



Universidad del Azuay

**Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la
Educación.**

Carrera de Educación Básica y Especial.

**“PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DE ARTE Y
RECREACIÓN DIRIGIDAS A NIÑOS DE 6 A 9
AÑOS DEL HOSPITAL MUNICIPAL DEL NIÑO
Y LA MUJER”**

Autoras:

Paula Guaraca Orellana; Geovanna Orellana Pacheco.

Directora:

Mgst. Eulalia Ximena Tapia Encalada

Cuenca - Ecuador

2021

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de grado a Dios que me concedió la vida, me ha colmado de fortaleza y bendiciones para poder culminar con éxito mi carrera universitaria.

Un agradecimiento muy profundo a mis padres Luis y Martha por su lucha constante, su perseverancia, y el apoyo incondicional que me han brindado durante todo este tiempo, ya que sin ellos esto no sería posible y yo no hubiera logrado concluir esta etapa tan importante para mi superación profesional y humana.

A mi hermano Omar que ha sido mi amigo y me brindó su apoyo durante todo este largo proceso; a mis tíos Ana, Raúl, Estefany y Daniel; a mis primos Carolina, Marcelo, Ana, Ariana, Angélica y Fernanda, quienes de una u otra forma me han brindado su apoyo incondicional y me han ayudado a superar los obstáculos que se han presentado en este largo caminar.

Dedico este trabajo de manera especial a mi abuelo Segundo, quien me brinda su amor de manera incondicional.

A mis amigos, Juan, Marlon, Alejandra, Nicole, y amiga Geovanna quien también fue mi compañera de tesis y mano derecha en la elaboración y culminación de nuestro trabajo de grado.

Paula Guaraca.

Mi trabajo de titulación lo dedicó principalmente a Dios por darme salud y vida, quien supo darme fuerzas para seguir adelante y poder culminar con mis estudios.

A mis padres Jaqueline y Juan, cuyo amor, cariño y apoyo incondicional me ayudaron a ser una persona de bien, al tiempo que fomentaron en mí el deseo de superación y lucha por mis ideales.

Gracias a mi hermano Andrés por ser un gran amigo y apoyo, por sus consejos, su cariño y por estar a mi lado en los momentos más difíciles.

A mi esposo José, que ha sido un pilar fundamental durante estos años de carrera, inspiración para continuar y no renunciar a mis sueños.

A mi compañera y gran amiga de tesis, Paula, quien ha sido una de las personas más importantes durante este proceso universitario; juntas compartimos conocimientos, alegrías y tristezas para alcanzar esta meta.

A mis abuelitos Dolores y José, a mis tíos Verónica, Patricia e Iván por inculcarme valores, principios, y sobre todo la unión familiar.

Geovanna Orellana.

AGRADECIMIENTO

Queremos hacer llegar nuestro profundo agradecimiento al personal médico del hospital Municipal del niño y la mujer de la Ciudad de Cuenca, de manera especial a la Doctora. Ximena Albuja, por haber dado paso a que se realice el trabajo de titulación en este centro médico.

Un agradecimiento sincero para nuestros estimados profesores de la Escuela de Educación Básica y Especial de la Universidad del Azuay, quienes, durante el periodo universitario, además de impartirnos su conocimiento, nos brindaron su amistad y enseñaron a ser mejores seres humanos.

Un reconocimiento muy especial para nuestra tutora de tesis Magister Eulalia Tapia, quien compartió con nosotras su experiencia, conocimiento, y nos brindó tiempo y apoyo hasta culminar este trabajo.

RESUMEN

El trabajo tiene como objetivo elaborar una guía de estrategias de arte y recreación para que la estancia de los niños de entre 6 a 9 años del área pediátrica del Hospital Municipal del Niño y la Mujer sea más llevadera. Para ello se aplica una metodología fundamentada en la revisión bibliográfica de artículos científicos, tesis y libros en torno a estrategias lúdicas y artísticas en entornos hospitalarios. La guía comprende: (1) el aporte pedagógico de las actividades artísticas y recreativas; (2) los recursos fungibles y no fungibles necesarios para el desarrollo de dichas actividades. El trabajo concluye con una propuesta adecuada a la edad de los niños, que comprende un aporte educativo significativo, aplicable al contexto hospitalario, y que mejora la permanencia de los niños hospitalizados.

Palabras Clave: Arte, recreación, estancia hospitalaria, intervención, recursos materiales.

ABSTRACT

The objective of the work is to elaborate a guide of art and recreation strategies so that the stay of children between 6 and 9 years of the pediatric area of the Municipal Hospital for Children and Women is more bearable. For this, a methodology based on the bibliographic review of scientific articles, theses and books on recreational and artistic strategies in hospital settings is applied. The guide includes: (1) the pedagogical contribution of artistic and recreational activities; (2) the fungible and non-fungible resources necessary for the development of said activities. The work concludes with a proposal appropriate to the age of the children, which includes a significant educational contribution, applicable to the hospital context, and which improves the permanence of hospitalized children.

Key words: Art, recreation, hospital stay, intervention, material resources.

Translated by.



Paula Guaraca Orellana



Geovanna Orellana Pacheco

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
INTRODUCCIÓN	vii
Introducción	1
1.1. Estancia hospitalaria	1
1.2 Niños hospitalizados	3
1.3. Pedagogía hospitalaria	5
1.4. Modelo de intervención	8
1.5. Arte en espacios hospitalarios	10
1.6. Recreación en espacios hospitalarios	11
1.7. Materiales y recursos	13
1.7.1. <i>El cuento, la fábula y los títeres como recursos literarios en el proceso pedagógico</i>	13
1.7.2. <i>El Juego, las actividades recreativas y la pedagogía hospitalaria</i>	14
1.8. Conclusiones	16
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA	17
Introducción	17
2.1. Pregunta de investigación	17
2.2. Objetivos	17
2.3. Evaluación de calidad	18
2.3. Metodología	18
2.4. Estudios y resultados	22
2.4.1. <i>Aproximaciones generales a las necesidades educativas en centros hospitalarios</i>	22
2.4.2. <i>Pedagogía en centros hospitalarios</i>	23
2.4.3. <i>Enseñanzas artísticas en centros hospitalarios</i>	24
2.4.4. <i>Propuestas de intervención educativa en aulas hospitalarias</i>	25
2.5. Desarrollo de la Guía	26
2.6. Materiales y recursos para las actividades	27
2.7. El elemento físico: atril	29
Conclusión	30
RECOMENDACIONES	35
BIBLIOGRAFÍA	36

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diagrama prisma del proceso de revisión sistemática de la bibliografía	21
Figura 2 Carpetas de materiales clasificadas por actividades	28
Figura 3 Caja de insumos de reserva para las actividades propuestas.....	28
Figura 4 Atril de uso pedagógico en espacios hospitalarios.....	29

INTRODUCCIÓN

El proceso de hospitalización de una persona resulta complicado si de niños se trata; no solo por las múltiples consecuencias físicas que se derivan del proceso de enfermar, sino por los diferentes aspectos de la vida que se ven modificados en los niños, especialmente en el ámbito educativo. La ruptura del espacio formal de aprendizaje figura como uno de los mayores problemas; así Lizasoain y Ochoa (2003) mencionan que:

La situación por la que atraviesa un niño hospitalizado está cargada de factores negativos de todo tipo. Por un lado, los que se derivan de la misma situación de hospitalización, que conlleva la ruptura con los ambientes y círculos que rodean a todo niño: el familiar, el escolar y el social. Junto a esto, el ingreso en un centro médico donde el niño se encuentra en un ambiente que no le es propio (p. 76).

Este ambiente ajeno dificulta, en gran medida, un desarrollo pedagógico y académico pleno, al cual es necesario prestarle atención como profesionales de la educación, pese a que la atención pedagógica hospitalaria en Ecuador sea una actividad limitada, de la cual se tiene poca información.

La pedagogía hospitalaria, como un tipo de pedagogía recogida en la Educación Especial, pese a que es relativamente nueva, aparece definida como un tipo de pedagogía acondicionada a los contextos adversos que representan los procesos de hospitalización, para redefinir los procesos de formación, en la situación compleja por la que atraviesan los niños (Ander, 1997). El objetivo de la pedagogía hospitalaria es educar al niño enfermo, de manera que este pueda continuar desarrollándose de forma integral y, por tanto, adquiriendo los aprendizajes adecuados a su edad; a su vez se encarga de las necesidades psicológicas y sociales que puedan derivarse de la situación por la que el niño atraviesa (López, 2013).

Por su parte, las desfavorables situaciones presentes en espacios hospitalarios, la falta de programas de asistencia y el marco jurídico ecuatoriano en temas de educación le han otorgado a esta temática el potencial para ser abordada como un asunto de principal interés tanto en el ámbito público como privado. Además, hay que insistir en que la educación no sólo es un proceso de socialización de ciertos conocimientos y valores, sino que apunta a convertirse en

un proceso transformador de realidades, incluso como un factor de movilidad social; de ahí que los educadores deben darle la debida importancia a la actividad pedagógica, con el fin de construir sociedades más equitativas y libres (Boni, 2011).

No obstante, los retos son arduos y, por ende, implican un largo caminar; razón por la que en el presente trabajo se pretende poner a consideración de los lectores las principales y más recientes aportaciones en materia de intervención pedagógica y pedagogía hospitalaria. Con ello se busca consolidar una propuesta que sea perfectamente aplicable a los contextos hospitalarios de la localidad, en respuesta a una necesidad humana fundamental: la recreación y estabilidad emocionales.

Cada uno de los apartados del presente estudio buscan responder a la siguiente pregunta: ¿Cuáles son las estrategias basadas en arte y recreación adecuadas para mejorar la estadía de los niños internados en el Hospital Municipal del Niño y la Mujer de la ciudad de Cuenca? Para dar respuesta a esta interrogante, el trabajo se planteó como objetivo general elaborar una guía de estrategias de arte y recreación para que la estancia de los niños de entre 6 a 9 años del área pediátrica del Hospital Municipal del Niño y la Mujer sea más llevadera. A su vez, se establecen los siguientes objetivos específicos; (1) estructurar un marco teórico que sustente la propuesta para la elaboración de la guía de estrategias de arte y recreación; (2) planificar estrategias y recursos de arte y recreación para los niños de 6 a 9 años que estén en periodo de hospitalización; (3) entregar la guía y recursos materiales al centro hospitalario.

Para dar cumplimiento a los objetivos planteados, la presente propuesta se estructura de la siguiente manera:

En el primer capítulo, se lleva a cabo una teorización pedagógica e histórica de la educación en los contextos hospitalarios, sus impactos, y acciones para enfrentarlos.

En el segundo capítulo se avanza hacia la construcción de un conjunto de actividades basadas en el arte y la recreación; tales acciones se constituyen en herramientas que aportarían a la mitigación de los impactos del proceso de enfermar.

La propuesta se construyó a partir de una revisión bibliográfica rigurosa, al tiempo que se clasificó por edades (6 a 7 y 8 a 9 años), considerando para ello la población a la cual es dirigida. La finalidad es que las actividades se adapten a las necesidades educativas especiales

de los infantes que permanecen hospitalizados en el Hospital Municipal del Niño y la Mujer, de la ciudad de Cuenca.

CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Introducción

El siguiente capítulo tiene por objetivo presentar de manera sistemática los aportes de diferentes constructos teóricos en torno de la pedagogía hospitalaria, partiendo del entendimiento de la situación de la hospitalización como tal, para profundizar lo que implica que los niños estén hospitalizados, y que esto último genera impactos diferenciados al de cualquier otra persona. Del mismo modo, este capítulo pretende convertirse en el sostén y argumento teórico de lo que dentro de los objetivos de este trabajo se propone como una guía de estrategias basadas en arte y recreación para niños hospitalizados.

1.1. Estancia hospitalaria

La estancia hospitalaria se convierte, para todas las personas que lo atraviesan, en un proceso complejo, no solo porque los pacientes se encuentran con su salud comprometida, sino porque trae varias consecuencias en diferentes áreas de su vida.

Vicente y De Vicente (como se citó en Hernández y Rabadán, 2013) mencionan que: “El malestar que caracteriza la presencia de enfermedad fue descrito por Hipócrates como una ruptura del equilibrio del estado de armonía del individuo consigo mismo y con el exterior” (p. 168).

Este desequilibrio, según Weinstein (como se citó en Hernández y Rabadán, 2013) se explica de la siguiente manera:

La exposición al dolor y al sufrimiento, misma que supone una toma de conciencia de la corporalidad humana y la temporalidad de la existencia. Es tal el impacto con la realidad que ocasiona la llegada de la enfermedad, que sólo se logra percibir hasta que la enfermedad esté presente. (p. 168)

Entonces, en el momento en que la persona logra darse cuenta de que está enferma, la situación incide de manera significativa sobre su comportamiento, lo cual deriva hacia una situación de debilidad. Ello supone, incluso, una invasión a la cotidianidad del ahora enfermo,

quien tiende a considerarse víctima de una situación negativa e indeseada, al punto de llegar a cuestionamientos personales sobre el porqué y el ahora.

Ahora bien, Méndez et al. (2004) mencionan que, al ser el enfermo un niño, la búsqueda de respuestas al porqué de su malestar tiende a verse distorsionada. El niño, entre los dos y los siete años, es capaz de comprender –mejor que en la etapa anterior– qué es una enfermedad, aunque la suele vincular con algún hecho concreto. Así, es frecuente que considere la causa de su malestar como un castigo por su mal comportamiento. Además, en los niños el desequilibrio con el anterior estado de salud se torna más notorio. En tal sentido, a más de hallarnos ante un problema de salud, enfrentamos problemas personales y sociales (Polaino y Lozasoain, 1992).

De ahí que la enfermedad produce, en el niño que la contrae, necesidades educativas especiales que se derivan de carencias afectivas, mentales, sociales y físicas aparejadas a la situación de malestar sobrevenida (Hernández y Rabadán, 2013).

Del mismo modo, Rodríguez y Zurriaga (1997) señalan que los hospitales han sido definidos por los científicos sociales como instituciones de carácter social, capaces de tener un propio sentido de funcionamiento y ordenamiento, y generar ciertas prácticas entre quienes son parte de su personal de salud. Los hospitales, a su vez, son espacios donde aquellos que se encuentran enfermos e internados sufren ciertas afectaciones de tipo psicológico, las que han sido poco observadas y analizadas por el personal de salud. No solo porque su nivel de formación en torno a estos temas era insuficiente, sino porque el tipo de asistencia hospitalaria solía remitirse a los aspectos fisiológicos.

No obstante, hablar del proceso de hospitalización lleva a analizar varios aspectos, reconocidos como factores de disonancia en el proceso de enfrentamiento de la hospitalización; por ejemplo, aquellas conductas emergentes que se evidencian en los pacientes, que –durante una situación de dependencia y a edades tempranas– se convierten en elementos definitorios a la hora de entender la hospitalización.

Por tanto, el hospital y la hospitalización, si bien proporcionan la posibilidad de emplear ciertos recursos, impiden que el paciente ponga en juego la gran variedad de recursos existentes; es decir, no tiene la posibilidad de apropiarse del espacio a través de bienes personales, humanos y de pertenencia. Esto último se debe a que la propia organización hospitalaria, tal y como está planteada, impide tal apropiación. Por ejemplo, en los hospitales no cabe poner en práctica roles recreacionales para aliviar factores estresantes producidos por

el ejercicio del rol del paciente hospitalizado, o a un nivel social, se limitan las redes de apoyo social funcional que se encuentran en la familia, en la vecindad y en la escuela, que podrían mitigar el impacto del proceso de hospitalización. Esto significa que, a nivel físico, el paciente carece de una situación saludable, por tanto, no puede poner en marcha recursos físicos propios. A un nivel individual, no puede remodelar el espacio en el que se encuentra, es decir, no se le permite adecuarlo a su personalidad; incluso, en muchos casos, recursos personales como ropa y objetos familiares le son retirados y sustituidos (Rodríguez y Zurriaga, 1997).

Por último, la estancia hospitalaria se muestra como un proceso que va mucho más allá de la enfermedad. Estar hospitalizado no solo supone el tratamiento del niño enfermo, sino el garantizar que la permanencia sea un proceso que integre necesidades ambientales derivadas de las condiciones emergentes en que se desarrolla el niño enfermo. Es por eso que la atención en espacios hospitalarios no debe –ni puede– limitarse a una atención médica, peor aun tratándose de niños. Por tanto, el personal de salud debe asumir un rol humanístico de atención integral a la vida de los niños; de ahí la importancia de trabajar en espacios hospitalarios con pedagogías adaptativas a lo mencionado, no sólo como una actividad asistencialista, sino como un derecho humano de los niños.

1.2 Niños hospitalizados.

Burgos y Paravic (como se citó en Hernández y Rabadán, 2013) mencionan que es frecuente encontrar desatendidas las necesidades que se derivan del proceso de enfermar. Dicha atención integral al paciente no siempre se lleva a cabo. “En ocasiones, la enfermedad monopoliza la atención e inconscientemente se olvida la naturaleza humana de la atención sanitaria, tornándose más importante el órgano afectado que la persona enferma” (p. 171).

De este modo, se presentan fenómenos como: permanecer hospitalizado en un medio desconocido, la separación de la familia, ser evaluado por varios y diferentes profesionales a los que desconoce, y la incertidumbre de no saber lo que va a ocurrir o está ocurriendo. En sí misma, la ruptura con la vida cotidiana constituye un cúmulo de circunstancias que generan en el paciente un sentimiento de inferioridad y un deterioro de su autoestima. Angulo (como se citó en Hernández y Rabadán, 2013) describe este alejamiento de la rutina, que el niño experimenta: “Desayuna casi de noche y cena de día. Todo ha cambiado; el sueño, las comidas. El hospital muestra así un paréntesis en su vida” (p. 54).

Es por lo que resulta lógico pensar que el proceso de hospitalización acarrea impactos en quien lo enfrenta; entre las principales repercusiones en niños y niñas hay que destacar, según Lizasoáin y Ochoa (2003), cuatro: la primera, el impacto psicológico, presentándose sentimientos de ansiedad y depresión, alteraciones emocionales o alteraciones en la personalidad. La segunda repercusión hace referencia al impacto físico, presentándose alteraciones en la apariencia física y en la conciencia de la propia imagen corporal. Un tercer aspecto es el impacto social: se produce una suerte de alteración de las relaciones e interacciones con pares y familiares. Por último, el impacto educativo-ocupacional –que es el que nos convoca–, relacionado con el tipo de la enfermedad y el régimen de tratamiento; el niño se puede ver obligado a dejar de realizar las actividades que le son propias, como acudir a la escuela o al colegio, o participar de las actividades extraescolares y de ocio (Lizasoáin y Ochoa, 2003).

Ha quedado claro que el espacio hospitalario rompe con la estructura educativa de quienes se hospitalizan, razón por la cual se le prestará principal atención al impacto educativo-ocupacional; con ello se busca intervenir en la realidad descrita y prever las consecuencias en niños y niñas.

Desde esta perspectiva, en el contexto sanitario la psicopedagogía se entenderá como un servicio más que ofertan los hospitales; un espacio institucional desde el que se articulen las funciones de apoyo y ayuda psicológica, educativa y social al paciente y su familia (Deasy, 1993, como se citó en Blanco y Latorre, 2011). Una oferta adaptada y diversificada a la edad y estado de salud de los enfermos para que cada paciente pueda participar en el proceso de enseñanza-aprendizaje más adecuado a sus circunstancias particulares y que, pueda ser guiado con actuaciones que tiendan a mejorar su calidad de vida durante la enfermedad y la hospitalización (Blanco y Latorre, 2011).

A pesar de todo lo anterior, hay que recordar que la pedagogía hospitalaria ha comenzado a consolidarse; para ello, ha centrado su atención en niños hospitalizados y sus familias, fundamentalmente en tres direcciones: la primera, la adaptación del niño y su familia al hospital; la segunda, evitar el desarraigo infantil con respecto a su medio habitual (hogar, escuela, amigos, etc.); y, por último, el aporte de medios psicopedagógicos adecuados para ayudar al paciente y sus progenitores a que sean capaces de autorregular y dirigir sus conductas y emociones en las situaciones de dificultad añadida de enfermedad y hospitalización (Blanco y Latorre, 2011).

Estas funciones de retroalimentación deberían realizarse en el contexto hospitalario, pero en continua colaboración con la escuela, con el fin de otorgarles operatividad y funcionalidad educativa; puesto que se persigue la reinserción integral del paciente pediátrico en su entorno formativo ordinario, tal como lo apuntan Grau y Ortiz (como se citó en Blanco y Latorre, 2011).

Con esta habilitación –o adecuación– del contexto hospitalario se intenta alcanzar la disminución de la deserción escolar, la ocupación constructiva del tiempo libre del niño enfermo y sus familias en el hospital, así como la información y formación sobre los procesos terapéuticos, para así evitar posibles efectos negativos tanto del medio hospitalario como de la ruptura educativa. De esta manera, la psicopedagogía –en el contexto hospitalario– ayudará a disminuir los efectos psicológicos, sociales y educativos que toda hospitalización conlleva, tanto sobre el paciente como sobre su familia (Olivares et al., 2002). A su vez, la hospitalización prolongada, en la medida en que supone el alejamiento de las condiciones educativas y de escolarización ordinarias, podría ocasionar consecuencias adversas sobre el rendimiento académico; eso para no hablar de otras repercusiones de tipo social en el contexto educativo, como aislamiento, dificultades de inserción, problemas de interacción social, etc. (Grau et al., 2002; Ortiz y Grau, 2001).

Por todo lo expuesto, en la actualidad –y como parte de un abordaje integral de las situaciones de atención a necesidades educativas especiales– las aulas hospitalarias, y sobre todo la atención psicoeducativa en contextos extraordinarios, pueden suponer una solución bastante apropiada a muchos casos particulares (López y Fernández, 2006).

1.3. Pedagogía hospitalaria

Hernández et al. (2013) insisten en que, tal y como propone Grau (2001), parece hallarse similitud entre el movimiento médico-pedagógico decimonónico y la atención que desde varios hospitales se intenta ofrecer hoy en día a la población infantil enferma. Así, dos siglos atrás, la atención educativa dirigida a niños con necesidades especiales asociadas a discapacidad –que hasta ese momento había sido obviada– aparece, incluso, como la toma de conciencia de las carencias que estas personas presentaban. De esta forma, Montessori (como se citó en Vicente y De Vicente, 2003) se convertiría en una de las precursoras de esta manera de proceder en el contexto hospitalario, al evidenciar que la intervención no pasaba únicamente por una atención asistencial, sino que era preciso llevar a cabo una actuación holística en la que se atendieran las necesidades pedagógicas contextuales de los niños.

En tal caso, las carencias educativas que presentaban los enfermos en edad escolar de aquella época se siguen presentando hoy en día en los hospitales. Los niños se ven obligados a permanecer ingresados en una institución sanitaria; necesitan que les sean atendidas, no solamente las necesidades médicas, sino que requieren de una intervención educativa. De ahí que se encuentra un paralelismo entre la evolución de la intervención a personas con discapacidad –consecuencia del surgimiento de una pedagogía terapéutica– y la pedagogía hospitalaria¹ que se demanda actualmente; todo con el fin de paliar las carencias que la enfermedad acarrea en el niño enfermo. De este modo, la pedagogía hospitalaria adoptaría las aportaciones de la pedagogía terapéutica para atender a niños en situación especial, como es la que se genera en presencia de la enfermedad (Hernández y Rabadán, 2013).

Ahora bien, la educación especial –entendida como un tipo de educación fuera del espacio formal (la escuela) – es una rama de la pedagogía hospitalaria que se ocupa, puntualmente, de los niños con problemas de salud y con necesidades educativas transitorias o temporales. En tal virtud, la pedagogía como disciplina singular se orienta a la organización sistemática de conceptos, principios y técnicas referidas a la educación (Ander, 1997).

La pedagogía posee un carácter interdisciplinario que contribuye a iluminar la práctica educativa. Debesse (como se citó en Lizasoáin y Polaino, 1996) señaló que la pedagogía hospitalaria es pedagógica en tanto constituye el conjunto de aquellos medios puestos en acción para llevar a cabo la educación; a su vez, es hospitalaria en tanto se la realiza en el contexto de un hospital. Este autor observa la función esencial del término hospitalario, puesto que en torno a él se configura toda la tarea pedagógica, con un ámbito propio distinto de otra tarea pedagógica.

Del mismo modo, hablar de psicopedagogía es adentrarse en un espacio de diversas posturas teóricas, ideológicas, concepciones éticas; así como involucrarse con varias áreas, como la psicología, la pedagogía, el trabajo social y la medicina, mismas que están centradas en los procesos relacionados con el aprendizaje y desarrollo de las personas (Henao et al. 2006).

La psicopedagogía es un plan que tiene como fin un proceso educativo adecuado hacia el desarrollo y adquisición de estrategias metacognitivas y de motivación, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje y contribuir a que las personas puedan superar las adversidades en cualquier contexto. Por otro lado, González y Polaino (1992) mencionan

¹ Aspecto que será retomado en líneas posteriores (Nota de las autoras).

que puede considerarse a la psicopedagogía hospitalaria en relación directa con la pedagogía social, cuando esta se ocupa de abordar, principalmente, la educación de modo individual, siempre en búsqueda de satisfacer las necesidades de personas en situación de vulnerabilidad –en este caso, la hospitalización–, y con requerimientos especializados en materia de educación.

Es por eso que, en nuestros días, el interés por mejorar la estancia de niños y niñas hospitalizados se ha incrementado, no sólo desde el plano biológico, sino también en el plano psicológico, educativo y asistencial. En el caso ecuatoriano, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) sostiene que el Estado debe garantizar la educación de los niños, sea cual fuere su situación social o sanitaria, o ciclo vital, siguiendo para ello los principios de equidad e inclusión. De ahí la necesidad de adecuar o construir instrumentos de intervención pedagógica en espacios hospitalarios, que se basen en modelos que respondan a las realidades y dificultades que suponen el encontrarse hospitalizado.

Es así que los Ministerios de Educación y Salud del Ecuador desarrollaron de manera conjunta el “Modelo Nacional de Gestión Educativa Hospitalaria y Domiciliaria” (2016), el que surgió de la necesidad de asegurar la continuidad del proceso de enseñanza aprendizaje de aquellos niños y adolescentes que se encuentran hospitalizados. Dicho modelo está integrado por seis unidades, cada una de las cuales pasa a constituirse en un único sistema. Estas unidades abordan los siguientes aspectos: (1) la descripción del marco legal internacional y nacional que respalda la atención educativa escolar y colegial en situación de hospitalización; (2) una propuesta de organización para los distintos agentes involucrados, lo que posibilita el desarrollo de una acción articulada y sistemática que ayude a ofrecer una atención educativa de calidad a los niños y adolescentes hospitalizados; (3) la descripción de las acciones y procesos que deberán ejecutarse; (4) cada una de las directrices para una metodología adaptativa, individualizada, lúdica e innovadora; (5) sugerencias en torno a los espacios físicos, mobiliarios e infraestructura que deben considerarse, y respecto a recursos pedagógicos y técnicos; (6) un énfasis a la atención integral complementaria, que contribuya a mantener las habilidades cognitivas, socioemocionales y psicológicas de niños y adolescentes hospitalizados. Este documento es clave para cualquier modelo de intervención que pretenda plantear soluciones a la situación educativa de los niños y adolescentes hospitalizados.

En el siguiente acápite se realiza una aproximación al concepto de modelo de intervención, y a la manera en que este se estructura, con el fin de permitir un trabajo sistemático con niños, niñas y adolescentes.

1.4. Modelo de intervención

En la intervención psicopedagógica deben reconocerse dos aspectos fundamentales: el primero, orientado a la necesidad que tienen los sujetos por aprender; y el segundo, a los objetivos que se plantean sobre una situación concreta. Diferentes autores han propuesto principios del accionar pedagógico: el primero es el de la prevención, que se entiende como un proceso que anticipará situaciones que pueden entorpecer el desarrollo integral de las personas. En referencia al contexto sanitario, es necesario un plan de intervención para cuando las personas hospitalizadas requieran de acciones pedagógicas, de modo que las condiciones y factores negativos sean reducidos.

El principio de desarrollo, por su parte, aparece como complementario del primero, y es “la meta de toda educación, que es incrementar y activar el desarrollo del potencial de la persona, mediante acciones que contribuyan a la estructuración de su personalidad, acrecentar capacidades, habilidades y motivaciones” (Henao et al., 2006, p. 218). Por último, las autoras mencionan que el principio de acción social se puede definir como la posibilidad de que los sujetos puedan hacer uso de las habilidades adquiridas para adaptarse al contexto y hacerle frente a la situación concreta, pudiendo ser esta adversa o no. Del mismo modo, han de reconocer la necesidad de categorizar los problemas y sus ámbitos de actuación en fases, etapas y procesos que rijan el proceso orientador; al tiempo que delimitarán los contenidos, tareas y los roles que corresponden al interventor, en cada situación.

Dicho esto, cabe mencionar que existe una diferencia entre modelos y teorías de la intervención, en tanto se las entendió –en muchas ocasiones– como equivalentes; en tal caso, se sabe que las teorías devienen en modelos, mismos que representan correlatos en relación con las teorías. Para Bausela (2004), los modelos configuran una representación de la realidad y constituyen una forma aplicada de la terapia; en tal sentido, facilitan el diseño, aplicación y evaluación de las estrategias de intervención. Entendido lo anterior, se mencionará que existe una categorización de modelos de intervención, que permite aplicarlos y evaluarlos.

El primer modelo, el modelo teórico, se enfoca en los aportes provenientes de las diversas corrientes del pensamiento, y que son necesarias para que los sujetos soporten su conocimiento y acciones educativas. Del mismo modo, los modelos básicos de intervención son aquellos que están basados en la intervención clínica, que no es sino, un proceso periódico de sesiones en el cual los sujetos logran dimensionar sus capacidades, identificar sus debilidades y hacerles frente, mediante procesos integradores que den como resultado, el cometido educativo. Por su parte, el modelo organizativo, se encarga de planear la orientación en un contexto determinado, y de su nombre se despliegan un conjunto de actividades y tareas a cumplir en base a objetivos determinados en un tiempo determinado (Bausela, 2004).

Ahora bien, los modelos mixtos de intervención, hacia donde se orienta el presente trabajo, se centran en satisfacer las necesidades contextuales. Los modelos de intervención mixta son resultado de una combinación de los modelos básicos, se pueden aplicar en distintos contextos y orientarse a la combinación de enfoques de orientación. Para aplicarlos se deben considerar varios modelos, combinarlos para que se complementen unos con otros y, de este modo, satisfagan necesidades a mayor escala. Estos modelos de intervención están basados en modelos socio-comunitarios, que hacen énfasis en los entornos sociales que se complementan con el modelo ecológico, donde el entorno debe adaptarse al sujeto; para lo cual se debe aplicar un modelo microscópico, de modo que el sujeto se adapte mediante la atención individualizada y remedial. Por su parte, el modelo macroscópico es de suma importancia, puesto que, luego de haber aplicado los demás modelos, el sujeto podrá trabajar a nivel grupal. El niño por sí solo adquirirá el modelo comprensivo, lo que le permitirá alcanzar ciertas habilidades sociales, interpretar roles al interior de contextos y acontecimientos varios, o tomar decisiones (Bausela, 2004).

En tal sentido, el modelo mixto se ajustaría de mejor manera a la situación sobre la que se intervendrá, puesto que los contextos hospitalarios requieren de una especial atención sobre las circunstancias en que se desarrolla la intervención. Este modelo resultará idóneo para el trabajo con materiales, recursos, e incluso, durante el acompañamiento que se realice a las actividades propuestas, las que tienen que ver con el arte y la recreación. Con base en lo expuesto, es necesario abordar el tema del arte y su implementación en los espacios hospitalarios, una línea de investigación que ha sido estudiada por distintos autores, tal como se evidenciará en el siguiente acápite.

1.5. Arte en espacios hospitalarios

El periodo de hospitalización es un proceso estresante, que genera cambios cognitivos, emocionales y conductuales en el paciente, antes, durante y después del periodo de hospitalización; así lo mencionan expertos de la Organización Mundial de la Salud. Lo mismo ocurre con los niños y adolescentes, quienes se enfrentan a cambios y desajustes de su medio habitual y rutinas en el proceso de escolarización y contexto social que los sostiene. Todos estos cambios los llevan a una sensación de susceptibilidad, baja autoestima, ira y desesperación. Sin embargo, en todos los pacientes no se produce de la misma manera; mucho depende de varios factores ligados a la enfermedad, la familia, el ambiente hospitalario y los aspectos personales (López y Ruiz, 2016).

Desde el principio de los tiempos, la creatividad ha sido parte fundamental del desenvolvimiento y sobrevivir humanos; esta se ha ido especializando hasta alcanzar niveles de expresión a través de las artes. Del mismo modo, la arteterapia –que tiene sus inicios en Estados Unidos– se ha ido complejizando hasta los días actuales. Si al principio se la empleó para tratar a niños con dificultades emocionales, actualmente se la utiliza en varios campos. En 1940 –fecha en que se inició su aplicación– se pensaba que no era necesario que los individuos fueran entrenados en arte; más bien, se consideraba que todos tenían la capacidad latente de proyectar sus propios conflictos por medio de formas visuales; es decir, se consideró a la expresión artística como un medio de desinhibición de los sentimientos.

