



EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**ANÁLISIS DEL PROGRAMA LUDOTECAS
HOSPITALARIAS “EL ESCONDITE DE RINGO”**

TESINA (INFORME ACADÉMICO)

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

P R E S E N T A:

**JAZMÍN ADRIANA HERNÁNDEZ
MONROY**

ASESORA:

DRA. MARÍA LUISA MURGA MELER

CIUDAD DE MÉXICO, AGOSTO DE 2021

AGRADECIMIENTOS

A Dios y al universo

Por darme la fuerza para seguir adelante a pesar de la adversidad y permitirme mirar la vida con esperanza.

A mis padres

Por darme la vida, por creer en mí, porque sin ellos nada de esto sería posible. Siendo hoy y siempre los principales promotores de mis sueños.

A mi mamá Adela Monroy

Gracias mamá por ser un pilar fundamental en mi vida, por toda la dedicación, paciencia y amor que me das todos los días. Te amo, te admiro y estoy orgullosa de ti por ser la mujer que eres.

En memoria de mi papá Luis Hernández

Gracias papá por darme siempre todo lo que estuvo en tus manos, lo que conocías y lo que sabías. Te amo infinitamente y sé que si desde algún lugar puedes verme estás orgulloso de mí porque lo logramos. Gracias por cada consejo y cada una de tus palabras que siguen guiando mi camino.

A mi familia

Por todo el cariño y el amor brindado. Especialmente a mi tío Carlos, Luis Enrique, mi tía Isabel y Fani, por guiarme, cuidarme e inspirarme a alcanzar mis metas y proyectos de vida.

A Jorge Hernández

Gracias por ser una persona especial que ha formado parte de mi camino. Por inspirarme, por creer en mi aun cuando sentía que ya no podía.

A la Dra. María Luisa Murga

Porque sin usted este trabajo no sería posible, gracias por la paciencia, por todo el conocimiento compartido, por su dedicación y por ser un gran ejemplo para mí. Me ayudó a cumplir uno de mis mayores deseos.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
Capítulo 1. Centro Médico Nacional Siglo XXI	4
1.1 Ubicación geográfica.....	4
1.2 Misión y Visión.....	5
1.3 Antecedentes históricos.....	5
1.3.1 Servicios médicos en el Centro Médico Nacional.....	7
1.3.2 Servicios médicos en el Centro Médico Nacional Siglo XXI.....	9
1.4 Unidad Médica de Alta especialidad Hospital de Pediatría “Dr. Silvestre Frenk Freund” 11	
1.5 Colección de arte.....	12
1.6 Contexto socioeconómico y cultural	13
Capítulo 2. Programa ludotecas hospitalarias “El escondite de Ringo” en Centro Médico Siglo XXI	15
2.1 Origen del programa ludotecas hospitalarias “El escondite de Ringo”	15
2.2 Organización.....	16
2.3 Objetivos del programa.....	18
2.4 Metodología del programa.....	19
2.5 Contexto socioeconómico y cultural del programa.....	20
2.6 Ludotecas hospitalarias “El escondite de Ringo” en Centro Médico Siglo XXI	21
2.6.1 Tipos de ludotecas hospitalarias “El escondite de Ringo”	26
2.6.2 Ludotecas para adultos.....	27
2.6.3 Ludotecas para niños, niñas y adolescentes	27
2.6.4 Actividades, talleres y museos	28
2.6. 5 Acervo y recursos didácticos.....	28
2.6.6 Préstamo de material	31
2.6.7 Ringo móvil	31
2.6.8 Ludotecarios y voluntarios IMSS.....	31
Capítulo 3. El juego en el contexto hospitalario	35
3. 1 El juego y el juguete en la vida del hombre	35
3.1.1 El juego en la niñez	38
3.1.2 Teorías relacionadas con el juego infantil	39

3.1.3 El juego en la adultez	43
3.2 El juego en las ludotecas el escondite de Ringo	45
3.3 Problemática y sujetos de atención en el programa El Escondite de Ringo	49
Capítulo 4. Análisis del programa El escondite de Ringo en las ludotecas infantiles del hospital “Dr. Silvestre Frenk Freund”	51
4.1 Primer tiempo: El punto de partida	52
4.2 Segundo tiempo: Preguntas iniciales	53
4.3 Tercer tiempo: Recuperación del proceso vivido	54
4.4 Cuarta tiempo: Análisis y síntesis	61
4.5 Quinto tiempo: La reflexión	68
Capítulo 5. Sugerencias y recomendaciones	70
5.1 Planeación de actividades semanal	74
5.2 Programación de actividades semanal.....	79
5.3 Otras sugerencias	80
CONCLUSIONES.....	82
REFERENCIAS.....	84

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Plano del hospital Centro Médico Nacional Siglo XXI	4
Figura 2. Centro Médico Nacional.....	8
Figura 3. Centro Médico Nacional Siglo XXI.....	10
Figura 4. Homenaje al rescate	13
Figura 5. Organigrama del Voluntariado IMSS.....	18
Figura 6. Fases de la planificación	72
Figura 7. Planificación de una actividad para el ocio infantil	73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Servicios médicos de Centro Médico Nacional Siglo XXI	9
Tabla 2. Atenciones del mes de Enero 2020 de la Ludoteca de Pediatría.....	26
Tabla 3. Sistema Valmex vs Adaptación de El escondite de Ringo	29
Tabla 4. Áreas del mes	74

INTRODUCCIÓN

Para un niño ingresar a un hospital es una experiencia que afecta su bienestar ocasionando desajustes emocionales, educativos, sociales y familiares. Se enfrentan a una realidad desconocida que requiere de tiempo para adaptarse, de estímulos positivos y de personas que puedan convertir el proceso más amigable.

Es por eso que el voluntariado IMSS volvió una realidad las ludotecas hospitalarias El escondite de Ringo para que todos los niños, niñas, jóvenes y adultos que por diversas causas se encuentran hospitalizados, tengan un respiro ante la idea de tener algún padecimiento.

La experiencia significativa que me llevó a pensar hacer este trabajo desde mi perspectiva como pedagoga surge a partir de la reflexión de mi práctica al identificar que las ludotecas El escondite de Ringo tienen áreas de oportunidad, que necesitan ser mejoradas y desarrolladas para el beneficio de todos los involucrados.

El presente trabajo tuvo como objetivo general analizar desde una perspectiva pedagógica, el programa de ludotecas hospitalarias El escondite de Ringo que se lleva a cabo en las ludotecas del hospital de pediatría "Dr. Silvestre Frenk Freund". Así mismo, se centró en la planeación de actividades de apoyo durante el tiempo que dure la hospitalización.

El hecho de centrarme en la planeación de actividades se debió a que observé que la mayor parte de los días no había un plan de actividades definido que se pudiera ofrecer a la población infantil. Es decir, en las ludotecas hace falta el diseño y desarrollo de planeaciones basadas en objetivos que se quieran lograr, porque a pesar de que no es una población fija, se puede impactar en ellos de alguna manera.

Por tanto, analizar el programa me ofreció un panorama amplio que me permitió identificar qué tan importante es llevar a cabo actividades lúdico educativas en las ludotecas hospitalarias, la labor e intervención del pedagogo en estos ámbitos y por último, la reflexión llevó a plantearme que una perspectiva de planeación desde la pedagogía, alimentada por los aportes conceptuales de las teorías del juego y el aprendizaje, mejorarían el diseño y desarrollo del programa El escondite de Ringo; y de este modo aportar una serie de sugerencias que sean útiles para el programa, ya que, entre más enriquecedora sea la experiencia de los niños en las ludotecas afrontarán mejor el proceso de hospitalización, evitando o disminuyendo factores de riesgo durante el proceso.

El documento está conformado por cinco capítulos. En el primer capítulo se hace una contextualización del lugar donde se lleva a cabo el programa, es decir se describen las características y las transformaciones socio-históricas que ha sufrido el Centro Médico Nacional Siglo XXI, comprendiendo todo aquello que lo rodea.

En el segundo capítulo se presentan las principales cualidades del programa, es decir los orígenes, su estructura organizativa, objetivos, sus alcances, el trabajo de los ludotecarios y en general los servicios y programas que ofrece el voluntariado IMSS.

En el tercero se hace referencia a los principales teóricos que han estudiado el juego en la etapa infantil y adulta, al mismo tiempo se habla de las principales teorías del juego y se hace un breve recorrido en conocer como el juego interviene en el desarrollo infantil. Además se expone la situación que conlleva que un pequeño permanezca durante un largo tiempo hospitalizado.

En el cuarto capítulo se presenta un análisis del programa, basado en la experiencia que viví durante el tiempo que realicé el servicio social en las instalaciones. Se hace énfasis en la planeación de actividades por parte del ludotecario, sustentando la importancia de diseñar una planeación.

