

ADMINISTRACIÓN EDUCACIONAL

Anuario del Sistema de Educación en Venezuela

Año 6 – Número Especial (Julio 2018)

Depósito Legal: ppi201302ME4214

ISSN: 2477-9733

Universidad de los Andes (ULA). Mérida - Venezuela

ATENCIÓN EDUCATIVA A NIÑOS PACIENTES ONCOLÓGICOS DEL AULA HOSPITALARIA, IAHULA PISO 8.

EDUCATIONAL CARE FOR CHILDREN ONCOLOGICAL PATIENTS IN THE HOSPITAL CLASSROOM, IAHULA. 8TH FLOOR.

Mayra Alejandra Ponce
Universidad de los Andes
Mairaponce22@hotmail.com

Sileyma María Briceño
Universidad de los Andes
sileyma@gmail.com

María Nazareth Rojas
Universidad de los Andes
Mnrh41@hotmail.com

Flor Cecilia Márquez
Universidad de los Andes
Florcecifranco20@hotmail.com

Fecha de envío: 12-4-2018

Fecha de aprobación: 15-5-2018

Resumen

La educación es un proceso complejo, específico e interesante. El educador tiene gran responsabilidad como mediador, guía y orientador de la enseñanza en diversos contextos sociales; su función educativa trasciende a distintos espacios para poner en práctica estrategias significativas, estimulantes e innovadoras dirigidas a la población infantil con diversas necesidades e intereses. De esta manera, es relevante destacar que el adulto puede utilizar cualquier lugar para enseñar. En

este sentido, el trabajo comunitario planificado en la unidad curricular Taller de Expresión Lúdica, plantea como objetivo concreto sensibilizar a sus estudiantes en la importancia de la atención educativa a los niños, mediante la utilización del juego como terapia en el aula hospitalaria de la Unidad Oncológica del Instituto Autónomo Hospital Universitario de Los Andes, Piso 8. El estudio se ubica bajo la modalidad **investigación acción participante**, atendándose una población de 35 niños. Para ello se planificaron actividades lúdicas recreativas a fin de ofrecer un entorno para la interacción de las estudiantes con los pacientes y familiares. Se diseñaron juguetes con fines didácticos, utilizados durante las jornadas de trabajo y posteriormente donados a la ludoteca del aula hospitalaria, útiles para la atención grupal e individualizada de la población infantil. De esta manera, se evidencia la factibilidad de ofrecer una atención educativa a niños pacientes oncológicos desde la modalidad del **juego** como herramienta de enseñanza, medio para superar barreras y terapias para la expresión de sentimientos, tomando en consideración las particularidades del paciente hospitalizado en aras de minimizar los efectos negativos que ello conlleva en pro de mejorar su calidad de vida. Es importante acotar, que la experiencia brinda al estudiante la formación y construcción del perfil profesional, sensibilizándose acerca de su propósito como futuro educador, a fin de garantizar en los niños una educación de calidad para todos, aun encontrándose en condiciones de hospitalización.

Palabras Clave: Atención educativa, actividad lúdica, paciente oncológico, aula hospitalaria.

Summary

Education is a complex and interesting process. The educator has a great responsibility as mediator, guide and counselor of teaching in different social contexts; its educational function transcends different spaces to implement meaningful, stimulating and innovative strategies aimed at children with different needs and interests; in this way, it is relevant to emphasize that the adult can use any place to teach. In this sense, the community work planned in the curriculum unit Playful Workshop, aims to raise awareness among students about the importance of educational attention to children, through the use of play as therapy. The study is located under the participatory action research modality, attending a population of 35 children. To do this recreational playful activities were planned in order to offer an environment for the interaction of students with patients and family members. Toys were designed for didactic purposes, used during the work days and later donated to the

hospital classroom, useful for the group and individualized attention of the child population. Thus, the feasibility of offering educational attention to children oncological patients from the game modality as a teaching tool, means to overcome barriers and therapy for the expression of feelings, taking into account the particularities of the hospitalized patient for the sake of minimize the negative effects that this entails in order to improve their quality of life. It is important to note that the experience provides the student with the training and construction of the professional profile, raising awareness of his or her purpose as a future educator, in order to guarantee a quality education for all children, even if they are hospitalized.

