
RELEVANCIA DEL JUEGO Y ACTIVIDADES RECREATIVAS EN AULAS HOSPITALARIAS

RELEVANCE OF PLAY AND RECREATIONAL ACTIVITIES IN HOSPITAL TEACHING PROGRAMS

Mariella Victoria Mendoza Carrasco

mariella.mendozac@unife.pe

Código ORCID 0000-0003-0919-0296

RESUMEN

El juego es una herramienta didáctica, el cual no resta importancia para ser incluido dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos - pacientes que se encuentran pasando momentos de hospitalización en los centros de salud. En nuestro país la Pedagogía Hospitalaria no es muy difundida, ni contamos con aulas hospitalarias establecidas por el Estado; sin embargo, hay entidades de organizaciones no gubernamentales que se ocupan por la educación y recreación de los niños y adolescentes en situación de enfermedad e internos. Para ello, las aulas hospitalarias imparten educación y usan el juego como una herramienta lúdica de enseñanza y de recreación, para el desarrollo de las habilidades sociales y habilidades blandas.

PALABRAS CLAVE

Aulas hospitalarias, didáctica - lúdica, habilidades sociales.

ABSTRACT

The importance of play as a learning tool must be considered in the educational and learning process of the student-patients who are hospitalized in health centers. Hospital Teaching is not widely used in our country, nor do we have Hospital Teaching Programs established by the Government. However, there are Agencies of Non-Governmental Organizations engaged in providing education and recreation for children and adolescents suffering from illness and who are hospitalized. For this reason, Hospital Teaching Programs provide education and use play as a learning and recreational tool to enhance the development of social and soft skills.

KEYWORDS

Hospital Teaching, learning - play, social skills.

La Pedagogía Hospitalaria se encuentra centrada en la atención del niño y adolescente hospitalizado, para que sean atendidos de manera integral en su formación y educación.

Mientras el niño y adolescente paciente, se encuentra en situación vulnerable de enfermedad internado en el hospital, tiene el derecho de ser atendido, no solo en el aspecto médico, sino, a su vez, dentro del sistema educativo, y así no quedar excluido de la educación formal.

La educación en Aulas Hospitalarias, debe responder a las necesidades y contextos del alumno - paciente, trabajando con la parte sana del estudiante.

Se han hecho diferentes aportaciones acerca de lo que es la pedagogía hospitalaria. Entre ellas está la de Olga Lizasoáin, que la define como:

Aquella rama diferencial de la pedagogía que se encarga de la educación del niño enfermo y hospitalizado, de manera que no retrase su desarrollo personal ni en sus aprendizajes, a la vez, que procura atender a las necesidades psicológicas y sociales generadas como consecuencia de la hospitalización y de la concreta enfermedad que padece. (Cardone & Monsalve, 2010, p. 55)

Al estar internado por largos tiempos, el niño corre el riesgo en muchos casos de perder el año escolar y entrar en algunos otros en estado depresivo. Se debe tener presente que muchos de ellos vienen de zonas rurales lejanas a la ciudad, debido a que no hay la suficiente atención médica de calidad o de la especialidad que requiere el paciente; para ello, la Pedagogía Hospitalaria cumple la función de atender de manera integral al niño o adolescente en su educación, ocupando su tiempo con actividades productivas y educativas, sin perder el año escolar.

Muchos de estos niños son internados con la compañía de uno de sus padres, tutor o apoderado, los cuales también sufren los rezagos de estar largos días en un solo recinto, sin salir y distraerse por largos periodos. Para ellos, se deben programar actividades recreativas y talleres participativos, tanto para los niños o adolescentes pacientes, como para los padres o tutores, con la finalidad de mejorar la integración del niño y la familia en el hospital, a través de la participación en juegos y talleres manuales - recreativos.