Por último, el capítulo cinco está dedicado a aportar sugerencias y propuestas alternativas que pueden ser de utilidad a la hora de intervenir, pedagógicamente, en el contexto lúdico hospitalario.

El documento que se presenta a continuación no busca exponer los errores de nadie, está basado en lo que observé durante el servicio social. Se muestra esperando que sea de gran utilidad y logre aportar elementos que mejoren la experiencia del paciente y familiar que acuden a las ludotecas El escondite de Ringo.

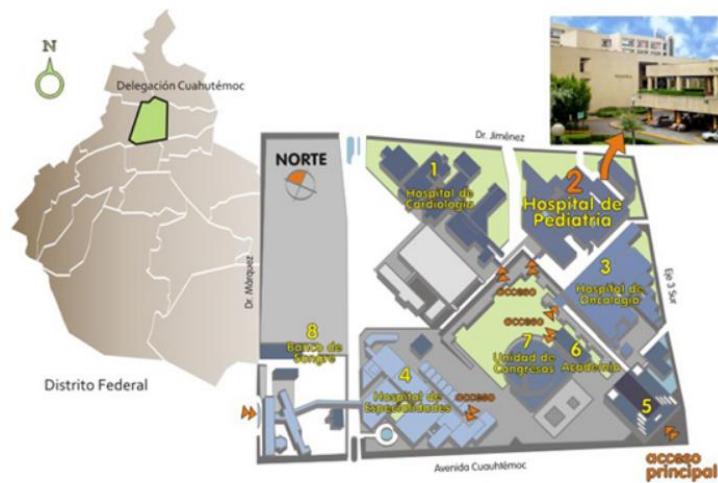
Capítulo 1. Centro Médico Nacional Siglo XXI

Para el desarrollo del tema es necesario conocer el contexto donde se desarrolla el problema, por ello, a continuación se describirán las características de esta institución hospitalaria.

1.1 Ubicación geográfica

El Hospital Centro Médico Nacional Siglo XXI se localiza en Av. Cuauhtémoc número 330, Alcaldía Cuauhtémoc, con código postal 0620 en la Ciudad de México. Limita al norte con el Hospital Infantil de México “Dr. Federico Gómez” y con el Hospital General “Dr. Eduardo Liceaga”.

Figura 1. Plano del hospital Centro Médico Nacional Siglo XXI



Fuente: UMAE Hospital de Pediatría Siglo XXI

Centro Médico Nacional Siglo XXI considerado como el conjunto de hospitales de alta especialidad más grande de toda América Latina, cuenta con 6 dependencias: Hospital de Pediatría, Hospital de Oncología, Hospital de Especialidades, Banco Central de Sangre, Unidad de Congresos y el Centro Nacional de Investigación Documental en Salud.

1.2 Misión y Visión

En la página de internet del Instituto Mexicano del Seguro Social (2020) se especifica que la misión del Centro Médico es: “ser el instrumento básico de la seguridad social, establecido como un servicio público de carácter nacional, para todos los trabajadores y trabajadoras y sus familias”.

También, menciona la visión como un objetivo que pretende lograr en un futuro, destacando que todas sus acciones son para que los mexicanos cuenten con prestaciones que los protejan en caso de tener necesidad en cuestiones de la salud, vejez y discapacidad.

1.3 Antecedentes históricos

El Hospital Centro Médico Nacional Siglo XXI, tiene una secuencia de eventos importantes que se mencionan en una de sus publicaciones en la revista del Instituto Mexicano del Seguro Social (Fajardo, G. 2015) se narra un recuento histórico durante cuatro etapas. Todo comenzó aproximadamente a finales de la década de 1930 cuando en la Secretaría de Asistencia Pública se propone la idea de crear una institución de prestigio que atendiera las demandas y necesidades de la población. Más tarde en 1945 la Secretaría de Salubridad y Asistencia (SSA) vuelve realidad la idea al comprar un terreno y comenzar la construcción del complejo hospitalario. Cabe mencionar que en este lugar ya se encontraba el Instituto Nacional de Cardiología y el Hospital Infantil que en ese entonces pertenecían a la SSA; también, se encontraba el Hospital de la Secretaría de Comunicaciones y Obras Públicas (SCOP).

Este proyecto, por alguna razón no especificada, se abandonó durante varios años y como era de esperarse las instalaciones se deterioraron a tal grado que el SCOP tuvo que ser demolido. Posteriormente en 1952 se reanudó la construcción y finalmente 8 años después el conjunto arquitectónico nombrado: Centro Médico del

D.F quedó conformado por 15 edificios, entre ellos el Hospital de Especialidades Médico-Quirúrgicas, Hospital de Enfermedades Nerviosas, Hospital de Neumología, Hospital de Emergencias, Hospital de Oncología, Hospital de Gineco-Obstetricia, Hospital de Enfermedades de la Nutrición y Edificio de Congresos y Convenciones.

Un año después, es decir en 1961 la institución hospitalaria fue comprada por el Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS) y por ese motivo cambió de nombre a Centro Médico Nacional. El IMSS es una institución autónoma dedicada a brindar servicios relacionados con la salud del ser humano. Brinda servicio a la población que es afiliada por su patrón por tener una relación laboral con su empresa. El afiliado puede hacer derechohabientes a sus padres, esposa e hijos menores de edad y dependientes económicos.

El 15 de Mayo de 1961 comenzó a funcionar una parte de la institución: la Farmacia, el Hospital de Oncología, el Hospital de Gineco Obstetricia, el Hospital de Neumología-Cirugía de Tórax y el Edificio de Congresos. Meses más tarde, el Centro Médico Nacional quedó inaugurado en su totalidad con la presencia del presidente Adolfo López Mateos quien dio unas palabras a los asistentes “Hoy 15 de marzo de 1963, año en el que cumple su vigésimo aniversario la promulgación de la Ley del Seguro Social, declaro solemnemente inaugurados los servicios del Centro Médico del Instituto Mexicano del Seguro Social” (IMSS, 2015).

En aquel momento el hospital quedó conformado de la siguiente manera: Hospital General, Hospital de Oftalmología, Hospital General para la Comisión Federal de Electricidad, Hospital de Pediatría, Hospital de Traumatología y Ortopedia, Hospital de Cardiología y Neumología, Hospital de Convalecencia, Banco Central de Sangre, Farmacia, Unidad Central de Anatomía Patológica, Unidad de Investigaciones Médicas, Unidad de Habitaciones-Escuela de Enfermería, Central de Ambulancias, Mantenimiento, Lavandería, Oficinas Generales, más los hospitales inaugurados anteriormente.

En el 1985 la institución se vio inmersa en una tragedia, un terremoto que destruyó gran parte del inmueble, por lo que la mayoría de los hospitalizados tuvieron que ser atendidos en otras unidades. Los hospitales que tuvieron que ser demolidos a causa de los graves daños que presentaban fueron Gineco-Obstetricia, Oncología, Hospital General, Pediatría, Cardiología y Neumología, Traumatología y Ortopedia y Oficinas Generales.

Cuatro años después en 1989 se logró reconstruir parcialmente y el nosocomio pudo reanudar actividades en algunas áreas. Fue hasta 1992 que oficialmente quedan contruidos en su totalidad por lo que se inaugura a cargo del presidente Carlos Salinas. Además es importante destacar que el número de hospitales quedó reducido de nueve a cuatro, visto que estudios realizados por ingenieros demostraron que así se pueden evitar futuros daños ante la llegada de un nuevo terremoto.

También en el 2004 se le reconoce al Centro Médico Nacional Siglo XXI como Unidad Médica de Alta Especialidad (UMAE) en otras palabras los hospitales que se encuentran dentro de este complejo arquitectónico brindan atención médica a pacientes que tienen padecimientos crónicos.

Es preciso señalar que dentro de esta institución se han llevado a cabo acontecimientos de suma importancia en el desarrollo de la medicina en el país. Visto que se realizó el primer implante de titanio en un corazón, se colocó un marcapasos cerebral, ambas cirugías fueron exitosas. También cuenta con equipos de alta tecnología que funcionan por medio de la robótica.

1.3.1 Servicios médicos en el Centro Médico Nacional

En ese tiempo el Centro Médico Nacional estaba conformado por nueve unidades médicas. A continuación se presenta una breve descripción de cada unidad:

El hospital de Gineco-obstetricia atendía a mujeres durante el embarazo, el parto o en el diagnóstico y tratamiento de enfermedades relacionadas con el aparato

reproductivo femenino, problemas hormonales, menopausia, entre otras. Contaba con nueve pisos en los cuales estaban distribuidas 270 camas, 300 cunas y 70 incubadoras. También logró avances en el campo de la fertilidad y los métodos anticonceptivos, temas que resultaban ser un tabú en la sociedad de esa época (Hospital de Ginecología y Obstetricia, s.f).