Keywords: Educational attention, playful activity, oncological patient, hospital classroom.

1. EL JUEGO Y LA HOSPITALIZACIÓN

El ambiente hospitalario suele ser hostil y difícil de manejar emocionalmente para el niño. En consecuencia, se trata de afrontar una situación compleja que, mediante una aplicación estudiada, amerite hospitalización convertida en ser una experiencia más fácil de sobrellevar, o sea, crear pues un cambio drástico en su cotidianidad. Esto exige que el docente, representante o voluntariado se valga de estrategias eficientes como el juego y ambientes agradables, acogedores con dosis de humor y buen trato. Se trata de producir un espacio llevadero, menos traumático para el infante.

Como es sabido, los niños se comunican de manera natural a través del juego. Esta realidad comprobada recomienda su utilización en ambientes hospitalarios, puesto que le permite al paciente adquirir confianza en sí mismo, convirtiéndose éste en un instrumento de seguridad y evolución a nivel social en este contexto tan complejo. Del mismo modo, el juego brinda la posibilidad de descargar tensiones, miedos, odios y conductas agresivas, producto del impacto psicológico que conlleva estar en el hospital, con personas distintas a su círculo cotidiano de socialización, aunado a la separación familiar y el drástico cambio del ambiente en el cual el niño es sometido a cumplir con la disciplina de un tratamiento.

En este sentido, la implementación de acciones lúdicas permite tener una mejor respuesta por parte del niño mientras permanece en el hospital, incluso influye de manera positiva en mejorar el estado anímico de los representantes y personal médico. Visto de esta forma, la finalidad del juego concebido desde el ámbito terapéutico evita o reduce las consecuencias negativas que produce la hospitalización.

Con este enfoque, la atención educativa ofrecida a los niños pacientes oncológicos del aula hospitalaria del Instituto Autónomo Hospital Universitario de Los Andes (IAHULA) del Estado Mérida, estuvo centrada en el uso del juego como una actividad de intervención terapéutica, que facilitara la expresión de ideas y pensamientos, abriendo espacios de comunicación y aprendizaje en forma natural y espontánea. Es relevante destacar que a través de la práctica lúdica se inicia el proceso de socialización donde se amplía el grupo social y comienzan nuevas relaciones de amistad que despejan las obsesiones que produce su mal. Además es un método efectivo de aprendizaje, debido a que los niños van adquiriendo nuevos conocimientos de manera dinámica y divertida, liberando a su vez tensiones o ansiedades a causa de una situación traumática como lo es la hospitalización.

Por tanto, la actividad lúdica incentiva a los niños a participar, cooperar, le permite experimentar nuevas experiencias, expresar sus deseos, fantasías, temores y conflictos. Es necesario resaltar la concepción del juego, como un instrumento eficaz que favorece en el infante el desarrollo de sus habilidades sociales, cognoscitivas, perceptivas y, a su vez, le permite sentirse seguro, convertir sus fantasías y deseos en supuesta realidad. En consecuencia y en razón a ello, el hospital se convierte en un espacio liberador que le ofrece la posibilidad al niño de relajarse y actuar como medio para el manejo de emociones negativas durante su estancia en el Centro de Salud (Axline, 1975).



Imagen 1. Equipo de trabajo comunitario. Estudiantes del Taller de Expresión Lúdica y profesores del departamento de Educación Preescolar.

2. ATENCIÓN EDUCATIVA EN AMBIENTES HOSPITALARIOS

El ambiente hospitalario, suele ser incómodo y entristededor para varias personas, y de esto no se escapan los niños que por algún motivo deben pasar por la experiencia de la hospitalización, tal como lo afirman Guillén y Mejía(2002) “el hecho de ingresar en un centro hospitalario... va a suponer en la mayoría de los casos, la aparición de conductas de ansiedad, estrés, miedo ante lo desconocido, etc.” (P.39). Esta realidad ocasiona un impacto emocional en el niño y su familia. La atención en las aulas hospitalarias, ayudan a sobrellevarlo o a superarlo de forma agradable, pues en ellas, no sólo se presentan actividades curriculares sino lúdicas con un fin pedagógico y terapéutico.