Según Martínez (2002), la arteterapia ofrece un espacio terapéutico, que ayuda a tener resultados favorables en los ámbitos educativos, psicológicos y artísticos. Permitiría tratar y rehabilitar diversos padecimientos psíquicos, así como condiciones adversas en el ámbito educativo, como es el caso de la hospitalización. Este proceso, a la par que facilita la expresión y manejo de emociones, contribuye a mejorar la comunicación y a reajustar emocionalmente al paciente, siempre de una manera positiva. De esta forma, el arte terapia se convierte en un tipo de habla simbólica que ayuda a los pacientes a encontrar vínculos con su entorno y con su situación de adversidad, así como a relacionarse de mejor manera con su terapeuta, docente, e incluso, familiares.

Es por eso que implementar en los espacios hospitalarios técnicas artísticas –como estrategias de inclusión a la educación– resulta necesario y viable; estas últimas ayudan a reducir los niveles de estrés, incorporan novedosas vías para alcanzar conocimiento, aproximan

a los niños a las nociones básicas del lenguaje no verbal, mejoran la calidad de las relaciones humanas al desarrollar empatía, y, principalmente, concientizan y normalizan la situación hospitalaria (Servián, 2019).

Por su parte, Ávila et al. (2011) refieren, respecto a la educación artística en el contexto hospitalario, que hasta ese entonces no se había introducido ninguna referencia directa a ella. A su vez, señala Efland (2003) que el principal objetivo de la enseñanza del arte es que los alumnos lleguen a entender los mundos sociales y culturales en los que se desarrollan; dichos mundos aparecen como representaciones configuradas a partir de las cualidades estéticas de los medios artísticos. Ahora bien, como educadores se deberá tomar en cuenta la función del arte, esto con el fin de entender el mundo social de la hospitalización, para así normalizarla y humanizarla.

1.6. Recreación en espacios hospitalarios

El juego, es una función natural del yo; en él se fusionan procesos corporales y sociales propios del ser humano, cuyos resultados se evalúan a través de la observación. No sólo estimula la humanidad en los niños, sino que también favorece el aprendizaje y la socialización de valores éticos de la cultura de que forman parte. Es por eso que incorporar actividades recreativas en un espacio de hospitalización se convierte en una tarea esencial; principalmente porque posibilitan un espacio diferente, en el que tiene lugar la distensión del cuerpo y de la mente, según lo planteó el teórico germano Lazarus en el S. XVII. Por su parte, las teorías de la práctica –o del pre-ejercicio– afirman que la función principal del juego es ejercitar las aptitudes del niño para enfrentarse a la vida adulta como un sujeto social capaz de hacerlo. Las perspectivas señaladas afirman la función constructiva del hombre en la infancia, en relación directa con la salud que tiende a relajar al enfermo (Hernández, 2014).

A manera de una deducción práctica, se puede decir que el niño es aquel que juega; por tanto, un niño que no juega no sería cabalmente un niño, sino un niño enfermo. De esta forma la relación, juego, salud y enfermedad quedarían definitivamente evidenciadas (Hernández, 2014). Es necesario apuntar que el derecho al juego ha sido olvidado por las instituciones hospitalarias, al punto que aparece este último como un lujo y no como una necesidad. Se desdeña el hecho de que el juego, además de estar presente a lo largo de nuestras vidas, posee un carácter universal, una dimensión cultural y está caracterizado como una necesidad básica

del ser humano (UNICEF, 2006). No se entiende que el espacio de recreación es una estrategia que permite dar respuesta a derechos que no estaban siendo considerados (Trimboli, 2016).

En torno a los beneficios que el juego o las actividades recreativas generan, se mencionará, en primer lugar, la existencia de efectos inherentes al instante en que estos se llevan a cabo. Basándose en el poder curativo del juego, es plausible que se logre su aceptación en el medio hospitalario. Entre los efectos psicológicos positivos hay que destacar: reducción de angustia, disminución de las situaciones de tensión y estabilización emocional, antes y después de recibirse el tratamiento médico. Además de lo anterior, las actividades recreativas permiten que los niños, niñas y adolescentes cumplan con su plan de tratamiento médico, transformando al hospital en un escenario de juego. Al jugar, por lo tanto, se logra comprender y asimilar su estancia en el hospital, mejorando las relaciones sociales con sus pares, personal médico y sanitario (Hernández, 2014).

De esta manera, el juego –como un proceso de aprendizaje– implica la toma de decisiones para solucionar problemas; al tiempo que necesita la suspensión de barreras externas para que el aporte de los participantes sea significativo. Para ello es esencial que el juego sea cooperativo, que los niños trabajen en equipo y que entiendan que no debe existir, necesariamente, un ganador o ganadora. El juego es, por tanto, un auténtico medio de aprendizaje entre niños y adultos, debido a que permite a los segundos conocer al niño y sus necesidades, y a los primeros les otorga oportunidades de manifestar ideas de forma espontánea y costumbres en grupos heterogéneos, dándoles un espacio propio y común al grupo. De esta manera, los pedagogos pueden conocer la individualidad de los niños trabajando en grupo y planificando aprendizajes basados en el juego que respondan a las necesidades del niño. Para ello se tomará en cuenta el desarrollo, físico, emocional, intelectual y social de los niños, niñas y adolescentes, convirtiéndose en base de futuros aprendizajes (Guerrero, 2011).

Pensar, entonces, en procesos formativos que incluyan actividades recreativas y artísticas, hace parte del quehacer pedagógico de estos tiempos. Herramientas técnicas basadas en el cuento, en las fábulas, en el juego o en el arte, aparecen –sin duda– como alternativas con un alto potencial formador y un alto nivel de eficiencia en torno a logros y aprendizajes. A continuación se realizará una aproximación a los materiales y recursos que se consideran más idóneos para la presente propuesta.

1.7. Materiales y recursos

1.7.1. El cuento, la fábula y los títeres como recursos literarios en el proceso pedagógico

1.7.1.1 El cuento.

El cuento, como herramienta pedagógica, es la intención de narrar un suceso de manera corta. La Federación de Enseñanza de Andalucía (2009) ratifica que el cuento infantil es una serie simple y lineal, con escenarios descritos con brevedad, con personajes brevemente caracterizados que realizan acciones muy claras para el niño y niña, y con un final adecuado a sucesos de los hechos. Los cuentos se adaptarían a la edad del lector, puesto que cada edad necesita una motivación diferente.

El cuento proporciona varias ventajas pedagógicas, tal como señalan Pérez et al. (2013). Según estos autores, las habilidades lingüísticas se incrementan de acuerdo con la edad del niño, y los cuentos se adaptan a dichas habilidades. A su vez, los cuentos responden a las necesidades de magia de los niños, ofreciéndoles momentos divertidos, desarrollando su pensamiento e imaginación y, sobre todo, permitiéndoles comprender cómo solucionar problemas. En tal sentido, el cuento es un recurso importante a nivel pedagógico, permitiendo el acercamiento entre docentes y estudiantes de manera significativa (Soto, 2017).

1.7.1.2 La fábula.

La fábula es un texto literario corto y de fácil lectura, cuyo propósito es dejar una enseñanza moralizante; sus protagonistas son animales que han adquirido características humanas, como, por ejemplo, el habla. La fábula –como una herramienta pedagógica– se presenta viable y útil en cualquier contexto de aprendizaje, y aún más en el contexto hospitalario.

El uso de fábulas resulta hoy una herramienta educativa bastante eficaz; fomenta valores en los niños, así como el desarrollo de aspectos importantes, como son la imaginación y las habilidades relacionadas a la creatividad: expresión, comunicación y reflexión. Además, el empleo de fábulas ayuda a incentivar la lectura a edades tempranas, para lo cual hace uso de sus atractivos personajes, contextos e historias; lo que permite mostrar a la literatura como fuente tanto de conocimiento como de placer (Delgado et al., 2014. pp. 36 - 37).

1.7.1.3 Títeres.

María Signorelli y Mane Bernardo son dos referentes en cuanto a la reivindicación del títere y de su uso escolar. Bernardo (1962) arraiga los títeres en la parte más profunda del ser humano, a partir de que el arte de los muñecos está presente de forma universal, incluso, desde los estadios más antiguos de la evolución (Albiachi, 2013).

Albiachi (2013) recupera la visión de Bernardo, sosteniendo –en una suerte de presencia universal– todas las posibilidades educativas y de conocimiento del niño, niña y adolescente en diversas edades y contextos, entre los que se incluiría el hospitalario. Agrega la autora que otra fuente de posibilidades educativas sería el tratamiento multidisciplinar que demanda el títere en la escuela; sin embargo, esta última, constantemente rechazaría asumir una realidad fragmentada en varias “materias de estudio”, para defender en los primeros niveles educativos, un trato integrador, globalizador y multidisciplinar. Bernardo critica tal posición, así como aquel trabajo con títeres que no va más allá de los aspectos meramente constructivos del objeto teatral; por lo que propone una formación para los docentes centrada en el sistema de representación y en los aspectos dramáticos (Bernardo, 1962. pág. 39).

De esta forma, el títere no sólo se convierte en una herramienta teatral, sino que trasciende a una forma simbólica y especializada de generar procesos de enseñanza - aprendizaje, que en su base definitoria puede estar situada en cualquier contexto. Es por eso que, en el contexto hospitalario, el títere actúa en una suerte de proceso humanizante y naturalizador del espacio, en búsqueda de pacificar y abordar el tema educativo desde una perspectiva integradora.

1.7.2. El Juego, las actividades recreativas y la pedagogía hospitalaria

El aprendizaje a través del juego es un enfoque ampliamente explorado al interior de aprendizaje y la enseñanza; se ha utilizado mucho para el aprendizaje de los niños. Definir al juego es difícil ya que contiene muchas cualidades transitorias, contradictorias y dependientes del contexto. El juego a menudo implica romper o difuminar los límites, de modo que el trabajo y el juego pueden convertirse en una misma actividad (Huizinga, 2000). En tal caso, existirían algunas cualidades generales que definen el juego: ser una experiencia, poseer motivos intrínsecos más que extrínsecos, y que el proceso es más importante que el resultado e implica cierto nivel de participación activa (Rice, 2009).

Es por ello que el juego ha sido de gran interés para los estudiosos del desarrollo y el aprendizaje infantil, así como para psicólogos y educadores. Las investigaciones han proporcionado evidencia que demuestra las fuertes conexiones entre la calidad del juego en los años preescolares y la preparación de los niños para la instrucción escolar (Bodrova y Leong, 2003). Además, se ha vinculado directamente el juego con la habilidad de los niños para dominar contenidos académicos como la lectoescritura y la aritmética.

Por otra parte, el juego, de manera generalizada, permite a los niños, niñas y adolescentes hacer una suerte de representación de los eventos que viven y perciben todos los días. Mientras se produce el juego pueden asumir cualquier tipo de rol, lo que les permite conocer el mundo de los adultos, asimilar sus significados y valores, y entender las relaciones entre las personas. Al convertirse en un médico, padre, chofer, cajero —o cualquier tipo de actividad “adulta”—, el menor se identifica con ese personaje, reproduciendo los eventos de dicho rol en su ejecución. Las impresiones, sentimientos y emociones se expresan al construir ciertos tipos de relaciones; estas pueden ser de poder o no, pero siempre se construyen en función del medio social y cultural del que se forma parte. El jugar asumiendo roles contribuye a canalizar emociones experimentadas en diversas situaciones, dándole al menor categorías para interpretar lo sucedido y proporcionándole seguridad en el medio en que se desenvuelve. De ahí la importancia de que los niños tengan libertad de elegir los roles (Fernández et al., 2015). En el caso de la presente propuesta, una de las estrategias diseñadas consistió en la expresión de emociones e ideas mediante el juego de roles, esto con la finalidad de fortalecer la personalidad y el autoconcepto.

Por su parte, entre las estrategias lúdicas que han sido propuestas para trabajar con niños y adolescentes, se destacan las siguientes: elaboración de figuras de sal empleando pinceles, trabajos manuales, el pintado con temperas y pincel o empleando rollos de papel, la personalización de globos con rasgos humanos, la creación de objetos con arcilla, la experimentación con diversas técnicas grafo-plásticas (Cruz et al, 2020).

En tal caso, con base en lo expuesto, puede decirse que el juego es el lenguaje principal de los niños; a través de él, niños y adolescentes expresan todo su mundo interno: lo que les pasa, lo que sienten, lo que piensan. Es mediante él, que desarrolla sus sistemas cognitivo, emocional y psicológico.

1.8. Conclusiones

Teorizar sobre la situación de los infantes en contextos hospitalarios es una tarea amplia y sobre todo enriquecedora. En este sentido, el rol de los educadores se configura como un aspecto de fundamental análisis cuando se habla de pedagogía hospitalaria e intervención educativa. No sólo porque se hace referencia a espacios históricamente desatendidos, sino porque la actividad pedagógica especial aparece como una actividad de carácter humanístico y con un potencial altamente constructivo.

Es por eso que el juego, el arte y la recreación resultan ser estrategias que aportan de manera positiva durante el proceso de enfermar en niños y adolescentes. De ahí la importancia de hacer de estas actividades herramientas pedagógicas, fundamentalmente, por la eficiencia con la que estas pueden actuar con respecto a la formación académica, así como por la facilidad de ejecución de este tipo de actividades. Es decir, no requieren de materiales sofisticados y solo exigen la presencia mínima de un cuidador.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

Introducción

El presente trabajo tuvo una modalidad de investigación documental, que se basa en un ejercicio de revisión de referencias y fuentes secundarias, para lograr recabar los insumos teóricos y prácticos necesarios para la construcción de una guía de estrategias basadas en arte y recreación (Hernández, 2014). La misma está constituida por dos partes: la primera, se compone del aporte teórico-pedagógico de un conjunto de actividades de arte y recreación, cuyo fin es aportar de manera positiva en la permanencia de los niños hospitalizados; la segunda, refiere a los recursos materiales y elementos físicos concretos para el desarrollo o ejecución de las actividades propuestas, es decir, un atril adecuado a las necesidades hospitalarias y en coherencia con las actividades planteadas en la guía.

2.1. Pregunta de investigación

La pregunta de investigación que guía el presente estudio es:

- ¿Cuáles son las estrategias basadas en arte y recreación adecuadas para mejorar la estadía de los niños internados en el Hospital Municipal del Niño y la Mujer de la ciudad de Cuenca?

2.2. Objetivos

Objetivo general:

- Elaborar una guía de estrategias de arte y recreación para que la estancia de los niños de entre 6 a 9 años del área pediátrica del Hospital Municipal del Niño y la Mujer sea más llevadera.

Objetivos específicos:

- Estructurar un marco teórico que sustente la propuesta para la elaboración de la guía de estrategias de arte y recreación.
- Planificar estrategias y recursos de arte y recreación para los niños de 6 a 9 años que estén en periodo de hospitalización.
- Entregar la guía y recursos materiales al centro hospitalario

2.3. Evaluación de calidad

Cada estudio fue evaluado mediante un cuestionario que contempla los criterios de selección a partir de la cuales se consideró su validez en el presente trabajo.

Se realizaron las siguientes preguntas, las cuales permitieron la correcta selección.

- ¿La publicación fue realizada entre 2005 y 2021?
- ¿Los estudios tratan sobre pedagogía hospitalaria?
- ¿Los estudios tratan sobre arte y recreación en hospitales?
- ¿Los estudios tratan sobre metodologías hospitalarias?

Se realizó la evaluación de calidad de cada uno de los estudios encontrados, se consideraron únicamente aquellos permitentes y los que aportan a este trabajo, se extrajo información sobre las características del estudio, el año de publicación, metodología de estudio, los autores y los contextos.

2.3. Metodología

El presente trabajo tuvo una modalidad de investigación documental, que se basa en un ejercicio de revisión de referencias y fuentes secundarias, para lograr recabar los insumos teóricos y prácticos necesarios para la construcción de una guía de estrategias basadas en arte y recreación. La misma está constituida por dos partes: la primera, se compone del aporte teórico-pedagógico de un conjunto de actividades de arte y recreación, cuyo fin es aportar de manera positiva en la permanencia de los niños hospitalizados; la segunda, refiere a los recursos materiales y elementos físicos concretos para el desarrollo o ejecución de las actividades propuestas, es decir, un atril adecuado a las necesidades hospitalarias y en coherencia con las actividades planteadas en la guía.

De esta manera, y siguiendo a Hernández (2014), el tipo de diseño metodológico se basará en un procedimiento de revisión de literatura científica. Se desarrollará un ejercicio sistemático de revisión de teorías, actividades, recursos materiales y didácticos que posibiliten la construcción de la guía basada en los principios pedagógicos descritos en el marco teórico.

La revisión sistemática es un método aplicado en investigaciones secundarias clínicas, empleada también como método en las humanidades; pretende responder de manera procesal a las preguntas de investigación. En el presente se busca responder a la interrogante de cuáles son las estrategias de arte y recreación que aportan de manera positiva a la estancia de los niños en el espacio hospitalario. Según Moreno et al. (2018), las revisiones sistemáticas se caracterizan por ser un proceso de elaboración transparente y comprensible para la recolección, selección, evaluación crítica y síntesis de toda la información relacionada a los objetivos planteados.

Para ello, deben establecerse criterios de búsqueda específicos que, según Hernández (2014), serán orientadores en la construcción de esta propuesta; no sólo porque existe un océano de actividades que pueden ser incorporados en la guía, sino porque se tienen objetivos a los que se deben apuntar mediante la incorporación de unas u otras actividades artísticas o de recreación (Hernández, 2014).

El procedimiento que se siguió es el siguiente: el proceso de identificación de los estudios incluidos en nuestra revisión se llevó a cabo a partir de la búsqueda bibliográfica con base en datos computarizados de Google Académico, Plos, Scopus. Con el propósito de guiar la búsqueda informática de la dirección deseada se emplearon palabras claves como “estancia hospitalaria”, “pedagogía hospitalaria”, “arte y recreación en los hospitales”. Primero, se definió la pregunta de investigación, que al ser una pregunta guía sirvió para orientar la búsqueda de información y los aspectos teóricos y prácticos de la guía en cuestión. El segundo momento, hace referencia a la definición de los criterios de búsqueda, mismos que se contemplan de la siguiente manera: «arte para niños de 6 a 9 años en espacios hospitalarios», «recreación para niños de 6 a 9 años en espacios hospitalarios», «arte como estrategia pedagógica», «recreación como estrategia pedagógica», «estancia hospitalaria en niños de 6 a 9 años», «características de niños hospitalizados» y «recursos materiales para actividades lúdicas en espacios hospitalarios».

De este modo –y toda vez que los criterios de búsqueda se definieron y organizaron con base en los objetivos y fines del trabajo–, el siguiente proceso corresponde a la selección de artículos y referencias, mismos que fueron verificados por: año, revista o lugar de publicación; esto con el fin de garantizar la fiabilidad de la información, la temporalidad en su uso y su aplicabilidad.

Respecto a la extracción de datos, se hace énfasis en la relación entre los objetivos y los datos de los artículos seleccionados; puesto que se busca mejorar la estancia de niños y niñas de 6 a 9 años en un contexto hospitalario, las estrategias de arte y recreación deberán considerar el espacio, las condiciones y la edad de los niños con los que se trabajará.

Por último, la redacción de la guía de estrategias de arte y recreación supone un proceso lógico y sistemático que obedece a ciertos parámetros teóricos y técnicos que se consideraron importantes incluir para la construcción de la guía.

Por su parte, se escogió como posible espacio en el cual implementar la Guía al Centro de Salud Municipal del Niño y la Mujer, ubicado en la parroquia Patamarca de la ciudad de Cuenca, el mismo que atiende, aproximadamente, 140 personas al día, entre ellas 20 niños por mes, con una media hospitalaria de 4 días. En dicho centro se brinda una atención sin fines de lucro en áreas pediátricas, al tiempo que ofrece habitaciones individuales. Por su parte, el procedimiento relacional se organizó de la siguiente manera:

- Fase 1: se gestionaron autorizaciones para poder acceder al hospital, realizar una revisión documentaria y plantear la propuesta.
- Fase 2: construcción del marco teórico mediante una revisión bibliográfica.
- Fase 3: elaborar la guía con el material basado en las estrategias de arte y recreación para los niños de 6 a 9 años que se encuentran hospitalizados.
- Fase 4: entrega de la guía y el material.

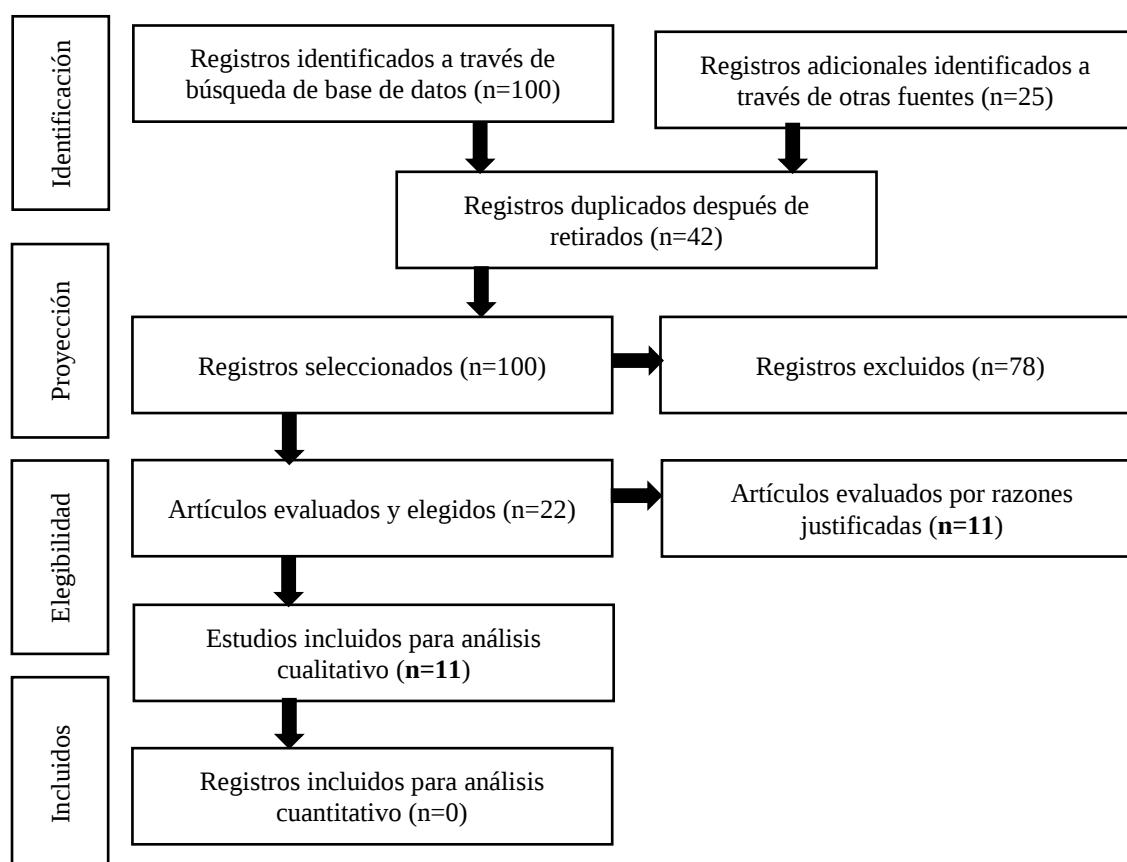
Procedimiento: Durante el tratamiento cualitativo de los artículos, informes y manuales obtenidos, se empleó la técnica del análisis hermenéutico - crítico, que posibilitó codificar, categorizar y, consiguientemente, analizar los resultados y hallazgos de las distintas investigaciones. A su vez, los datos obtenidos a través de la revisión bibliográfica al principio de agruparon en un cuadro con la finalidad de registrar el número de estudios en las bases de datos y demás fuentes adicionales, así como para descartar aquellas publicaciones que estaban

duplicadas o que no cumplieran con los criterios de inclusión y exclusión. Posterior a dicho análisis, se procedió a identificar el número de publicaciones empleadas en el apartado teórico; información que sustentaría a guía que elaboramos posteriormente.

A través del diagrama prisma que se presenta a continuación (Figura 1), se presenta todo el proceso realizado durante la revisión sistemática de la bibliográfica. En él se observa que al introducir las palabras clave que sirvieron como criterio de búsqueda los registros identificados alcanzaron un número de 100 artículos, los que sumados a los identificados en otras fuentes (25), llegaron a 125; sin embargo, la posterior constatación de artículos duplicados, así como la eliminación de artículos por no cumplir los criterios de inclusión, llevaron a que se seleccionasen 11 artículos y trabajos académicos, que son los referidos en el presente trabajo.

Figura 1

Diagrama prisma del proceso de revisión sistemática de la bibliografía



Elaboración: Paula Guaraca y Geovanna Orellana

La sistematización bibliográfica realizada permitió asegurar el sustento teórico-práctico de la Guía para mejorar la estadía de niños que están en ambientes hospitalarios y que deben

pasar largos periodos de tiempo con tratamientos que les generan estrés. Los artículos e investigaciones revisadas se constituyeron en fuente fundamental de técnicas, estrategias y paradigmas para el trabajo con niños en situaciones de hospitalización; al mismo tiempo registran experiencias previas con esta población, las que aseguran que su réplica en entornos hospitalarios ecuatorianos podría ser una realidad factible.

2.4. Estudios y resultados

En el presente capítulo se procede a la descripción de los resultados de la investigación bibliográfica efectuada; los artículos y trabajos seleccionados se describen de acuerdo a la categorización identificada:

2.4.1. Aproximaciones generales a las necesidades educativas en centros hospitalarios

Hernández y Rabadán (2013), destacando que no únicamente nos enfrentamos a una enfermedad sino también a una ruptura emocional, señalan que la atención adecuada al niño enfermo debe basarse en la pedagogía hospitalaria y pedagogía terapéutica, abarcando necesidades educativas y asistenciales con el fin de ofrecer atención personalizada e interdisciplinar. Con base en estas premisas, el trabajo de estos autores contiene pautas de intervención global en las áreas emocionales y educativas en los niños hospitalizados, sustentadas en estudios previos de metodología hospitalaria, técnicas terapéuticas y textos legislativos con competencia en educación y necesidades especiales. En este, como en algunos de los restantes estudios investigados, las propuestas de los investigadores se reducen a revisar bibliografía previa y suponer que las características cognitivas, psicológicas y actitudinales de los niños hospitalizados no se diferencian significativamente entre los distintos contextos. Hacen falta estudios experimentales que ahonden en el impacto que ciertas estrategias tienen en los pacientes.

Hawrylak (2014), por su parte, identificó las necesidades sanitarias, sociales y educativas que tienen los niños con enfermedades minoritarias al momento de la hospitalización, a partir de lo cual la autora buscó realizar adaptaciones curriculares de acceso, ayudas técnicas y apoyo profesional, a través de una atención individualizada que coordinase los recursos disponibles en el sistema educativo y hospitalario. De igual manera, el estudio, lamentablemente, no reporta los resultados o efectos beneficiosos de las adaptaciones curriculares propuestas. En tal razón,

haría falta un estudio longitudinal que evalúe la efectividad de las técnicas propuestas en un periodo amplio de tiempo.

Ortega (2017), también desde una perspectiva fenomenológica y bajo un enfoque cualitativo, describió la manera en que las intervenciones educativas en las aulas hospitalarias aseguran el desarrollo humano de los niños hospitalizados, para lo cual se valió en la experiencia de ocho profesionales de cinco aulas hospitalarias de Bogotá, Colombia. La investigación, sustentada en entrevistas semiestructuradas, permitió destacar las especificidades de ciertos ambientes de construcción de aprendizajes. Y aunque la experiencia personal de los profesionales directamente involucrados se constituye en una fuente de información absolutamente valiosa, es también cierto que existirá un sesgo en los datos obtenidos, pues los directamente involucrados ofrecerán una visión parcializada de los hechos, al ser ello parte de los mismos. De ahí que resultaría recomendable implementar estudios observacionales que describan de manera objetiva y sistemática, tanto los procesos de intervención educativa en las áreas hospitalarias como la incidencia de estos en los aprendizajes de niños y niñas.

Cruz et al. (2020), por su parte, a partir de una aproximación exploratoria sustentada únicamente en estudios previos, buscaron establecer que las afectaciones al bienestar emocional que resultan de los procesos de hospitalización deben ser entendidas como una necesidad de salud. Este ensayo concluye apuntando a la necesidad de que los servicios de salud se enfoquen en la vida y el bienestar, y que su accionar se enfoque en los requerimientos individuales desde una perspectiva holística. En tal sentido, procesos de salud integrados a los distintos niveles de atención se constituyen en el paradigma fundamental que guía la implementación de los modelos actuales de salud.

2.4.2. Pedagogía en centros hospitalarios

Enfocados exclusivamente en las propuestas pedagógicas al interior de los centros hospitalarios, Jiménez et al. (2002) desarrollaron un artículo reflexivo, que se sustentó en una revisión bibliográfica, en torno a las acciones que deben tomarse para que los alumnos hospitalizados, además de no perder el ritmo escolar, puedan ser asistidos eficazmente por la acción educativa. El artículo concluye resaltando la necesidad de incorporar propuestas formativas basadas en la pedagogía hospitalaria en los planes de estudio de las escuelas de educación, de modo que se asegure que los cuidadores de los niños puedan responder de manera

ajustada a las necesidades educativas y psicológicas de los sujetos a su cuidado. Como ha sido constatado anteriormente, no existen datos que constaten la efectividad de unas propuestas por sobre otras.

En cambio, el trabajo de Alonso et al. (2006) se alejó del enfoque eminentemente cualitativo que caracteriza a la mayoría de investigaciones identificadas, y presentó resultados de una experiencia con niños ingresados en el hospital Universitario de las Andrés (Mérida-Venezuela), donde para plantear una discusión se realizaron con ellos actividades del manual del niño paciente, concluyendo así los efectos beneficiosos que la interacción y el dibujo producen en los niños. Sin embargo, el estudio llega únicamente hasta un nivel descriptivo, sin especificar qué actividades relacionadas al dibujo ejercieron un mayor impacto y cuáles menos. De igual manera, se echa de menos la identificación de aquellos factores que podrían estar correlacionados a los resultados: edad de los niños, sexo, alimentación, entre otros.

Molina (2021), también en una línea reflexiva, indagó sobre la pedagogía hospitalaria y cómo ésta asegura el cumplimiento de los procesos inclusivos y equitativos; esto en razón de que se preocupa de asegurar una educación a los niños hospitalizados. Y aunque el artículo realiza un estudio extenso a la literatura científica sobre el tema, no presenta una sistematización a todo el material recopilado, ni una aproximación crítica al mismo, lo que impide adquirir una panorámica que sesgue aquellas estrategias que resultan poco efectivas.

2.4.3. Enseñanzas artísticas en centros hospitalarios

Serrada (2007) realizó una revisión bibliográfica respecto a la delimitación conceptual del juego, y a partir ello describió la situación hospitalaria de los niños, así como diversas estrategias que pueden aplicarse al interior de las instituciones clínicas, con el fin de fortalecer el desarrollo del niño. La autora Serrada abordó, a su vez, las particularidades que deben tener los juguetes, junto con el perfil profesional y psicológico de las personas responsables de organizar y supervisar del juego en el hospital. Este estudio destacó la existencia de distintos juegos y juguetes que pueden utilizar durante el ingreso hospitalario, la mayoría de los cuales resultan indispensables para permitir la expresión de los niños y para afrontar los efectos de la hospitalización. En tal caso, la utilidad de contar con un listado de las características que deben tener los juguetes que serán implementados en los procesos educativos desarrollados al interior de los centros hospitalizados no debe impedir que sean puestos a prueba en contextos reales. Las particularidades de los propios niños, su contexto sociocultural, las características de las

enfermedades, sin duda, tendrán una incidencia en la mayor o menor efectividad de los juegos implementados.

Alarcón et al. (2016), a partir de un paradigma socio-crítico, elaboraron e implementaron el proyecto pedagógico investigativo “Arte y Juego en el ambiente hospitalario”, ejecutado con los niños, padres y/o cuidadores del área de pediatría de un hospital de la ciudad de Bogotá, y cuyo propósito fue la transformación de dicha área por medio de estrategias pedagógicas didácticas. Posterior a la implementación, las investigadoras constataron el fortalecimiento de los lazos familiares e interpersonales entre todos los niños, al tiempo que observaron experiencias positivas de aprendizaje, creatividad y participación. Concluyen las autoras que el rol del educador especial, además de verse reflejado en un aula convencional, puede también manifestarse en otros ámbitos. La particularidad de este estudio estriba en que amplió su estudio, no solo al campo hospitalario, sino al entorno familiar.

Benítez (2021) estudió la relación que existe entre el fortalecimiento de las enseñanzas artísticas y la inclusión educativa al interior de aulas y centros hospitalarios; para lo cual desarrolló una metodología basada en la revisión bibliográfica, así como un estudio de tipo retrospectivo, que consistió en la revisión de cuestionarios previos aplicados a estudiantes de educación secundaria. Esta investigación concluyó señalando que la literatura científica previa evidencia una relación directa entre las variables señaladas, a partir de lo cual los autores recomiendan reforzar las prácticas artísticas en los centros escolares y hospitalarios. Es importante aquí insistir en que la validez de las revisiones bibliográficas –sin desmerecer sus aportes como panorámicas de la situación actual en el campo de la pedagogía hospitalaria–, se concreta cuando sus propuestas se concretan en trabajos experimentales, que arrojan datos verificables.