Figura 2. Centro Médico Nacional



Fuente: El Universal, (2018)

El Hospital General contaba con diferentes especialidades como Neumología, Gastroenterología y Neurología. Dentro de sus logros se encuentra el primer trasplante de medula ósea en 1979 (Consejo Técnico Sector Obrero CROC, s.f).

El Hospital de Pediatría inició sus labores el 15 de marzo de 1963, ha sido reconocido por realizar los primeros descubrimientos en encontrar la solución a las infecciones intrahospitalarias, además atendía a niños y niñas desde su nacimiento hasta los 16 años de edad, contaba con 12 pisos, 12 especialidades y 465 camas.

El Hospital de Traumatología y Rehabilitación daba servicio a personas mayores de 16 años que se encontraran con algún traumatismo óseo y también brindaba atención a personas de todas las edades con quemaduras.

El Hospital de Neumología y Cirugía de Tórax a lo largo de su historia fue cambiando de nombre. El primer nombre fue Neumología y Cirugía de Tórax, el segundo Hospital de Enfermedades del Tórax y el tercero Hospital de Cardiología y Neumología. El cambio de nombres se debía a variaciones en la incidencia de las enfermedades de esa época en la población.

El Hospital de Oncología ofrecía sus servicios a personas que padecían algún tumor maligno y/o Cáncer, su atención se centraba en quimioterapia, radioterapia y cirugías. Desde 1980 la población se encuentra más expuesta al cáncer debido a los cambios que ha realizado el ser humano en su estilo de vida. En la última década esta enfermedad ha ido aumentando por lo que se ha convertido a los hospitales oncológicos en lugares concurridos que aún no encuentran la cura.

Por último el Hospital de Convalecencia que era una institución que ofrecía atención a los pacientes recién salidos de algún Hospital del Centro Médico Nacional con el objetivo de restablecer la salud desde el final de la enfermedad hasta la recuperación completa.

1.3.2 Servicios médicos en el Centro Médico Nacional Siglo XXI

Después del sismo de 1985 como ya antes se mencionó, la institución fue reconstruida, hospitales se demolieron, otros se construyeron, otros fueron reubicados. En 1992 los hospitales quedaron reducidos de nueve a cuatro unidades, es por eso que actualmente solo se encuentran en Centro Médico Nacional Siglo XXI cuatro dependencias, Cardiología, Especialidades, Oncología y Pediatría.

Los hospitales antes mencionados cuentan con los siguientes servicios:

Tabla 1. Servicios médicos de Centro Médico Nacional Siglo XXI

Cardiología	Especialidades	Pediatría	Oncología
Consulta externa	Consulta externa	Consulta externa	Consulta externa
Rehabilitación	Neurología	Quimioterapia	Quimioterapia

Medicina Nuclear	Gastroenterología	Neurofisiología	Radioterapia
Patología	Urología	Cardiología	Psicología
Laboratorio	Psicología	Dermatología	Oncología de mama
Unidad Coronaria	Nefrología	Hematología	Colon y recto
Hemodinamia	Ortopedia	Nefrología	Maxilofacial
Dietología	UCI	Cirugía General	
	Oftalmología	Trasplantes	
		Oncología	

Fuente: Elaboración propia, con base en la información y colaboración de los ludotecarios.

A partir del año 2004 se les consideró Unidades Médicas de Alta Especialidad (UMAЕ), se les agrego el nombre de algún Dr. o director reconocido, se realizaron importantes avances en la investigación y en procedimientos quirúrgicos.

Hoy es el complejo hospitalario más grande del país, atiende a un importante número de la población que se encuentra afiliada, alberga un sin número de médicos especialistas y avanzada tecnología para realizar estudios de alta complejidad.

Figura 3. Centro Médico Nacional Siglo XXI



Fuente: Hospital de Pediatría

1.4 Unidad Médica de Alta especialidad Hospital de Pediatría “Dr. Silvestre Frenk Freund”

A continuación se hablará con más profundidad de este hospital porque es uno de los espacios físicos donde se lleva a cabo el programa ludotecas hospitalarias El escondite de Ringo que más adelante se pretende analizar.

Ubicado a un costado del hospital de Oncología se alberga esta institución que fue fundada el 15 de Marzo de 1963 junto con 12 especialidades. Después del sismo de 1985 fue demolida y el nuevo hospital catalogado como Unidad Médica de Alta Especialidad fue inaugurado el 27 de abril de 1992.

Al entrar se puede observar un pasillo con dibujos animados, colores alegres que inmediatamente te hacen pensar en niños. De lado izquierdo se encuentra la entrada a consulta externa, la cafetería que ofrece distintos productos para médicos, pacientes, familiares y la entrada principal al hospital se realiza por el acceso central. Para ingresar es necesario portar algún gafete de identificación para que los vigilantes autoricen el ingreso.

El edificio consta de 5 niveles, distintos elevadores que abren por los dos lados, salidas de emergencia, quirófanos, laboratorio de análisis clínicos y pisos de hospitalización. En cada cuarto hay aproximadamente 6 niños y/o adolescentes hospitalizados, pero también hay cuartos individuales para niños que tienen que estar aislados ya sea por alguna enfermedad contagiosa, por bajas defensas y su intolerancia a bacterias y virus.

En la página de internet del hospital “Dr. Silvestre Frenk Freund” (2020) se especifican la:

Misión

Otorgar atención médica de alta especialidad en padecimientos complejos a menores de 17 años, con un liderazgo efectivo y un enfoque sistémico de atención, sustentado

en la investigación y la educación, garantizando la calidad y seguridad de los pacientes.

Visión

Ser en el país, la Unidad Médica de Alta Especialidad líder en atención pediátrica y mantenerse como órgano consultivo en Pediatría, en todo el Sector Salud.

1.5 Colección de arte

Dentro del IMSS se exponen y se pueden apreciar distinguidas obras de arte, en específico dentro de las instalaciones del Centro Médico Siglo XXI se observan expresiones artísticas que han sido catalogadas como patrimonio cultural, pues las realizaron grandes exponentes del muralismo mexicano y hoy en día representan el desarrollo de la medicina en México.

Algunos de los murales y esculturas que se encuentran en esta institución son: “La Maternidad con águila” en la que se puede observar a una madre amamantando a su bebé y a sus espaldas hay una hermosa y grande águila que demuestra protección al cobijarlos con sus alas. La obra se encuentra ubicada entre el Hospital de Especialidades y la Unidad de Congresos. Además, en la entrada principal del inmueble existe un mural hecho por José Chávez Morado, donde se refleja un homenaje al rescate humano que se vivió por el sismo que sacudió a la Ciudad de México en 1985.

Figura 4. Homenaje al rescate



Fuente: Milenio (2015)

También otra atractiva manifestación artística es el vitral de mariposas estelares ubicado en la entrada principal del Hospital de Oncología. El autor trata de expresar a través del degradado de colores:

...la duración de un ciclo lunar. El vitromural está diseñado para que cada 21 de marzo, en el equinoccio de primavera, la luz atraviese los dos soles ubicados en la parte superior de la obra y los haces se unan en una placa metálica ubicada en el suelo del hospital (Maldonado, 2018).

1.6 Contexto socioeconómico y cultural

El Centro Médico Nacional Siglo XXI es un hospital muy concurrido todos los días. Se encuentra en una colonia rodeada por avenidas, centros comerciales, parques, transportes públicos, como el metro, metrobús y se encuentra delimitada por colonias como la Buenos Aires que es catalogada por la venta de refacciones de autos y la colonia Roma que alberga muchos pequeños comercios. Por todos lados se puede ver gente, médicos, voluntarios, oficinistas, en general es una zona llena de comercios y con bastante afluencia de gente.

En los pasillos dentro del hospital puede observarse a personas con cobijas, cartones y maletas en espera de recibir alguna información de su familiar o de entrar a visitarlo. La mayoría son familiares o pacientes procedentes de algún estado de la República Mexicana, aunque también acuden de la ciudad de México y de alrededores. El nivel económico se caracteriza por ser medio-bajo, son personas humildes, que requieren de ayuda para poder solventar sus gastos durante su estadía en la Ciudad.

Capítulo 2. Programa ludotecas hospitalarias “El escondite de Ringo” en Centro Médico Siglo XXI

2.1 Origen del programa ludotecas hospitalarias “El escondite de Ringo”

Los orígenes del programa no se encuentran bien definidos en los documentos que se revisaron, pero en el libro Erase una vez el escondite de Ringo...Ludotecas IMSS (2018) se justifica la creación del programa haciendo referencia a la Organización Mundial de la Salud (2001) quien definió el término Salud como “un equilibrio entre todos los sistemas del cuerpo”. También la OMS especifica que una persona que tiene una buena salud mental puede hacer frente de manera más fácil las adversidades que se le presenten a lo largo del camino.