Su condición de enfermedad, la estadía en un área física asignada ajena a la familiar y lugar de origen, rodeado de personas desconocidas, expuesto a experiencias que en muchos casos le infringen dolor y malestar; son vivencias que generan en paciente - alumno, un sinnúmero de situaciones emocionales, como pueden ser: angustia, temor, enojo, entre otros, y a las que debe encarar, junto con el soporte afectivo que le brindan sus padres, tutores o apoderados en el proceso de internamiento. Por ello, la Pedagogía Hospitalaria tiene, entre otros, los principales objetivos:

Evitar la exclusión escolar de quienes se encuentren en situación de salud disminuida, especialmente los niños, niñas y adolescentes en edad escolar, así como prepararlos para su reinserción en la escuela de proveniencia. Todo con el fin de favorecer el desarrollo motor, social,

afectivo y cognitivo de los pacientes y mejorar significativamente su calidad de vida. (Cardone & Monsalve, 2010, p. 56)

1. El juego, actividad dinámica en la educación hospitalaria

Jugar es también un proceso creativo e innovador, en el que el niño puede crear y desarrollar imaginativamente situaciones recreativas relacionadas con su entorno y cultura.

Mediante el juego simbólico, el niño puede dramatizar su entorno, la forma cómo vive e interpreta su ambiente. Le ofrece los medios para poder hacer uso de su imaginación y fantasía, como de sus diversas emociones en escenas que, además, le pueden producir bienestar.

Es a través del juego que el niño tiene la oportunidad de dar a conocer el mundo que le rodea, interactúa con los objetos y resuelve problemas muchas veces de la vida diaria. Mediante el juego involucra su cuerpo y también pone en escena a distintas modalidades de comunicación.

Es importante que el equipo de salud y las maestras hospitalarias, reconozcan la función y beneficio que tiene el juego, en los ámbitos hospitalarios y así darle la relevancia y pertinencia, para aplicarlo durante la estancia del niño en el hospital; de esta manera, ayudará al equipo multidisciplinario, conocer a fondo quién es su paciente, cómo vive y enfrenta su situación de enfermedad, así como establecer las estrategias de abordaje educativa y de intervención del equipo multidisciplinario médico a cargo del paciente, usando las estrategias más convenientes para hacer más llevadera y menos estresante la experiencia hospitalaria.

El objetivo del juego terapéutico es que el niño comprenda lo que sucede con su cuerpo, el porqué de todo lo que le está sucediendo y cuál es su participación en vía de su recuperación.

Figura 1

Los juegos lúdicos ayudan al desarrollo mental



2. Beneficios de los juegos y talleres participativos

Los talleres y juegos ayudan a reducir el estrés, la ansiedad y la depresión que genera el estar hospitalizado por largo tiempo, aislado de su familia y entorno.

De esta manera, se ayuda a reducir emocionalmente el magnificar y dramatizar la situación vulnerable de salud del alumno - paciente, generando por medio del juego actividades dinámicas, que le permitan olvidar los momentos difíciles en que se encuentra y ayuda a disipar posibles problemas emocionales que esto conlleva, como consecuencia del internamiento.

Los efectos psicológicos que tiene el juego es beneficioso en el paciente, ya que ayuda a reducir la angustia del niño y adolescente durante los periodos de tratamientos médicos que recibe; ayuda a disminuir las situaciones emocionales de tristezas; propicia a levantar el sistema inmunológico de los signos vitales en los niños mediante el juego, así pues, ayuda a contrarrestar los problemas derivados de la cotidianidad hospitalaria.

El juego y los talleres recreativos - manuales, permiten que los niños y adolescentes desarrollen capacidades y habilidades, como la tolerancia y manejo a la frustración, mejoren la autoestima y desarrollo de la creatividad, descubriendo en muchos casos potencialidades, y destrezas en ellos.

Mediante estas actividades el alumno - paciente desarrolla habilidades blandas y habilidades sociales, generando lazos afectivos con sus compañeros de hospitalización, médicos, enfermeras y voluntarios; de esta manera, se está atendiendo a mejorar la calidad de vida del niño y adolescente hospitalizado, favoreciendo su estancia en el hospital.

Figura 2

Música, teatro y juegos llenan la Navidad de los hospitales de Almería



3. Características que deben cumplir los juegos en áreas hospitalarias

El juego es una herramienta lúdica, que nos ayuda en el proceso de enseñanza aprendizaje, de manera entretenida y divertida, mediante el cual el niño aprende y desarrolla competencias sociales básicas.