2.4.4. Propuestas de intervención educativa en aulas hospitalarias

Como ha sido evidenciado por esta investigación bibliográfica, son escasos los estudios que consisten en propuestas de intervención educativa en aulas hospitalarias. Del Toro et al. (2021) propusieron el denominado “Modelo Lúdico-Cooperativo de intervención”, a manera de una herramienta que otorga a los niños la posibilidad de recrearse y aprender mientras se encuentran hospitalizado. El modelo diseñado incluyó, a más de la fundamentación teórica, la respectiva propuesta; la cual incorpora actividades de tipo lúdico cooperativo que promueven la cohesión del grupo, el trabajo colaborativo, el pensamiento creativo y otros aspectos

comunicativos y sociales importantes. Y aunque el estudio no realiza una evaluación de la incidencia de las estrategias, concluye destacando la importancia del juego como instrumento que imbuye al aprendizaje de sentido.

Con base en los artículos revisados, se concluye que muchas de las investigaciones actuales se limitan a desarrollar revisiones bibliográficas o, a plantear estrategias didácticas y lúdicas, pero sin evaluar la efectividad o el impacto de tales acciones. Es importante, por tanto, que los departamentos de investigación, cuando las condiciones así lo permitan, desarrollen proyectos de estudio que se enfoquen en constatar si las estrategias pedagógicas, lúdicas y didácticas propuestas en la literatura científica, inciden en el grado de aprendizaje y en los aspectos emocionales de los niños que se encuentran en situación de hospitalización.

2.5. Desarrollo de la Guía.

Esta guía surgió de la necesidad de mejorar la estadía de niños que están en ambientes hospitalarios y que deben pasar largos periodos de tiempo con tratamientos que les generan estrés. Las actividades y estrategias están enfocadas en el arte y la recreación, y tienen la finalidad de mejorar la comunicación de las emociones y sentimientos de los niños y niñas, con el objetivo de reducir la carga de estrés que producen los procesos médicos.

La guía está dirigida a niños de 6 a 9 años y se divide en dos apartados. Tal división responde a la necesidad de responder a las características de cada grupo, considerando para ello las etapas de desarrollo, las mismas que difieren por edades. Esta guía pretende ajustarse a las necesidades e intereses de los niños y niñas. En tal sentido, el primer apartado considera las actividades dirigidas a niños de 6 a 7 años, mientras que el segundo se enfoca en niños de 8 a 9 años.

Las actividades desarrollan –de manera implícita– la educación en el manejo de emociones y de manera asertiva. Buscan contribuir al enfrentamiento de las dificultades generadas por las largas estadías hospitalarias, como son: la separación de la familia, escuela, amigos, rutina en tratamientos médicos, sensación de alargamiento del tiempo, entre otras. Se pretende proporcionar, al personal encargado del área de niños y niñas, actividades y estrategias accesibles para trabajar en ambiente hospitalario. Además, es importante mencionar que la atención de esta población hace parte de la cultura inclusiva y de acceso a actividades recreativas como una vía de estímulo para potenciar las habilidades individuales y sociales.

La guía, además, se compone de un conjunto de actividades artísticas y recreativas que mejoran el estado físico y mental de los niños internados en ambientes hospitalarios; de modo que permiten momentos de diversión y esparcimiento, y así, disminuir el estrés y la ansiedad experimentados durante el proceso de hospitalización. La guía se propone desde el arte y la recreación, con una perspectiva pedagógica que genera espacios de participación guiada, siendo importante no solo el producto final, sino el proceso de creación y participación. Mediante el arte los niños y niñas pueden expresarse de manera espontánea, representando simbólicamente sus emociones e ideas mejorando su capacidad comunicativa.

Los espacios lúdicos enfocan la energía de los niños en imaginar y crear; de este modo convierten el estrés en participación. La propuesta trabaja una variedad de técnicas grafo plásticas: modelado, rasgado, armado, plegado, las que fortalecen las habilidades motrices y las funciones mentales básicas necesarias para el aprendizaje. El diseño considera actividades que pueden ser trabajadas desde camas hospitalarias, a través de recursos y materiales didácticos, acordes a las exigencias de las aulas hospitalarias, y respetando las necesidades e intereses de los niños (Anexo 1: “Guía de estrategias de arte y recreación dirigidas a niños de 6 a 9 años del Hospital Municipal del niño y la mujer”).

2.6. Materiales y recursos para las actividades

Como se describió antes, la guía de estrategias contiene una variedad de actividades que involucran al arte y la recreación como elementos de construcción del aprendizaje; de ahí la necesidad de materiales y recursos que complementen las actividades, sus objetivos y la eficiencia a la hora de aplicarlas. Los materiales son: hojas de papel bond, papel crepé, papel de seda, papel manteca, papel calco, fómix, pinturas de dedo, lápices de colores, acuarelas, temperas, crayones, tintas de colores, lápices, esferos, hilo, papelógrafos, cartulinas de varios colores, goma, tijeras, estilete, pinceles, marcadores, paletas, pinzas, arcilla, clics, cinta papel de brillo, escarchas, plastilina, embudo, limpia pipas, globos, inflador de globos, disfraces varios, palos de chuzo, un teatrín y una perforadora.

Se prevé que las actividades articulen una necesidad contextual de alivio físico, mental y educativo. Cada actividad está planteada para trabajar sobre ciertas necesidades educativas y emocionales. A cada una le acompañan un objetivo, las tareas y los materiales necesarios para el adecuado desarrollo de cada una de las actividades (Revisar Figuras 1 y 2). Para cada actividad se desarrollaron folders dinámicos, donde los niños podrán encontrar, directamente,

los materiales necesarios para la actividad seleccionada, así el proceso de acompañamiento y desarrollo de la actividad se garantiza de una manera efectiva.

Figura 2

Carpetas de materiales clasificadas por actividades



Nota. Las carpetas fueron construidas y elaboradas por las investigadoras.

Las carpetas que se muestran en la figura 1 contienen las descripciones de las actividades, sub-actividades y órdenes, que permitirán la ejecución de las actividades propuestas en la guía. Mantienen una rotulación que ayuda a diferenciarlas unas de otras.

Figura 3

Caja de insumos de reserva para las actividades propuestas



Nota. Las carpetas fueron construidas y elaboradas por las investigadoras.

El atril ha sido construido en madera, con una altura aproximada de 50 centímetros, 90 centímetros de ancho y 45 centímetros de largo. El mismo sirve para que los infantes ubiquen los insumos y desarrollen todas las actividades propuestas.

Conclusión

El proceso metodológico incorporó a la guía una base para esquematizar el estudio y la generación de actividades. Si bien el método fue relativamente flexible –lo que le otorga rigurosidad a la propuesta–, fue el conjunto de actividades, su esquematización y planificación estructural lo que le dio mayor consistencia. Se analizó un conjunto de variables que debían ser incorporadas por grupos de edad, con el fin de garantizar tanto los logros de aprendizaje como las condiciones dispares a las que se pueden presentar los infantes durante el proceso de hospitalización.

En ese sentido la propuesta se construyó de manera integral, y como respuesta a las necesidades físicas, pedagógicas y contextuales de aquellos que recibirán la guía en el Hospital Municipal del Niño y la Mujer. El aspecto más importante de la guía se remonta a su finalidad, que no es otra que mejorar la estancia de los niños en la hospitalización, que en muchos casos ni siquiera entienden el porqué de la situación que enfrentan.

CONCLUSIONES

La presente propuesta se constituye en una respuesta teórica con posibilidades prácticas a la interrogante planteada en la investigación: ¿Cuáles son las estrategias basadas en arte y recreación adecuadas para mejorar la estadía de los niños internados en el Hospital Municipal del Niño y la Mujer de la ciudad de Cuenca? En tal sentido, se propuso una serie de estrategias, fundamentadas en perspectivas pedagógicas, las que buscan generar espacios de participación guiada, y que otorgan gran importancia, no solo producto final, sino al proceso de creación y participación, de modo que se mejore la confianza y seguridad de niños y niñas hospitalizados.

Con el fin de sustentar la propuesta central de este trabajo, se procedió a realizar una revisión bibliográfica en torno a la cuestión pedagógica en entornos hospitalarios; para ello, se analizaron de manera sistemática 11 artículos académicos, que fueron seleccionados a partir de una muestra más amplia. En líneas generales, la mayoría de los artículos asumen un enfoque cualitativo, pues se limitan a obtener información por medio de entrevistas semiestructuradas o revisiones sistemáticas de la literatura científica. Por su parte, son pocos los estudios que recopilan información a través de datos prospectivos, y absolutamente nulos los que miden de manera cuantitativa la efectividad de estrategias, acciones, teorías o paradigmas, o aquellos que encuentran correlación o asociación entre ciertos factores y los niveles de aprendizaje alcanzados. Esto, a criterio de la autora del presente trabajo, se constituye en un vacío científico que debería ser solucionado a mediano plazo. Puesto que es tal la cantidad de material didáctico, lúdico y creativo puesto a disposición de los y las docentes que trabajan en entornos hospitalarios, que se requiere contar con criterios sustentados en datos objetivos y verificables que den cuenta de la mayor o menor efectividad de ciertas estrategias por sobre otras. Cabe establecer que una estrategia no tendrá el mismo impacto educativo en un contexto hospitalario específico ni en todos los niños, sino que los factores económicos, sociales y culturales de los pacientes podrían modificar –poco o significativamente– los resultados finales y/o el interés que se pueda despertar en niños y niñas.

En tal caso, a partir de la revisión bibliográfica descrita, se desarrolló una guía que contiene una variedad de técnicas grafo plásticas, las que involucran acciones como: modelado, rasgado, armado, plegado, entre otras; cada una de las cuales favorece el fortalecimiento de las habilidades motrices y destrezas cognitivas indispensables para el proceso de enseñanza aprendizaje. A su vez, otras características de las estrategias diseñadas son: (1) se prestan para ser trabajadas por los niños y niñas desde las camas hospitalarias, (2) no exigen un esfuerzo físico mayor y, (3) contribuyen a que los niños se distraigan –al menos, momentáneamente– de las preocupaciones propias de padecer una enfermedad.

En tal caso, el trabajo realizado permite concluir que Ecuador, en los últimos años, ha sido testigo de una fuerte reducción presupuestaria en diferentes ámbitos de lo público estatal, y pese a que este trabajo se ha centrado en construir una guía de actividades que actuará a nivel local, queda por reconocer la ausencia de programas, proyectos y políticas que actúen a nivel estructural sobre un problema de carácter educativo y humano, como el que se desarrolla en los contextos hospitalarios. A su vez, no se puede dejar de mencionar que las políticas públicas

locales, nacionales y la iniciativa privada deben actuar de manera conjunta para paliar las ausencias educativas en un sistema que desplaza y excluye al diferente. De ahí la necesidad de prestarle mayor atención a la educación en sus diferentes expresiones, porque a partir de ello, no solo tendremos sociedades más humanas, sino a la vanguardia en valores como la justicia, equidad y libertad, siempre desde la práctica plena de una educación inclusiva y holística.

De ahí que se concluye que desarrollar procesos de intervención pedagógica en contextos especiales como el hospitalario, no es una tarea fácil. Esto porque las historias con las que los niños llegan hasta el espacio hospitalario son diversas y con un nivel de complejidad diferenciado. Sumada a la ruptura educativa que se genera, y los consecuentes desbalances. Es por eso que, luego del proceso que tomó construir esta propuesta, es necesario recalcar lo siguiente:

En primer lugar, la educación –con sus acciones en la pedagogía hospitalaria– no se le otorga el valor social que genera en Ecuador. No solo por la poca presencia de esta actividad en las políticas públicas del gobierno en todos sus niveles, sino por el desconocimiento compartido de las actividades de educación especial, sus impactos y beneficios. Los elementos y actividades artísticas y recreativas tienen un valor educativo y formativo, incluso, superior del que regularmente se los conoce, y más aún en contextos adversos de desenvolvimiento escolar en menores.

Los niños sufren, en mayor medida, los impactos del proceso de enfermar, porque su entendimiento del mundo social pasa por estructuras rígidas que explican insuficientemente los cambios, las razones y la ruptura que supone el proceso de enfermar, más aún en materia educativa. No obstante, los niños aparecen como sujetos más resilientes; ellos podrían superar, con adecuadas técnicas y estrategias, los obstáculos educativos que se agudizan en contextos especiales.

El arte, la recreación y el juego, contienen un sinnúmero de propósitos educativos y formativos, que adecuados correctamente podrían suponer estrategias eficientes y sutiles para enfrentar impactos, reducir estrés y alcanzar aprendizajes concretos en quienes son parte de estas actividades. El desarrollo educativo, en tal sentido, no solo se refiere a lo académico, sino también a lo social y humano. Aspectos que son considerados a plenitud en este trabajo.

Es importante señalar que el rol del educador especial no se limita a la impartición de determinados conocimientos. Su oficio alcanza similitudes al de un compañero que orienta,

acompaña y demuestra con el ejemplo, lo que se debería hacer ante situaciones concretas de la vida, la academia y las emociones. Pues no se trata de cualquier educando, sino de uno al que se le debe construir libre, diverso y autónomo. De ahí la necesidad de involucrar a los educandos en actividades basadas en arte y recreación que los liberen a la par que los eduquen.

A manera de conclusión final, debe señalarse que las estrategias pedagógicas deben estar a la vanguardia del tipo de sociedades de las que somos parte; hoy, cada vez más, las TIC se adentran en los procesos formativos de los contextos de educación básica, por lo que el camino es largo y sistemático hacia una virtualización de las estrategias planteadas. No obstante, a cada actividad planteada le corresponden materiales que están descritos en la guía, por lo que el centro de salud deberá garantizar que los elementos físicos, materiales e insumos estén siempre disponibles para el uso de los niños. Por último, la articulación y exigencia de los centros de salud hacia el ministerio de educación, el gobierno local y el sector privado deben ser consideradas como aspectos de principal importancia en miras de fortalecer los procesos educativos especiales en contextos hospitalarios.

RECOMENDACIONES

Desarrolladas cada una de las fases de la presente propuesta, se procede a plantear las siguientes recomendaciones:

A autoridades y administradores del Hospital Municipal del Niño y la Mujer, se recomienda adecuar, gestionar y construir espacios hospitalarios dedicados al esparcimiento y aprendizaje de los niños que permanecen hospitalizados. En Ecuador, las aulas hospitalarias del sistema de salud, público y privado son escasas; no obstante, el quehacer humano de la educación y la salud deben ser el eje principal de acción en los contextos locales.

A los cuidadores, familiares, o padres de los niños, se les sugiere considerar las directrices propuestas en la guía, de modo que los niños alcancen por sí solos los logros pertinentes a cada actividad. Al respecto, conviene destacar que la guía está elaborada para la edad de 6 años, por lo que no incluye elementos complejos o que requieran la intervención especializada de adultos. No obstante, el personal de salud debe –en su totalidad– convertirse en promotor y cuidador de la guía, de sus fines y de los elementos que de ella se desprenden.

A los galenos del Hospital Municipal del Niño y la Mujer, se les recomienda ser parte activa del proceso de aplicación de las actividades propuestas en la guía; no sólo como facilitadores de los materiales y recursos que de ella se desprenden, sino favoreciendo las condiciones sociales y humanas para el desarrollo de las actividades.

Se sugiere al departamento de investigación de la Escuela de Educación de la UDA, que direcciona los proyectos de estudio hacia el mejoramiento de los procesos de educación en contextos hospitalarios; ello a través de herramientas digitales o tradicionales, aunque con miras hacia la innovación, la integración, la inclusividad y la solidaridad.

BIBLIOGRAFÍA

- Ocaña, M. (2009). El cuento: su valor educativo en el aula de infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 7(5), 1-6.
- Ander, E. (1997). *Diccionario de pedagogía*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Ávila, N., Antúnez, N. y López, M. (2011). La educación artística en el contexto hospitalario en España. *Universidad complutense de Madrid*, 65-76. <https://n9.cl/57wsq>
- Bausela, E. (2004). Modelos de orientación e intervención psicopedagógica: modelo de intervención por servicios. *Revista Iberoamericana de Educación*, 34(1) 1681-5653.
- Bernardo, M. (1962). *Títeres y niños*. Buenos Aires: Eudeba.
- Blanco, F. y Latorre, M. (2011). Implicaciones de la acción educativa en espacios específicos de proyección profesional en España. *Educação e Pesquisa*, 37(3), 583-598. https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022011000300009&script=sci_arttext&tlng=es
- Bodrova, E. y Leong, D. (2003). The importance of being playful. *Educational Leadership*, 60(7), 50-53. https://www.researchgate.net/profile/Elena_Bodrova/publication/292822495_The_importance_of_being_playful/links/5bb03ebc92851ca9ed30d872/The-importance-of-being-playful.pdf
- Boni, A. (2011). Educación para la ciudadanía global. Significados y espacios para un cosmopolitismo transformador. *Revista Española de Educación Comparada*, 17, 65-85. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2810/281038613002.pdf>
- Cruz, F., Vargas, H., Álvarez, M., Ceron, S. y Gonzalez, N. (2020). Necesidades percibidas en el paciente pediátrico hospitalizado. *Pediatría*, 53(2), 64-71. <https://revistapediatria.emnuvens.com.br/rp/article/download/183/128>

- Delgado, F., Pianda, P. y Muñoz, S. (2014). *La fábula como estrategia didáctica para el desarrollo de la lectoescritura*. [Universidad de Nariño]. <http://sired.udenar.edu.co/1862/s/p>.
- Efland, A., Freedman, K. y Stuhr, P. (2003). La educación en el arte posmoderno. *Revista de Investigación*, 331-333.
- Fernández, M. (2015). La pedagogía hospitalaria y el pedagogo hospitalario. *Tabanque: revista pedagógica*, (15), 139-150. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/127613.pdf>
- González, J. y Polaino, A. (1992). Pedagogía hospitalaria. Actividad educativa en ambientes clínicos. *Revista Española de pedagogía*, 187-190. <https://www.jstor.org/stable/23764924>
- Henao, G., Ramírez, L. y Palacio, C. (2006). Qué es la intervención pedagógica: definición, principios y componentes. *El Ágora USB Medellín-Colombia*, 6(2), 215-226. https://www.academia.edu/download/38627809/Agora_Diez_Tema_4_Que_es_la_Intervencion_Psicopedagogica.pdf
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández, E. y Rabadán, J. (2013). La hospitalización: Un paréntesis en la vida del niño. Atención educativa en población infantil hospitalizada. *Perspectiva Educacional*, 52(1), 167-181. <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328169008.pdf>
- Hernández, M. (2014). La función del juego en el ambiente hospitalario. *Acta pediátrica de México*, 35(2), 93-95. <http://www.scielo.org.mx/pdf/apm/v35n2/v35n2a1.pdf>
- Huizinga. (2000). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Alianza Editorial. <https://cursoshistoriavdemexico.files.wordpress.com/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>
- Lizasoáin, O. y Polaino, A. (1996). La pedagogía hospitalaria como un concepto unívoco e innovador. *Comunidad educativa* (231), 14-16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2435330>

- Lizasoáin, O. y Ochoa , B. (2003). Repercusiones de la hospitalización pediátrica en el niño enfermo. *Biblioteca de Humanidades*, 5, 75-85.
<https://core.ac.uk/download/pdf/11502746.pdf>
- LOEI. (2011). *Ley Orgánica de Educccación Intercultural*. Quito: Ecuador .
- López, I. y Fernández, A. (2006). Hospitalización infantil y atención psico-educativa en contextos excepcionales de aprendizaje. *Revista de Educación*, 341, 553-557.
http://www.ince.mec.es/revistaeducacion/re341/re341_23.pdf
- López, P. y Ruiz, M. (2016). *Estrategias de adaptación a la hospitalización en niños*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid .
- Maffi, I. (2015). El Clown como herramienta terapéutica. Una mirada transpersonal.
<http://cursosdeclown-nave202.com/pdfs/El%20clown%20como%20herramienta%20terapeutica.pdf>
- Méndez, X., Orgilés, M., López-Roig, S. y Espada, J. (2004). Atención psicológica en el cáncer infantil. *Psicooncología*, 1(1), 139-154.
<https://revistas.ucm.es/index.php/PSIC/article/download/PSIC0404110139A/16351>
- Ministerio de Educación y Ministerio de Salud. (2016). *Modelo Nacional de Gestión y Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/04/Modelo-Nacional-Gestio%CC%81n-Atencio%CC%81n-Educativa-Hospitalaria-y-Domiciliaria-1.pdf>
- Moreno, B., Muñoz, M., Cuellar , J., Stefan , D. y Julio , V. (2018). Revisiones Sistemáticas: definición y nociones básicas. *Revista clínica de periodoncia, implantología y rehabilitación oral*, 11(3), 184-186. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0719-01072018000300184&script=sci_arttext&tlng=e
- Olivares , J., Méndez, F. y Ros, M. (2002). El entrenamiento de padres en contextos clínicos de salud . *Manual de psicología clínica infantil y adolescente*, 127-156.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2083467>

- Oltra, M. (2013). Los títeres: un recurso educativo. *Revista de Intervención Socioeducativa*, 54, 164-179.
<https://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/download/267203/368957/0>
- Pérez, D., Pérez, A. y Sánchez, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *3 Ciencias*, 1-29. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4817922.pdf>
- Polaino, A. y Lozasoain, O. (1992). La pedagogía hospitalaria en Europa: La historia reciente de un movimiento pedagógico innovador. *Psicothema*, 4, 49-67.
<https://reunido.uniovi.es/index.php/PST/article/download/7101/6965>
- Rice, L. (2009). Playful learning. *Journal for Education in the Built Environment*, 4(2), 94-108. <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.11120/jebe.2009.04020094>
- Rodríguez, J. y Zurriaga, R. (1997). *Estrés, enfermedad y hospitalización*. Granada- España: Escuela Andaluza de Salud Pública. <https://www.easp.es/project/estres-enfermedad-y-hospitalizacion/>
- Sánchez, M., Menéndez, C., Cañas, S., Naranjo, C. e Ibor, B. (2020). Un colegio en una unidad de oncología pediátrica: El papel crucial de la educación en el contexto de una enfermedad grave. *Educare*, 24(1), 1-15.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582020000100091&script=sci_arttext
- Servián, F. (2019). *Arteterápia: Definición y beneficios*.
<https://lamenteesmaravillosa.com/arteterapia-definicion-beneficios/>
- Soto, M. (2017). El cuento como mediación pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura. *Zona Próxima*, (27), 53-54.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6416758.pdf>
- Trimboli, N. (2016). Esquina esperanza: Un aporte a la recreación en el ámbito hospitalario . *Respuestas transdisciplinarias en una sociedad global*.
https://publicaciones.unirioja.es/catalogo/online/CIFETS_2016/Monografia/pdf/TC215.pdf
- UNICEF. (2006). *La misión de UNICEF*. <https://www.unicef.org/es/acerca-de-unicef/mision>

Vázquez, M. (2000). Aproximaciones al Arte-terapia. Una experiencia en Granada. *Arte. Individuo y Sociedad*, 335-340.
<https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/download/ARIS0000110335A/5937/>

Vicente, A. y De Vicente, M. (2003). Pedagogía Clásica: Grecia y Roma. *Una aproximación a la historia de la Educación Especial*, 36-37.

GUIA DE ESTRATEGIAS DE ARTE Y RECREACIÓN

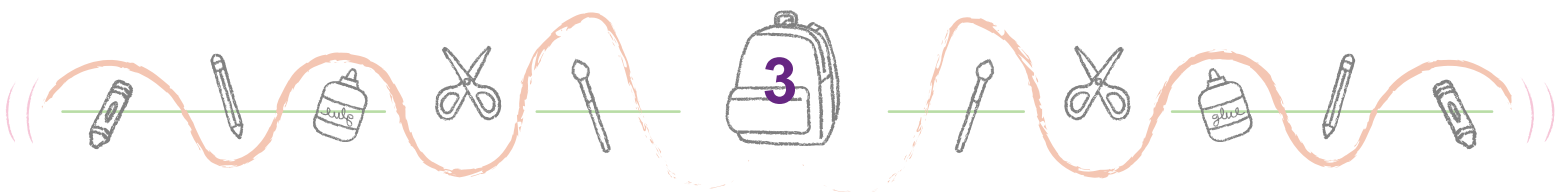
Para trabajar en aulas hospitalarias

Niñas y niños de 6 a 9 años

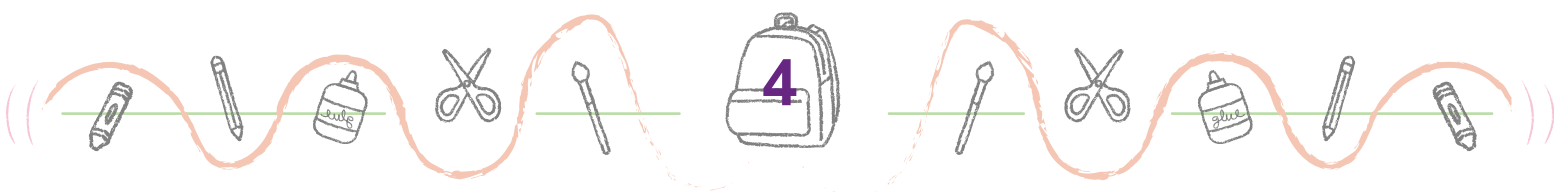


INDICE

INDICE.....	3
PRESENTACIÓN.....	7
INTRODUCCIÓN	9
OBJETIVO	9
ACTIVIDADES PARA NIÑAS Y NIÑOS DE 6-7 AÑOS	11
1. Pintado con sal	13
2. La caja de los disfrase	14
3. Dipsy araña	15
4. Soy un pintor	16
5. Pinto con rollos de papel	17
6. Globos locos.....	18
7. Juego con arcilla	19
8. Arte abstracto	20
9. Mis poemas, que lindos son	21
10. Juego con plastilina, hago caritas	32
11. Pinto como imagino	34
12. Camino en calma	35
13. Mis manos de colores	37
14. Pinto mandalas	38
15. Figuras con globos	43
16. Animales armables	44
17. Pinto con los pies	47
18. Mi sol de colores.....	48
19. Flores de colores	49



20. Gorritos de hilo	50
ACTIVIDADES PARA NIÑAS Y NIÑOS DE 8-9 AÑOS	51
1. Figuras multicolores	53
2. Bailamos y pintamos nuestras emociones	55
3. Marionetas con pinzas	56
4. Dibujo interactivo	59
5. Acróstico con mi nombre.....	60
6. Cabezas locas.....	61
7. Mi cuerpo y mis sueños	63
8. Origami.....	64
9. Luces de colores.....	70
10. Mi diccionario de emociones.....	71
11. Ardilla de papel	71
12. Barco pirata.....	73
13. Pescados voladores.....	74
14. Inventamos historias.....	75
15. Rayo y descubro	76
16. Las figuras geométricas	77
17. Collage de sueños	79
18. Las patas de la araña, bailan	80
19. Mandalas de hilo	81
20. Figuras con globos	83
CUENTOS	85
1. Cuento: El lobo Rodolfo	88
2. Cuento: Ardilla Miedosa	90
3. Cuento: La cebra Camila	93



4. El vuelo del avestruz	96
1. Cuento: Vaya apetito tiene el zorrillo	101
2. Cuento: Una cena elegante	104
3. Cuento: El Monstruo deforme	107
4. Cuento: Lana de Perro	110
BIBLIOGRAFIA	114





PRESENTACIÓN

Esta guía nace de la premisa de mejorar la estadía de niños y niñas que están en ambientes hospitalarios y deben pasar largos periodos de tiempo con tratamientos que generan estrés. Las actividades y estrategias están enfocadas en la recreación y expresión con la finalidad de mejorar la comunicación de las emociones y sentimientos de los niños y niñas para reducir la carga de estrés que genera los procesos médicos y mejorar su estadía. Esta guía está dirigida a niños de 6 a 9 años, dividida en dos apartados. Debido a la premisa de responder a las características de cada grupo, considerando que las etapas de desarrollo que difieren por edades. Esta guía pretende ajustarse a las necesidades e intereses de los niños y niñas. El primer apartado considera las actividades dirigidas a niños de 6 a 7 años y el segundo para niños de 8 a 9 años. Las actividades trabajan de manera implícita la educación en el manejo de emociones de manera asertiva para enfrentar dificultades que generan largas estadías hospitalarias como: la separación de la familia, escuela, amigos, rutina en tratamientos médicos, sensación de alargamiento del tiempo. Con esta guía de actividades se espera proporcionar al personal encargado del área de niños y niñas actividades y estrategias accesibles a trabajar en ambientes hospitalarios. Además es importante mencionar la atención de esta población como parte de la cultura inclusiva y de acceso a actividades recreativas como una vía de estímulo para potenciar las habilidades individuales.



INTRODUCCIÓN

La guía es un conjunto de actividades lúdicas y recreativas para mejorar el estado físico y mental de los niños y niñas que son pacientes en ambientes hospitalarios y permitir momentos de diversión y esparcimientos para disminuir el estrés y ansiedad que experimentan los niños y niñas que son pacientes y hacer sus estadías más llevaderas. Se propone desde el arte y la recreación con una perspectiva pedagógica para generar espacios de participación guiada, siendo importante no solo el producto final, sino el proceso de creación y participación para mejorar la confianza y seguridad de los niños y niñas. Mediante el arte los niños y niñas pueden expresarse de manera espontánea representando simbólicamente sus emociones e ideas mejorando su capacidad comunicativa. Los espacios lúdicos enfocan la energía de los niños en imaginar y crear para convertir el estrés en participación y atención estimulando la creatividad e imaginación. La propuesta trabaja una variedad de técnicas grafo plásticas como el modelado, rasgado, armado, plegado que fortalece las habilidades motoras y las funciones mentales básicas necesarias para el aprendizaje. El diseño considera actividades que pueden ser trabajadas desde camas hospitalarias con recursos y materiales didácticos, acordes a las exigencias de las aulas hospitalarias, respetando las necesidades y los intereses de los niños y niñas.

OBJETIVO

Proponer una guía de actividades lúdicas educativas basadas en el arte y la recreación con sentido educativo dirigido a niños de 6 a 9 años para mejorar el estado emocional y físico de niños y niñas que experimentan estadías hospitalarias. Generar estados de equilibrio que permiten sobrellevar sus dificultades y mejorar su calidad de vida.





ACTIVIDADES PARA NIÑAS Y NIÑOS DE 6-7 AÑOS

1. Pintado con sal

Objetivo

Pintar figuras de sal usando pincel para mejorar las habilidades motoras.

Beneficios

Libertad de creación
Interacción con nuevas texturas.
Experimenta nuevas percepciones sensoriales.
Mejorar la motricidad fina

Técnica

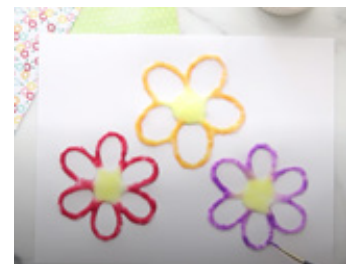
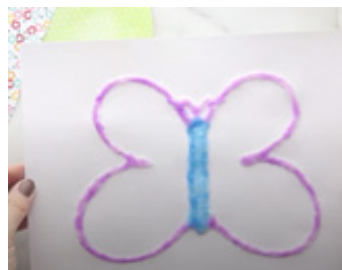
Pintado

Materiales

- Sal de mesa
- Pegamento blanco
- Acuarelas
- Pincel punta fina
- Cartulina blanca gruesa
- Agua

Actividades

1. Sobre la cartulina blanca con la goma hacer figuras, formas, animales, etc.
2. Esparcir la sal sobre la goma y esperar que seque, retirar el exceso de sal.
3. Mezclar el agua con las acuarelas, la misma cantidad de agua y pintura.
4. Con el pincel pintar las figuras de los colores que el niño desee.



2. La caja de los disfrase

Objetivo

Expresar emociones e ideas mediante juego de roles para fortalecer la personalidad y autoconcepto.

Beneficios

Genera espacios de esparcimiento.
Enfoca al niño en situaciones agradables.
Estimula la imaginación.
Expresión de emociones.
Estimula las funciones metalingüísticas como: planeación, organización de información.
Fortalece la capacidad comunicativa.

Técnica

Expresión Corporal
Armado

Materiales y Recursos

- Cubos para crear historias
- Caja de disfraces: dentro deben estar todas las opciones de los objetos mágicos y ropa que permita recrear a todos los personajes.
- Pizarra de cine

Actividades

1. Sorteamos con los dados el personaje, el lugar y el objeto mágico.
2. En la caja de disfraces deben elegir atuendos para personificar su personaje.
3. En conjunto con el mediador van creando la historia.
4. El mediador narra la historia que crearon juntos mientras el niño va actuando, para comenzar iniciamos con el “luzes, cámara, acción” y usamos la pizarra de cine.



3. Dipsy araña

Objetivo

Insertar hilos para mejorar la coordinación óculo-manual mediante actividades lúdicas.

Beneficios

Mejora la coordinación óculo manual
Fortalece funciones mentales.
Estimula la motricidad fina.
Experimenta de manera lúdica con animales.

Técnica

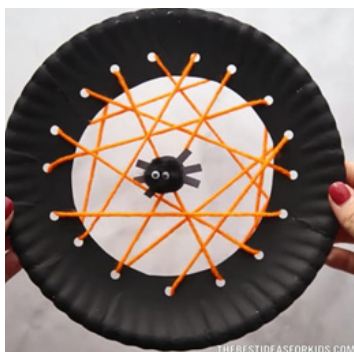
Insertado
Pintado

Materiales

- Plato llano descartable
- Pintura negra
- Pincel
- Hilo
- Perforadora
- Fomix
- Molde de araña

Actividades

1. Cortar el centro de plato dejando solo el marco.
2. Pintar el plato descartable de negro con el pincel.
3. Perforar el plato
4. Insertar el hilo en los agujeros para formar una telaraña.
5. Dibujar la araña con ayuda del molde.
6. Colocar la araña en su telaraña.