Por su parte el Instituto Mexicano del Seguro Social en su página oficial también menciona que la salud mental es fundamental para que un sujeto se relacione con su yo interno y con su entorno socio- cultural (IMSS, 2020). La salud mental afecta el pensar, el sentir y el actuar ante las circunstancias de la vida. Cuando una enfermedad se presenta comienzan a surgir momentos de estrés, desesperanza, miedo y otras emociones negativas que afectan el estado mental.

Es por eso que el voluntariado IMSS ante la presencia de una enfermedad de algún derechohabiente ve necesario mantener la mente ocupada con actividades positivas que permitan la recreación, la socialización y el fomento del hábito de la lectura.

Esta iniciativa se ha ido logrando con apoyo del IMSS a través de la implementación de espacios dedicados al juego, nombrados ludotecas hospitalarias. El Centro Médico Nacional Siglo XXI es uno de los primeros hospitales donde se pusieron en práctica espacios lúdicos por medio del programa El escondite de Ringo.

Es fundamental compartir, que representa el sueño de todos los niños, niñas y jóvenes hospitalizados pues antiguamente en los hospitales no era una prioridad que la población infantil contará con un espacio lúdico que les permitiera vivir su proceso de enfermedad con un nuevo sentido de vida.

A partir del 2013 y actualmente se suman un total de 44 ludotecas a nivel nacional, que aproximadamente atienden a 130 mil niños, niñas, adolescentes y adultos (Erased una vez El escondite de Ringo, 2018). El programa ludotecas hospitalarias “El escondite de Ringo” representa un importante esfuerzo de alcance nacional para ofrecer programas lúdico educativos como una herramienta para realizar actividades lúdicas durante el proceso de enfermedad de adultos, jóvenes y niños hospitalizados.

El modelo de atención infantil se fundamenta en la Declaración Internacional de los Derechos de los niños y niñas que se aprobó en 1959. Posteriormente en 1990 comenzó a hacerse válida. En ella se especifican diez principios entre estos resaltan:

- El derecho a una educación y a un tratamiento especial para aquellos niños que sufren alguna discapacidad mental o física.
- El derecho a actividades recreativas y a una educación gratuita. (UNICEF, 2014)

De igual manera, se apoya en la Carta Europea de los Derechos de los niños hospitalizados; documento que hace valer sus derechos sin distinción de raza, nacionalidad o religión. La carta contiene 22 artículos, algunos de estos son:

- Derecho a la atención de su desarrollo emocional y psicológico.
- Derecho a tener los materiales e inmuebles necesarios para su educación.
- Derecho a disfrutar de espacios dedicados a la recreación (Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México, 2018)

2.2 Organización

El Voluntariado IMSS es una asociación civil a nivel nacional que tiene programas sociales enfocados a los derechohabientes del Instituto Mexicano del Seguro Social, también en beneficio de familiares y acompañantes que acuden con el paciente a su cita o a visita al área de hospitalización.

La asociación ya cuenta con 52 años de antigüedad, originalmente estaba compuesta por mujeres de la tercera edad, con el paso de los años ha ido involucrando a hombres y mujeres jóvenes que pueden aportar ideas innovadoras en la creación de nuevos proyectos y programas.

El voluntariado se encuentra organizado por delegaciones que representan a cada estado de la República Mexicana, actualmente son 35 delegaciones, porque Veracruz, EDOMEX y CDMX están divididas por norte, sur, oriente y poniente.

En el año 2014 la presidenta honoraria Gabriela Gerard se dedicó a reorganizar los programas; encontraron muchas áreas de oportunidad y puso a un responsable al frente de cada programa.

Hoy en día los programas que están funcionando son, ludotecas hospitalarias “El escondite de Ringo”, soy rosa IMSS, cafecito, albergue, bazar, asistencia hospitalaria y acompañamiento social.

En Centro Médico Nacional Siglo XXI se sitúa la mesa directiva nacional de Voluntariado IMSS. En estas oficinas una parte la ocupan las señoras voluntarias de la tercera edad con su secretaria y contadora, por otro lado el equipo operativo que se encarga de trámites, organización, logística, redes sociales. En el equipo operativo se encuentra la directora operativa, la coordinadora del programa rosa IMSS, recepcionista y la coordinadora nacional de ludotecas hospitalarias, programa del que hablaremos con más a profundidad durante el documento.

A continuación pretendo describir por nivel de jerarquía el organigrama general del voluntariado IMSS:

En primer lugar se encuentra la presidenta honoraria que es la dirigente del Voluntariado IMSS, su trabajo consiste en desarrollar programas innovadores de asistencia social que sean de apoyo para los derechohabientes.

En el segundo nivel la Coordinadora es la responsable del programa de ludotecas hospitalarias El escondite de Ringo. Ella coordina y supervisa el trabajo que realizan los ludotecarios, voluntarios y prestadores de servicio social.

Después están los ludotecarios, las personas que tienen un acercamiento más profundo a la vida del paciente, de su familia y de sus estados emocionales. En particular están encargados de atender a pacientes y acompañantes, diseñan y planean actividades lúdicas, promocionan el servicio y promueven las medidas de higiene.

Finalmente, los voluntarios y prestadores de servicio social que son un apoyo fundamental para el ludotecario, desempeñan las mismas funciones, pero con menor responsabilidad y sin recibir ningún pago.

Figura 5. Organigrama del Voluntariado IMSS



Fuente: Elaboración propia. Basada en la observación

2.3 Objetivos del programa

El programa de ludotecas “El escondite de Ringo” se planteó, desde su creación objetivos que implican el buen funcionamiento, la calidad de la atención lúdica,

simbolizan los derechos de los niños, niñas, adolescentes, adultos y reconocen el valor que tiene el juego en el ambiente hospitalario.

Objetivo General

Favorecer un ambiente agradable a pacientes y familiares que les permita resignificar el hospital como un lugar que ofrece espacios para el juego y la lectura, cálidos, llenos de alegría, confort y entretenimiento.

Este programa busca constituirse como un modelo de ludoteca hospitalaria IMSS, replicable en todas las unidades médicas de segundo y tercer nivel, con personal especializado y certificación internacional, así como ser el referente de otras ludotecas hospitalarias a nivel nacional e internacional.

Objetivos Específicos

- Ofrecer espacios de encuentro con otros pacientes hospitalizados y sus acompañantes para interactuar en un ambiente distinto.
- Promover el conocimiento sobre el juego y el juguete, desde el tradicional hasta el moderno.
- Fomentar la comunicación y participación libre a partir del juego y de sus posibilidades comunicativas, participativas y creadoras.
- Promover la lectura entre los pacientes y sus familiares.
- Contribuir al uso de nuevas tecnologías.
- Procurar el desarrollo del juego de forma libre y espontánea.
- Mejorar la calidad de vida de la infancia, la juventud y adultos integrando valores sociales y humanos en el desarrollo de actividades lúdicas (Manual Operativo Ludotecas El escondite de Ringo, s.f, p.5).

2.4 Metodología del programa

Antes de comenzar con el apartado, es importante destacar que dentro de las referencias consultadas no se logró recuperar información clara referente a la metodología con la que trabaja El escondite de Ringo. Por lo que, la exposición que a continuación se presenta está basada en las observaciones realizadas durante la prestación del Servicio Social y durante la preparación de este trabajo.

El Escondite de Ringo promueve el juego como un derecho universal de niños, niñas, adolescentes y adultos hospitalizados. Reconociendo que son seres humanos que están procesando muchas emociones, de dolor, de duelo y que pueden hacer el proceso de recuperación más amargo. Comprende al ser humano como un ser completo, con dignidad, que merece ser respetado sin importar su condición física y mental.

Se mira al juego como un elemento “aliciente para generar estados de bienestar y felicidad” (Erase una vez el escondite de Ringo, 2018, p.14) al infante o adulto, esto con la finalidad de asimilar mejor los tratamientos, motivarse a seguir adelante, aceptar el alimento y por supuesto mejorar su visión hacia la vida, el trato con su familia, el personal médico y en general a quien convive con él o ella.

Su programa está orientado a promover el juego como un eje fundamental en el proceso de enfermedad. El paciente o familiar deben tener un papel activo durante las actividades.

2.5 Contexto socioeconómico y cultural del programa

El programa depende de los recursos del voluntariado IMSS, funciona a través de donaciones en especie de materiales que se requieren en las ludotecas.

La principal población que es atendida en las ludotecas El escondite de Ringo son niñas, niños, adolescentes, adultos hospitalizados y también familiares que acuden a visitarlos. Con frecuencia suelen ingresar pacientes de clase media baja, procedentes de algún estado de la República Mexicana como Veracruz, Chiapas y Oaxaca. En su mayoría vienen de hogares humildes y familias disfuncionales.

