actividades manuales.
Interacción en juegos de mesa	Colabora activamente, respeta reglas y compañeros, y muestra actitud positiva durante el juego.	Participa en el juego, respeta reglas y compañeros en su mayoría.	Necesita recordatorios para respetar reglas o compañeros durante el juego.	No coopera ni respeta las reglas o compañeros durante el juego.
Atención y comprensión durante lectura y narraciones	Escucha atentamente, muestra comprensión e interés, y puede comentar o hacer preguntas.	Escucha con atención y muestra comprensión básica de la lectura o narración.	Presta atención por períodos cortos y tiene dificultad para comprender el contenido.	No presta atención ni muestra comprensión durante la lectura o narración.
Uso adecuado del material didáctico	Utiliza el material correctamente, cuidándolo y empleándolo creativamente para las actividades.	Usa el material según indicaciones y con cuidado.	Necesita apoyo para usar el material y ocasionalmente lo utiliza de forma incorrecta.	No utiliza el material o lo utiliza de forma inapropiada.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Disminución del uso del celular durante la sesión	Se mantiene desconectado del celular durante toda la sesión y se involucra en las actividades.	Usa el celular mínimamente y se concentra en las actividades la mayor parte del tiempo.	Usa el celular en momentos importantes, disminuyendo su participación.	Usa el celular frecuentemente y no participa en las actividades.

Instrucciones para el docente: Asigne una puntuación de 1 a 4 en cada criterio por estudiante al final de la sesión. La suma total indicará el nivel de logro de los objetivos. Se recomienda brindar retroalimentación positiva para motivar la participación y el interés por las actividades propuestas.