Tomado de: (The best ideas for kids , 2020)



4. Soy un pintor

Objetivo

Pintar con temperas y pincel para mejorar la motricidad fina.

Beneficios

Estimula la creatividad.

Mejorar la motricidad fina.

Expresar mediante el dibujo.

Desarrolla la capacidad de planificación y organización.

Técnica

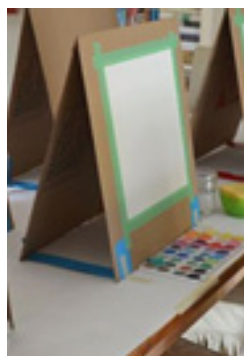
Pincelado

Materiales

- Mandil
- Papel periódico
- Temperas
- Pinceles
- Paleta para pintura
- Cartulina blanca A3
- Soporte de cartón
- Cinta

Actividades

1. Ubicar la cartulina sobre el soporte de cartón y asegurarla con cinta.
2. Colocar en el piso periódico para evitar manchas y el niño debe usar mandil.
3. Entregar al niño las temperas, pinceles y paleta de pintura.
4. Pedir al niño que dibuje y pinte lo que siente en ese momento o un lugar que le guste mucho.
5. El niño debe explicar sobre el dibujo, los objetos y los colores.



Referencia para el soporte de cartón



5. Pinto con rollos de papel

Objetivo

Pintar usando rollos de papel para estimular la creatividad del niño

Beneficios

Estimula la imaginación y creatividad
Expresar de manera libre usando técnicas plásticas.
Genera espacios de sosiego.
Enfoca la atención del niño en situaciones agradables.

Técnica

Sellado o estampado

Materiales

- Rollos de papel higiénico.
- Tijera
- Pintura
- Cartulina Blanca
- Platos desechables

Actividades

1. Entregamos al niño rollos de papel higiénico y explicamos que se pueden crear formas cortando el extremo.
2. Ponemos la pintura en los platos desechables.
3. Pedimos al niño que realice un dibujo, cortando de diversas formas para crear nuevas figuras.



Imágenes de referencia de la actividad



6. Globos locos

Objetivo

Personalizar globos con rasgos humanos para representarse de manera lúdica.

Beneficios

Estimulación sensorial

Representarse de manera lúdica

Estimula la creatividad e imaginación.

Permite experiencias con texturas suaves.

Técnica

Materiales

- | | |
|----------|----------------|
| - Globos | - Goma |
| - Harina | - Marcadores |
| - Ojos | - Fomix |
| - Hilo | - Limpia pipas |
| - Cinta | |
| - Embudo | |

Actividades

1. Llenar los globos con harina.
2. Personalizar los globos con diversos materiales para darles rasgos humanos como cabello, bigote, nariz, orejas.
3. Jugamos con los globos presentando un desfile de globos locos.
4. Observamos las expresiones de nuestros globos. ¿Qué emociones transmiten? Están felices, tristes, emocionados. ¿Qué puedo añadir o quitar en las caritas para cambiar sus estados emocionales?



7. Juego con arcilla

Objetivo

Crear objetos con arcilla para mejorar la motricidad fina.
Experimentar con texturas para estimular la percepción sensorial.

Beneficios

Conexión con cuerpos de la naturaleza.
Genera espacios de paz.
Mejorar la motricidad fina.
Estimula la creatividad.
Estimula la percepción sensorial.

Técnica

Moldeado
Pintado con pincel

Materiales

- Arcilla para moldear
- Pintura acrílica
- Pinceles
- Imágenes de objetos de la naturaleza: hojas, flores, árboles, pájaros, sol, luna, estrellas.

Actividades

1. Conversamos sobre experiencias que han vivido los niños en la naturaleza, parque, bosque, cascada, río, mar.
2. Mostramos las imágenes y conversamos sobre las percepciones personales de las emociones o recuerdos que les traen. Por ejemplo: la flor huele rico, es suave y me trae paz. El árbol es grande, su tronco es áspero y me da seguridad. El pájaro es pequeño de color café, su canto me pone feliz.
3. Con la arcilla moldeamos los elementos de la naturaleza que deseamos.
4. Pintamos con pintura acrílica.
5. Decoramos nuestra mesita de noche como nuestro espacio natural.



8. Arte abstracto

Objetivo

Experimentar con diversas técnicas grafo plásticas para generar espacios de goce artístico.

Beneficios

Experimentar con diversas técnicas plásticas
Libertad de expresión.
Estimulo de la imaginación.
Genera situaciones de esparcimiento.
Mejora la motricidad fina.

Técnica

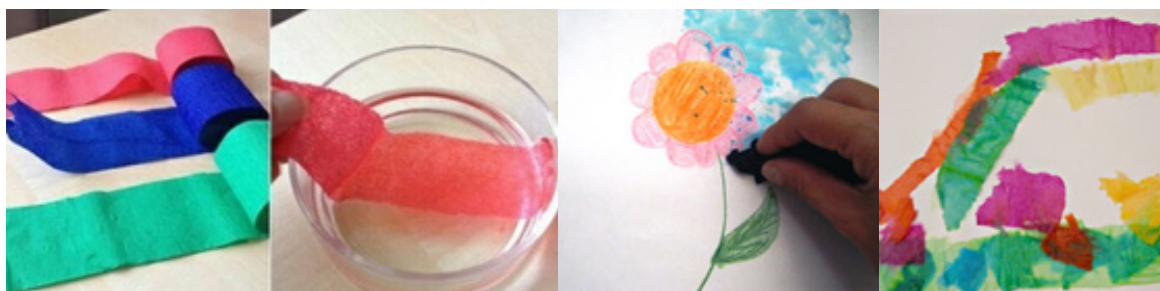
Teñido
Rasgado
Dactilopintura

Materiales

- Papel crepe
- Agua
- Recipiente alargado
- Cartulina blanca A3
- Pintura dactilar

Actividades

1. Rasgar el papel crepé de la manera que el niño desee: tiras, figuras, etc.
2. Humedecer el papel crepe evitando que se rompa.
3. Colocar sobre el papel para teñirlo de manera aleatoria, de manera que el niño desee.
4. Si requiere realizar detalles, usar los dedos.



9. Mis poemas, que lindos son

Objetivo

Leer poemas para generar sentimientos de satisfacción mediante el uso lúdico de la palabra.
Representar los poemas usando títeres.

Beneficios

Genera espacios de goce literario.
Libertad de expresión.
Acercamiento a la literatura de manera lúdica.

Técnica

Modelado
Armado

Materiales

- Fomix
- Paletas de helado
- Moldes
- Teatrín
- Poemas impresos

Actividades

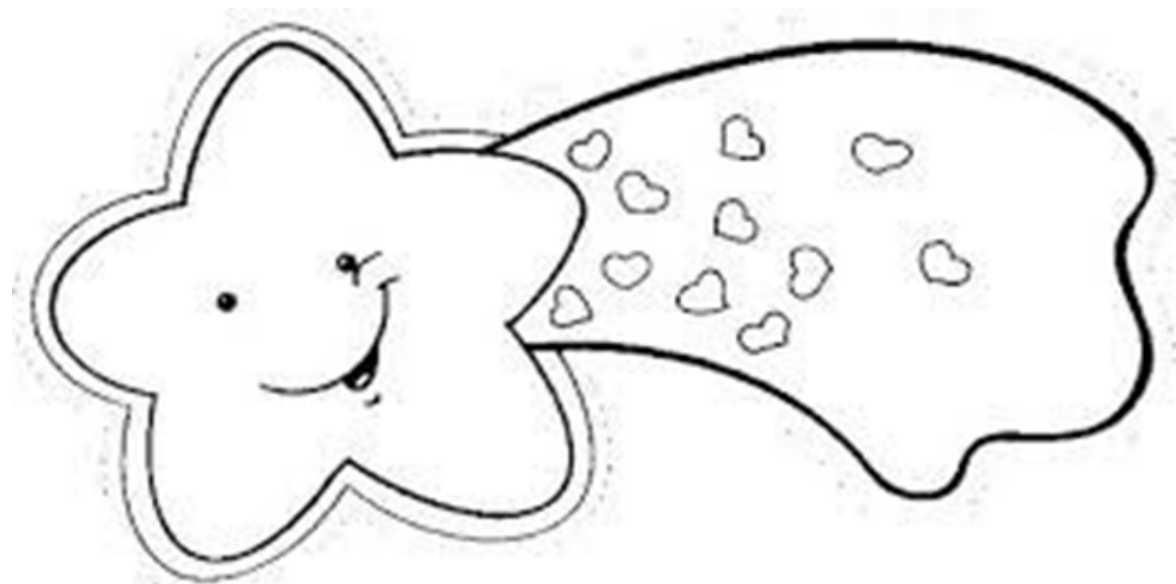
1. Le pedimos al niño que elija un poema.
2. El mediador lee junto con el niño.
3. Según el poema escogemos los moldes para hacer los títeres, dibujamos en el fomix, cortamos y pegamos en las paletas de helado.
4. Representamos los poemas con títeres en el teatrín.

Referencias
(Guía infantil , 2020)



Soy feliz!,
gritó un lucero
a voces al firmamento
y la luna y las estrellas
contestaron al momento:

Nos alegramos por ti,
pero deberías callar
es hora de echar la siesta
y queremos descansar.
¡Deja ya de molestar!



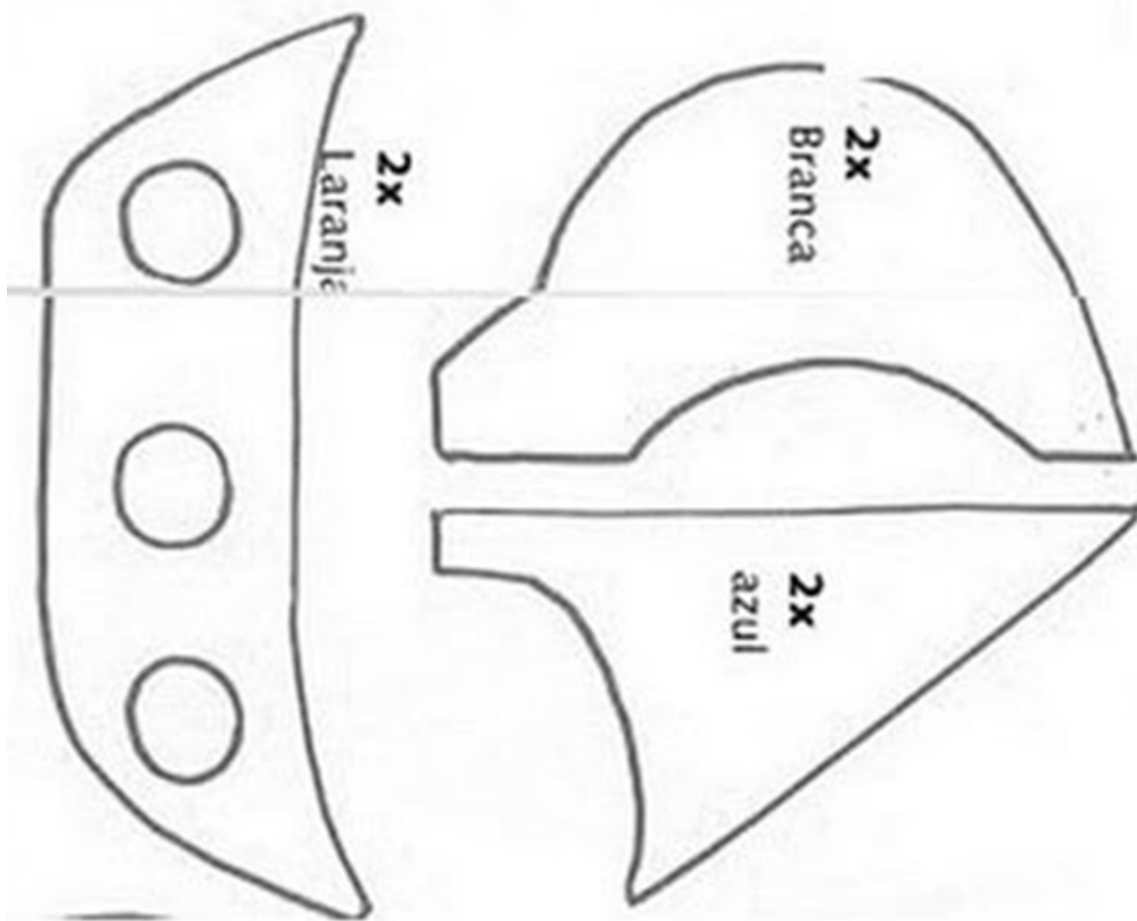
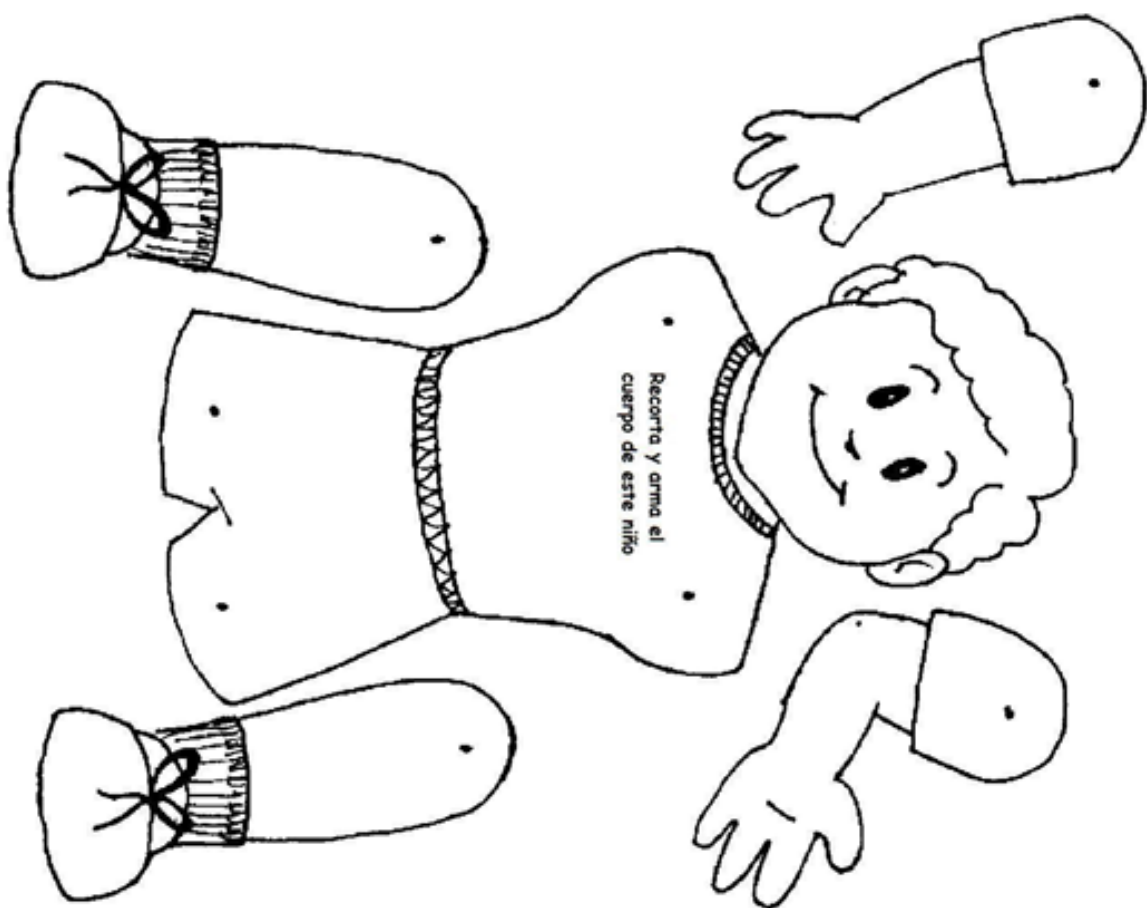
**Dos pescadores
(Felicidad)**

En el mar hay una barca
donde vive un pescador,
no tiene casa en la tierra
porque él así lo eligió.

En la tierra otro hombre pesca
mirándolo con dolor,
porque piensa, equivocado;
que un hogar nunca encontró.

Dos cañas, dos pescadores,
dos vidas y un pensamiento,
dos hombres muy diferentes
pero los dos muy contentos.



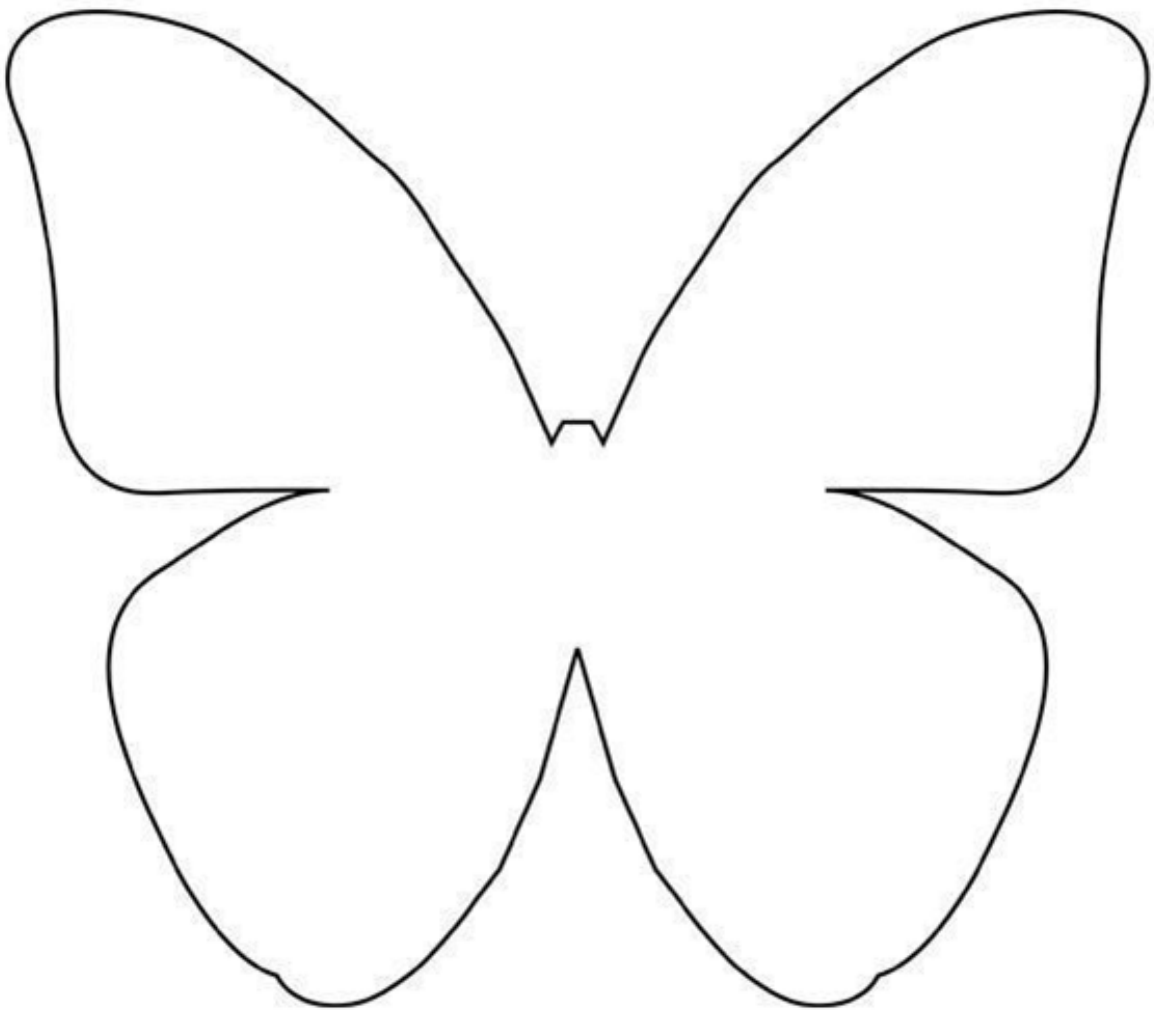


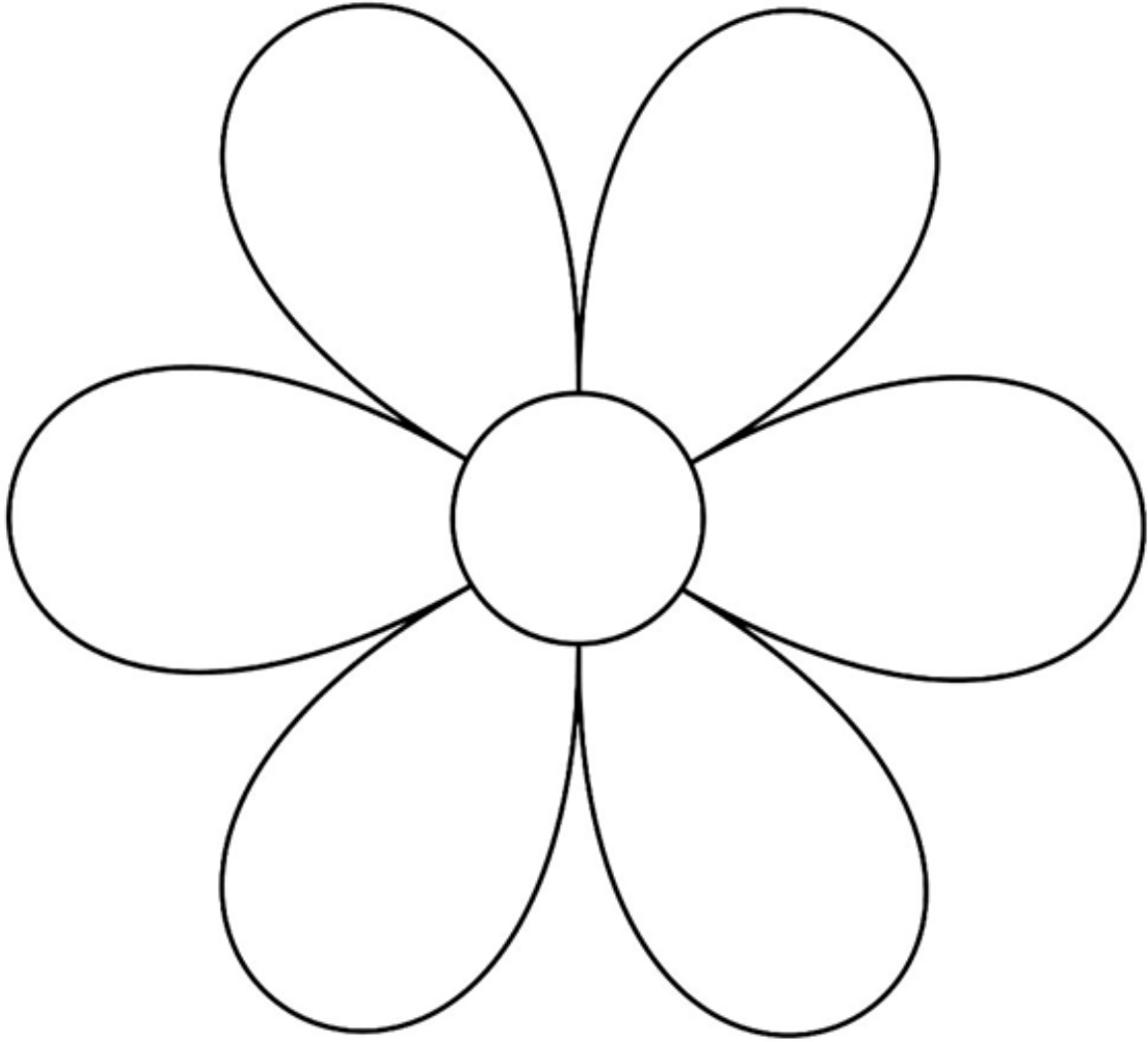
**Triste mariposa
(Tristeza)**

Volando de flor en flor
la vieron en primavera,
envidiaron su hermosura
y no vieron su ceguera.

Sus grandes ojos oscuros
dejaban ver su tristeza,
aún siendo una mariposa
de extraordinaria belleza.

Triste mariposa linda
entre todas la más bella,
aunque sus ojos no vean
todos la miran a ella.





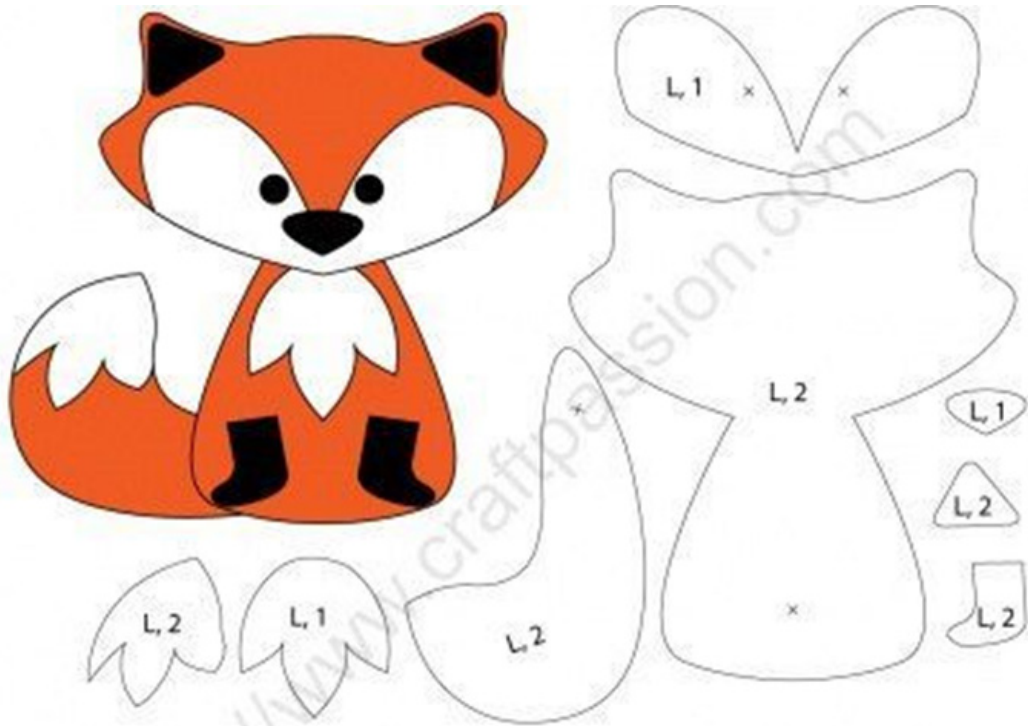
Ardilla miedosa (Miedo)

Ha venido un cuervo negro
asustando a las ardillas,
a ninguna vemos hoy
saltando por las orillas.

Las he llamado insistente
pero ninguna ha salido,
hasta que no ven que el cuervo
alzando el vuelo se ha ido.

Por eso se han escondido





El sol y la luna (Enfado)

El sol y la luna
están enfadados,
nadie en el cielo
sabe qué ha pasado.

Todos sus amigos
están preocupados,
en millones de años
nunca han peleado.

La luna colorada
se aleja del sol,
y le da la espalda

de muy mal humor.
El sol cabezota
no quiere salir,
y el día se acerca
¡le van a insistir!

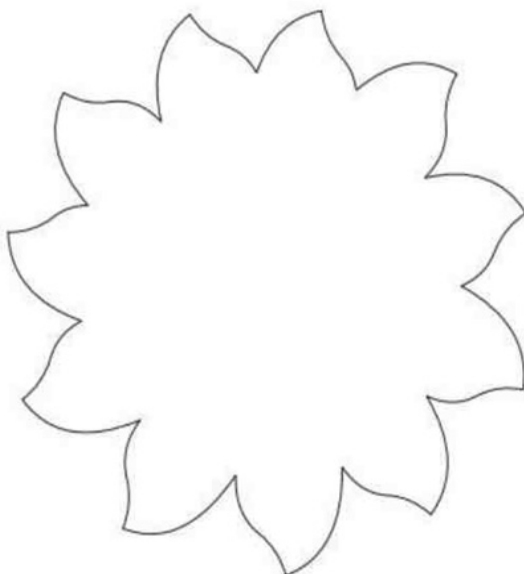
Júpiter y Marte,
Venus y Neptuno,
todos vienen juntos
detrás de Saturno.

De repente llega
la Estrella Polar,
Plutón y la Tierra
la han ido a buscar.

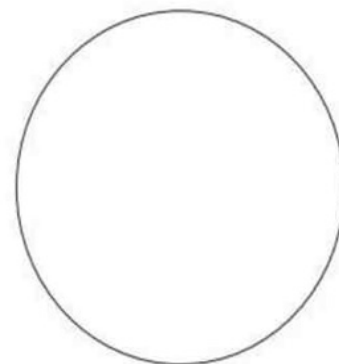
A esta gran estrella
con fama de justa,
que estén enfadados
nada le gusta.

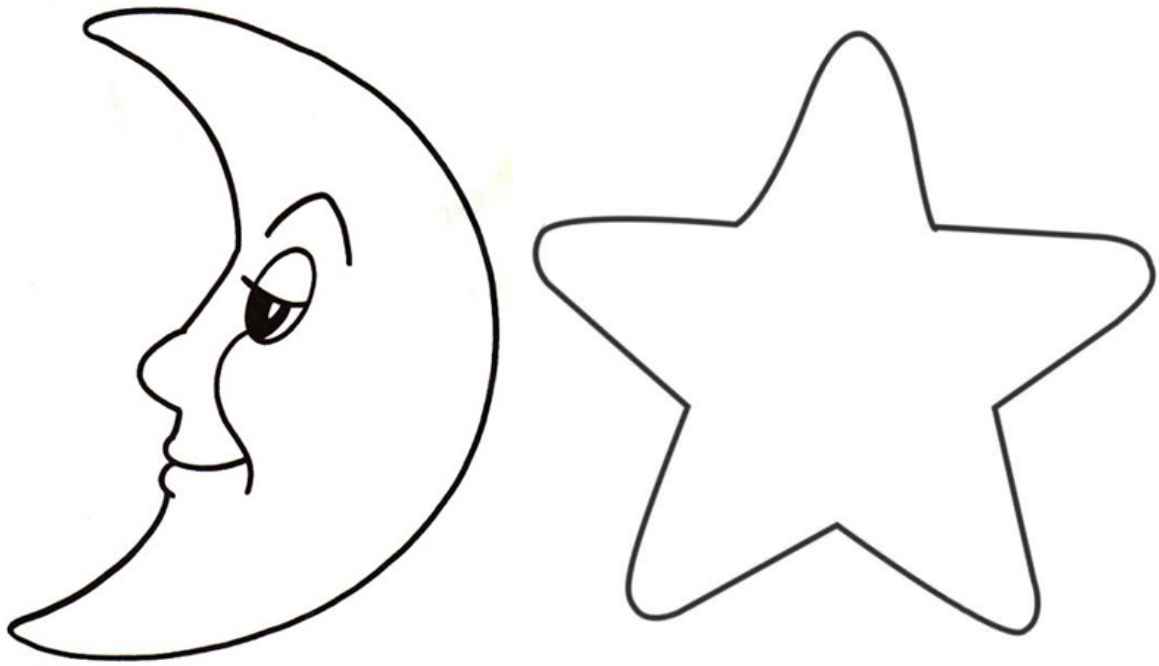
Escucha a la luna
habla con el sol.
¡por fin los dos astros
entran en razón!

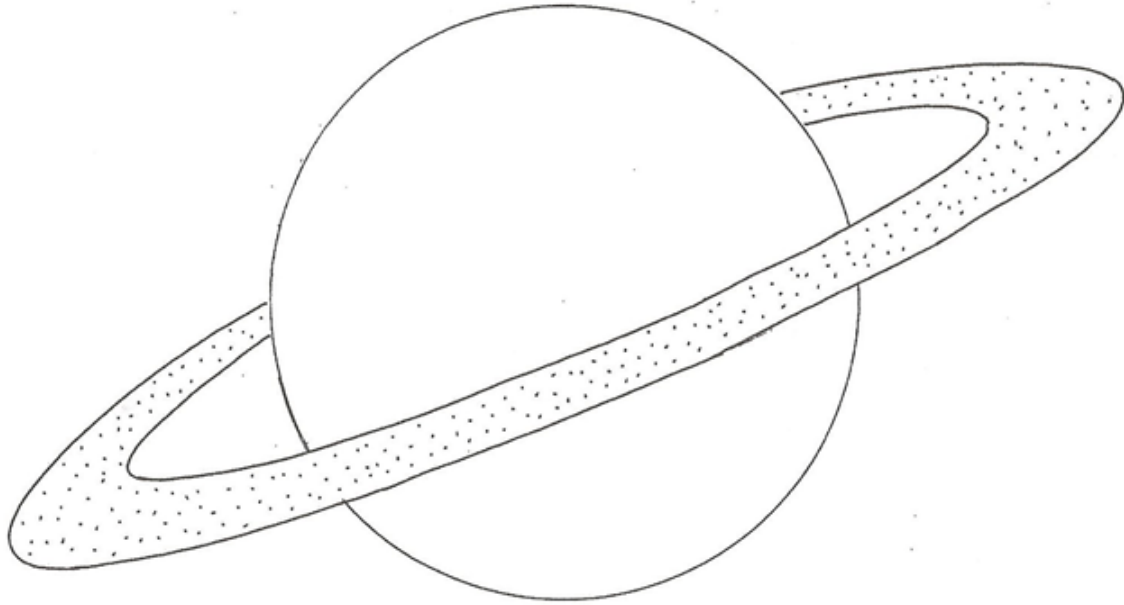
La luna ya ríe,
también ríe el sol,
con remordimiento
se piden perdón.