Por esa razón en el aspecto cultural la participación de los pacientes en el ambiente lúdico enriquece las actividades al exponer sus tradiciones y sus costumbres. También a través de la observación en el hospital se pudo constatar que la figura femenil es quien más participa en el cuidado de la o el paciente. Debido a que la mayoría de veces el padre es quien debe continuar trabajando, pues está a cargo de proveer el dinero a la familia.

2.6 Ludotecas hospitalarias “El escondite de Ringo” en Centro Médico Siglo XXI

El origen etimológico de la palabra ludoteca “proviene del Latín *ludos*, que significa juego o fiesta, y del vocablo griego *theca*, que traduce caja o lugar para guardar algo” (Corporación día de la niñez, 2009, p.47) entonces una ludoteca puede ser entendida como espacio de educación no formal “para fomentar a través del juego el desarrollo mental a partir de materiales adecuados” (Borja, 1994, p.20).

Por su parte la Dirección General de Equidad y Desarrollo Social (2000) plantea que:

La ludoteca ofrece un espacio estimulante para jugar, es segura, adecuada a los intereses y las capacidades propias de cada edad. Además, pone a disposición de la niñez juguetes y materiales lúdicos diversos y sirve de punto de encuentro para que la niña o el niño puedan relacionarse con compañeras y compañeros de diferentes edades y características (p. 7).

Ahora que ya se conoce la definición, es necesario conocer brevemente el origen de estos centros lúdicos, por su parte Ludotecas Naves...no sólo juguetes (2009) expone un recorrido histórico donde se menciona el primer modelo de ludoteca nombrado *Toy Lan o Toy Library*, el cual abrió sus puertas en el año 1934 en Los Ángeles, California. Toy Lan no era una ludoteca como las que se conocen ahora, más bien fue un primer acercamiento al espacio lúdico que hoy conocemos. Funcionaba a través del préstamo de juguetes a niños y niñas que no tenían las posibilidades económicas de adquirir uno por sus propios medios. El modelo Toy library ha dado paso a nuevos modelos en diferentes partes del mundo, es decir fue adquiriendo un nuevo significado y respondiendo a las diferentes necesidades de la población, siempre tomando como eje central el juego (Reyes, 2010).

Maria Borja I Sole (1994) fue y es una de las principales profesionales en impulsar las ludotecas a nivel nacional en España y a nivel internacional, actualmente es profesora de la Universidad de Barcelona. Ella explica que existen dos modelos clásicos de ludotecas, el anglosajón y el latino-mediterráneo. El primer modelo lo han implementado países como Suecia, Gran Bretaña y Australia. Estas ludotecas están diseñadas para tratar con niños que padecen algún problema o tienen necesidades educativas especiales, por ejemplo dislexia, discapacidad intelectual, motriz, trastorno por déficit de atención. Todas cuentan con materiales específicos, todo esto a través del juego y el juguete.

En cambio en el modelo latino-mediterráneo los principales exponentes son Italia, Francia, Suiza y España. Estas ludotecas se encuentran comúnmente en deportivos, escuelas, hospitales y centros culturales. Son catalogadas como “instituciones recreativo educativas que disponen de espacios distribuidos y ambientados para el juego, de juguetes y elementos lúdicos, de talleres para diseñar, construir y reparar juguetes” (Borja, 1994, p.4).

Se tienen registros que hasta 1959 comenzaron a aparecer las primeras en el continente Europeo. Cabe mencionar que en este continente estos espacios han servido para mantener a los niños protegidos y entretenidos durante luchas armadas. Se dice que la primera ludoteca en el continente Europeo se estableció en 1959 en Copenhague, Dinamarca y poco a poco se fue extendiendo la idea. Sin embargo, este país comienza con un enfoque diferente a las toy libraryes, pues está especializado y solo va dirigido a orientar a familias y niños o niñas que padecían de alguna necesidad educativa especial, como una alternativa a la medicina tradicional. Por su parte Suecia, en 1961, creó la *lekotek* (ludoteca) Astrid Lindgrens Barnsjukhus “una unidad de pedagogía especial a donde podían ir las familias con su niño en edad preescolar para recibir asesoría y préstamos de material de juego para el hogar” (Antecedentes de ludotecas, s.f), en otros términos se continuó por medio del mismo enfoque con la finalidad de incluir a los niños y niñas con capacidades diferentes.

En 1959 la Declaración de los derechos de los niños y niñas en uno de sus artículos reconoce el valor que tiene el juego en los infantes, pero es hasta 1960 que la UNESCO decide hacer realidad la idea de montar ludotecas en escuelas, hospitales, cárceles y en la propia comunidad a nivel internacional.

Con el tiempo comenzaron a desarrollarse otros tipos de ludotecas, por ejemplo las ludotecas móviles que hicieron su primera aparición en 1975 en Hamburgo, Alemania. Posteriormente se fueron dispersando a Europa Occidental (Morsy, 1986). Su propósito era dar a conocer este nuevo espacio educativo y acercarle a la población infantil los juguetes que probablemente no podían obtener de otra forma. Después en 1970 y 1980 comenzó el boom de este movimiento en todo el mundo, se le dio un sentido diferente al juego y se declaró como un aspecto importante para el desarrollo de la población infantil (Juego y niñez, s.f).

Latinoamérica no se quedó atrás y Brasil fue uno de los primeros países latinos en instalar su propia ludoteca. En la década de los ochenta consiguió que se promulgara una ley que exige la existencia de ludotecas dentro de hospitales infantiles. Los proyectos lúdicos para la creación de ludotecas en países latinos han tenido que ser apoyados por organizaciones de talla internacional, por ejemplo:

Organización de trabajo en red, con la FLALU (Federación latinoamericana de Ludotecas), IPA (Asociación Internacional por el derecho del Niño a jugar), ABB (Asociación Brasileña de Brinquedotecas), ABRINQ (Asociación de fabricantes de brinquedos), LBV (Legión de la Buena Voluntad) y OMEP (Organización Mundial de Educación Pre- Escolar) (Antecedentes ludotecas, s.f, p.8).

En el congreso mundial de ludotecas en 1982, un grupo de especialistas pensaron que las ludotecas debían “considerar experiencias pedagógicas de ludotecas específicamente pensadas para Latinoamérica” (Antecedentes de ludotecas, s.f, p.8) así podrían responder a las exigencias del entorno. Pues Latinoamérica se caracteriza por tener barrios marginados, pobreza, deficiencias en el sistema educativo, altas tasas de delincuencia, entre otros factores que hacen que las condiciones de vida sean diferentes entre América latina y Europa.

En esta línea histórica México aparece en el año 1977 cuando “se abre la primera ludoteca en Xochimilco por el Lic. Carlos Martínez Plata, misma que desapareció y en 1980 surge la primera ludoteca de la YMCA que persiste hasta la fecha” (González, 2011, p.11).

En 1990 aparece en Turín, Italia la Internacional Toy Library Association (ITLA), en español la Asociación Internacional de Bibliotecas de Juguetes, encargada de promover el derecho al juego, de mantener viva la idea de que el juego es vital para

el ser humano y con el que se obtienen múltiples beneficios (ITLA, s.f). Esta asociación durante el periodo 2010-2014 tuvo su sede en México.

Años más tarde en México, se crean ludotecas tanto públicas como privadas en cada Alcaldía, se comienzan a diseñar materiales didácticos con finalidad de repartirlos en cada ludoteca. Es el caso de El libro de la ludoteca, una guía creada por la Dirección General de Equidad y Desarrollo Social en el año 2000.

Hoy por hoy se puede constatar que existen en el mundo y en México diversos proyectos de ludotecas instaladas principalmente en barrios marginados o atendiendo a poblaciones vulnerables. Se debe saber que cada ludoteca es única y debe responder a las necesidades y circunstancias del contexto.

Por ejemplo, una de estas poblaciones vulnerables, son las personas que se encuentran hospitalizadas. Para ellas se han creado programas que permitan el funcionamiento de ludotecas hospitalarias.

Las ludotecas hospitalarias ofrecen un espacio reconfortante donde el juego es el principal vehículo para olvidar el dolor, los pensamientos negativos y hacer de su estancia una experiencia de aprendizaje. Están ubicadas dentro de los hospitales, destinadas a atender a pacientes (niños o adultos) y familiares que se encuentran de forma temporal o permanente en el hospital; ejecutando actividades que involucren el juego y el arte.

Cuentan con diversos materiales, se pueden encontrar libros, películas, talleres diseñados de acuerdo a la edad, juegos de mesa, juguetes, mándalas y visitas de museos que realizan actividades culturales.

En específico en Centro Médico Nacional Siglo XXI actualmente están funcionando siete ludotecas que se encuentran ubicadas en:

Hospital de Pediatría: tres ludotecas, dos de ellas en hospitalización y una en consulta externa.