Refiriéndonos concretamente al niño que ingresa a la unidad oncológica sus actividades escolares se ven interrumpidas, cambiando por completo su rutina diaria, lo cual trae como consecuencia el atraso escolar. Por esta razón, se crean las aulas hospitalarias, con el fin de mantener a los niños y niñas en un proceso de aprendizaje continuo a pesar de su condición, y de alejarlos de la situación tensa por la que pasan en ese momento, atendiendo así el derecho a la educación. Evidentemente se deben adaptar los contenidos, materiales, actividades y recursos lúdicos a las necesidades físicas de los niños hospitalizados.

El infante tiene necesidades básicas que debe satisfacer como hambre, sed y sueño, así también, el juego pasa a formar parte de sus necesidades y Antolin(2006) define el juego como “la actividad central en la vida del pequeño, ya que le permite construirse a sí mismo y a su mundo circundante” (P. 248). Es por ello, que las actividades lúdicas (juego y ambiente acogedor) es importante incluirlas en las aulas hospitalarias, representando acciones capaces de motivar el aprendizaje, sentir y experimentar bienestar en el proceso de recuperación.

Al intervenir con actividades lúdicas se aborda más allá de recrear, organizar, dirigir alguna actividad con los niños hospitalizados; se trata de formar hábitos positivos, sentimientos y actitudes de solidaridad con el otro y de auto aceptación de su eventual condición de enfermo.

3. FUNCIONES DEL JUEGO EN EL AULA HOSPITALARIA

Vivir una experiencia de hospitalización implica cambios bruscos en el estilo de vida de un niño, quien comienza a interactuar con otras personas totalmente desconocidas para él en un ambiente ajeno a su hogar, este cambio marca emocionalmente al infante quien requiere atención especializada por parte de personal calificado con gran sentido humanista, entendiendo que el niño experimenta un tratamiento invasivo que produce dolor, malestar, tensión ante situaciones que le

causan miedo e inseguridad; de igual modo, se generan sentimientos de rabia, ansiedad, preocupación, entre otros, por ello, es necesario que el personal que forma parte del aula hospitalaria utilice el juego como terapia, para ayudar al niño a afrontar la enfermedad y lograr que él sienta confianza en el personal de salud (Serrada, 2007).

En este sentido, es importante que el responsable del aula hospitalaria integre tanto a los familiares del paciente, como al personal médico y enfermeras, en los juegos con intencionalidad terapéutica pedagógica, esto les permite establecer mejor comunicación, abre la posibilidad de realizar al paciente un mejor diagnóstico y proporcionar un clima lúdico que mejore las condiciones de su estancia en el hospital (Guerrero, 2002).

Según Giraldo (2005) “La terapia de juego se utiliza para ayudar a los niños a comunicarse en su propio nivel y a su propio ritmo. Esto les permite comprender los sentimientos confusos y sinsabores que todavía no han tenido la oportunidad de procesar.” (p.63). En este sentido, la terapia de juego favorece la comprensión sobre la situación que está atravesando, le permite conectar con sus sentimientos y poder expresar lo que siente a sus familiares y las demás personas con las que interactúa en este nuevo entorno social.

Desde esta perspectiva, el juego desdramatiza el ambiente hospitalario, permitiendo al niño valerse de su imaginación, fantasía, de la risa, de la creatividad y ocupar su mente en pensamientos positivos en vez de enfocarse en la situación que está atravesando.

Es importante tomar en cuenta que no todos los juegos son aptos para desarrollarse en el hospital, hay que considerar la condición en la que el niño se encuentra, potenciando al máximo las capacidades que pueda desarrollar, como por ejemplo, si el niño no puede mover sus brazos, se propone hacer juegos en los que requiera utilizar su vista, su voz, su olfato, como juegos musicales en los que el niño siga una melodía, juegos de adivinar olores o el famoso juego de veo, veo.

Un elemento indispensable en toda actividad lúdica es la libertad y creatividad, en función de ello, es fundamental que durante la mediación del adulto significativo con el niño, éste se sienta incluido dentro de las acciones que se desarrollen, potenciando sus fortalezas y minimizando sus debilidades, que aprenda a observar su entorno y a educar sus sentimientos en colectivo, donde todos son importantes, y su recuperación la inspiración para el que a través del juego, busca ayudarlo a combatir la enfermedad (Guerrero, 2006).