SOL EVA







Nana para un lobo miedoso (Liliana Moyano)

Duérmase lobo
que el bosque está
y aunque se duerma se quedará.

Duérmase lobo,
no tema, no,
que mientras duerme crece la flor.
Que la abuelita no se va a Roma
y el cazador ya se durmió.

Duérmase lobo,
cierre los ojos,
que nadie viene a sacarle un diente
de su bocota llena de antojos.

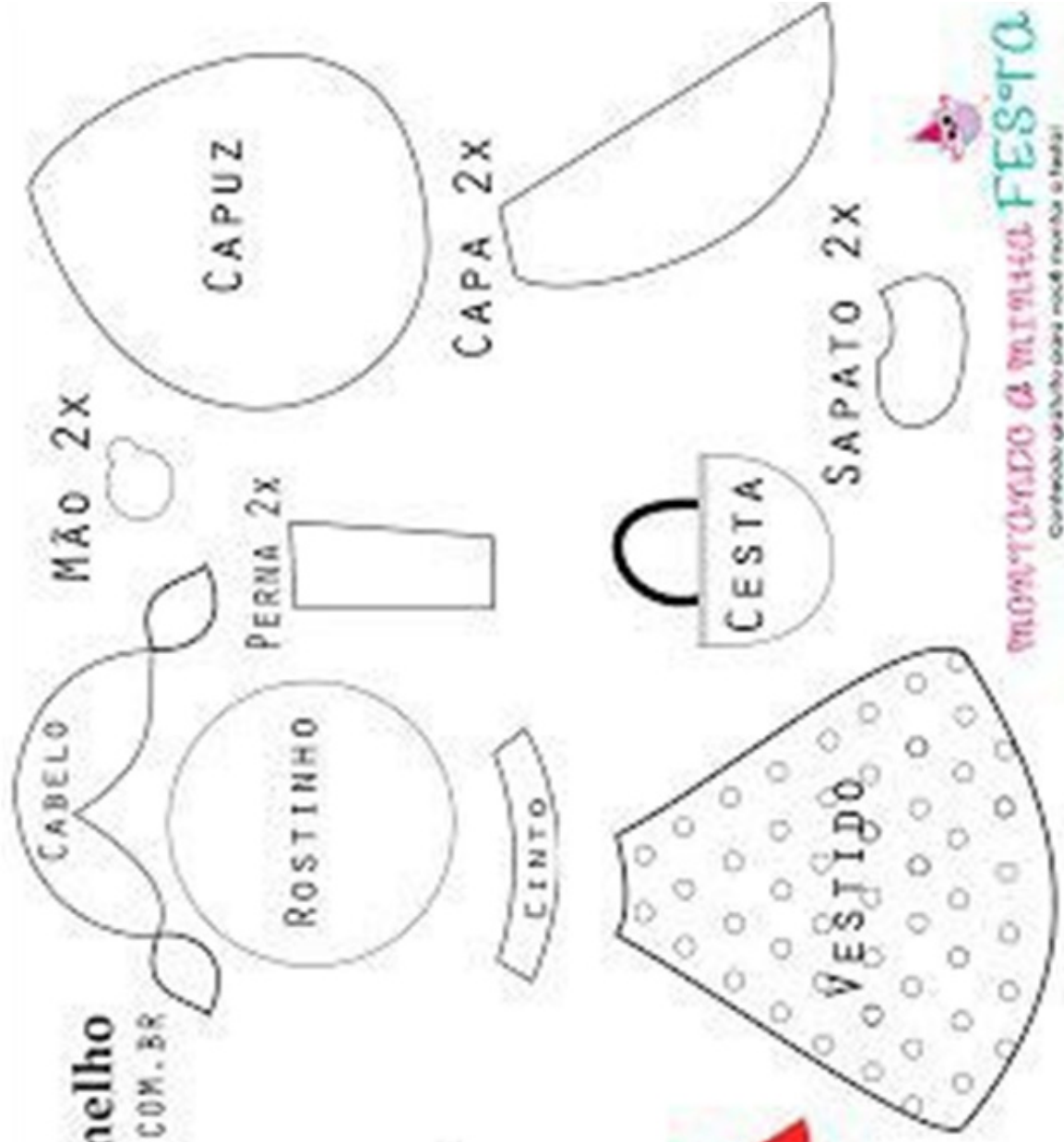
Duérmase lobo,
que a la mañana la caperuza con la canasta
espera verlo por el sendero
para empezar otra vez el cuento.
Duérmase lobo, no sea miedoso.



Molde

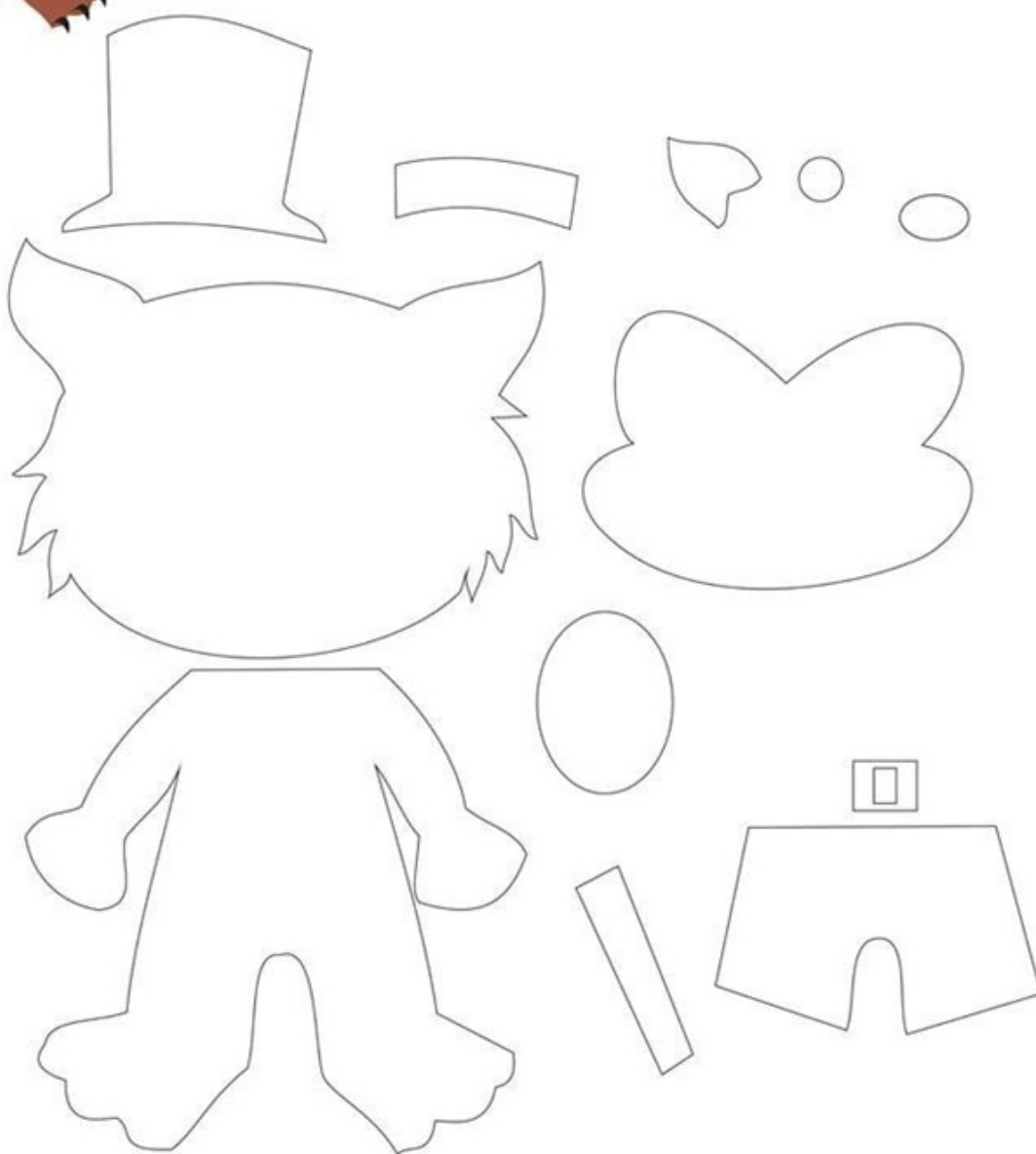
Chapeuzinho vermelho

WWW.MONTANDONINHAFESTA.COM.BR



MONTANDO A MINHA FESTA

Conteúdo gratuito para você montar a festa!





10. Juego con plastilina, hago caritas

Objetivo

Moldear plastilina para personificar caritas y mejorar la coordinación motriz.

Beneficios

Mejora la motricidad gruesa.
Permite espacios de diversión.
Mejora la coordinación manual.
Estimula la creatividad.

Técnica

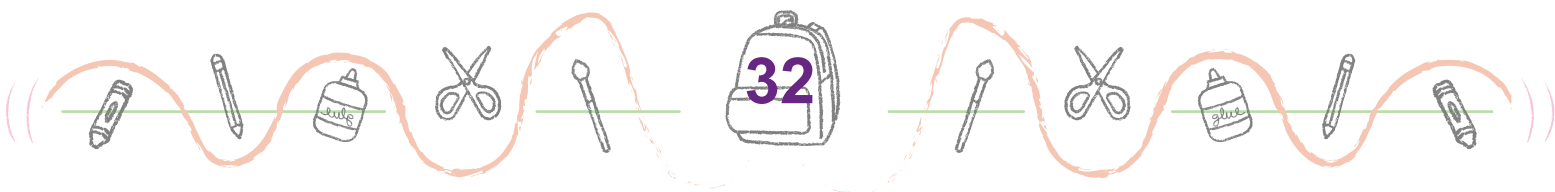
Moldeado

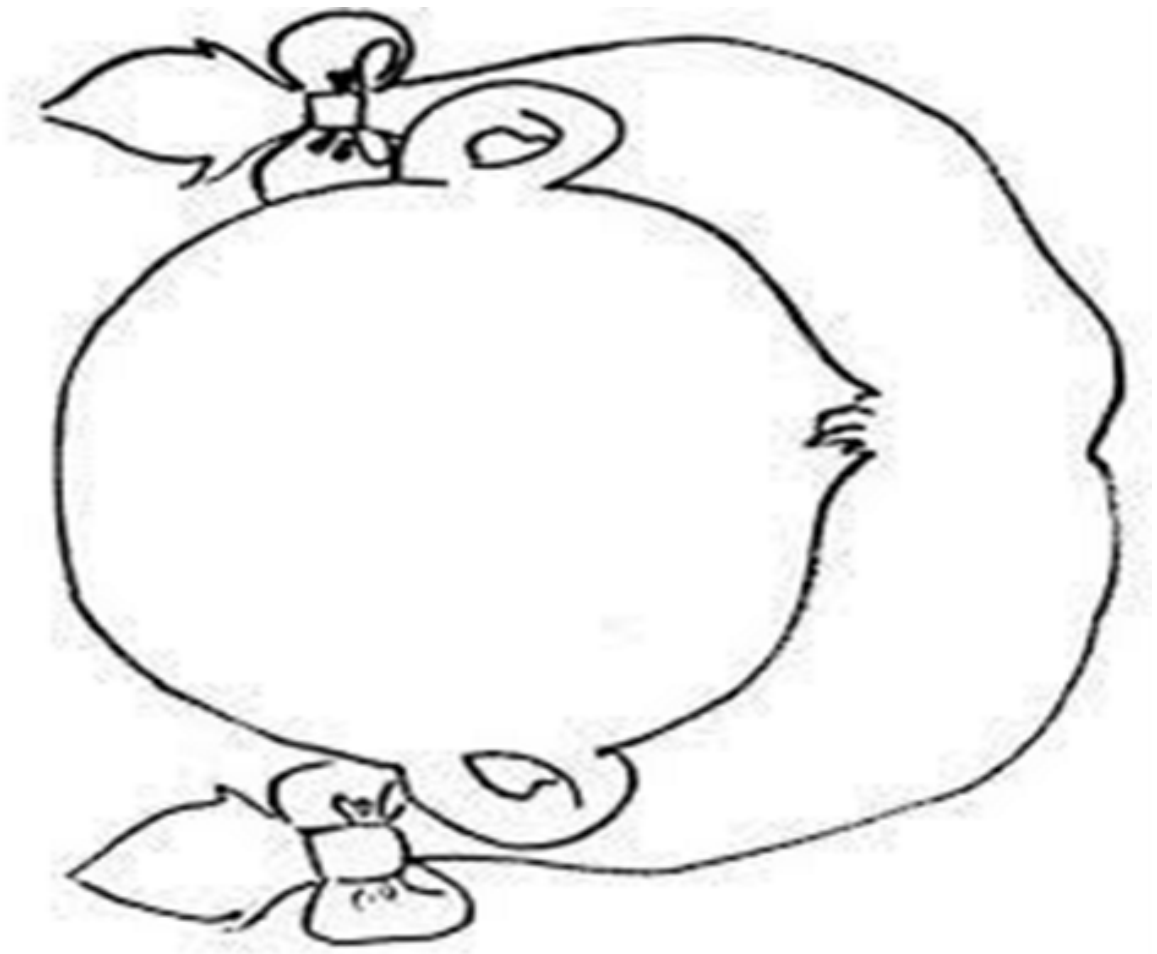
Materiales

- Plastilina
- Cartulina emplastecida
- Espejo
- Tarjetas

Actividades

1. El niño se mira en el espejo haciendo caras para expresar las diferentes emociones.
2. Moldeamos con plastilinas ojos, cejas, nariz, boca, etc para pegar en la cartulina emplastecada con la cara del niño o niña vacía y darle diferentes expresiones.
3. Hacemos tantas caras como el niño desea, moldeando la mayor cantidad de detalles.





11. Pinto como imagino

Objetivo

Pintar con diversas técnicas para mejorar la capacidad motriz, creatividad de los niños y niñas.

Beneficios

Experimentar con diversas pinturas.
Estimular la percepción sensorial.
Genera espacios de sosiego.
Creación libre.
Estimula la creatividad.

Técnica

Sellado
Dactilopintura

Materiales

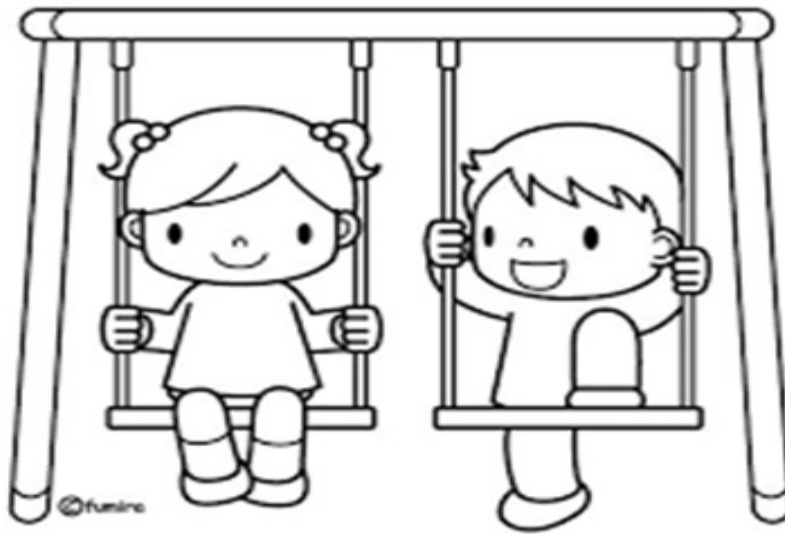
- Esponja con forma de estrella, cuadra do, triángulo, círculo.
- Platos desechables
- Temperas
- Goma
- Pintura dactilar
- Cartulina A3 blanca

Actividades

1. En niño debe cortar la imagen de los niños jugando y pegarla en el centro de la cartulina blanca.
2. Entregar al niño todas las figuras de esponja y poner la pintura en los platos.
3. Pedir al niño que decore el alrededor de los niños como desee usando las esponjas. Debe presionar las esponjas en la pintura hasta que quede completamente absorbido y luego presionar sobre la cartulina.
4. Pedir al niño que pinte a los niños con los dedos y la pintura dactilar.



Decora este dibujo, ponle mucha emoción. Usa tu imaginación.



12. Camino en calma

Objetivo

Estimular la capacidad de autorregulación para mantener estabilidad emocional.

Beneficios

Genera espacios de autorregulación.
Dirige la atención a situaciones agradables.

Técnica

Materiales

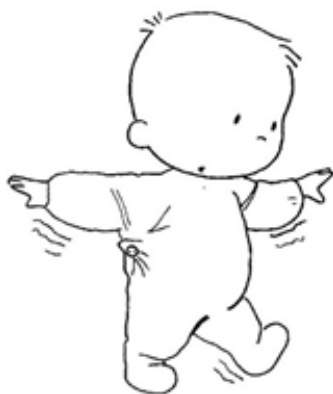
- Hojas de papel A3 impresas
- Cinta
- Marcadores de colores
- Pinturas



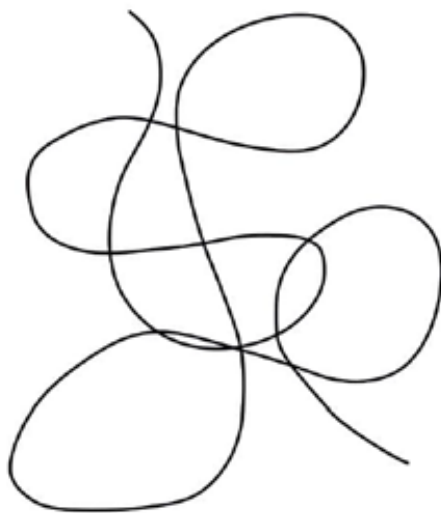
Actividades

1. Pegamos en el suelo cintas de 1.5 metros. Pedimos que camine sobre ella un pie detrás del otro sin perder el equilibrio. Primero con los ojos abiertos luego con los ojos cerrados.
2. Pedimos que corte y pegue al bebe en la esquina izquierda de la cartulina. Con los ojos abiertos trazamos líneas horizontales de izquierda a derecha para que el niño camine sobre ellas. Luego con los ojos cerrados.
3. Pedimos que realice la consigna: continúa las líneas y luego pinta los espacios que quedaron entre ellos como una variación de mandala personal.

Traza líneas rectas para que el bebe pueda caminar sin caerse. El papel debe ser en A3.



Continúa las líneas y luego pinta los espacios que quedaron entre ellas.



13. Mis manos de colores

Objetivo

Estimular la percepción sensorial usando diversas texturas.

Beneficios

Estimulación sensorial.
Enfoque de la atención en situaciones agradables.
Experimentar con diversas texturas.

Técnica

Materiales

- Pintura dactilar de varios colores
- Marcador
- Cartulina
- Texturas: lija, lana, madera, escarpa, papel, algodón, hilos, papel crepe, papel celofán.
- Silicón
- Paleta de helado

Actividades

1. Dibujar las dos manos del niño sobre la cartulina.
2. Escribir en cada dedo las 5 emociones básicas: alegría, tristeza, rabia, miedo y calma.
3. Pedir que relacione cada emoción con un color
4. Pintar cada dedo según el color que escoja el niño y posar la mano sobre el molde de su mano dibujada.
5. Hacer con las dos manos.
6. Pedir que en cada dedo según la emoción elija una textura y la pegue sobre los dedos.
7. Recortar las manos y pegar la paleta de helado.



14. Pinto mandalas

Objetivo

Pintar mandalas usando diversos materiales para fortalecer la creatividad del niño.

Beneficios

Mantiene la atención en actividades recreativas.
Genera situaciones de sosiego.
Estimula la creatividad.
Permite la expresión libre.
Fortalece la personalidad.

Técnica

Pintado

Materiales

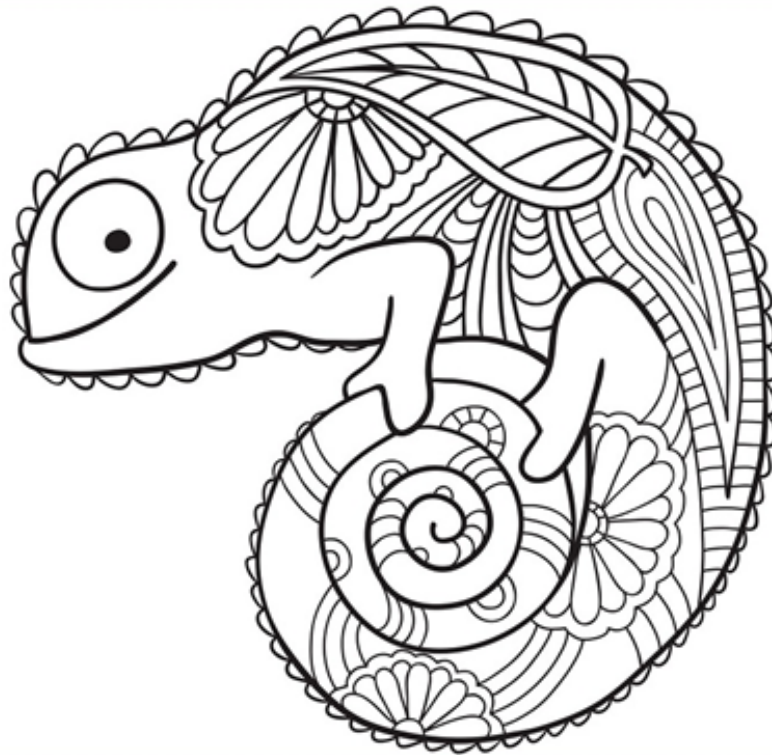
- Marcadores
- Pinturas
- Crayones
- Hojas de mandalas

Actividades

1. Entregar al niño todos los materiales para que elija con los que desea pintar.
2. Permitir que el niño escoja la mandala que desea pintar.
3. Se recomienda poner música que estimula la concentración.

Referencias
(Mundo Primaria , s.f.)





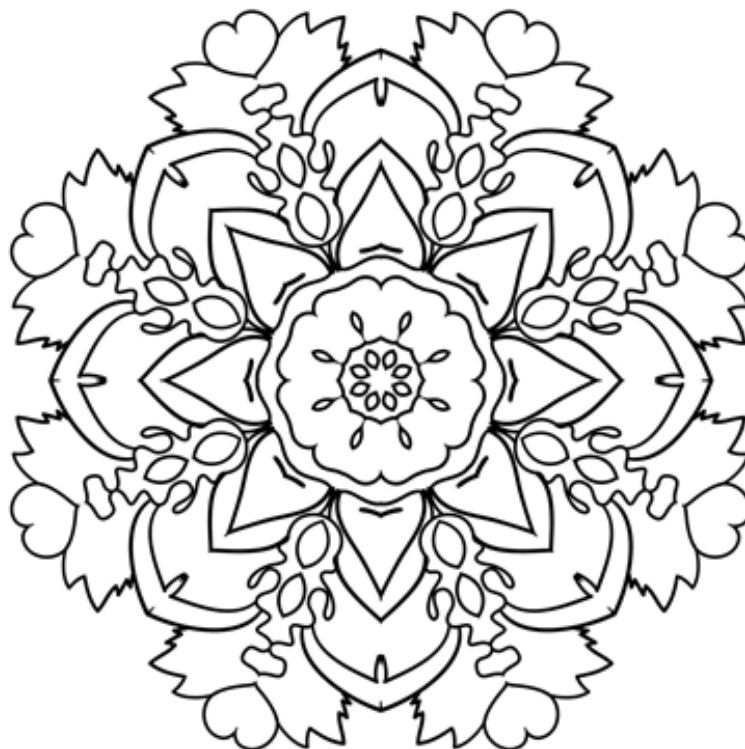
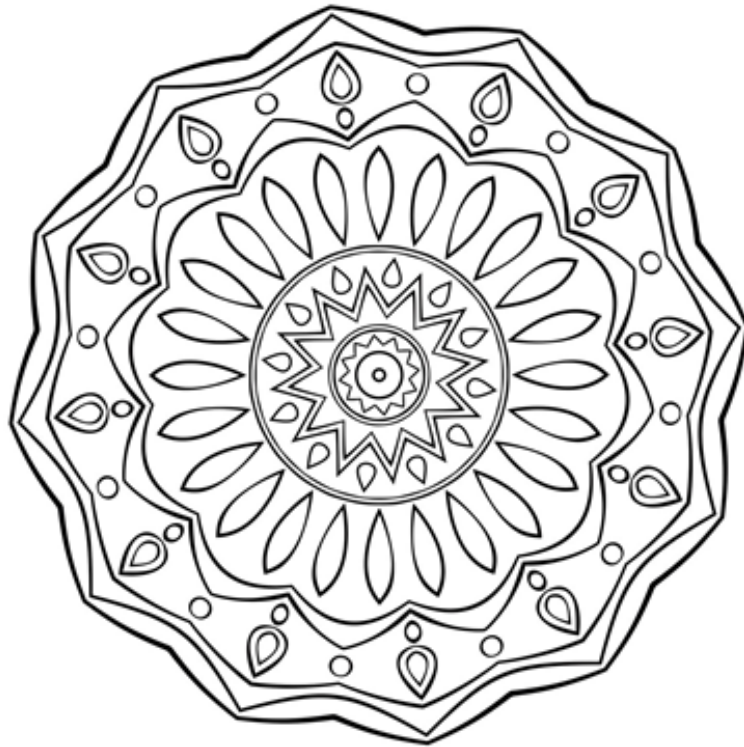
© Grupo Gestomedia S.L.

www.mundoprimaria.com

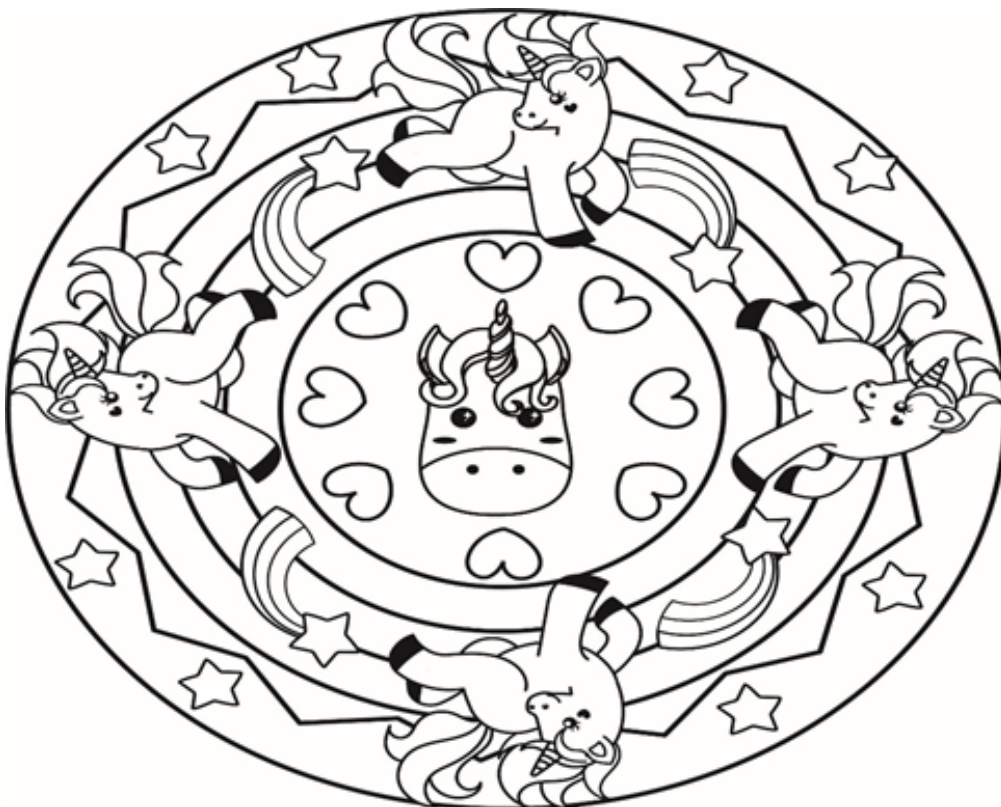
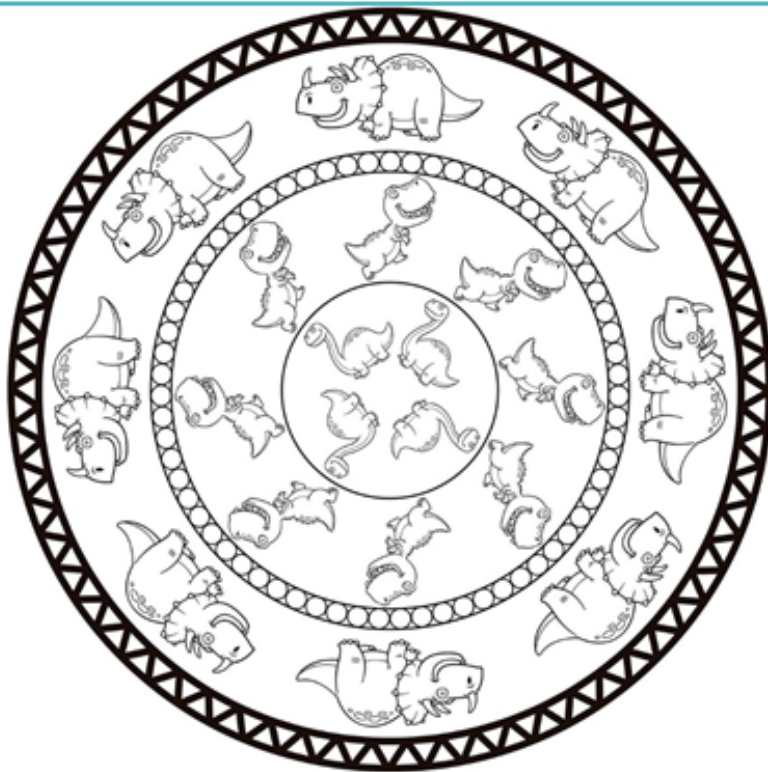


© Grupo Gestomedia S.L.

www.mundoprimaria.com







15. Figuras con globos

Objetivo

Crear con globos figuras para generar espacios de recreación.

Beneficios

Fortalece la coordinación óculo manual del niño.

Permite al niño controlar la presión que ejerce con sus manos.

Mantiene la atención del niño en situaciones agradables.

Técnica

Globoflexia

Materiales

- Globos para globoflexia de diferentes tamaños y colores.
- Hinchador

Actividades

Seguir las instrucciones para cada figura.



Espada

1. Hincha, pero deja al menos tres dedos sin inflar. Ata.
2. En el extremo donde está el nudo haz una bolita con una torsión.
3. A continuación, haz un círculo un poco mayor a la palma de tu mano. Da varias vueltas sobre el mismo para que no se suelte.
4. En la parte lisa haz seis bolitas más. Asegúrate de que sean del mismo tamaño que la primera.
5. Presiona la última sobre sí misma para asegurar la figura.
6. Pasa el resto del globo por el círculo que habías creado para terminar tu espada decorada.



Mariposa

Dos globos de diferentes colores (Uno de la mitad del tamaño del otro)

1. Infla los dos globos.
2. Toma el más largo y une los extremos creando un círculo.
3. Dobla el círculo y haz dos partes iguales. Realiza una torsión en el medio para hacer que se divida en dos.
4. Vuelve a doblar hasta hacer un '8'. Gira sobre sí mismo para evitar que se desmonte la figura.
5. Junta las dos partes del '8' y vuelve a doblarlas sobre sí mismas para hacer las alas. En este caso asegúrate de que hay una parte de mayor tamaño que otra. El resultado será una 'X' tridimensional.
6. Utiliza el de menor tamaño para hacer el cuerpo y sujetar las alas.
7. Une ambos estremos y dobla a la mitad.
8. Torsiona una pequeña pompa en la parte superior del globo para hacer la cabeza.
9. Mete las alas dentro del agujero del cuerpo y ya tienes tu mariposa.

16. Animales armables

Objetivo

Armar animales con cartón para fortalecer la motricidad fina mediante el uso de material concreto.

Beneficios

Mejora la coordinación manos y ojos
Ejercita la pinza digital afianzando sus destrezas manuales.
Mejorar la capacidad de planeación.
Estimula la percepción y proyección espacial.