Hospital de Oncología: una en consulta externa
 Hospital de Especialidades: tres en hospitalización

2.6.1 Tipos de ludotecas hospitalarias “El escondite de Ringo”

En el hospital Centro Médico Siglo XXI existen diferentes tipos de ludotecas infantiles y de adultos, en las primeras se atiende una población aproximada 3,524 niños y niñas al mes. En cambio en la de adultos la cifra es distinta, pues algunos se muestran apáticos a acudir o solicitar algún servicio y no ven al juego como una actividad vital. Se atienden aproximadamente una cantidad de 30 adultos al día en la ludoteca de tercer piso del Hospital de Especialidades procedentes de hospitalización y de 80 a 100 personas en el área de consulta externa. Cada ludoteca es muy distinta porque son edades diferentes, padecimientos diferentes y también depende del tipo de participación del ludotecario dentro de su papel, es decir si se mantiene activo o pasivo.

Tabla 2. Atenciones del mes de Enero 2020 de la Ludoteca de Pediatría

SERVICIOS	Ludoteca	Camas	TOTAL
Difusión	150	650	800
Sesiones de Juego	380	185	565
Prestamos	320	694	1,014
Talleres creativos/otros	180	95	275
Cuentacuentos	10	240	250
Pacientes atendidos	562	58	620
			3,524

Fuente: Elaboración personal de la ludotecaria Wendy Rosario Arrieta Pérez

2.6.2 Ludotecas para adultos

Sin lugar a dudas cuando escuchamos la palabra ludoteca pensamos en la etapa infantil, niños y niñas divirtiéndose, jugando, brincando, sin embargo estas ludotecas hospitalarias también están destinadas para los más grandes. Porque jugar no es solo cosa de niños, pues el psicólogo Schaefer (2005) menciona que “Para los adultos, el juego sigue siendo un vehículo importante, ya que promueve numerosas conductas adaptativas que incluyen la creatividad, el ensayo de roles y la integración mente/cuerpo” (p.1).

Es por eso que las ludotecas El escondite de Ringo han pensado en revolucionar la idea que generalmente tienen los adultos al pensar que jugar sólo es para niños, creyendo que es pérdida de tiempo o ignorando los beneficios que puede conllevar jugar. La ludoteca dirigida a adultos se define como “un lugar de esparcimiento que permita disfrutar de distintas actividades, entre las que destacan: actividades lúdicas, [...] selección de literatura, proyección de películas, [...] realización de talleres... (Erase una vez el escondite de Ringo, 2018, p.29)”.

2.6.3 Ludotecas para niños, niñas y adolescentes

Las ludotecas infantiles son una gran oportunidad para que los pequeños que se encuentran hospitalizados puedan pasar su tiempo de una forma más agradable, sin necesidad de olvidar que son niños.

Según el Manual operativo de las Ludotecas IMSS (s.f) los niños pueden estimular su creatividad, favorecer su motricidad fina y potenciar diferentes aspectos a través de diferentes materiales; rompecabezas, juguetes musicales, montables, dominó, entre otros. También por medio de actividades artísticas que ofrecen diferentes instituciones o el propio ludotecario.

2.6.4 Actividades, talleres y museos

Anteriormente se vio que las ludotecas cuentan con materiales bibliográficos, lúdicos y audiovisuales, pero estos materiales no son suficientes para dar una atención integral a los derechohabientes. La población requiere de actividades especiales que hagan su estancia integral y enriquecedora. Dentro de estas actividades especiales se puede mencionar la visita de museos, talleristas, payasos y fundaciones que asisten periódicamente a las ludotecas hospitalarias para adultos y niños.

Una de estas instituciones es el Museo de Arte Popular (MAP) que acude cada mes a las diferentes ludotecas de Centro Médico Nacional Siglo XXI y a otros hospitales del IMSS. Durante sus visitas personas capacitadas imparten talleres de pintura para decorar alguna artesanía mexicana. Resulta necesario decir que el MAP es un recinto conocido por el desfile de alebrijes que se lleva a cabo cada año por avenida Reforma, pero principalmente su deber es preservar el valor de los artesanos y sus creaciones.

También acude una fundación nombrada Pan de vida que realiza actividades, comúnmente manualidades con diversos materiales que ellos mismos traen como material de trabajo. Del mismo modo, opcionalmente, se desarrollan actividades por el ludotecario, por ejemplo: jugar lotería, juegos de preguntas y respuestas como maratón que permite la participación de varias personas en salas de espera, alguna manualidad y lectura de cuentos a camitas. En general el desarrollo de actividades depende del compromiso, innovación o creatividad del encargado de la ludoteca.

2.6. 5 Acervo y recursos didácticos

Las ludotecas antes mencionadas cuentan con un acervo lúdico, bibliográfico, audiovisuales y materiales didácticos especiales, acordes a la edad y necesidades de la población hospitalizada.

El acervo lúdico se refiere al conjunto de juguetes y juegos con los que cuenta la ludoteca, el bibliográfico a todos los libros, audiovisual alberga películas, musicales,

caricaturas en formato DVD y respecto a los materiales didácticos se alude a hojas de colores, materiales para pintar, colorear, mándalas, sopa de letras, crucigramas, figuras de cerámica y todo aquel material que complemente la realización de un taller. El material lúdico, bibliográfico y audiovisual se clasifica a través de un método que permita clasificar y organizar de acuerdo a las habilidades y competencias que permita desarrollar en el niño o adulto al interactuar con el juego u objeto.

El escondite de Ringo en su Manual Operativo de Ludotecas hospitalarias (s.f) menciona que actualmente profesionales de la consultoría de Jugar es crecer A.C los apoyan en el sistema de la clasificación. En particular el voluntariado IMSS ha tomado elementos de Jugar es crecer A.C y del sistema VALMEX¹ realizando una adecuación a las necesidades de su población.

A continuación compararé el sistema VALMEX con la adaptación de la ludoteca el escondite de Ringo.

Tabla 3. Sistema Valmex vs Adaptación de El escondite de Ringo

VALMEX	Adaptación escondite de Ringo
Homo Biblios	Homo Biblios
Homo Fonus	Homo Fonus
Homo Ludens	Homo Ludens
Homo Faber	Homo Faber
Homo Kinesis	Homo Videns
	Homo Sapiens

Fuente. Elaboración propia. Basada en la observación

Se puede observar una variación entre los sistemas, pues Homo Sapiens y Homo Videns no se mencionan en el sistema VALMEX. El escondite de Ringo al clasificar

¹ El sistema VALMEX fue creado por Demetrio Valdez (2016) y se define como un sistema de clasificación de juguetes y materiales que hay en una ludoteca.

con Homo Videns se refiere a películas, musicales, documentales y con Homo Sapiens a juegos en donde se tenga que usar el hemisferio izquierdo que se encarga de la parte lógica, los números, las matemáticas y la escritura (Manual operativo ludotecas, s.f). Cabe mencionar que en las ludotecas de adultos sólo aplica Homo Sapiens, Homo Biblos y Homo Videns.

De acuerdo a la clasificación del escondite de Ringo en las ludotecas infantiles en el área de Homo “Biblos”, cuentan con un pequeño mueble de literatura infantil, novelas, fábulas, adivinanzas. También hay revistas que hablan sobre temas científicos y experimentos caseros que pueden ser de interés.

En el área de Homo Fonus se refiere a los juguetes musicales, como sonajas, guitarras y cajas musicales. En la ludoteca de pediatría de quinto piso hay un piano que los niños y familiares pueden disfrutar o un voluntario puede hacer alguna actividad haciendo uso de éste.

Homo Ludens incluye a todos los juguetes de movimiento como triciclos, carritos montables y también a todo aquel juguete que se use para el juego de roles como las barbies, cocinas, casitas, carriolas, herramientas de carpintero, electricista, entre otros. Por último Homo Faber incorpora a juegos de armar como legos, bloques y rompecabezas.

Para su organización cada ludoteca debe contar con fichas de clasificación que mencione los siguientes apartados:

- Número de inventario
- Nombre de la clave
- Nombre del juego o juguete
- Descripción
- Habilidades que desarrolla u objetivo del juego o juguete
- Necesidades de uso y mantenimiento
- Número de piezas (Manual Operativo de Ludotecas, s.f, p.25)

2.6.6 Préstamo de material

Las ludotecas que se encuentran dentro de Centro Médico Siglo XXI pueden realizar préstamo de material para que el paciente o el familiar puedan llevarlo durante cierto tiempo a su cama a excepción de pediatría consulta externa. El proceso de préstamo solicita registrar algunos datos del paciente, los datos que se registran dependen del formato que diseñe el ludotecario. Regularmente, en el formato se escribe el nombre del paciente, el número de cama, procedencia, fecha y nombre del material que se presta.

2.6.7 Ringo móvil

El Ringo móvil es un carrito que acerca la ludoteca a la camita de las personas hospitalizadas. El objetivo de esta iniciativa es “que los servicios [...] sean disfrutados por 100% de los pacientes y acompañantes, y que al mismo tiempo se favorezca la difusión de los servicios de la ludoteca” (Erase una vez el escondite de Ringo, 2018, p.36) a pacientes que no pueden transportarse por su condición médica.