Es así, como el personal a cargo de las aulas hospitalarias fomentan la estabilidad emocional en el niño hospitalizado, disminuyendo la ansiedad, depresión, preocupación o cualquier sentimiento negativo que

pueda estar experimentando, de este modo, el juego en la vida de un niño significa calidad de vida, este debe ser participativo, motivador y socializador.

De esta manera, el juego y el juguete como recurso didáctico cumplen funciones terapéuticas en el proceso de adaptación y aceptación del estado de salud y del entorno en cual debe residir por un tiempo determinado o permanente, de esta manera es crucial que se faciliten ocasiones de juegos que ayuden al niño a tener mejor calidad de vida, para que logre canalizar distintas situaciones emocionales que experimenta. (Costa, 2000).

4. IMPORTANCIA DEL USO DE RECURSOS LÚDICOS

El material didáctico es todo objeto que puede ser manipulado por el niño, quien a partir de su creatividad, imaginación y fantasía construyen su propio mundo, pero el docente lo utilizará con fines pedagógicos en aras de ofrecer al paciente oncológico de larga estancia atención educativa. En este sentido, el maestro, personal de salud o voluntariado, utilizará los recursos lúdicos como un elemento auxiliar para enseñar de forma didáctica, flexible, dinámica, placentera, significativa para el niño en función de favorecer su desarrollo integral.

Un recurso lúdico, no es más que una técnica, definido por García y Llull(2009) como un “conjunto de procedimientos y recursos asociados al juego y a los juguetes” (68). En efecto, los recursos lúdicos, deben tener un propósito pedagógico, hacer una buena selección es de suma importancia, ya que su uso va a satisfacer necesidades e intereses propios del infante.

Cabe destacar que al seleccionar los juegos y juguetes se deben considerar una serie de elementos tales como:

- Los intereses del niño de forma individual y grupal
- Las necesidades que presente el infante de acuerdo a su condición
- La etapa del desarrollo a nivel evolutivo o la edad cronológica
- El número de participantes
- El espacio en el cual se va a desarrollar la acción de juego
- Texturas, formas y colores

De igual modo, es indispensable que se tome en consideración los siguientes criterios tales como: cantidad, durabilidad, seguridad, evitar los fabricados con materiales o pinturas tóxicas, como condiciones mínimas para el uso de recursos lúdicos dentro de las aulas hospitalarias (Puentes, 1998). En este sentido, el material a utilizar en ambientes hospitalarios debe ser previamente seleccionado y cumplir con normas higiénicas como la limpieza, desinfección y esterilización para que pueda ser manipulado por los niños que presentan diferentes patologías.

Por otra parte, Palomares (1997) expone de forma precisa que “el juego, al que se llega por la búsqueda de nuevas experiencias está en relación con el aprendizaje, con el impulso de aprender, que es junto con el exceso de energía la base del comportamiento de curiosidad” (p.39). Es decir, el interés por indagar en el niño es una ventaja que los educadores tienen, para explotar el potencial creativo e innovador que posee de forma innata y que lo manifiesta espontáneamente.

Por consiguiente, el uso de recursos lúdicos, ayuda en gran medida en esta tarea, pues bajo la diversión y la creatividad el niño expresa lo que siente y piensa de la forma más natural posible, de igual modo, el juguete o el material didáctico ayuda a sobrellevar una situación tensa o dolorosa, tal como lo describe Schaefer(2012) “sin importar la edad, el juego tiene muchos beneficios en la vida. Es divertido, educativo, creativo, alivia el estrés y fomenta las interacciones y la comunicación social positiva” (p.4). De esta manera se evidencia, que no hay mejor forma de enseñar o hacer que el niño internalice alguna situación que genera desequilibrio en su vida, si no es mediante el juego.

5. EL JUEGO COMO TERAPIA EN PACIENTES ONCOLÓGICOS

La terapia del juego representa un modelo de acercamiento, el cual utiliza la actividad lúdica como una estrategia de comunicación con el niño, a fin de brindar condiciones ambientales propicias para ganar la confianza del paciente y lograr un buen diagnóstico e intervención médica (Martínez, 1999). En este sentido, el objetivo de la terapia de juego es que el paciente tenga la oportunidad para la expresión y autocontrol de sus sentimientos y emociones, que conozca sus potencialidades y desarrolle su autoestima en un ambiente estimulante, que minimice al máximo los sentimientos de temor que pueda sentir durante su estadía en el hospital.

