

Jugando sin pantallas: Creatividad y diversión en el hospital

Persona y sociedad | Creatividad | Gamificación

Descripción

Este plan está diseñado para niños de preescolar (3-5 años) hospitalizados en un entorno pediátrico, con el propósito de disminuir el uso de celulares en el área intrahospitalaria y combatir el aburrimiento mediante actividades recreativas y creativas. A través de ejercicios manuales, narraciones y materiales didácticos, los niños explorarán su imaginación y desarrollarán habilidades motrices y cognitivas mientras se divierten sin pantallas. Esto es relevante porque promueve un ambiente más sano y relajado en el hospital, ayudando a mejorar el bienestar emocional de los pequeños pacientes y fomentando hábitos saludables frente al uso de dispositivos electrónicos. Además, estas actividades están diseñadas para ser realizadas individualmente, respetando el contexto de hospitalización y las limitaciones de movilidad o espacio. Así, los niños aprenderán a entretenerse y expresarse creativamente con materiales simples, conectando con su vida diaria y fortaleciendo su autonomía y autoestima durante su estancia en el hospital.

Objetivos de Aprendizaje

- Crear dibujos y manualidades que expresen emociones y creatividad sin necesidad de usar dispositivos electrónicos.
- Participar activamente en narraciones para mejorar la concentración y la imaginación.
- Reconocer la importancia de jugar y divertirse con actividades recreativas en lugar de usar el celular.
- Desarrollar habilidades motrices finas a través de actividades manuales individuales.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas tamaño carta (al menos 2 por niño)
- Crayones y lápices de colores (mínimo 6 por niño)
- Tijeras de punta redondeada (1 por niño)
- Pegamento en barra (1 por niño)
- Figuras de papel de colores para recortar (varios por niño)
- Libro ilustrado corto y colorido con historia sencilla (1 por grupo)
- Tarjetas con imágenes de animales y objetos cotidianos (mínimo 5 por niño)
- Insignias adhesivas para recompensar participación (varias)
- Alfombra o espacio delimitado para sentarse individualmente

Requisitos Previos

- Capacidad básica para sostener crayones y tijeras con supervisión.
- Atención breve para escuchar narraciones cortas.
- Experiencia previa con actividades manuales simples (dibujar y pegar).
- Conocimiento elemental de colores y formas básicas.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: “Hoy vamos a divertirnos mucho creando con nuestras manos y escuchando un cuento mágico. Así aprenderemos a jugar sin usar el celular y a pasar un buen rato en el hospital.”

Estudiantes: Atención y preparación para la sesión.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Muestra tarjetas de animales y objetos y pregunta:

- “¿Quién puede decirme qué animal es este?”
- “¿De qué color es esta cosa?”

Estudiantes: Nombran las imágenes y colores, fomentando la familiaridad con los materiales y vocabulario.

Motivación y enganche:

Docente: “¿Saben que jugar con las manos y contar cuentos puede ser tan divertido como mirar el celular? Hoy vamos a ser artistas y cuentacuentos.”

Estudiantes: Se animan y expresan entusiasmo.

Contextualización:

Docente: “En el hospital, a veces nos aburrimos, y usar el celular no siempre es bueno. Por eso vamos a encontrar otras formas de divertirnos que nos ayudan a sentirnos mejor.”

Estudiantes: Comprenden la importancia de la actividad para su bienestar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta los materiales y el cuento ilustrado, explica que cada actividad es un nivel para ganar puntos y conseguir una insignia al final.

Actividad 1: “Dibuja tu animal favorito”

- **Objetivo:** Crear dibujos que expresen emociones y creatividad.
- **Instrucciones:** “Vamos a usar los crayones para dibujar nuestro animal favorito. Puedes elegir el color que más te guste y hacerlo tan grande o pequeño como quieras.”
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Dibujo de un animal favorito en hoja blanca.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Observar, motivar con frases como “¡Qué colores tan bonitos! ¿Por qué elegiste ese animal?”, ayudar con la técnica si es necesario.

Transición:

Docente: “Ahora que ya conocemos nuestros animales favoritos, vamos a escuchar un cuento donde ellos serán protagonistas.”

Actividad 2: “Cuento mágico con animales”

- **Objetivo:** Participar en narraciones para mejorar concentración e imaginación.
- **Instrucciones:** “Vamos a sentarnos cómodos y escuchar este cuento de animales que viven una aventura. Después, les haré una pregunta.”
- **Organización:** Plenaria con distancia individual.
- **Producto:** Respuestas orales a preguntas simples sobre el cuento.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Narrar con expresión, hacer preguntas tipo “¿Qué animal te gustó más? ¿Qué hizo?” para fomentar la participación.