2.6.8 Ludotecarios y voluntarios IMSS

Está claro que no sólo se necesita un espacio, sino también la ayuda de personas que cumplan un perfil específico para poder atender estos lugares. A este personal se le nombra ludotecario hospitalario, el cual según la Dirección General de Equidad y Desarrollo Social (2000) tiene que contar con ciertas características como “conocer los procesos de desarrollo de la niñez, saber cómo auxiliarse de los materiales didácticos” (p. 21). En otras palabras se sugiere contar con alguna formación.

Pero ¿Qué es un ludotecario hospitalario? Es la persona encargada de monitorear la ludoteca, planear actividades estructuradas de acuerdo a la etapa de vida de los pacientes, difundir los servicios que se ofrecen, desinfectar el material, promover medidas de higiene, llevar con registro de los usuarios y del préstamo del material.

De igual forma para Guevara, Romero y Trujillo (2007) un ludotecario es:

...la persona encargada de planificar, organizar, dirigir y controlar las actividades a realizar y los recursos con los que cuenta la Ludoteca NAVES y de llevar el control de la asistencia de los niños que visitan la Ludoteca. Asimismo realiza tareas que buscan acercar la Ludoteca a la comunidad (p.25).

Un ludotecario hospitalario y un ludotecario no tienen las mismas funciones, porque trabajan con una población diferente. Por tanto, el ludotecario hospitalario debe contar con ciertas aptitudes dado que esta población necesita cuidados específicos, medidas de higiene, un ambiente de fraternidad, de amor, de comprensión, de tolerancia, de respeto.

De manera general el perfil de ludotecario que buscan en el IMSS y que se especifica en el Manual Operativo de Ludotecas El Escondite de Ringo (2018) se le describe como a una persona que facilite la recuperación del paciente a través de actividades lúdicas, también debe tener una personalidad con tendencia a socializar con facilidad, además transmitir pensamientos positivos que motiven a las personas a seguir adelante.

El ludotecario es una parte primordial de las ludotecas, visto que es el primer contacto que el paciente tiene con la experiencia de ingresar a este espacio. Es un reto ser ludotecario, pues es quien pone en práctica el proyecto, también es quien debe conocer la etapa evolutiva del ser humano, el uso de materiales didácticos para poder brindar una atención integral de calidad. Sin esta figura no podría hacerse posible la magia dentro de las ludotecas hospitalarias.

2.6.9 Voluntarios IMSS

Es el equipo de personas que dedican su tiempo libre a colaborar en hospitales mediante diferentes programas, ofreciendo su experiencia, su motivación, su amor, su sonrisa, sin recibir ninguna remuneración económica. Ser voluntario te permite involucrarte con los demás de una forma positiva, te da la oportunidad de regalarle al otro un poquito de ti, un acto de amor y solidaridad que permite crecer como ser humano. Surgen como una necesidad de los pacientes y familiares que se encuentran hospitalizados.

Se ha mencionado que existen diversos programas:

El Cafecito permite a diferentes fundaciones, empresas, familias o escuelas ofrecer en áreas comunes un refrigerio a familiares de pacientes hospitalizados.

Soy rosa IMSS está dedicado a brindar ayuda a mujeres que han perdido una o ambas mamas a consecuencia de Cáncer. Elaborando prótesis artesanales y entregándolas de forma gratuita, seas o no derechohabiente.

El escondite de Ringo por medio de voluntarios y estudiantes de servicio social apoyan al ludotecario en tareas como el desinfectado de manos, elaboración de talleres, visitas de museos, juego con pacientes y difusión de servicios.

Bazar IMSS El voluntariado a través de donaciones pone a la venta en el bazar ropa, zapatos y juguetes usados. El dinero recaudado permite comprar productos de uso diario para pacientes que no cuentan con los suficientes recursos, también para apoyar en la compra de sillas de ruedas, tanques de oxígeno, chalecos para terapias respiratorias, entre otros artículos necesarios para la recuperación del paciente.

También se ofrece a los pacientes hospitalizados o a sus familiares a muy bajo costo adquirir ropa que necesiten o si no tienen recursos se les obsequia una muda de ropa a través de trabajo social.

Acompañamiento social involucra a las mujeres voluntarias de la tercera edad en los hospitales, brindando acompañamiento a pacientes, detectando necesidades, por

ejemplo algún paciente puede requerir algún kit de higiene personal, muda de ropa y el voluntariado por medio de las mujeres se los puede obsequiar.

Asistencia social es un programa que consta en apoyar con algún material, sillas de ruedas, muletas, bastones, estudios especializados, a pacientes que no tiene la posibilidad de comprarlo. El voluntariado a través de un estudio socioeconómico verifica qué porcentaje puede aportar.

Albergue está dirigido sobre todo a personas que vienen de estados de la República Mexicana y que por sus tratamientos su tiempo de estadía se prolonga durante varias semanas o meses. Las personas que se alojan ahí tienen acceso a una cama, un lugar donde asearse, reciben un desayuno y una comida por un costo de 50 pesos.

Capítulo 3. El juego en el contexto hospitalario

3. 1 El juego y el juguete en la vida del hombre

El juego tiene un papel muy importante a lo largo de la historia del ser humano, pues ha estado presente desde tiempos muy antiguos, se sabe que ha destacado en todas las grandes culturas del mundo. En Mesoamérica se conoce que las culturas prehispánicas practicaban diferentes juegos que involucraban diferentes áreas del cuerpo y en particular resaltaba el uso de la pelota; el juego de la pelota, la carrera de la bola tarahumara, la pelota purépecha. En las culturas orientales se encuentra el *cuju* chino, el *kemari* japonés y el *episcyros* en Grecia y Roma (González, 2014).

También existen registros de juegos de mesa como el *patolli* que es originario de las culturas prehispánicas, el cual consiste en lanzar cinco frijoles rojos e ir avanzando por un tablero en forma de cruz dividido en casillas con la finalidad de llegar a una meta (Alemán, 2020). Jugar *patolli* tenía un significado espiritual porque antes de comenzar la partida realizaban acciones basadas en alguna creencia, rituales, ceremonias que tenían un significado muy importante para la población (Alemán, 2020).

En la antigüedad los juegos estaban orientados hacia lo político, lo religioso, la astrología y las creencias. Su juego representaba una ceremonia, un ritual, cada pequeña cosa que hacían durante el juego tenía un significado para su cultura, pues realmente “los mayas jugaban porque era una actuación de su historia de la creación del universo” (Maya Turistic, 2019) para ellos un acto importante de identidad.

Actualmente el juego va hacia otra dirección, porque bien se sabe que no necesariamente tiene que estar relacionado con lo espiritual o religioso. Ahora ha ido desempeñado muchos papeles desde ser considerado como una pérdida de tiempo, a ser reconocido como una actividad con valor educativo y terapéutico.

El juguete también tiene un papel importante cuando se habla de juego, porque tienen una relación estrecha y han ido de la mano durante muchos años. El juguete

en siglos pasados desempeñaba un papel importante en el desarrollo infantil e incluso el adulto lo veía como un objeto simbólico mientras el niño lo usaba para su entretenimiento. Se tienen registros de juguetes muy antiguos que nuestros antepasados hacían con materiales comunes que estaban a su alcance como lo era la madera, órganos de animales, piedras y con ellos veían la forma de armar algo atractivo y entretenido para los más pequeños de la casa (Calvo y Gómez, 2018).

Al paso de los años el juguete ha ido recorriendo un camino de transformación junto con la sociedad. En un documento titulado *Artistas y Juguetes*, Antoñanzas (2005) menciona las diferentes épocas por las que ha transitado. En la edad antigua el juguete tenía una importancia simbólica para la población adulta, representaba el término de la etapa infantil, mucho más marcado en las niñas por el hecho de tener que soltar sus juguetes hacia a los habitantes más pequeños para poder comenzar una nueva etapa de maduración.

La edad media fue un periodo histórico aparentemente caracterizado por no tener avances de ningún tipo, fue una larga pausa para la humanidad, debido al aislacionismo, los regímenes feudales, las teocracias y las constantes guerras e invasiones, pero que dio pie al surgimiento de diversas posibilidades. En ese entonces, en materia de juguetes, solo se logró empezar una pequeña producción a nivel industrial.

En el Renacimiento hubo un avance importante porque se comenzaron a diseñar y fabricar juguetes más acordes con las facciones del ser humano y aun más importante nació una atención por las capacidades psicológicas, emocionales y biológicas de la población infantil.

A partir de la Revolución industrial e inicios del siglo XIX los juguetes se empiezan a producir en serie, se usan otros materiales, se introduce el movimiento, conocimientos de física, las necesidades fisiológicas del humano como son el hambre y el sueño.