Tabla 1

Habilidades sociales básicas

HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS	
Apego	Establecer lazos afectivos con otras personas.
Empatía	Ponerse en el lugar del otro y entenderle.
Asertividad	Defender los propios derechos y opiniones sin dañar a los demás.
Cooperación	Colaborar con los demás para lograr un objetivo común.
Prevención y manejo de conflictos	Estos apuntan a que los niños aprendan a "evitar que se instale la agresión" o "evitar involucrarse".
Socialización y cortesía	Forma adecuada de solicitar un juguete, el ingreso a un juego o un turno.

Fuente: Propia autoría.

Figura 3

Habilidades prosociales infantiles

HABILIDADES PROSOCIALES INFANTILES

- | | | | | | |
|---|---------------|-------------------------------|---------------|--------------------------------|-------------------------------------|
| - | Habilidad 1: | Escuchar. | - | Habilidad 21: | Reconocer los propios sentimientos. |
| - | Habilidad 2: | Hablar amablemente. | - | Habilidad 22: | Manejar el sentirse excluido. |
| - | Habilidad 3: | Hablar con firmeza. | - | Habilidad 23: | Buscar a alguien con quien hablar. |
| - | Habilidad 4: | Dar las gracias. | - | Habilidad 24: | Enfrentar el miedo. |
| - | Habilidad 5: | Recompensarse uno mismo. | - | Habilidad 25: | Decidir cómo se siente alguien. |
| - | Habilidad 6: | Pedir ayuda. | Habilidad 26: | Mostrar afecto. | |
| - | Habilidad 7: | Pedir un favor. | Habilidad 27: | Enfrentarse con ser molestado. | |
| - | Habilidad 8: | Ignorar a alguien. | Habilidad 28: | Manejar el sentirse enfadado. | |
| - | Habilidad 9: | Hacer una pregunta. | Habilidad 29: | Decidir si es justo. | |
| - | Habilidad 10: | Seguir instrucciones. | Habilidad 30: | Resolver un problema. | |
| - | Habilidad 11: | Intentar cuando es difícil. | Habilidad 31: | Aceptar las consecuencias. | |
| - | Habilidad 12: | Interrumpir. | Habilidad 32: | Relajarse. | |
| - | Habilidad 13: | Saludar a otros. | Habilidad 33: | Enfrentar los errores. | |
| - | Habilidad 14: | Interpretar a los demás. | Habilidad 34: | Ser honesto. | |
| - | Habilidad 15: | Unirse a un grupo. | Habilidad 35: | Saber cuando contar algo. | |
| - | Habilidad 16: | Esperar el turno. | Habilidad 36: | Enfrentarse con la derrota. | |
| - | Habilidad 17: | Compartir. | - | Habilidad 37: | Querer ser el primero. |
| - | Habilidad 18: | Ofrecer ayuda. | - | Habilidad 38: | Decir "no". |
| - | Habilidad 19: | Pedirle a alguien que juegue. | - | Habilidad 39: | Aceptar "no" por respuesta. |
| - | Habilidad 20: | Participar en un juego. | - | Habilidad 40: | Decidir qué hacer. |



El juego es un beneficio y un medio por el cual el niño - paciente aprende de manera entretenida, y más aún si este se da dentro de un contexto en que el niño ha sido extraído de su contexto, entorno y rutina cotidiana. A pesar de la importancia y relevancia, el reconocimiento de la trascendencia del juego en centros hospitalarios, aún no se toma conciencia de su valor como complemento dentro de la educación de los niños y adolescentes pacientes en contextos hospitalarios. Es necesario su reconocimiento por parte de diferentes profesionales e incluso por los equipos médicos. En los hospitales del Perú hay una gran ausencia de espacios de juegos.

Las Aulas Hospitalarias en el Perú son doce; hoy en día, dichas aulas existen y se deben al esfuerzo de asociaciones, fundaciones y entidades privadas que trabajan para los niños enfermos, con la finalidad que sean educados y, a su vez, pasen por momentos recreativos.