Transición:

Docente: “¡Muy bien! Ahora vamos a hacer una manualidad para recordar que podemos divertirnos sin usar el celular.”

Actividad 3: “Collage de colores y formas”

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades motrices finas y creatividad con materiales manuales.
- **Instrucciones:** “Usa las figuras de colores para hacer un collage en tu hoja. Puedes pegar tantas figuras como quieras para crear un dibujo alegre.”
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Collage pegado en hoja blanca.

- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Supervisar el uso seguro de tijeras y pegamento, alentar a crear libremente, elogiar esfuerzos.

Diferenciación:

- **Para niños que terminan antes:** Ofrecerles tarjetas para contar su propia historia con sus dibujos, o pedir que expliquen su creación al docente.
- **Para niños que requieren más apoyo:** Proporcionar recortes ya hechos para pegar, o realizar actividades con ayuda individual del docente.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: “Vamos a hacer un dibujo rápido de la actividad que más les gustó hoy. Después, me cuentan qué aprendieron.”

Estudiantes: Dibujan y verbalizan la actividad preferida.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué hicimos hoy para divertirnos sin usar el celular?”
- “¿Cómo te sentiste cuando escuchaste el cuento?”
- “¿Qué te gustó más: dibujar o hacer el collage?”

Retroalimentación:

Docente: Elogia cada participación, resalta la creatividad y el esfuerzo, entrega insignias adhesivas como premio simbólico.

Transferencia:

Docente: “Cuando estés en tu habitación, puedes usar tus crayones y hacer dibujos para divertirte. Recuerda que jugar con tus manos es muy divertido y saludable.”

Tarea o reto:

Docente: “Si quieres, puedes pedir a tu familia que te ayude a hacer un dibujo o collage en casa para la próxima vez que vengamos a visitarte.”

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa, aplicada durante la fase de desarrollo y cierre mediante observación directa y retroalimentación inmediata.

Criterios de evaluación:

- Participa activamente en las actividades de dibujo y manualidades (Objetivo 1 y 4).
- Escucha y responde preguntas sobre la narración (Objetivo 2).
- Demuestra interés y comprensión sobre la importancia de jugar sin celular (Objetivo 3).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para la participación, observación directa durante actividades, registro anecdótico del docente, portafolio con dibujos y manualidades.

Evidencias de aprendizaje:

- Dibujos individuales y collages realizados.
- Respuestas orales durante la narración.
- Reflexiones y dibujos finales en la síntesis.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

Hola, pequeños amigos. ¿Saben qué? A veces cuando estamos en el hospital, nos podemos sentir un poquito aburridos porque no podemos salir a jugar como normalmente lo hacemos en casa o en el parque. También, a veces usamos mucho el celular o la tablet para entretenernos, pero eso puede cansar nuestros ojos y no nos deja imaginar ni crear cosas nuevas.

Hoy vamos a aprender a divertirnos sin pantallas, usando nuestras manos, colores y cuentos. Así, podemos sentirnos felices y tranquilos, y aprovechar este tiempo para hacer cosas bonitas y creativas. ¿Les gusta la idea de jugar, pintar y contar historias juntos? Vamos a descubrir lo divertido que es imaginar y crear, incluso en el hospital.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Tarea	Instrucciones (nivel preescolar)	Duración	Producto Esperado	Objetivo Conectado	Gamificación

1. "Mi Máscara de Emociones"	• Vamos a crear una máscara con papel y colores para mostrar cómo nos sentimos hoy. • Pinta la máscara con colores que te gusten y ponle carita feliz, triste, o sorprendida. • Cuando termines, muéstrala y cuéntame qué emoción tiene tu máscara.	15 minutos	Una máscara colorida que representa una emoción	Fomentar la creatividad y expresión emocional a través de actividad manual	Los niños ganan una estrella por cada emoción que logren representar y contar
2. "Cuento de Aventuras Sin Pantallas"	• Te voy a contar un cuento corto sobre un niño que juega sin celular y se divierte mucho. • Después, tú me dices qué parte te gustó más o qué harías tú en esa aventura. • Si quieres, puedes dibujar una parte del cuento.	20 minutos	Dibujo o narración simple de la parte favorita del cuento	Estimular la comprensión y narración oral, promoviendo el interés por actividades sin pantallas	Al compartir su parte favorita, el niño recibe una medalla virtual de "Pequeño Aventurero"