Mediante el juego se estimula el desarrollo socioemocional, el cual ofrece al infante la posibilidad de socializar, compartir un espacio lúdico que le produce placer, alegría, distracción, entretenimiento, por tanto, se abren a través del juego canales de comunicación con el personal sanitario, permitiendo que el paciente se torne más colaborativo ante los procesos de intervención médica, de esta manera, la terapia de juego resulta especialmente efectiva para potenciar el trabajo en equipo e integrar de forma participativa a las familias durante la ejecución de las estrategias lúdicas.

Dentro de este marco, el niño que es diagnosticado con una enfermedad como el cáncer, se puede afrontar a una amplia gama de emociones y sentimientos negativos, como: pánico, depresión,

ira, preocupación, tristeza entre otros, aquí es donde toma un papel fundamental, el cuidado, la compañía, y el amor que se le brinde al niño en este proceso.

En razón a ello, el juego forma parte de la vida diaria de los niños, a través de él, adquieren destrezas, habilidades y aprenden, de igual modo, expresan sus sentimientos y comunican lo que piensan, a su vez, tiene el objetivo de distraer, recrear, entretener y divertir, por esta razón, es considerado como una terapia que ayuda al niño a afrontar situaciones traumáticas mediante el apoyo emocional (Santos, 2017).

Es fundamental destacar, que debido a los tratamientos y medicamentos a los que el paciente oncológico debe someterse éste se ve expuesto a la ansiedad, depresión y dolor, pero se ha comprobado que el juego al igual que la risa pueden bajar los niveles de stress, de dolor y de angustia hasta en un 50% permitiendo así que los pacientes tengan una mejor respuesta a los tratamientos a los que deben someterse.

La Asociación Española de Terapia de Juego (s.f.) especifica que, “los niños que viven experiencias dolorosas las integran a su historia personal construyendo ideas y significados acerca de la vida, las personas y la manera como se ve a sí mismo... En la terapia de juego el niño tiene la oportunidad de contrastar y reestructurar estos significados que ha dado a su historia personal.” (68). En este sentido, el niño aprende comportamientos adaptativos mediante canales asertivos de comunicación, en el cual el personal del aula hospitalaria desempeña un papel determinante, para que el niño manifieste aquello que le incomoda o disgusta y disminuya positivamente emociones negativas que la experiencia dolorosa le ocasiona.



Imagen 2: Atención educativa a pacientes oncológicos mediante el juego y uso de recursos lúdicos como herramienta de enseñanza.

6. EXPERIENCIA DEL TRABAJO COMUNITARIO EN LA UNIDAD ONCOLÓGICA DEL IAHULA

La educación proceso fundamental desde el nivel inicial, debe trascender a otros espacios fuera del contexto de un aula de clases, por tanto, el trabajo comunitario se hace indispensable para que desde la formación académica los estudiantes, diagnostiquen, planifiquen, ejecuten y evalúen acciones hacia la atención educativa del niño en aulas hospitalarias, cuya finalidad es brindar al infante la atención educativa individualizada y garantizar la prosecución del proceso de enseñanza aprendizaje.

En razón a ello, se organizó dos sesiones de atención educativa dirigida a la población infantil hospitalizada en la Unidad Oncológica del IAHULA Piso 8. En estos encuentros se planteó como objetivo general sensibilizar a las estudiantes del Taller de Expresión Lúdica sobre la importancia de la atención educativa a niños hospitalizados, mediante la utilización del juego como terapia. Para dar cumplimiento a este propósito, se establecieron los siguientes objetivos específicos:

-Conocer las bases teóricas en cuanto a la utilización del juego como terapia del niño hospitalizado.

-Recibir orientaciones para el trato con niños en condición de hospitalización a través del apoyo de una voluntaria de Doctor Yaso (payasos de hospital).

-Diseñar recursos lúdicos con fines educativos.

-Realizar una jornada de recreación en la cual se integre a las familias y personal hospitalario.