Técnica

Armado
Pintado

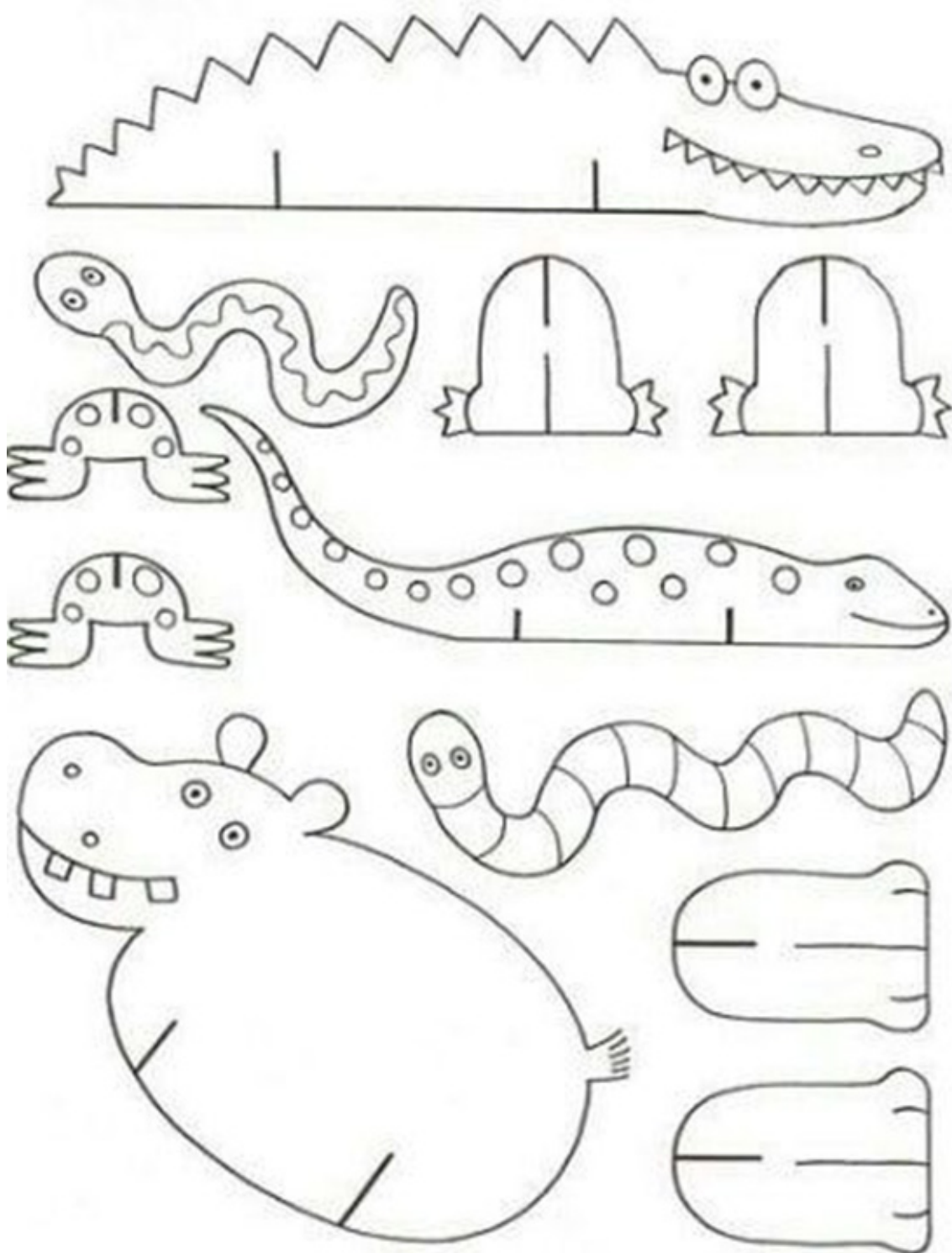
Materiales

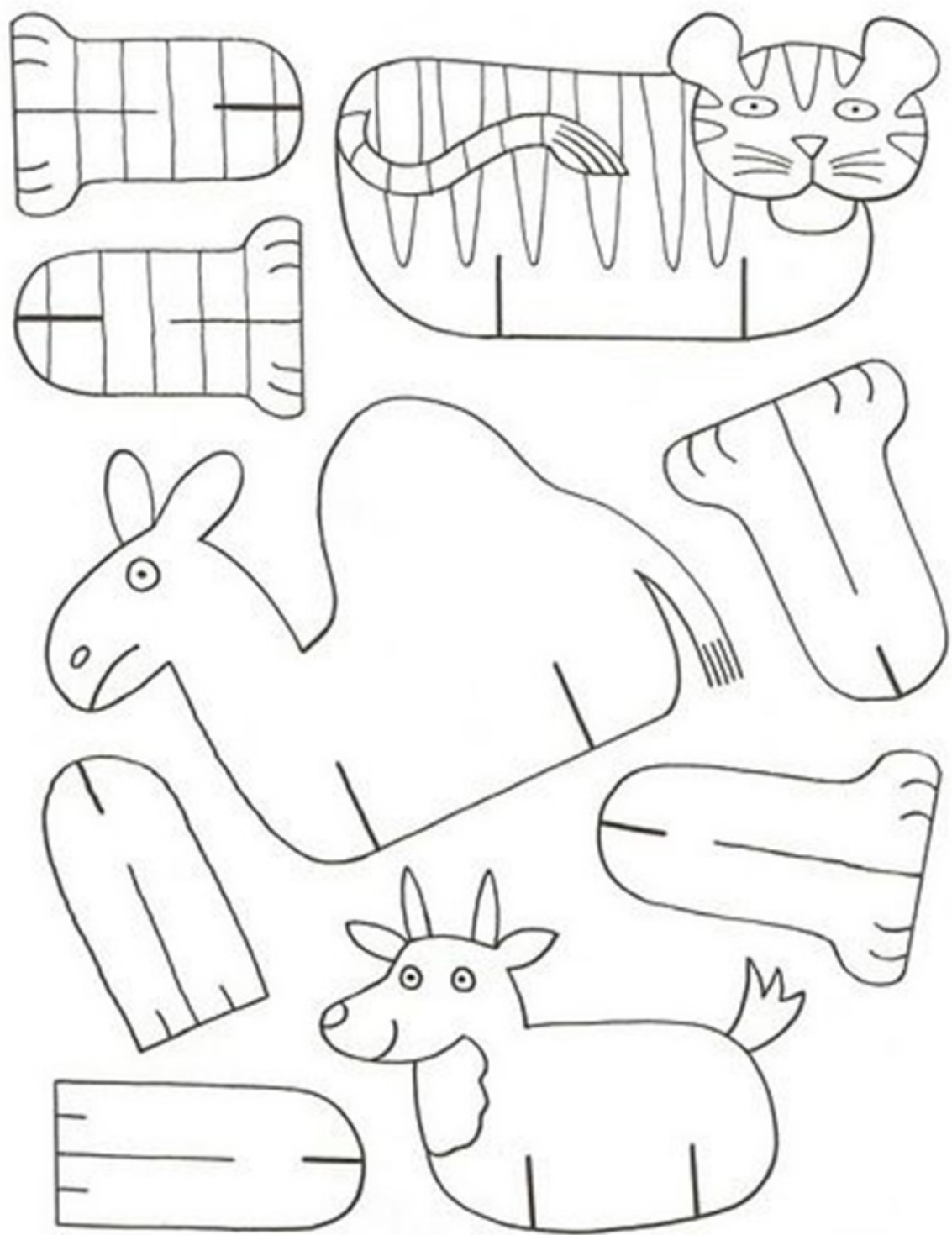
- Cartón
- Temperas
- Pincel



Actividades

1. Dibuja los moldes de los animales en cartulina.
2. Corta las piezas y pinta con temperas.
3. Armar los animales





Referencias
(Jugar y colorear , 2011)



17. Pinto con los pies

Objetivo

Pintar con los pies para experimentar nuevas sensaciones en el cuerpo.

Beneficios

Experimenta sensaciones en partes del cuerpo poco estimuladas.
Permite espacios de diversión.
Mantiene la atención en situaciones agradables.
Mejora la percepción sensorial.

Técnica

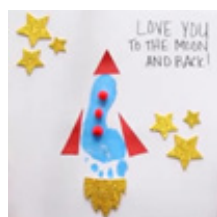
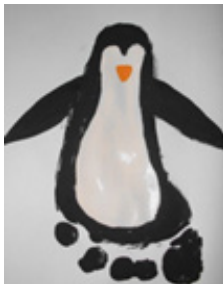
Dactilopintura

Materiales

- Pintura dactilar
- Cartulina blanca
- Marcadores
- Brocha

Actividades

1. El niño elige el color de pintura con la que desea trabajar.
2. Pintar con la brocha el pie del niño.
3. Presionar en la cartulina blanca.
4. Decorar para dar diversas formas como en los ejemplos a continuación.



18. Mi sol de colores

Objetivo

Representación de situaciones que provoquen tranquilidad en el niño para mantener estados de calma.

Beneficios

La creación artística de situaciones usando diversos materiales permite la integración sensorial y la estimulación de la imaginación.

Permite recrear experiencias que traigan calma al niño, de manera que el niño experimente actividades que generen disfrute y relajación.

Fortalece la motricidad fina.

Técnica

Rasgado

Dactilopintura

Materiales

- Papelógrafo
- Pintura dactilar
- Papel crepe de varios colores
- Círculo de cartulina amarilla

Actividades

1. En la parte superior del papelógrafo pegar el círculo de color amarillo, pedir al niño que rasgue el papel crepe en tiras y las pegue desde el círculo a manera de rayos de diferentes colores
2. En la parte inferior trazar una línea verde que represente el suelo, pedir al niño que dibuje con los dedos situaciones que le hicieron muy feliz.
3. En el espacio entre el sol y el suelo pedir que escriba palabras de felicidad como: risas, sol, abrazos, etc.



19. Flores de colores

Objetivo

Pintar flores de colores usando goteros para estimular las habilidades motrices.

Beneficios

Experimenta con diversos materiales.
Mejora la motricidad fina.
Estimula la creatividad.
Refuerza la interiorización de colores.

Técnica

Materiales

- Gotero
- Temperas de colores
- Vasos plásticos
- Agua
- Cartulina
- Algodón desmaquillante
- Grapadora
- Marcador negro

Actividades

1. Mezclar las temperas con agua.
2. Grapar el algodón, doblado los lados y dejando un espacio en el medio para darle forma de pétalos. Grapar dos algodones por la mitad para hacer las hojas.
3. Grapar seis pétalos para formar un flor, dibujar el tallo y luego pegar las hojas.
4. Pintar usando el gotero. Absorber la pintura en agua y dejar caer sobre el algodón para pintarlo.



20. Gorritos de hilo

Objetivo

Tejer gorros de lana para mantener la atención de los niños. Fortalecer las habilidades motoras mediante el amarrado de hebras de hilo.

Beneficios

Enfoca y mantiene la atención de los niños y niñas en actividades recreativas.
Fortalece las habilidades motrices.
Genera momentos de esparcimiento.

Técnica

Insertado
Amarrado

Materiales

- Tiras de cartulina de 9 cm de ancho por 15 cm de largo.
- Hilo de lana de colores.
- Perforadora

Actividades

1. Grapar las tiras de cartulina para formar un círculo.
2. Cortar el hilo de lana en tiras de 12 cm.
3. Doblar las tiras por la mitad e insertar por dentro de la tira de cartulina.
4. Las puntas del hilo insertar por el otro extremo del hilo.
5. Amarrar las tiras de lana.
6. Meter todas las hebras de hilo para sacarlas en dirección contraria.
7. Amarrar as hebras de hilo en un solo nudo para dar la forma de un gorrito





ACTIVIDADES PARA NIÑAS Y NIÑOS DE 8-9 AÑOS

1. Figuras multicolores

Objetivo

Estimular la percepción sensorial para mejorar la destreza motora.

Beneficios

Mejorar motricidad fina
Generar espacios de esparcimiento
Enfocarse en situaciones agradables

Técnica

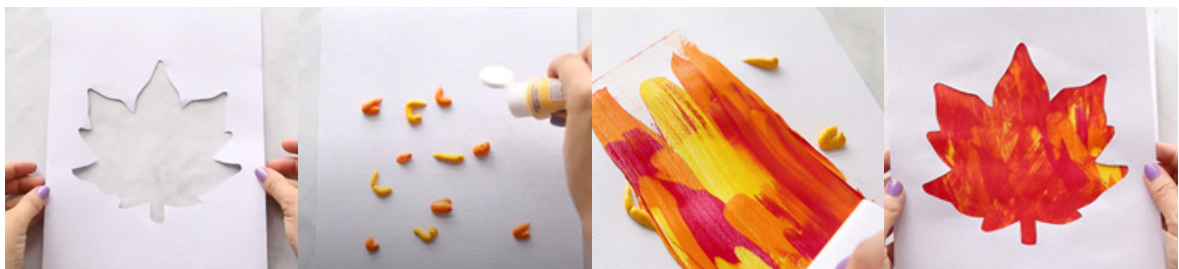
Empastado
Collage

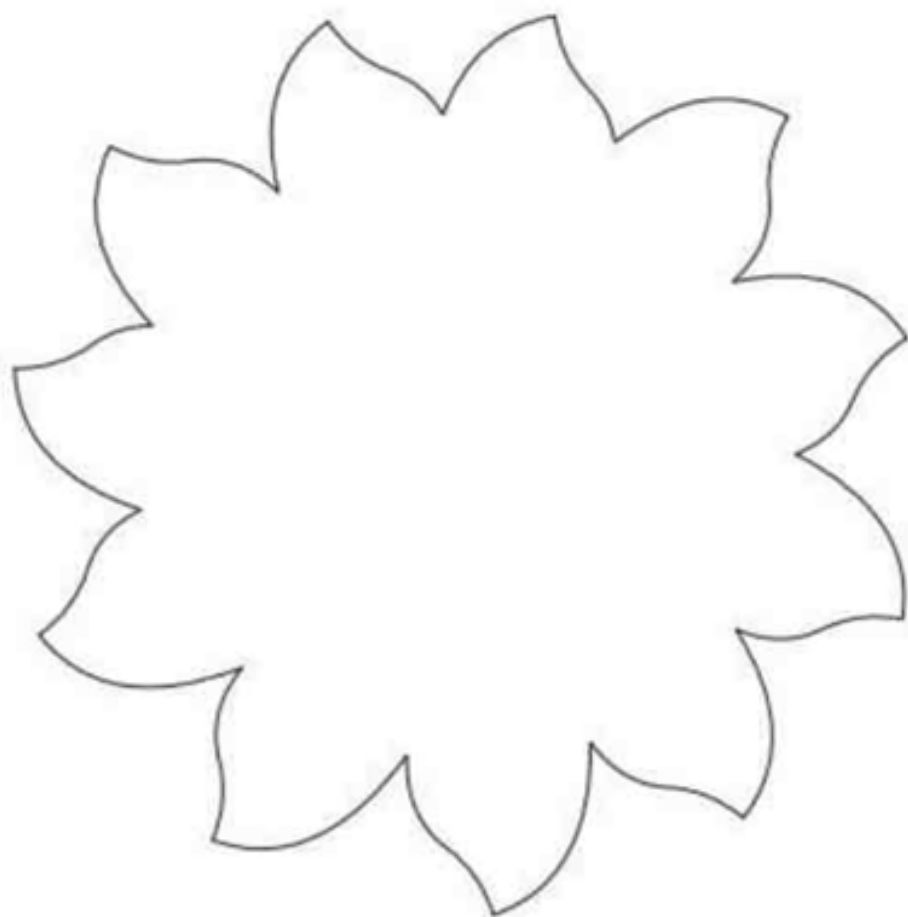
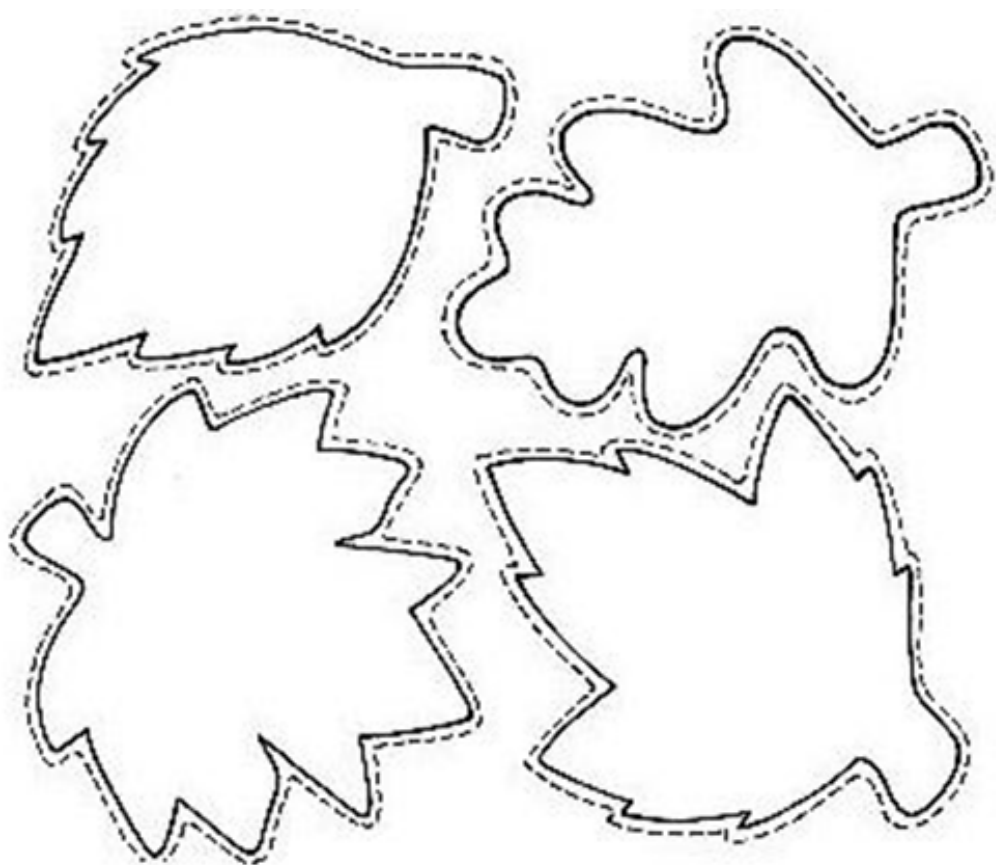
Materiales

- Pintura acrílica
- Cartulina blanca gruesa
- Moldes
- Pieza de cartón duro cuadrada o paleta de empaste.

Actividades

1. Cortar los moldes dejando el espacio de la figura.
2. En la cartulina poner gotas de pintura de diferentes colores.
3. Esparcir la pintura con la pieza de cartón o la paleta para empastar.
4. Pegar sobre la cartulina la hoja con el molde.







2. Bailamos y pintamos nuestras emociones

Objetivo

Expresar emociones provocadas por estímulos externos para fortalecer la comunicación.

Beneficios

Experimenta nuevas maneras de expresar emociones.
Se conecta con estímulos externos.
Expresión libre e independiente.

Técnica

Pincelado
Dactilopintura



Material

- Pintura
- Cartulina
- Pincel
- Música
- Pintura de dedos

Actividades

La elección de canciones deben considerar las emociones que deseamos generar en el niño.

1. Creamos un momento de relajación para enfocar la atención del niño en la melodía. Nos colocamos sentados o acostados con los ojos cerrados, hacemos respiraciones lentas y sentimos el latido del corazón.
2. Aún con los ojos cerrados escuchamos la canción y hacemos preguntas para interiorizar: ¿Cómo nos hace sentir la canción? ¿Me recuerda algún momento?
3. Expresamos nuestras emociones pintando (no debemos forzar, sino, cuando el niño esté preparado). Repetir la canción hasta que el niño decida que ha terminado.
4. El niño puede pintar con los dedos, pincel, lanzar la pintura o como sienta la necesidad de hacerlo.
5. Conversar sobre el dibujo, que significa, que sentimos. Reflexionar sobre la manera de identificar las emociones.
6. Podemos iniciar con otra canción.

3. Marionetas con pinzas

Objetivo

Crear historias, personificando animales para mejorar la capacidad creativa.

Beneficios

Interactuar con diversos materiales.
Elaboración de material concreto.
Estimula la imaginación y capacidad creativa.
Permite espacios para expresar ideas y emociones
Fortalece la capacidad comunicativa.

Técnica

Cortado
Pegado
Pintado

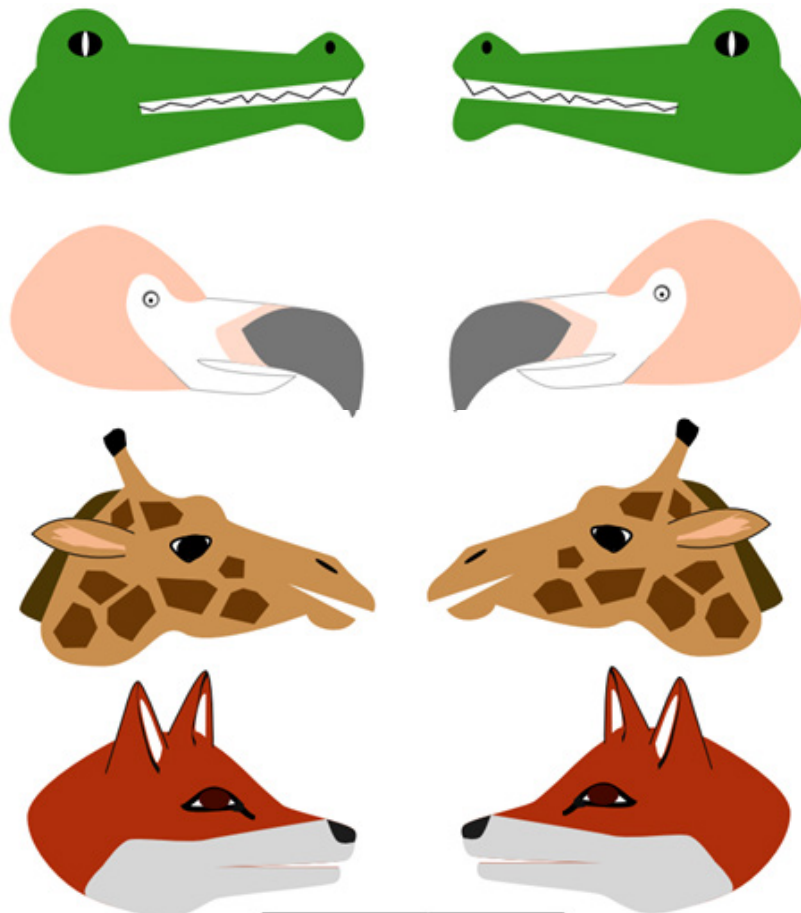


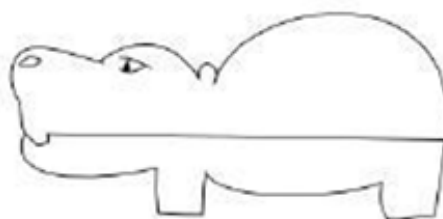
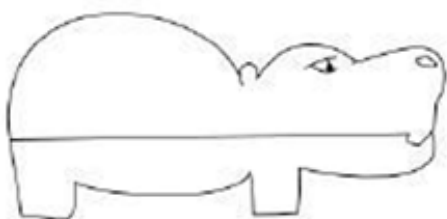
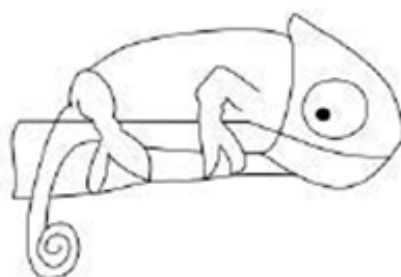
Materiales

- Pinzas de madera para ropa
- Moldes impresos
- Goma
- Cartulina
- Tijeras
- Marcadores

Actividades

1. Dibujar los moldes en cartulina y cortar.
2. Pintar y decorar los moldes
3. Pegar las piezas en las pinzas de madera
4. Jugamos con las marionetas





4. Dibujo interactivo

Objetivo

Estimular la capacidad de escucha en el niño para generar situaciones interacción asertiva y empatía.

Beneficios

Fortalece la capacidad de escucha.
Enfocar la concentración en actividades lúdicas.
Genera espacios de sosiego.
Mejora la comunicación del niño.
Permite espacios de empatía.

Técnica

Pintado

Materiales

- Imágenes impresas
- Papel Bond
- Pinturas
- Lápiz
- Borrador
- Cinta

Actividades

1. El mediador pegará tras su espalda una imagen y el niño se sentara frente a él.
2. El mediador le pide al niño que describa la imagen que observa con todos los detalles, mientras el mediador dibuja según las indicaciones del niño.
3. Al finalizar comparan las dos imágenes y reflexionan.
4. El niño toma el lugar del mediador y el niño es quien comienza a dibujar.



5. Acróstico con mi nombre

Objetivo

Identificar las virtudes propias para fortalecer el autoestima y autoconcepto.

Beneficios

Genera espacios de autoconocimiento.
Mantiene la atención en actividades agradables.
Permite al niño explorar sus virtudes y apropiarse de ellas.
Mejora su autoconcepto y por ende su autoestima.

Técnica

Moldeado

Materiales

- Hojas de papel
- Marcadores
- Plastilina
- Borrador

Actividades

1. Se entrega al niño una hoja de papel bond y pedimos al niño que escriba su nombre en mayúsculas y con letras grandes moldeadas en plastilina.
2. Se explica al niño las cualidades y virtudes que poseen las personas y como reconocerlas
3. Se pide al niño que escriba una virtud con cada una de las letras de su nombre.
4. El mediador puede realizar el mismo ejercicio para que el niño se sienta cómo do.



6. Cabezas locas

Objetivo

Interactuar con materiales concretos para mantener la atención en situaciones agradables.

Beneficios

Estimulo de la percepción sensorial.
Mejorar la motricidad.
Estimula la creatividad.
Experimenta situaciones agradables.

Técnica

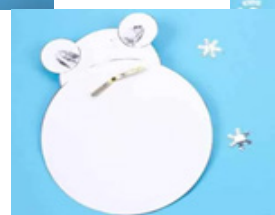
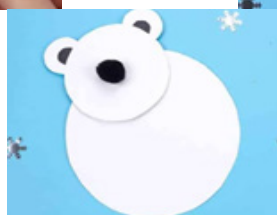
Armado

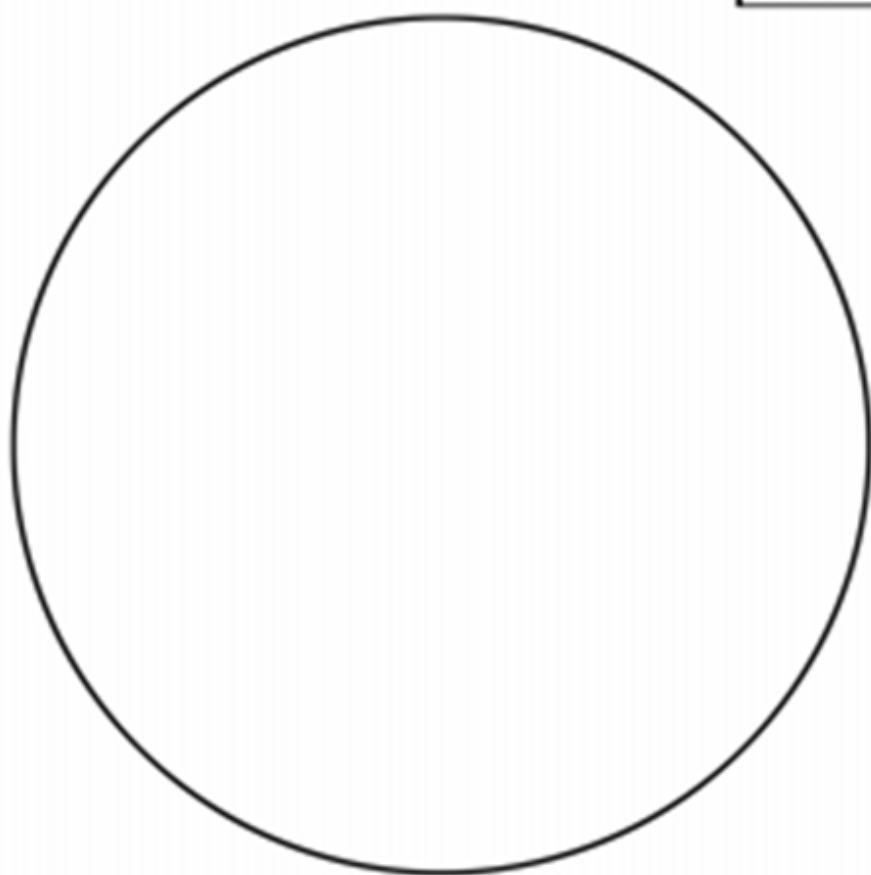
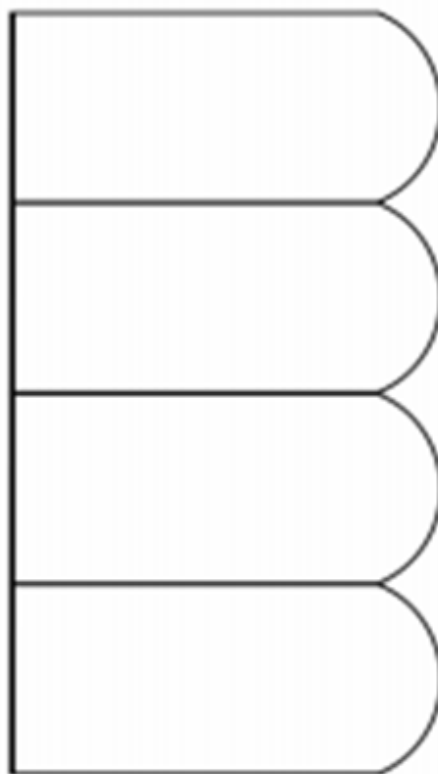
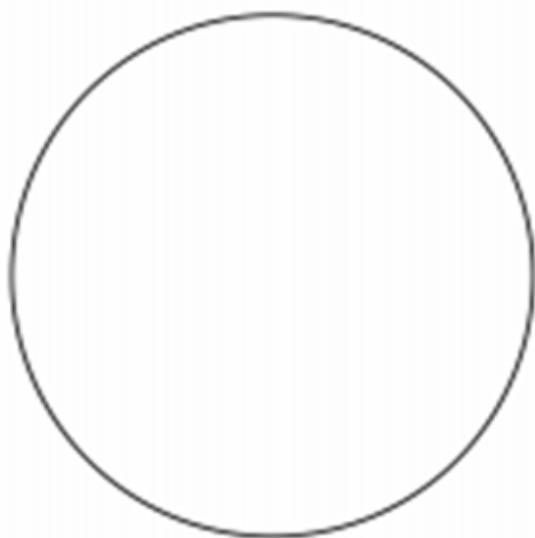
Materiales

- Cartulinas de colores
- Goma
- Moldes
- Marcadores de colores
- Pasador
- Pon pon pequeño

Actividades

1. Dibujar los moldes en las cartulinas
2. Cortar las piezas
3. Pintar las huellas y las orejas del oso.
4. Pegar las piezas para armar el oso.
5. Pegar la el pon pon en la cabeza del pasador e insertarlo en el cuerpo





Referencias
(Kids Craftroom , 2020)



7. Mi cuerpo y mis sueños

Objetivo

Identificar las características físicas y cualidades personales para mejorar su auto-concepto.

Beneficios

Permite espacios de autoconocimiento.
Mejora el autoconcepto.
Experimentación con texturas.
Estimulación de percepciones sensoriales.

Técnica

Modelado
Dáctilo pintura

Materiales

- Papelógrafo
- Marcadores
- Pinturas de colores
- Pintura dactilar
- Hilo

Actividades

1. Pedir al niño que se acueste en un papelógrafo para dibujar la silueta del cuerpo del niño con marcadores
2. Luego se explicará al niño que escribiremos dentro de la silueta las cualidades, afuera las características físicas, sobre la cabeza los sueños y metas; y en los pies los miedos.
3. Preguntamos para guiar al niño. ¿Cómo es tu cuerpo, tu cabello, tus ojos? ¿Qué te gusta? ¿Qué no te gusta? ¿Qué haces bien? ¿Qué haces cuando estás enojado?
4. Ayudamos al niño a organizar la información y colocar en los lugares adecuados. Escribimos con nuestros dedos usando la pintura.
5. Pegamos el hilo en la cabeza de donde salen los sueños.
6. Se puede pegar en un lugar visible para que el niño recuerde frecuentemente los múltiples elementos que vuelven únicas a las personas



8. Origami

Objetivo

Armar figuras de papel para mejorar las habilidades motoras.

Beneficios

Mejora la motricidad.

Mejora la percepción espacial.

Enfoca la concentración y atención en actividades agradables.

Fortalece las funciones mentales básicas del niño.