3. "Juego de Colores y Formas"	• Vamos a jugar a buscar y ordenar tarjetas con colores y formas. • Te doy las tarjetas y tú las pones en grupos: todas las rojas juntas, todos los círculos juntos. • Cuando termines, me cuentas cuál color o forma te gusta más y por qué.	15 minutos	Tarjetas ordenadas por color y forma, y explicación sencilla del favorito	Desarrollar habilidades cognitivas básicas y lenguaje expresivo mediante juego manual	Se otorgan puntos por rapidez y por explicar su elección favorita
4. "Mi Libro de Dibujos"	• Te doy hojas para que dibujes cosas que te gustan hacer sin usar el celular. • Puedes usar crayones para colorear y hacer muchas páginas. • Al final, armamos tu libro para que lo lleves contigo.	10 minutos	Libro pequeño con dibujos individuales sobre juegos o actividades favoritas sin pantallas	Incentivar la creatividad y la reflexión sobre alternativas recreativas sin uso de celulares	Reciben un sello en su "Pasaporte de Diversión" por completar el libro

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre: "Mi Cuento de Colores y Sonrisas"

Duración: 10-15 minutos

Objetivo: Consolidar los aprendizajes sobre la creatividad y el disfrute de actividades sin pantallas, mediante una narración visual y manual que permita a cada niño expresar lo que más le gustó y cómo se sintió durante la sesión.

Descripción de la actividad:

- **Materiales:** Hojas de papel, crayones o lápices de colores, pegatinas con figuras divertidas (caras felices, estrellas, corazones), y pequeños recortes de papel de colores.
- **Procedimiento:**

- Invitar a cada niño a dibujar en una hoja una imagen que represente su momento favorito durante la sesión de juegos y actividades manuales.
- Animar a los niños a pensar en cómo se sintieron jugando sin usar pantallas y a reflejar esas emociones con colores o símbolos en su dibujo.
- Ayudar a los niños a decorar su dibujo con pegatinas y recortes para hacerlo más alegre y personal.
- Cada niño podrá mostrar su dibujo y contar una breve historia o frase sencilla sobre su experiencia, promoviendo la narración oral y la expresión personal.

Verificación del logro de objetivos:

- Se observa la participación activa de los niños en la realización del dibujo y narración.
- Los dibujos reflejan comprensión y valoración de la actividad sin pantallas y la creatividad.
- Los niños expresan verbalmente sus emociones y experiencias relacionadas con la actividad.

Esta actividad facilita la integración de lo aprendido, permite la autoexpresión y reafirma el disfrute de actividades creativas sin uso de dispositivos electrónicos, en un formato lúdico y adecuado para niños de preescolar.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para estudiantes de preescolar (3-5 años) hospitalizados, es fundamental que la retroalimentación sea sencilla, positiva y motivadora, favoreciendo el reconocimiento de sus logros y esfuerzos durante las actividades manuales y narrativas. A continuación se proponen estrategias específicas y constructivas, alineadas con los objetivos de disminuir el aburrimiento mediante actividades creativas individuales en un entorno hospitalario.

- **Refuerzo positivo inmediato:** Al finalizar cada actividad, el docente puede elogiar con frases simples y entusiastas, por ejemplo: "¡Qué bonito dibujo hiciste! Usaste muchos colores." o "Me encantó cómo contaste tu historia, tienes mucha imaginación." Esto ayuda a consolidar la confianza y la motivación para seguir participando.
- **Uso de lenguaje claro y visual:** Emplear imágenes o tarjetas con caritas felices para indicar el buen trabajo, facilitando la comprensión de la retroalimentación, dada la corta edad y posible cansancio de los niños hospitalizados.
- **Pregunta guiada para la reflexión:** Formular preguntas sencillas que inviten al niño a expresar lo que más le gustó o lo que aprendió, por ejemplo: "¿Qué parte de tu dibujo te gusta más?" o "¿Te divertiste haciendo esta actividad?" Esto valida su experiencia y promueve el autoconocimiento.
- **Reconocimiento del esfuerzo y la creatividad:** Más allá del resultado, destacar la dedicación y la originalidad: "Veo que pusiste mucha atención en tu trabajo, eso es muy valioso," o "Tu idea para la historia fue muy especial." Esto incentiva la perseverancia y la autoestima.
- **Sugerencias amables para mejorar:** Incorporar recomendaciones breves y positivas, por ejemplo: "La próxima vez podemos usar más colores para hacer tu dibujo aún más alegre," o "Podrías intentar contar la historia con más detalles si quieres." Esto orienta el aprendizaje sin causar frustración.

- **Entrega de un pequeño distintivo o pegatina:** Al concluir la sesión, entregar un reconocimiento simbólico (como una estrella o una carita sonriente) para que el niño sienta que su participación fue valiosa y premiada, fomentando la motivación para futuras actividades.
- **Cierre grupal breve (si es posible):** Reunir a los niños para compartir de forma muy breve lo que hicieron o crearon, permitiendo que cada uno escuche elogios y se sienta parte de un grupo, lo cual fortalece el sentido de pertenencia y el disfrute de la experiencia.