-Donar al aula hospitalaria 30 recursos lúdicos-didácticos.

Es relevante mencionar que la población atendida fue de 35 niños en situación de hospitalización larga estancia y aislamiento, para ello se planificaron actividades de forma colectiva e individual, en la cual se utilizaron los recursos lúdicos didácticos como material de apoyo y de enseñanza. Para el logro de los objetivos fue necesario el trabajo en equipo, donde cada uno de los participantes se les instruía sobre la importancia de ser responsables, comprometidos con la labor social y concientizarlos como colaboradores vitales para obtener la recuperación del infante, reduciendo sus niveles de estrés, ansiedad, sentimientos y emociones negativas causadas por su hospitalización.

Es necesario mencionar que el hecho de visitar a un persona enferma, supone, la predisposición de saber que se conseguirá con una situación ajena a la saludable, especialmente si se trata de niños hospitalizados: cambia la concepción que se puede tener, pues se debe ser precavido ante qué palabras usar, qué preguntas hacer, cómo interactuar, estas

interrogantes pueden coartar el desempeño del voluntariado, sin olvidar que el ámbito emocional es un aspecto delicado que se debe atender y la autoestima del niño no puede verse perjudicada, por el contrario se debe mantener una actitud positiva que genere en el infante seguridad.

Por esta razón, se fundamenta la preparación previa que recibió el grupo de estudiantes, por parte de una voluntaria de Doctor Yaso, payasos de hospital, antes de la visita a la unidad oncológica, a fin de ofrecer el apoyo teórico y psicológico para que su desempeño durante la puesta en práctica de las actividades y la implementación de los recursos lúdicos, fuese acorde a la población atendida, ofreciendo el apoyo oportuno al personal docente responsable del aula hospitalaria y la mayor motivación, interacción, sonrisas y alegría a los pacientes.

Efectivamente, las interrogantes antes expuestas, no se disiparon a la primera, y estas estuvieron allí en el transcurrir del curso de la cátedra, pero a través de la organización de la actividad, se pudo dar respuesta a los cuestionamientos, preparando psicológicamente a las estudiantes y profesoras que llevarían a cabo las jornadas.

Para cada recurso lúdico se diseñó una ficha con las orientaciones sobre cómo usar el material didáctico, estableciendo los objetivos pedagógicos y posibles actividades a desarrollar con el juguete como medio educativo, con la finalidad de promover en los niños aprendizajes significativos en condición de hospitalización. Este material fue donado a la ludoteca del aula hospitalaria para ser usado como un sistema de préstamo en el que el niño puede escoger por sí solo o con la ayuda de un adulto, también podrá utilizarlo de forma individual o colectiva de acuerdo a sus necesidades e intereses.

Dentro de las actividades desarrolladas se destacan obras de teatro que permitieron la integración de los pacientes, familiares, personal médico, enfermeras y demás especialistas del servicio oncológico, presentación de obras de títeres que ofrecieron a los niños entretenimiento y diversión, se realizaron actividades gráficas a través de diferentes técnicas, mediante las cuales representaron historias narradas, se hicieron cantos, dinámicas de integración y juegos de expresión corporal, adaptados a la condición de los niños.

De igual modo, se atendió, a los pacientes que se encontraban en condición de aislamiento, presentando recursos acordes a sus capacidades, como lecturas de cuentos a través de imágenes, uso de juguetes educativos, entre otras estrategias que permitieron la interacción en un contexto que requiere ofrecer al paciente una atención con vocación, compromiso y entrega, para brindar a los niños y familiares el apoyo de forma incondicional.



Imagen 3. Donación de recursos lúdicos al aula hospitalaria del IAHULA piso 8.

7. CONCLUSIONES

No es tarea fácil involucrarse en el ambiente hospitalario, se hace necesario recibir una preparación psicológica y académica. Es una labor satisfactoria que permite experimentar lo valiosa que es la carrera docente al brindar atención integral a niños pacientes oncológicos que por su condición no pueden acudir a un aula de clases; sin embargo, mediante las aulas hospitalarias el niño es asistido a nivel educativo, adaptando la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje de acuerdo a sus intereses y necesidades.