Tolerancia

Técnica

Plegado

Papiroflexia

Materiales

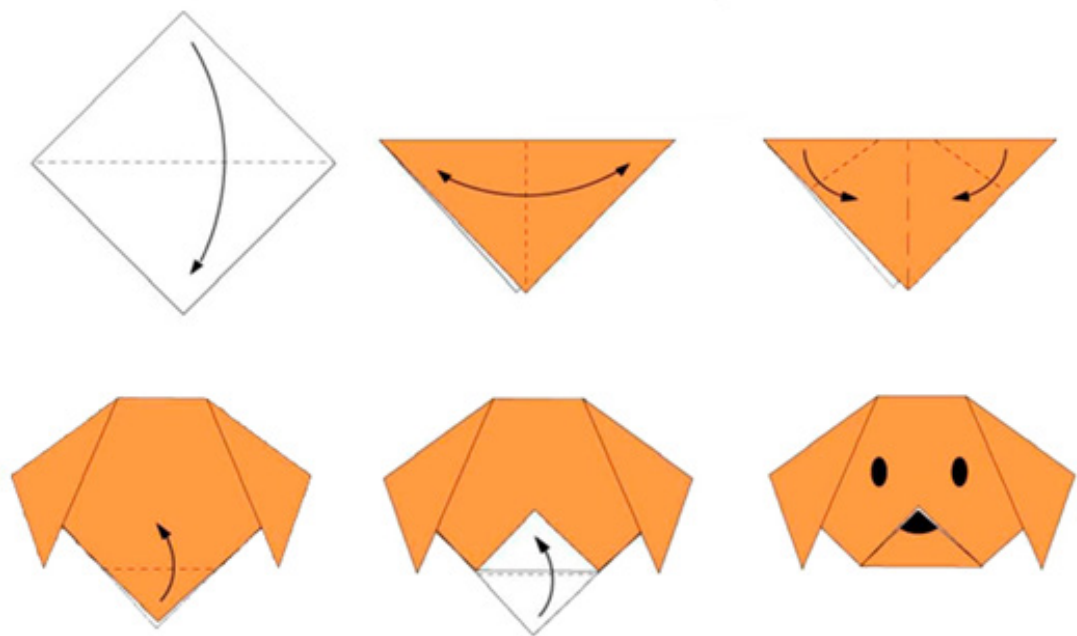
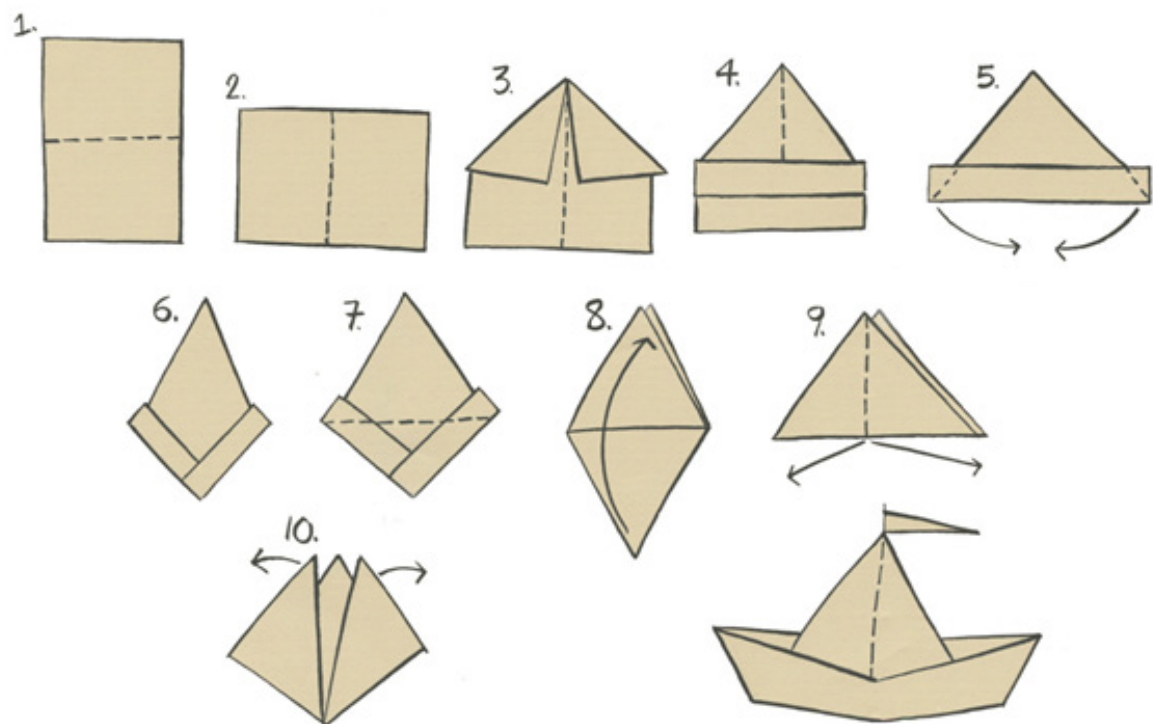
- Crear objetos y figuras plegando papel estimulando las funciones básicas mentales de los niños para enfocar su atención en situaciones agradables.

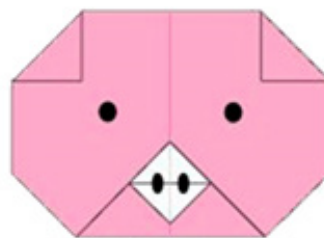
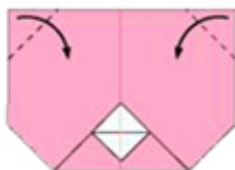
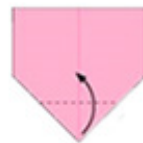
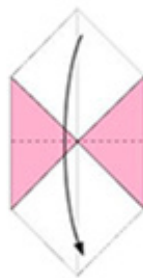
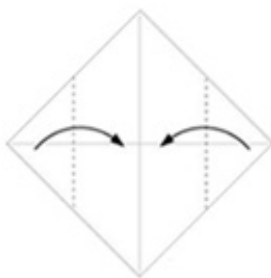
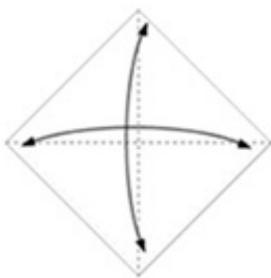
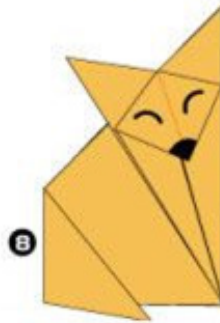
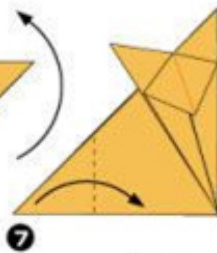
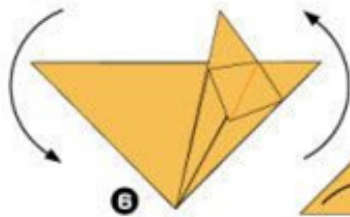
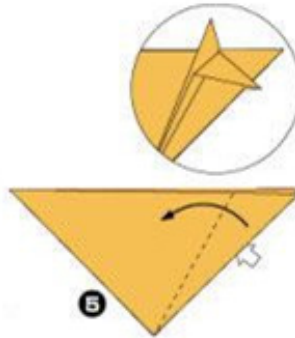
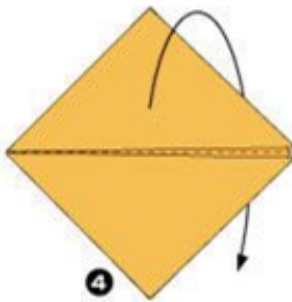
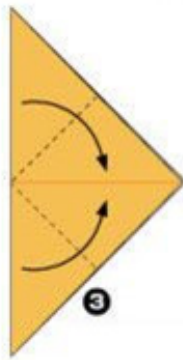
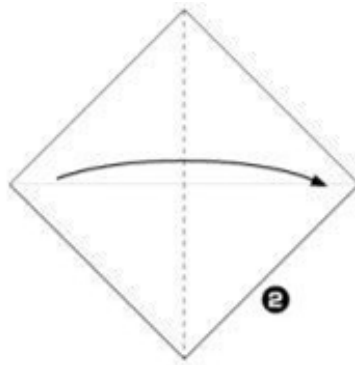
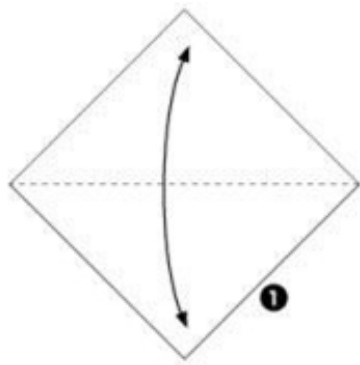
Actividades

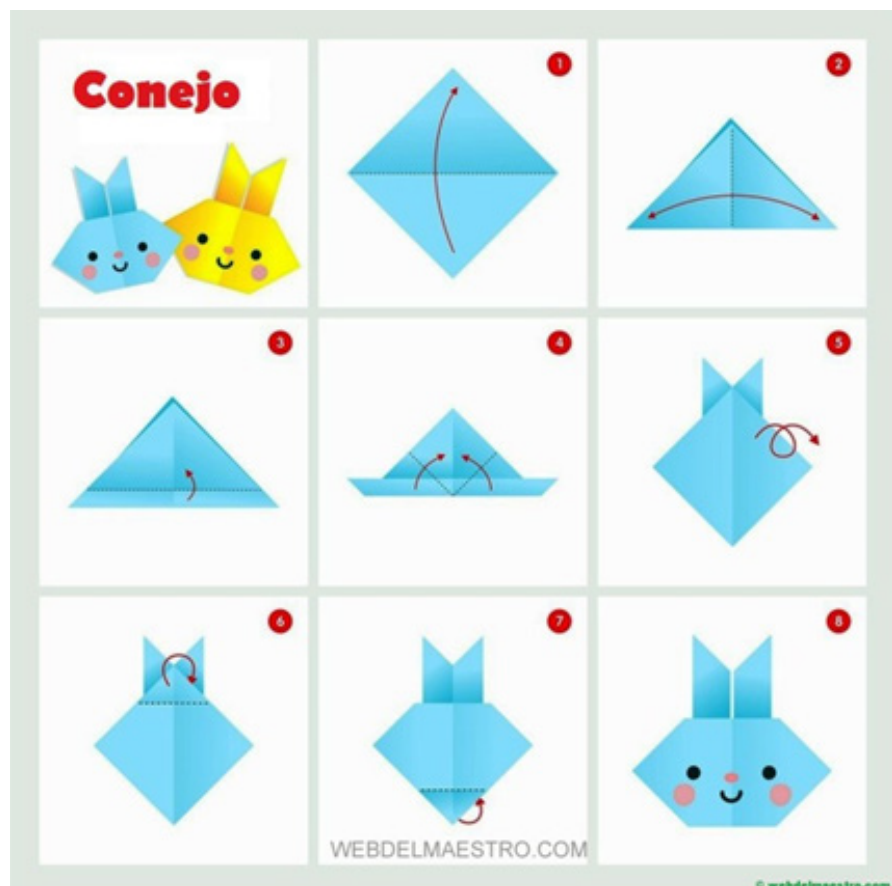
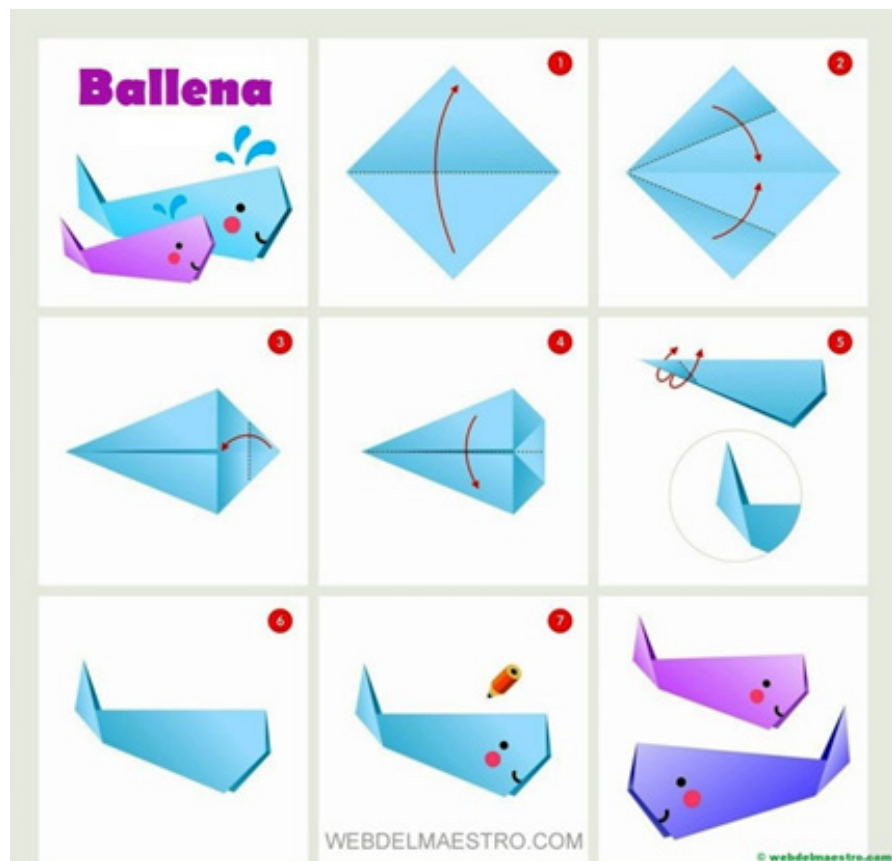
1. Presentar variedad de figuras en origami para que el niño pueda escoger.
2. Entregar papel de color dependiendo de la figura que se va a plegar.
3. Hacer de modelo para que el niño vaya doblando el papel con las instrucciones del mediador.
4. Al final se puede motivar al niño a crear nuevas figuras.

Referencias
(Suarez, 2020)
(Ruiz, 2020)

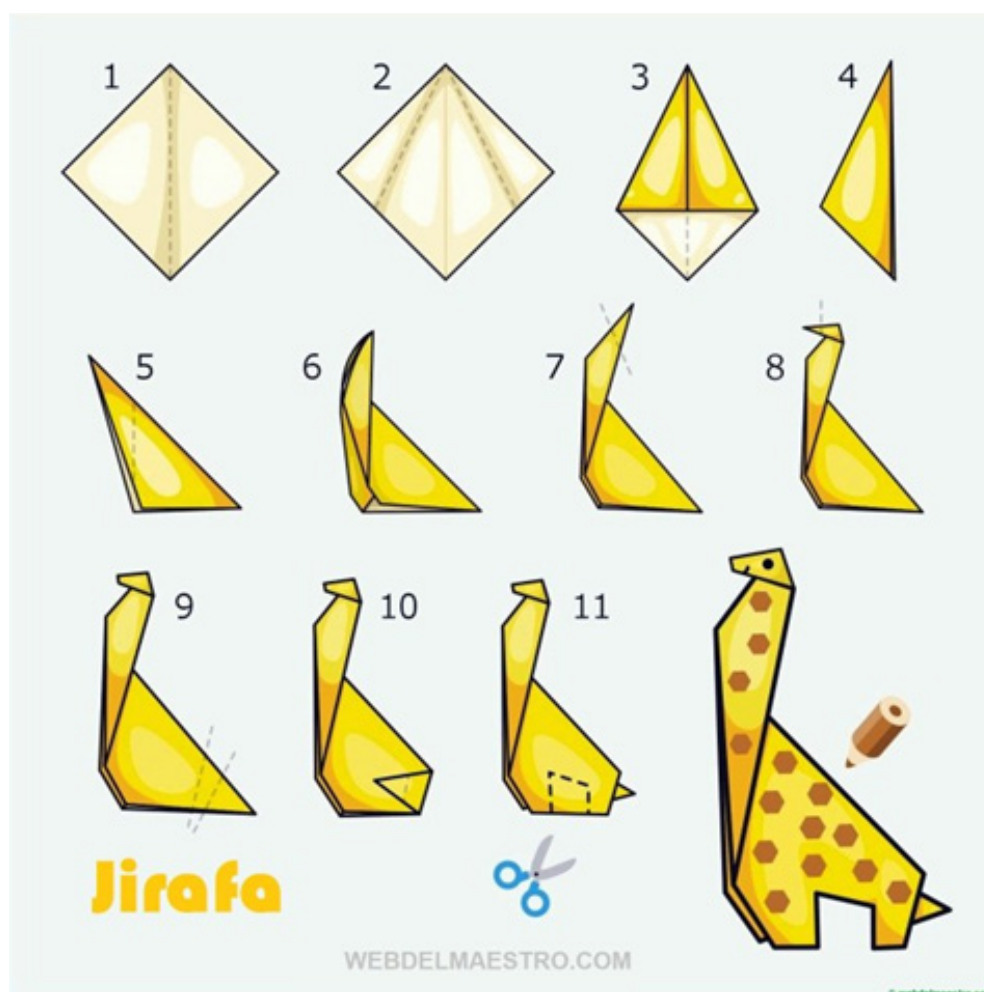












9. Luces de colores

Objetivo

Experimentar situaciones de sosiego mediante la elaboración de material concreto para mejorar la estadía hospitalaria.

Beneficios

Elaborar objetos personales que generen sosiego en los niños.
Personificación del espacio hospitalario.
Experimentación de situaciones agradables.
Permite el niño crear y divertirse.

Técnica

Rasgado
Pegado

Materiales

- Papel manteca de varios colores
- Goma
- Tijera
- Cartulina negra

Actividades

1. Dibujar sobre la cartulina objetos que provoquen en el niño calma.
2. Recortar los dibujos dejando un perfil de cartulina.
3. Rasgar el papel de manera que se puedan pegar dentro de las figuras.
4. Pegar el papel, decorar las ventanas con nuestros objetos.



10. Mi diccionario de emociones

Objetivo

Definir emociones para mejorar la inteligencia emocional del niño.

Beneficios

Elaboración de material concreto de conceptos abstractos.
Fortalecer el conocimiento de las emociones.
Mantiene el interés de los niños.
Identificar diversas emociones.
Amplía el vocabulario emocional.

Técnica

Pegado
Pintado

Materiales

- Imágenes, revistas, fotos
- Goma
- Cartulina
- Tijera
- Marcadores o pinturas
- Bincha y perforadora

Actividades

1. Conversación sobre las actividades del día y las emociones que a experimenta do.
2. Entregar las imágenes, revistas o fotos para que el niño identifique las emociones y las clasifique.
4. Cortamos y pegamos las imágenes en las cartulinas clasificando por la emoción que representan y rotulamos el nombre de cada una.
5. Reflexionamos sobre cada emoción. ¿Cómo se manifiesta físicamente en el cuerpo? ¿Qué cosas nos provocan esa sensación?
6. Hacer agujeros con la perforadora y colocar la bincha para formar un libro.
7. Decorar con pinturas de colores o marcadores

11. Ardilla de papel

Objetivo

Armar animales con papel para generar espacios de recreación mediante el trabajo manual.



Beneficios

Mejora la motricidad fina.
Estimula la percepción espacial
Enfoca la atención en situaciones agradables.

Técnica

Plegado

Materiales

- Goma
- Tijera
- Papel de brillo naranja y blanco
- Marcador negro

Actividades

1. Corta el papel siguiendo los moldes.
2. Dobra el papel más grande hasta formar un cono, que es el cuerpo de la ardilla.
3. Dobra el círculo por la mitad para hacer la cabeza.
4. Pega los triángulos en la cabeza para dar la forma de las orejas.
5. Pega las patas en el cuerpo.
6. La tira más larga del papel envuélvela en un lápiz para doblarla.
7. Pega la cola al cuerpo
8. Decora las orejas y la cara como desees.



12. Barco pirata

Objetivo

Elaborar material concreto para estimular la actividad motriz.

Beneficios

Mejorar la motricidad.
Interactúa con diversos materiales.
Estimula la creatividad.
Mantiene la atención en actividades recreativas

Técnica

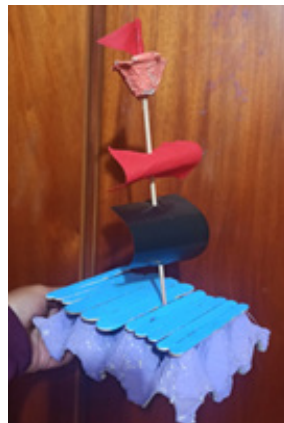
Pintado
Armado

Materiales

- Cubeta de huevos
- Pintura
- Pincel
- Palos de helado
- Silicona Caliente
- Papel de brillo
- Un chuzo de madera

Actividades

1. Cortar la cubeta de huevos de 4 x 3 espacios y pintarla.
2. Pegar palos de helado sobre la cubeta y pintarlos
3. Cortar dos rectángulos de papel de brillo de 4 x 6 cm.
4. Insertar los rectángulos de papel en el chuzo.
5. Clavar el chuzo en la cubeta y asegurar con silicona caliente.



13. Pescados voladores

Objetivo

Estimular la creatividad mediante la elaboración de material concreto con diversos materiales.

Beneficios

Estimula la creatividad y la imaginación
Mejorar las habilidades motrices.
Genera espacios de recreación.

Técnica

Rasgado

Materiales

- Rollos de papel higiénico
- Papel de brillo de colores
- Goma
- Perforadora
- Hilo
- Papel crepe
- Tijeras

Actividades

1. Cortar el papel de brillo en círculos de 1 cm de diámetro.
2. Doblar los círculos por la mitad y pegarlos de manera aleatoria sobre el rollo de papel higiénico.
3. Rasgar el papel crepe en tiras de 5cm.
4. Pegar las tiras en un extremo del rollo de papel
5. Dibujar los ojos y la boca
6. Perforar dos agujeros en la parte superior y pasar el hilo.



14. Inventamos historias

Objetivo

Crear historias fantásticas usando para mejorar la capacidad comunicativa.

Beneficios

Estimula la imaginación
Relaciona emociones con situaciones.
Relata historias con experiencias personales.
Fortalece las habilidades comunicativas.
Estimula el Lenguaje

Técnica

Cortado
Armado

Materiales

- Papel manteca blanco
- Cartón
- Tijera
- Goma
- Cartulina
- Moldes de animales
- Palos de helado

Actividades

1. Entregar al niño los moldes de diferentes animales para que escoja con los que dese trabajar
2. En las cartulinas calcar los moldes y cortar
3. Pegar en los palos de helado
4. Cortar el cartón, dejando un espacio en el centro a modo de marco.
5. Pegar el papel manteca en el agujero dejado.
6. Pedir al niño que cree historias con los animales en paleta expresando diversas emociones.



Objetivo

Experimentar con colores para generar espacios de recreación.

Beneficios

Experimenta actividades novedosas de expresión del color.

Juega con colores

Crea de manera libre.

Genera momentos de sosiego.

Técnica

Pintado

Rayado

Materiales

- Cartulina blanca
- Crayones
- Tinta china negra
- Pincel
- Punzón

Actividades

1. En la cartulina blanca el niño pinta con crayones de diferentes colores en la dirección que desea hasta que no quede espacios en blanco.
2. Pintamos con el pincel y la tinta china negra hasta que toda la cartulina quede completamente pintada.
3. Esperamos que seque.
4. Con el punzón el niño dibuja lo que desee, figuras, paisajes, animales, caritas, etc.
5. Conforme va rayando se descubren los colores. Al final conseguimos figuras multicolores.



16. Las figuras geométricas

Objetivo

Gozar de actividades simples para generar espacios de disfrute.

Beneficios

Estimulación de la imaginación

Genera espacios para expresar emociones o ideas reprimidas.

Técnica

Pegado
Rasgado
Trozado

Materiales

- Hojas de papel
- Marcadores
- Pinturas
- Revistas
- Periódicos
- Papel crepe de varios colores
- Goma

Actividades

1. Escoge una figura cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo, etc. (Elige una figura).
2. Busca en periódicos y revistas todas las fotos, imágenes, etc. Que sean de la figura que elegiste
3. Rasga todas las que encuentres y pega en la cartulina de la manera que de sees.
4. Troza papel crepe de varios colores, luego arruga los trozos y pégalo en el marco.





17. Collage de sueños

Objetivo

Expresar sueños mediante actividades lúdicas para fortalecer el autoconocimiento.

Beneficios

Genera espacios de reflexión sobre sus sueños y expectativas.
Es un espacio de expresión.
Enfoca la atención en situaciones agradables.

Técnica

Collage
Corrugado

Materiales

- Periódico
- Revistas
- Libros reciclables
- Papelógrafo
- Tijera
- Goma
- Papel crepe

Actividades

1. Pedir al niño que piense sobre sus sueños
2. El niño debe cortar la imagen de la niña y pegar en el papelógrafo.
3. Entregar periódicos, revistas y libros donde debe buscar imágenes o palabras que le ayuden a expresar sus sueños.
4. Cortar las imágenes y pegarlas en el papelógrafo. Los sueños salen de la fábrica de sueños de la cabeza de la niña.
5. Decorar el filo del papelógrafo con papel crepe corrugado.

Haz un collage con todos los sueños que salen de la cabeza de la niña.





18. Las patas de la araña, bailan

Objetivo

Identificar los miedos y situaciones que nos provocan mucha angustia para establecer soluciones creativas y afrontarlas.

Beneficios

El niño identifica sus miedos y angustias
Permite proponer soluciones creativas para afrontar el temor.

Técnica

Soplado
Cortado
Pegado



Materiales

- Cartulina A3 blanca
- Pintura
- Sorbetes
- Hojas de papel

Actividades

1. El niño debe cortar y pegar la araña en el papelógrafo.
2. En cada pata de la araña el niño debe escribir un miedo.
3. Pensamos en maneras creativas de sobrellevar ese miedo hasta disolverlo.
4. Lejos de cada pata en el mismo papelógrafo escribimos las soluciones.
5. En cada pata ponemos pintura y el niño debe soplar con el sorbete hasta llegar a la solución de cada uno.

Afrontarlas

Miedo



19. Mandalas de hilo

Objetivo

Gozar de espacios de creación mediante el uso de diversos materiales para liberar cargas excesivas de estrés.

Beneficios

Fortalece la creatividad

Mejorar la motricidad fina

Estimula la coordinación óculo manual del niño.

Crea desde sus preferencias de forma y color.

Estimula el uso de funciones mentales: atención, planificación.



Técnica

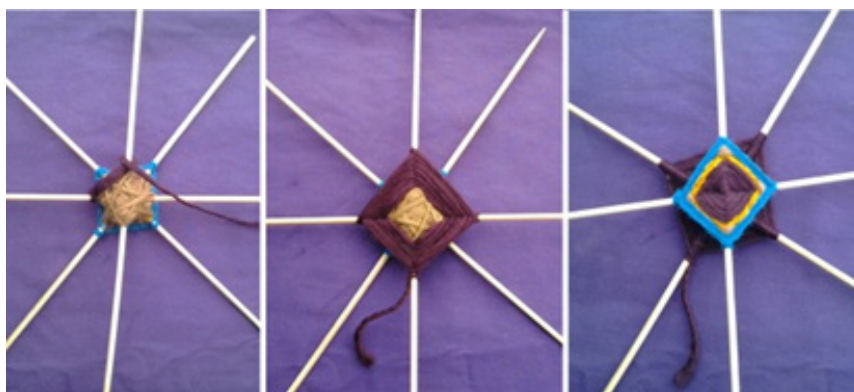
Tejido

Materiales

- Lana de colores
- Chuzos de manera
- Goma

Actividades

1. Armamos el centro de la madala con el número de palos que el niño desee.
2. Aseguramos amarrando con la lana de color que el niño desee iniciar. Damos vueltas el hilo tejiendo entre los espacios que quedan entre los palos. Debemos girar el hilo en el palo y seguir al siguiente.
3. Cambiamos de colores, mientras más colores se usen mejor.



Tomado de: Diario artesanal
<http://diarioartesanal.com/>



20. Figuras con globos

Objetivo

Crear con globos figuras para generar espacios de recreación.

Beneficios

Fortalece la coordinación óculo manual del niño.

Permite al niño controlar la presión que ejerce con sus manos.

Mantiene la atención del niño en situaciones agradables.

Técnica

Globoflexia

Materiales

- Globos para globoflexia de diferentes tamaños y colores.
- Hinchador

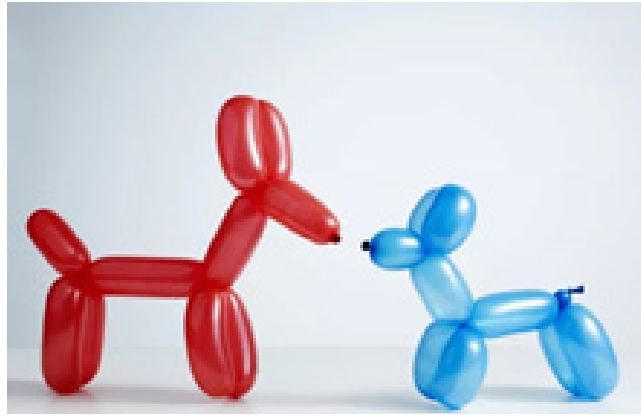
Actividades

Seguir las instrucciones para cada figura.

El perrito

1. Hincha el globo pero sin llegar hasta el final. Dejando dos dedos libres de aire.
2. Toma el globo por el lado de la boquilla en la que has hecho el nudo y mide cinco dedos. Gira.
3. Mide cuatro dedos y repite la operación. Dobla.
4. Utiliza la medida de los cuatro dedos para hacer otra torsión igual y retorcer juntos para hacer las orejas.
5. Ya tienes la cabeza. Ahora utiliza el resto del globo para separar cuatro dedos y girar.
6. Repite la operación pero en este caso dejando seis dedos.
7. Dobla, aprieta todo junto y torsiona. Habrás conseguido tener las patas delanteras.
8. Deja un espacio para el cuerpo y remite la misma operación con las traseras.
9. No olvides dejar una parte final libre para la cola del perro.





Pulpo

- 1 globo redondo normal
- 2 globos redondos de menor tamaño
- Globos 260 de globoflexia
- Hinchador
- Marcador

1. Hincha todos los globos y has un nudo.
2. Utiliza los dos redondos de menor tamaño para dibujar sobre ellos los ojos de tu pulpo.
3. El globo más grande servirá de cabeza, los dos menores de ojos y el resto para los tentáculos.
4. Armamos nuestro pulpo con todos los globos. Pintamos con el marcador los ojos.
5. A jugar.



Referencias
(El mundo , 2020)





CUENTOS



CUENTOS PARA NIÑAS Y NIÑOS DE 6-7 AÑOS

1. Cuento: El lobo Rodolfo

TÍTULO DEL CUENTO	<i>El lobo Rodolfo</i>
AUTOR/A	Vera, Claudia; Nora, Hillb
AÑO DE PUBLICACIÓN	2009
DESCRIPCIÓN BREVE	Narra la historia de un lobo que sale de su casa para buscar nuevos amigos, para ser aceptado trata de ser igual a otros animales y fracasa en todos los intentos. Cuando se frustra al tratar de ser otro animal deja de intentarlo y cocina un pastel para su cumpleaños. Al final todos los animales llegan por curiosidad y todos quieren ser amigos del lobo cocinero y amigable.
INTENCIÓN DEL CUENTO	Enseñar a los niños el valorar de las características individuales y la importancia de mostrarnos auténticos sin temor a la diferencia.
EMOCIONES QUE TRABAJA	Tristeza Frustración Disfrute de la soledad Autoconcepto Autoestima
Recuperado de:	https://dokumen.tips/documents/el-lobo-rodolfopdf-libro.html

Actividades

Titulo

Hoy no me disfrazo

Objetivo

Identificar mis características personales como virtudes para autovalorarnos y mantener relaciones interpersonales saludables.



Beneficios

Interactuar con materiales concretos

Personificación de personajes.

Estimula el lenguaje

Desarrolla las habilidades comunicativas.

Es un espacio de expresión libre y espontáneo donde el niño puede exteriorizar emociones reprimidas.

Permite identificar las características personales para valorar las virtudes y debilidades propias.

Materiales

- Cuento
- Pinturas
- Cartulina
- Lápiz
- Borrador
- Títeres: lobo, cebra, jirafa, flamenco, - leopardo, monos.
- Teatrín
- Paletas de helado

Actividades

1. Narramos el cuento mientras actuamos con nuestro teatrín y títeres.
2. Hacemos preguntas de nivel inferencial y crítico.
 - *¿Por qué crees que el lobo salió a hacer amigos?
 - *¿Por qué los animales salían huyendo cuando lo veían?
 - *¿Por qué trataba de parecerse a todos los animales?
 - *¿A qué crees que el lobo le tenía miedo? *¿Qué crees que sintió el lobo cuando se quedó solo y sin amigos?
 - ¿Qué hicieron los animales cuando vieron como era el lobo?
 - ¿Cómo crees que se sintió el lobo cuando todos fueron sus amigos?
3. Le pedimos que elija el animal que más le gusta y lo haga actuar con el Lobo Rodolfo. Interactuar inventando una situación, donde se hacen amigos y disfrutan jugando.
4. Jugamos con los títeres presentándolos uno por uno como actores. Por ejemplo; "Yo soy la cebra, tengo rayas blancas y negras, vivo en África, soy amigable"
5. Dibujamos nuestro autorretrato, lo pintamos, cortamos y pegamos en la paleta de helado.
6. Pedimos que el niño se presente como lo hizo con los demás animales. Debe mencionar cosas que le gusta y no le gustan, de sus sentidos. Por ejemplo:

Ojos.- Me gusta: ver películas de acción, ver bailes, ver las luces de navidad
No me gusta: las películas tristes, el futbol, el color verde.

Oídos.- Me gusta: la música, el sonido del mar, el sonido de los pájaros
No me gusta: el ruido de los carros, los sonidos agudos, cuando llora un bebe.



2. Cuento: Ardilla Miedosa

TÍTULO DEL CUENTO	<i>Ardilla Miedosa</i>
AUTOR/A	Mélanie Watt
AÑO DE PUBLICACIÓN	2007
DESCRIPCIÓN BREVE	Narra la historia de una ardilla que tenía mucho miedo al mundo fuera de su árbol, por lo que, nunca había salido. Siempre estaba vigilando por si sucedía algo fuera de su rutina y tenía preparado un equipo de pánico. Un día por accidente salió de su árbol y experimento nuevas experiencias que le motivaron a cambiar su rutina y su vida.
INTENCIÓN DEL CUENTO	Identificar los miedos excesivos que causan malestar en la vida diaria y limitan experiencias enriquecedoras para el aprendizaje y crecimiento. Aceptar las dificultades como una oportunidad de aprendizaje. Estar dispuesto a cambiar aspectos de la vida necesarios para experimentar nuevas aventuras.
EMOCIONES QUE TRABAJA	Miedo Seguridad Libertad Culpa
Recuperado de:	http://bibliotecavirtualprimaria.blogspot.com/2016/02/ardilla-miedosa.html

Actividades

Titulo

Enfrento mis miedos

Objetivo

Identificar miedos para afrontarlos y afrontar progresivamente el temor.