Actualmente, nos encontramos en una sociedad que parece haber olvidado la cultura del juego, de la que muchas generaciones han hecho uso y han disfrutado del placer que éste provoca.

Incluirlo y reincorporar al juego dentro de la cultura educativa - recreativa es una tarea de todos, dosificando el uso del juego tecnológico, el cual ha invadido a los niños y adolescentes que se encuentran internos en los hospitales, usándose como forma de diversión, sin dosificar los tiempos prudenciales.

Los Maestros Hospitalarios tienen como función, reivindicarlo en contextos donde éste se hace del todo necesario para mejorar la calidad de vida de los niños y adolescentes enfermos. Investigaciones han demostrado que, mientras el paciente se encuentra pasando momentos difíciles de enfermedad y, a la par, recibe educación y momentos de recreación, se le eleva el sistema inmunológico y ayuda a su recuperación.

Costa (2000), manifiesta que, en un hospital se pueden realizar muchas actividades lúdicas, en las que se pueden incluir diversos juguetes; sin embargo, no todos los juegos son válidos en el hospital.

Con el juego se debe favorecer y reforzar sentimientos de colaboración, paciencia y de

sana competencia, para desarrollar tolerancia a la frustración y obtener de ellos resultados gratificantes. Los juegos a seleccionar en un recinto hospitalario no pueden ser muy ruidosos, ya que pueden molestar a otros pacientes. Deben ser juegos que de preferencia se podrían utilizar en la cama y no requerirán desplazamientos o movimientos globales, excepto en las aulas hospitalarias en las que pueden resultar de gran utilidad dentro de un espacio requerido, considerando también el estado y la condición de salud del alumno - paciente. En muchos aspectos, el juego planificado deberá considerarse para poder utilizarse con una sola mano, debido a la inmovilización parcial que producen las vías que utilizan los pacientes.

El juego debe ser seleccionado según los intereses y la edad del alumno - paciente, siendo divertido, estimulando entre muchos aspectos: la relajación, la concentración y la creatividad.

El tamaño del juguete no debe ser demasiado grande y que no genere derrames de líquidos, para poder ser utilizados en la cama del centro hospitalario. Debe ser fabricado, preferiblemente, de material de plástico y evitar los muñecos de peluche por razones de higiene. Se recomienda que, al retirar el juego del uso del paciente, este debe ser desinfectado, ya que posteriormente deberá ser usado por otro alumno - paciente.

REFERENCIAS

- Costa, M., (2000). *El juego y el juguete en la hospitalización infantil*. Valencia, España: Nau llibres.
- Cardone, P. & Monsalve, C. (2010). *Pedagogía hospitalaria. Una propuesta educativa*. Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- EIDiario.Ec. Educación. *Los juegos lúdicos ayudan al desarrollo mental*. (14 enero, 2014). Manabi, Ecuador. Recuperado de: <http://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/301011-los-juegos-ludicos-ayudan-al-desarrollo-mental/>
- Guillén, M. & Mejía, A. (2002). *Actuaciones educativas en aulas hospitalarias*. Madrid: Narcea.
- McGinnis, E. - Goldstein, A. P. Orientación Andujar. *Programa para trabajar las habilidades prosociales en niños de infantil o preescolar*. (17 marzo, 2017). Recuperado de: <https://www.orientacionandujar.es/2017/03/17/programa-trabajar-las-habilidades-prosociales-ninos-infantil-preescolar/>
- Novaciencia. *Música, teatro y juegos llenan la Navidad de los hospitales de Almería*. (16/12/2008). Almería, España: Por Nova Ciencia. Recuperado de: <https://novaciencia.es/mas-teatro-y-juegos-llenan-la-navidad-de-los-hospitales-de-almeria/>
- Pérez Serrano, G. (2004). *Pedagogía Social - Educación Social: construcción científica e intervención*. Madrid: Narcea.
- Violant, V. (2010). *Perfil profesional del investigador*. Ponencia presentada en el Primer Congreso Latinoamericano y de El Caribe, La pedagogía hospitalaria hoy, contextos, políticas y formación profesional. México, D. F.