En razón a ello, el uso de estrategias y recursos lúdicos asegura el éxito de la intervención educativa en el contexto hospitalario; hace de éste un proceso más relajante y menos traumático para el niño con resultados positivos en cuanto a su estabilidad emocional o a la manera de responder a los tratamientos; sin lugar a dudas, contribuye en su recuperación ofreciendo momentos significativos para aprender y compartir.

Esta práctica educativa promueve una actitud responsable y sensible en los estudiantes de la carrera de Educación Mención Preescolar para que optimicen su práctica docente, planifiquen de forma interdisciplinaria desde un enfoque lúdico inclusivo, mediante la integración de adaptaciones curriculares, al tomar en consideración las características y condiciones físicas de los infantes.

AGRADECIMIENTOS:

En nombre del equipo del Taller de Expresión Lúdica, queremos dar las gracias al Licenciado Alfonso Suarez, profesor responsable del aula hospitalaria de la Unidad Oncológica del IAHULA, así como al personal docente, médico, especialistas y enfermeras por aprobar la realización del trabajo comunitario en el servicio. Especialmente agradecer a los

niños por permitirnos compartir junto a ellos una tarde llena de alegría y sonrisas, en la que demostramos nuestra dedicación y amor por educar. Que Dios les bendiga.

Agradecimientos a Sileyma Briceño voluntaria de Doctor Yaso, Payasos de hospital, por su valioso apoyo en el taller de inducción en cuanto a la preparación previa a nivel técnico y psicológico de las estudiantes para su desempeño en calidad de voluntarias para el trabajo comunitario.

REFERENCIAS

- Antolin, M. (2006). Como estimular el desarrollo de los niños y despertar sus capacidades: para padres y educadores. Buenos Aires: Círculo Latino Austral.
- Asociación Española de Terapia de Juego. (s.f.). ¿Qué es la terapia de juego? Tomado del sitio web de Asociación Española de Terapia de Juego: <http://www.terapiadejuego.es/webs/terapistas.html> (consultado el 22/01/18)
- Axline, V. (1975). Terapia de Juego. Editorial Diana, S.A. de C.V. Arenal 24, Edificio Norte, Ex Hacienda Guadalupe Chimalistac, 01050, México, D.F. [Documento en línea]. Recuperado de <https://rarchivoszona33.files.wordpress.com/2012/10/axline-virginia-m-terapia-de-juego.pdf>.
- Costa, F. (2000). El juego y el juguete en la hospitalización infantil. Valencia, España: Nau Libres.
- García, A. y Lull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.
- Giraldo, J. (2005). Juegos cooperativos. Jugar para que todos ganen. Barcelona. Editorial Océano Ambar.
- Guerrero, R. (2006). El niño hospitalizado, su familia y el equipo de salud. UNIMAR. Vol. 24, (2). ISSN 2216-0116 Disponible en <http://www.umariana.edu.co/ojs-editorial/index.php/unimar/article/view/18>
- Guerrero, S. (2002). Cuidado del niño Hospitalizado con Apoyo Familiar. Avances en Enfermería. Vol. 20, (2), pp. 23-32. Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/avenferm/article/view/37510/39848>
- Guillén M. y Mejía A. (2002). Actuaciones educativas en aulas hospitalarias. Atención escolar a niños enfermos. Madrid: Narcea, S.A., de ediciones.
- Martínez, G. (1999). El Juego y el Desarrollo Infantil. 2da edición. Barcelona: Ediciones OCTAEDRO, S.L.
- Palomares, P. (1997). Teoría y práctica del juego en psicoterapia. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Puentes, Y. (1998). El juego, medio pedagógico y didáctico en la educación infantil. Mérida, Venezuela: Universidad de Los Andes. Trabajo de ascenso.
- Santos, K. (2017). La ludoterapia como estrategia psicoterapéutica para disminuir las Manifestaciones de ansiedad en niños y niñas de 6 a 11 años hospitalizados en el servicio De oncematología. Polo del Conocimiento. Vol. 2, (8), pp. 283-298. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/7162>
- Serrada, M. (2007). Integración de Actividades Lúdicas en la Atención Educativa del Niño Hospitalizado. Educere, Vol.II, (39), pp. 639-646.
- Shafer, C. (2012). Fundamentos de Terapia de Juegos. (2da edición) México: Editorial El Manual Moderno.