Beneficios

Identificar los miedos excesivos que limitan nuestras oportunidades de goce y aprendizaje es el paso fundamental para enfrentarlos y liberarse del miedo. Comprender la naturaleza de sus miedos para trabajar en su superación progresiva.

Proponer alternativas de acción frente a las situaciones que provocan miedo irracional y limitante.

Motivar a salir de la zona de confort.

Técnica

Plegado

Punteado

Materiales

- Cuento
- Títeres: araña, kit de emergencia.
- Molde de araña, abejas y hierba venenosa.
- Hojas de papel de brillo
- Palillo
- Goma
- Tijera
- Cotonetes
- Pintura
- Paletas de helado

Actividades

1. Narramos el cuento usando los títeres mientras hacemos de mediadores para identificar los miedos de la ardilla y lo que hizo para evitarlos.
 - * ¿Por qué crees que la ardilla tenía tanto miedo?
 - * ¿Qué hacía para evitar afrontar sus miedos?
 - * ¿Cómo era su vida, cuando no salía del árbol? ¿Qué hacía?
 - * ¿Qué paso cuando cayó del árbol?, ¿Disfrutó de su primera salida?
 - * ¿Qué paso con su vida cuando perdió el miedo y comenzó a salir?
2. Decoramos los moldes de los objetos que la ardilla temía: arañas, abejas, hierba venenosa. Punteamos con los cotonetes y pintura del colore que el niño desee. Pegamos en las paletas de helado
3. Pedimos que dibuje algo que le haga sentir mucho miedo y lo decore de la misma manera.
4. Volvemos a actuar el cuento pero cambiado la razón por la que salió del árbol y lo que hizo para afrontar sus miedos.
5. Armamos un molino de papel
 - En una hoja cuadrada, dibujamos las diagonales
 - Corta hasta llegar a las marcas
 - Pega las aspas del molino
 - Atraviesa con un alfiler en el centro hasta llegar al palillo.





Tomado de: Papelismo
<http://papelismo.es/>

6. En los espacios en blanco, escribimos cosas o situaciones que nos asustan y las soplamos lejos de nosotros.



3. Cuento: La cebra Camila

TÍTULO DEL CUENTO	<i>La cebra Camila</i>
AUTOR/A	Marisa Núñez y Oscar Villán
AÑO DE PUBLICACIÓN	2007
DESCRIPCIÓN BREVE	Narra la historia de una cebra de nombre Camila que decide romper las reglas y no usar ropa que le sienta ajustada luego por acciones del viento pierde siete rayas de su piel que le caracterizan. Camila se siente triste y se hecha a llorar. Otros animales que pasan por el lugar le ayudan a recuperar rayas de colores disminuyendo la tristeza de Camila y dándole un aspecto único.
INTENCIÓN DEL CUENTO	Enseñanza de valores como amistad, compasión, empatía y solidaridad. Búsqueda de la propia identidad. Importancia de la autonomía. Expresión de los cambios naturales por efecto del tiempo y crecimiento. Importancia del apoyo familiar.
EMOCIONES QUE TRABAJA	Resiliencia Solidaridad Amistad Autoconcepto y autonomía. Empatía Tristeza, pena y culpabilidad
Recuperado de:	https://coleccionandocuentos.blogspot.com/2018/01/la-cebra-camila.html

Actividades

Título

Las rayas de colores de Camila

Objetivo

Estimular la capacidad de solidaridad y compasión para mejorar las habilidades interpersonales desde la empatía.



Beneficios

Mejorar la empatía para mantener buenas relaciones interpersonales.
Estimular la capacidad de análisis de situaciones adversas de otras personas para enfocar la atención en ayudar a otros con solidaridad.
Desarrollar la capacidad de planificación para apoyar a otros con soluciones viables desde su acción.
Fortalecer la autoimagen desde la aceptación de las propias virtudes y debilidades.

Técnica

Punteado
Pegado
Rasgado

Materiales

- Barras de neón de colores
- Cartulina
- Papel crepe de colores
- Goma
- Hojas de papel bond
- Lápiz, borrador
- Pinturas

Actividades

1. Narramos el cuento con apoyo de las ilustraciones del texto.
2. Realizamos preguntas durante la narración del cuento para mantener la atención de los niños. ¿Por qué estaba triste Camila? ¿Qué hicieron los animales para consolarla? ¿De qué colores fueron sus rayas? ¿Qué hizo la mamá de Camila para consolarla?
3. Escondemos en el espacio siete barras de neón para que los niños las busquen. Los niños deben relacionar las barras con cada raya que los animales le dieron a Camila.
4. Rasgamos papel crepe de colores y pegamos en el molde de la Cebra Camila. Según la narración del cuento.
5. En hojas de papel bond nos dibujamos y pintamos.
6. Rasgamos papel crepe para hacer rayas de colores, Rasgamos tiras según las acciones con las que nos ayudado nuestros amigos o familia y pegamos en nuestro cuerpo.
7. Contamos la historia al revés como si Camila ayudará a los animales entregándoles rayas para animarlos.
8. Pedimos a los niños que dibujen como se imaginan que sería el cuento con Camila ayudando a sus amigos.



Molde de la Cebra Camila



Tomado de: <https://bit.ly/35pDKHX>



4. El vuelo del avestruz

TÍTULO DEL CUENTO	<i>El vuelo del avestruz</i>
AUTOR/A	Silvia Schujer
AÑO DE PUBLICACIÓN	2010
DESCRIPCIÓN BREVE	Narra la historia de un avestruz que desea aprender a volar por lo que va en busca de la manera de aprender a hacerlo. Practica mucho pero no consigue volar y se siente triste porque los animales se burlan de sus esfuerzos hasta que descubre que no es la única ave que no puede volar y aprende a bailar y sale a recorrer el mundo con sus coreografías.
INTENCIÓN DEL CUENTO	Enseñar la importancia de la perseverancia para alcanzar metas y sueños. El valor de buscar y encontrar cosas y situaciones que traigan recompensa personal. Importancia de aceptar y sobrellevar adecuadamente la <u>crítica social</u> . Capacidad de adaptación a cambios en planes personales.
EMOCIONES QUE TRABAJA	Persistencia Resiliencia Empatía Asertividad
Recuperado de:	https://bit.ly/3znSRPU

Actividades

Titulo

La avestruz bailarina

Objetivo

Estimular la capacidad de adaptación frente a eventualidades en los planes personales para enfrentar situaciones complejas con asertividad.



Beneficios

Estimular la capacidad de resiliencia para ser capaces de afrontar situaciones adversas aprovechando las oportunidades y aprendiendo de los errores.
Desarrollar la capacidad de aceptación de la crítica pública para que no influya en la capacidad de toma de decisiones.
Afianzar la autoimagen y autonocimiento para establecer metas en función de las ideas propias.

Técnica

Pintado
Armado

Materiales

- Cartulina
- Rollos de papel higiénico
- Papel de brillo
- Tijeras
- Goma
- Pinceles
- Pintura acrílica
- Plumas
- Molde de avestruz

Actividades

1. Narramos el cuento con apoyo de las ilustraciones del texto.
2. Realizamos preguntas durante la narración del cuento para mantener la atención de los niños. ¿Qué soñaba con hacer la avestruz? ¿Qué le dijeron los animales cuando la veían tratando de volar? ¿Con cuales animales la avestruz se encontró? ¿Qué sintió cuando vio a los pingüinos?
3. Armamos tubos con la cartulina o usamos los rollos de papel higiénico para hacer los pingüinos.
4. Pintamos el tubo de color negro.
5. Cortamos el papel de brillo y luego hacemos tiras cortando con la tijera para hacer el cabello de los pingüinos.
6. Cortamos un triangulo pequeño y lo doblamos por la mitad para hacer el pico.
7. Pintamos y decoramos el molde de la avestruz con plumas.
8. Representamos la escena de los pingüinos tocando y la avestruz escuchando usando el material didáctico.
9. Dibujamos los lugares a los lugares que imaginamos a donde viajo la avestruz como bailarina.

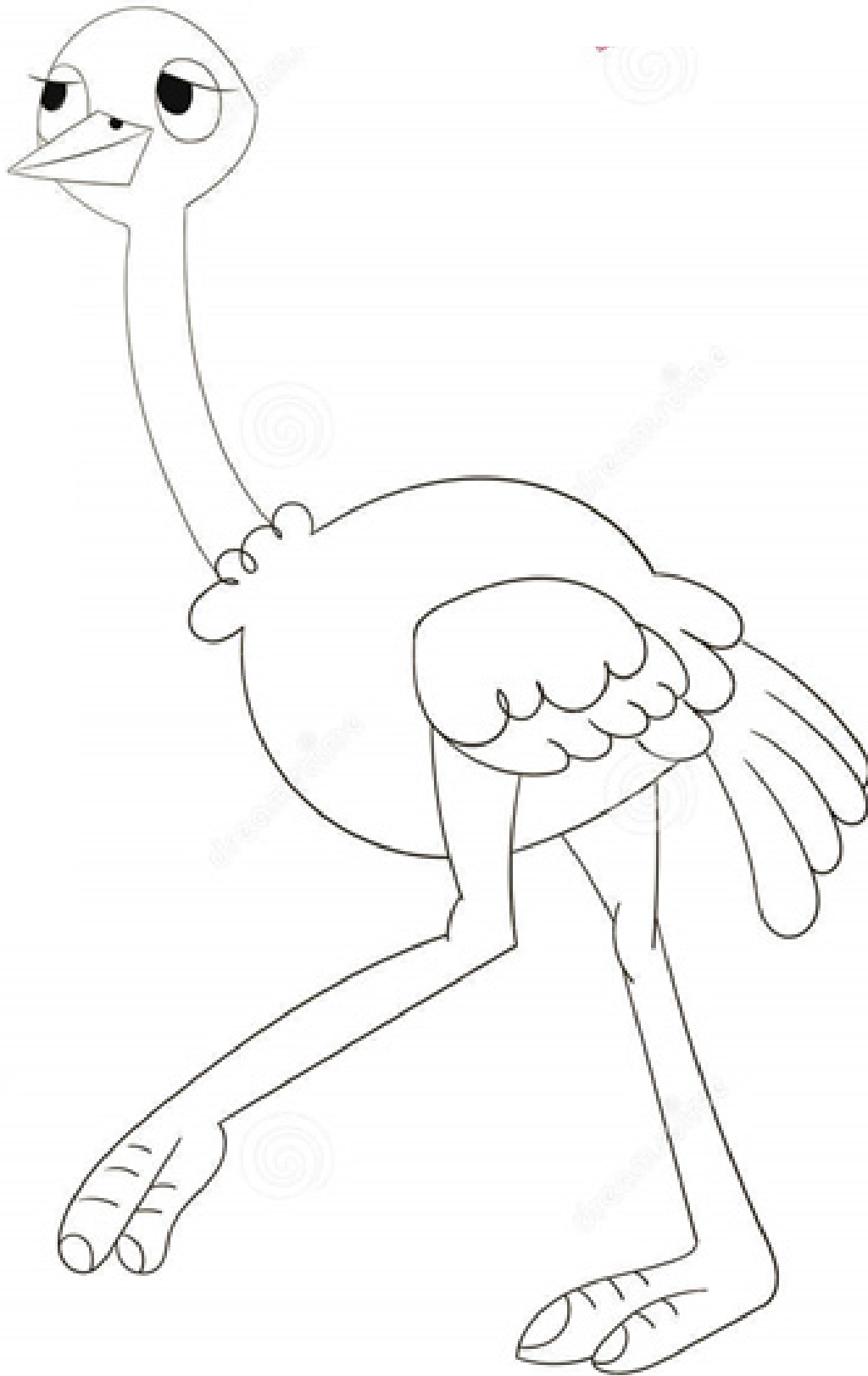
Referencia para la elaboración de los pingüinos



Tomado de : <https://bit.ly/3pW806E>



Molde de avestruz para decorar



Tomado de : <https://bit.ly/2SBqayt>





CUENTOS PARA
NIÑAS Y NIÑOS
DE 8-9 AÑOS



1. Cuento: Vaya apetito tiene el zorrillo

TÍTULO DEL CUENTO	<i>Ardilla Miedosa</i>
AUTOR/A	Claudia Rueda
AÑO DE PUBLICACIÓN	2007
DESCRIPCIÓN BREVE	Narra la historia de un pequeño zorro que recoge huevos para comer, pero de cada uno de los huevos empiezan a nacer animales y él se encarga de cuidarlos y alimentarlos.
INTENCIÓN DEL CUENTO	Demostrar la importancia de la capacidad de adaptación a circunstancias inesperadas. Enseñar el valor de la solidaridad y el cuidado por las personas vulnerables. Enseñar los números y operaciones simples de suma y resta.
EMOCIONES QUE TRABAJA	Resiliencia Solidaridad Amistad
Recuperado de:	https://corazonlector.files.wordpress.com/2014/12/cuento.pdf

Actividades

Título

Aprendo de los cambios

Objetivo

Estimular la capacidad de resiliencia para mejorar la calidad de vida de los niños y niñas hospitalizados.



Beneficios

La capacidad de resiliencia permite a las personas aprovechar las diversas situaciones de la vida como medios de aprendizaje.

Fortalecer la inteligencia emocional mejora la capacidad mantener adecuadas relaciones interpersonales.

Técnica

Plegado
Armado
Rasgado

Corrugado

Materiales

- Cartulinas de colores
- Hojas de papel bond
- Pinturas o marcadores
- Plumas
- Papel de brillo

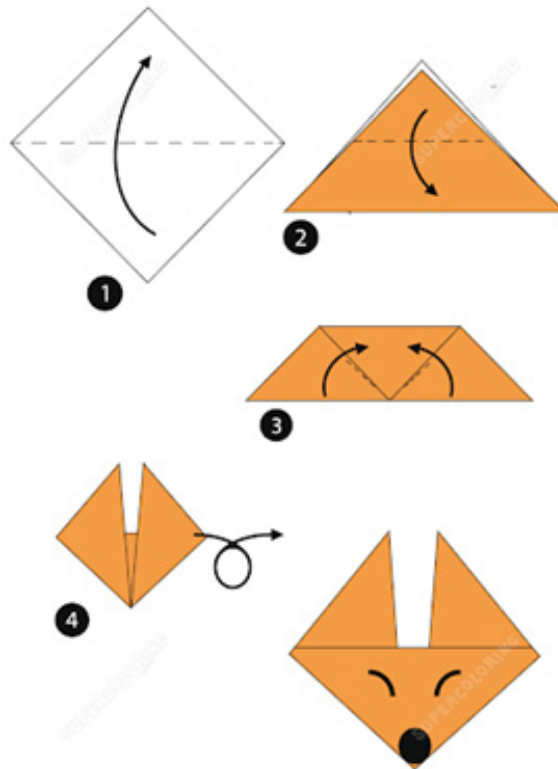
- Goma
- Moldes de animales impresos (dos flamencos, un pato, tres cocodrilos, una tortuga, un colibrí y un búho).

Actividades

1. Narramos la historia con apoyo del texto ilustrado.
2. Durante el relato realizamos preguntas para mantener la atención de los niños.
¿Que hizo el zorrillo cuando tuvo hambre? ¿Cuántos huevos encontró? ¿Qué animales nacieron de los huevos? ¿Qué hizo el zorrillo con todos los animales?
3. Entrega a los niños los moldes de los animales del relato.
4. Los flamencos, pato, colibrí y búho serán pintados y decorados con plumas de colores.
5. Los niños deben rasgar papel de brillo y hacer bolitas para decorar los demás animales. (pato, cocodrilo, tortuga)
6. Armamos un zorro de papel siguiendo las instrucciones.
7. Hacemos huevos de cartulina con ayuda de los moldes.
8. Escribimos deseos, frases o mensajes y escodemos para que otros niños lo encuentren.
9. Jugamos a buscar los huevitos para el zorrillo.

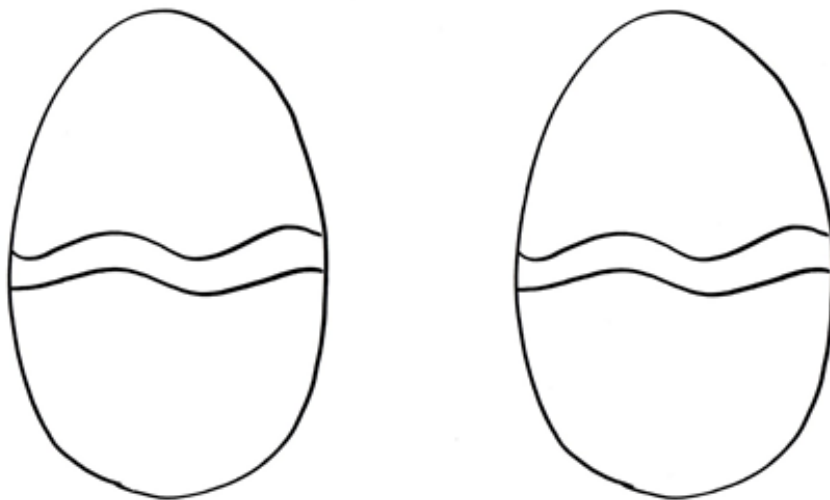


Instrucciones para hacer el zorro de papel (origami)



Tomado de: <https://bit.ly/3iXFgJB>

Molde de huevos



Tomado de: <https://bit.ly/2SEX2b>



2. Cuento: Una cena elegante

TÍTULO DEL CUENTO	<i>Una cena elegante</i>	
AUTOR/A	<u>Kasza</u> Keiko	
AÑO DE PUBLICACIÓN	2013	
DESCRIPCIÓN BREVE	Narra la historia de tejón que cansado de comer vegetales sale de su madriguera a buscar nuevas opciones de comida, pero no logra capturar a ningún animal que trata de cazar y al contrario los animales se comen todas las reservas de vegetales que guardaba.	
INTENCIÓN DEL CUENTO	DEL	Demostrar la importancia de tomar decisiones adecuadas en función de nuestras habilidades y limitaciones. Valorar las cosas de las que disponemos y aprovechar los recursos. Aprendizaje de valores como humildad, compañerismo.
EMOCIONES QUE TRABAJA	QUE	Humildad Resiliencia
Recuperado de:	https://bit.ly/3znSRPU	

Actividades

Titulo

La comida del Tejón

Objetivo

Desarrollar el valor de la humildad desde la apreciación de los recursos personales disponibles.



Beneficios

Desarrollar la humildad en los niños y niñas.

Apreciación de las cosas materiales de las que las personas disponen para valorar las buenas circunstancias.

Responsabilización de la toma de decisiones por futuras consecuencias.

Técnica

Moldeado

Punteado

Rasgado

Materiales

- Hojas de papel bond
- Papel craft
- Papel crepe
- Cartulina
- Plastilina

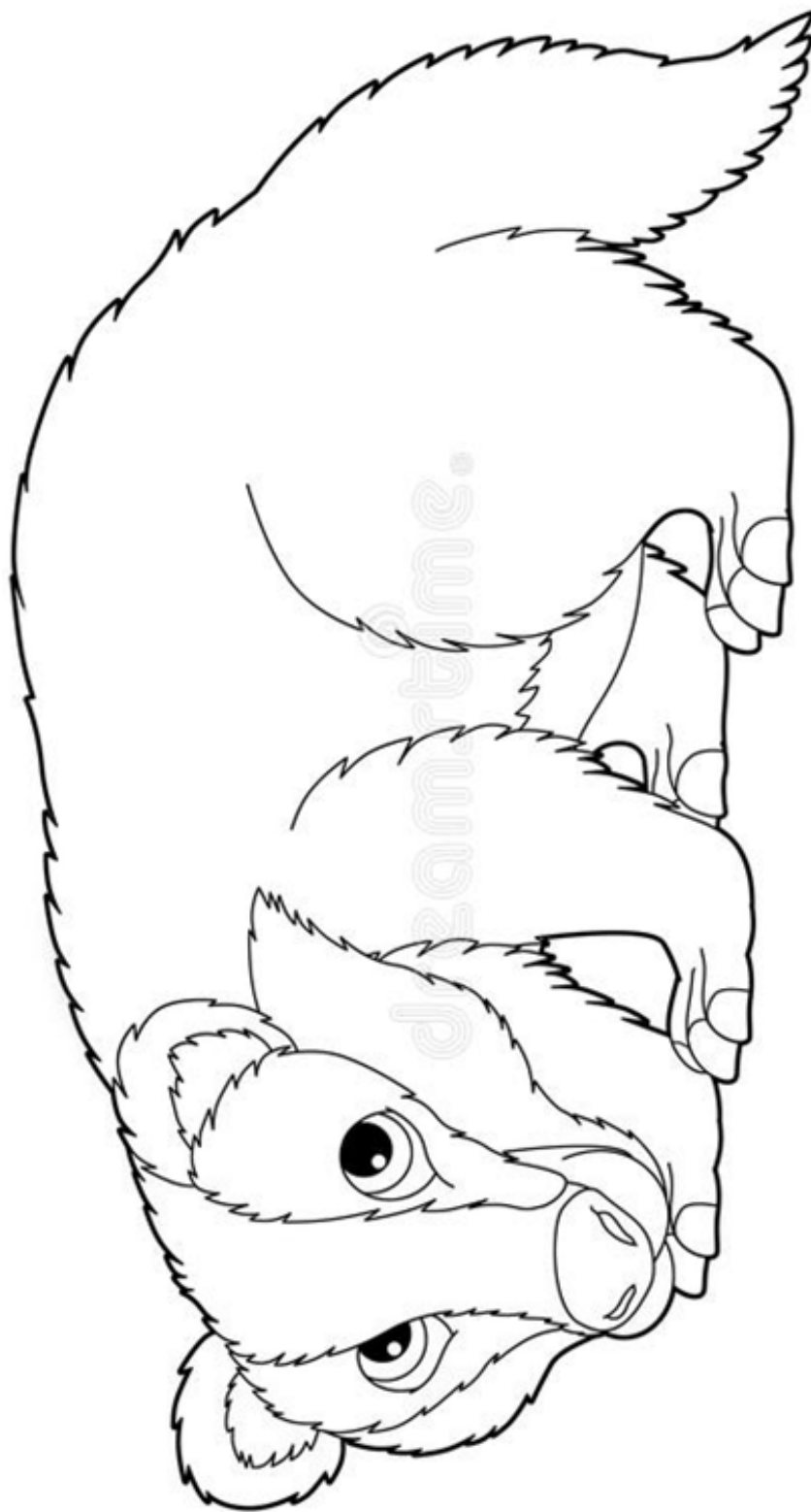
- Goma
- Pintura acrílica de colores
- Pincel
- Algodón

Actividades

1. Narramos el cuento con apoyo de las ilustraciones del texto.
2. Realizamos preguntas durante la narración del cuento para mantener la atención de los niños. ¿Por qué el tejón salió de su casa? ¿Qué busca? ¿Qué animales trato de cazar, pero fallo? ¿A dónde fueron los animales que huyeron del tejón? ¿Cómo se sintió al final del tejón?
3. Construimos una madriguera de tejón con papel craft y la pintamos. Rasgamos papel crepe para hacer la paja de la madriguera.
4. Moldeamos con plastilina las verduras que el tejón tenía para comer y las colocamos en el interior de la madriguera de papel.
5. Pintamos el molde del tejón usando el algodón.
6. Escribimos una carta desde la perspectiva del tejón respondiendo a los animales que se comieron las reservas de comida.



Molde de tejón para pintar



Tomado de: <https://bit.ly/3gvo8Ja>



3. Cuento: El Monstruo deforme

TÍTULO DEL CUENTO	<i>El Monstruo deforme baja al pueblo.</i>	
AUTOR/A	Esteban Valentino	
AÑO DE PUBLICACIÓN	2009	
DESCRIPCIÓN BREVE	Narra la historia de monstruo que desea hacer un pastel para cenar, pero cuando empieza a cocinar se <u>de</u> cuenta que le falta harina para su pastel por lo que decide bajar al pueblo más cercano a buscarla. Todos en el pueblo se esconden al verlo excepto dos pájaros, tres perros y tres niños que le ayudan a conseguir la harina. Al final trabajan en equipo para preparar la torta y la disfrutan compartiendo y comiendo.	
INTENCIÓN DEL CUENTO	DEL	Importancia de no juzgar a las personas por apariencias o percepciones ajenas. Constancia en actividades hasta consolidar resultados. Valor de la amistad y trabajo en equipo.
EMOCIONES QUE TRABAJA	QUE	Amistad Compañerismo Persistencia

Actividades

Título

Un monstruoso pastel

Objetivo

Valorar el trabajo en equipo para la consolidación de objetivos desde la solidaridad y compañerismo.



Beneficios

Evitar tener perjuicios sobre las personas por opiniones ajenas.
Valorar las características de las personas.
Visibilizar la importancia del trabajo en equipo.

Técnica

Amasado
Cortado

Materiales

- | | |
|--------------|---|
| - Cartón | - Agua |
| - Marcadores | - Colorante vegetal de diferentes colores |
| - Pintura | - Aceite |
| - Pinceles | - Recipiente de plástico o plato hondo |
| - Harina | |

Actividades

1. Narramos el cuento con apoyo de las ilustraciones del texto.
2. Realizamos preguntas durante la narración del cuento para mantener la atención de los niños. ¿Qué le faltó al monstruo para cocinar el pastel? ¿Qué hicieron las personas del pueblo? ¿Qué pensaban las personas del monstruo? ¿Quiénes ayudaron al monstruo? ¿Qué paso al final?
3. Dibujamos en cartón como nos imaginamos un monstruo, cortamos, pintamos y decoramos.
4. Hacemos masa de sal: en el recipiente de plástico mezclamos dos medidas de harina, una medida de agua, una cucharada de aceite y colorante vegetal. La masa no debe pegarse. (Lo mismo para el número de colores que deseamos).
5. Armamos un pastel como el que nos imaginamos que hicieron en la casa del monstruo deforme.



Instrucciones para hacer masa de sal

Pasta de Sal

Ingredientes

Harina 2 medidas
Agua tibia, 1 medida (o la necesaria)
Sal común, 1 medida
Aceite de cocinar, 1 cucharada
Colorante de distintos colores
(el que usamos en repostería)

Instrucciones

Ponemos todos los elementos en un recipiente, menos el agua y colorante. Luego agregamos poco a poco el agua, formamos una masa consistente. Separamos en partes iguales, según la cantidad de colores que tengamos y agregamos colorante a cada parte por separado. Es importante que la masa no se pegue a los dedos. Si queremos conservarla, la envolvemos en papel film y la guardamos en la nevera. Como ves es muy sencilla de realizar, no contiene elementos tóxicos y a los niños los entretiene mucho hacer distintas figuras.



Tomado de: <https://bit.ly/3wu87c5>

Referencia de figuras de monstruos



Tomado de: <https://bit.ly/3wu87c5>



4. Cuento: Lana de Perro

TÍTULO DEL CUENTO	<i>Lana de Perro</i>
AUTOR/A	Silvia Schujer
AÑO DE PUBLICACIÓN	2016
DESCRIPCIÓN BREVE	Narra la historia de un perro que desea ser una oveja para tener el cabello enrulado por lo que decide acercarse a un rebaño. Las ovejas le peinan y enrulan el cabello para que se parezca a ellas. El perro se pone muy feliz con su nuevo aspecto, pero es confundido por el granjero con una oveja y resulta trasquilado igual que el resto del rebaño. Se pone triste por su pelo, pero descubre que con su lana hicieron casacas para los niños del pueblo, así que termina feliz esperando que su pelo crezca para peinarse como oveja otra vez.
INTENCIÓN DEL CUENTO	Valor de las cualidades personales. Importancia del compañerismo Explicar la resiliencia de manera lúdica como una forma asertiva de enfrentar situaciones complejas
EMOCIONES QUE TRABAJA	Amistad Compañerismo Resiliencia

Actividades

Titulo

El pelo de perro

Objetivo

Desarrollar la capacidad de resiliencia para afrontar adversidades con asertividad y mantener buenos hábitos de acción en situaciones complejas.



Beneficios

Valorar las características personales como aspectos que vuelven únicos a las personas.

Explicar de manera lúdica la importancia de la resiliencia para aceptar los problemas, afrontarlos de manera adecuada y aprender de los errores.

Técnica

Cortado
Corrugado

Materiales

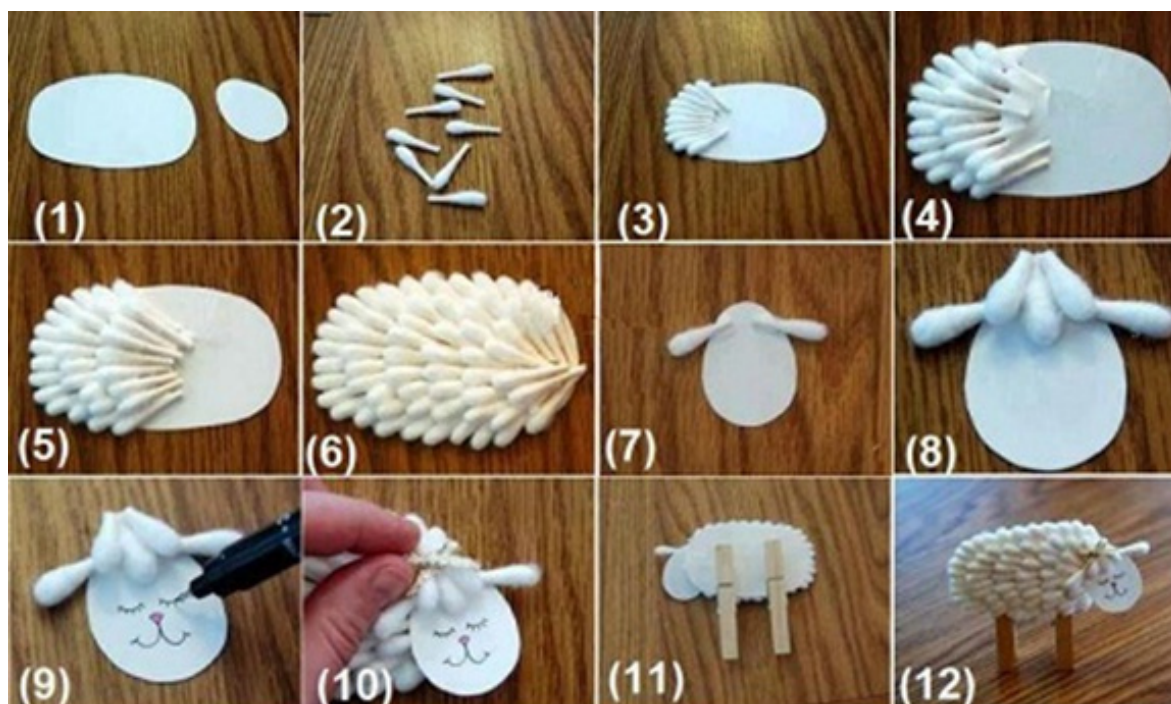
- Cotonetes
- Pinzas de ropa de madera
- Moldes de ovejas
- Cartulina
- Molde de perro
- Papel de brillo de color café
- Lápiz
- Goma

Actividades

1. Narramos el cuento con apoyo de las ilustraciones del texto.
2. Realizamos preguntas durante la narración del cuento para mantener la atención de los niños. ¿Qué deseaba el perro? ¿Por qué quería ser una oveja? ¿Cómo le ayudaron las ovejas? ¿Qué le sucedió a su pelo? ¿Qué hizo cuando vio a los niños con las chompas hechas con su lana?
3. Cortamos dos óvalos, uno para el cuerpo de la oveja y otro mas pequeño para la cabeza.
4. Recortamos las cabeza de los cotonetes de ambos lados y pegamos en los óvalos.
5. Pegamos las pinzas de ropa en el óvalo más grande para que la oveja se mantenga de pie.
6. Cortamos tiras de 2cmx10cm de papel de brillo color café
7. Luego envolvemos en el lápiz para obtener una forma ondulada y pegamos al molde del perro como si fuera los churos del perro.
8. Los niños deben dibujar o escribir cualidades personales que los vuelven únicos.



Guía para la construcción de la oveja



Tomado de: <https://bit.ly/3gxiyF8>

Referencia para la elaboración del cabello del perro



Tomado de: <https://bit.ly/3pWgknb>



Molde de perro para decorar



BIBLIOGRAFIA

El mundo . (Mayo de 2020). El mundo. Obtenido de Princesas y sapos : <https://saposyprincesas.elmundo.es>

Franch, J. (2019). Club pequeños lectores . Obtenido de www.clubpequeslectores.com

Guia infantil . (27 de Febrero de 2020). Guia infantil . Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/>

Jugar y colorear . (Mayo de 2011). Jugar y colorear . Obtenido de <https://www.jugarycolorear.com/>

Kids Craftroom . (2020). Kids Craftroom . Obtenido de <https://kidscraftroom.com/>

Mundo Primaria . (s.f.). Mundo Primaria . Obtenido de <https://www.mundoprimary.com>

Ruiz, M. d. (12 de Abril de 2020). Web del maestro . Obtenido de <https://webdelmaestro.com>

Suarez, A. (16 de Mayo de 2020). Creana . Obtenido de <https://www.crehana.com>

The best ideas for kids . (Octubre de 2020). The best ideas for kids . Obtenido de <https://www.thebestideasforkids.com/>