En el siglo XX se comienza a experimentar con tejidos hechos de fibras textiles y con ellos se inicia la confección de peluches y muñecos en tela. Se inicia la fabricación de nuevos juguetes que son el reflejo de una sociedad moderna de nuevos transportes y de novedosos estilos de vida.

La Segunda Guerra Mundial fue un eje importante en la historia del juguete, se descubrió que el plástico podía funcionar para fabricar juguetes más económicos y con ello más accesibles para las poblaciones vulnerables. El primer muñeco de plástico fue un éxito para el continente Europeo por la calidad con la que estaba hecha la muñeca "Mariquita Pérez". Tenía una similitud con las niñas de la época, grandes pestañas de pelo sintético, ojos de color y accesorios que complementaban perfecto su look. Provocó la euforia de muchas niñas y la frustración de otras al no poderla adquirirla, estaba limitada a un sector de la población.

En la actualidad la tecnología ha permitido que el juguete, las muñecas y el juego evolucionen hacia el mundo de la electrónica y los videojuegos. También el juego y juguete tienen una mirada más profunda, más amplia lo que permite conocer más acerca de sus beneficios y ha ido adquiriendo un carácter lúdico, recreativo y educativo. Se han creado adecuados a la edad, con instrucciones, estimulan ciertas áreas del cuerpo, del cerebro y muchos de ellos cumplen con distintas funciones.

En las últimas décadas se le ha sumado importancia al juego y al juguete, se conocen más sus beneficios y propiedades, es decir el juego ha ido evolucionando. Según investigaciones realizadas por The Lego Foundation (2018) ahora se sabe que el juego desempeña un papel importante en los primeros ocho años de vida del ser humano. Dado que durante estos años el niño va desarrollando habilidades y competencias que le serán útiles para su vida adulta.

A continuación se van a compartir algunos aspectos del juego que han expuesto diferentes autores respecto al juego en la niñez y posteriormente en la adultez.

3.1.1 El juego en la niñez

A lo largo del tiempo los psicólogos, pedagogos o especialistas se han dedicado a estudiar y con ello realizar aportaciones sobre el juego en la infancia. Han formulado diversas teorías, algunos autores coinciden en sus ideas y otros no. Sin importar las discrepancias entre ellos, han reconocido que el juego está presente en todos los seres humanos y han demostrado que la niñez es una base fundamental en el desarrollo emocional, cognitivo, motriz y social del niño; tiene efectos integrales en él.

Desde su nacimiento el bebé comienza a explorar por medio de sus sentidos, chupando, succionando, mordiendo, haciendo sonidos con su boca, jugando con su cuerpo y objetos. Conforme va creciendo, el juego va transformándose y durante este proceso se puede observar que el niño va desarrollando habilidades en diferentes áreas de desarrollo como son las cognitivas, sociales emocionales y físicas.

Para continuar este apartado es importante conocer ¿qué es el juego? Existen diversas formas de definirlo, no existe una definición universal. Realmente su definición varía dependiendo la época, la sociedad y de los rasgos culturales que tenga esa sociedad. Su origen etimológico proviene “del latín “iocus” o “ludus” haciendo referencia a algo chistoso, una broma, algo jocoso o divertido” (Pérez, 2019).

Por su parte “Jean Piaget define al juego como un medio para que el niño responda a situaciones de la vida” (Mark, 1986, como se cito en Osuna, 2008), el mencionó que el juego es un medio para estimular la inteligencia y el conocimiento, en otras palabras el juego va ayudar a promover la adaptación por parte del niño a su contexto. A su vez, Vigostky consideraba que el juego es una actividad social que promueve, a través de la socialización con otros niños y adultos, la adquisición de valores, creencias y rasgos culturales (Vygotski, 2009).

Para Borja I Sole (1994), una mujer impulsora de las ludotecas, el juego abarca muchas más facetas de la vida humana, ya que para ella éste es: “una inagotable gama de actividades físicas, mentales, emocionales, comunicativas y sociales” (p.43).

Y por ultimo Karl Groos

Sostenía que el juego es un ejercicio preparatorio que constituye, tanto en la conducta humana como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que los infantes, como adultos, tendrían que afrontar posteriormente (Federación de enseñanza, 2010, p. 1)

De acuerdo a las definiciones anteriores se entiende que el juego es una actividad libre, placentera, con la que el niño o el adulto disfrutan sin ninguna otra intención y en el caso particular del niño, ocurre que al jugar no sabe que lo que está haciendo le va a aportar experiencias y aprendizajes que le van a permitir madurar y evolucionar. Un niño simplemente juega por gozo, porque le gusta, porque se siente cómodo.

Como se ha mostrado, varios autores han expuesto su conocimiento acerca del juego en la etapa infantil, para cada uno de ellos el juego y el juguete forman una parte esencial en el desarrollo del niño. Estudiaron y desarrollaron diferentes áreas del juego algunos se apoyaron más en la cognición, otros en la socialización y otros en ver al juego como un medio de preparación para vivir en sociedad. Cada conceptualización del juego aporta una pieza clave su evolución.

3.1.2 Teorías relacionadas con el juego infantil

Distintos autores han elaborado explicaciones que se fundamentan en un conjunto de hipótesis que a su vez originan una teoría. A continuación se mencionaran algunas de las teorías clásicas sobre el juego infantil y se desarrollaran las que más han aportado en el tema.

Linares (2016) realiza una clasificación de acuerdo al enfoque de la teoría, menciona que existen las:

Teorías biológicas

Se refieren a que jugar es una actividad que no tiene una intención formal. Solo sirve para que niño en su tiempo libre descanse de sus actividades cotidianas.

Dentro de estas teorías se puede encontrar la Teoría del exceso de energía de Herbert Spencer en 1897, la Teoría de la terapia del restablecimiento de Lazarus en 1883, El juego anticipación funcional de Karl Groos en 1902 y Teoría de la derivación por ficción de Claparède en 1934.

Groos fue un teórico que le dio un carácter importante a su teoría al ligar el juego con el “desarrollo del pensamiento” (Linares, 2016, p.113) en la etapa infantil. Considera que el juego es un proceso de preparación para cuando el niño sea un adulto, las actividades que realice van a contribuir a su madurez para enfrentarse a la vida adulta.

Teorías psicológicas

Intentan describir al juego desde de los procesos mentales de los seres humanos. Las primeras teorías son de Freud en 1920 y en 1945 Piaget con el juego como asimilación de la realidad.

En el libro El juego infantil y su metodología (s.f) se expone la teoría del juego según Jean Piaget, él especialmente se enfocó en la cognición y el desarrollo de la inteligencia. Desarrolla su teoría por medio de etapas llamadas estadios, el primero es el estadio sensoriomotor que va de los 0 a los 2 años, se destaca lo que él llama juego de ejercicio o juego funcional, se puede decir que es el primer juego de la infancia y es cuando el niño repite una y otra vez una actividad que involucra a su cuerpo, objetos o personas, por ejemplo cuando un bebé chupa su dedo, agita su sonaja y al hacerlo siente una sensación agradable, es por eso que lo repite cuantas

veces puede. El segundo estadio es el preoperacional donde sobresale el juego simbólico que es cuando el niño imita situaciones de la vida cotidiana, le da vida a los juguetes, adquiere diferentes roles, de un doctor, maestro, de mamá o imagina que un tubo de cartón es un telescopio, en otras palabras recrean la información que ellos conocen. La etapa preoperacional abarca de los 2 primeros años de vida hasta los 6-7 años y por último el tercer estadio es de las operaciones concretas donde domina el juego de reglas. Este periodo regularmente inicia en la etapa de educación primaria de los 6 a los 12 años, cuando el niño está preparado mentalmente para comprender que hay ciertos tipos de juegos que tienen reglas que no se pueden modificar y cada jugador debe conocerlas y aplicarlas para poder llevar a cabo el juego. Hoy en día existe una cantidad variada de juegos de reglas como los juegos de mesa que hay de todos los colores y sabores o juegos tradicionales como las atrapadas, las escondidas, avioncito, entre otros.

Piaget (como se cito en González, 2011) consideraba que junto a los demás periodos también estaba presente el juego de construcción a lo largo de toda la infancia, este va transformándose en cada etapa. En un inicio el niño apila bloques de colores, conforme va creciendo se dará cuenta que puede unirlos y comienza a armar objetos lo más parecido a la realidad.

Cada uno de los estadios tiene beneficios importantes en el desarrollo infantil, conforme va evolucionando la capacidad cognitiva del niño las etapas también se van volviendo más complejas.

Teorías antropológicas y socioculturales

Dentro de este apartado se presenta un acercamiento a la Teoría del juego planteada por Vygotski-Elkonin (1979-1985) y a la teoría culturalista de Huizinga (1954). Ambas construcciones teóricas responden a la relación entre el juego y la sociedad.

Desde la perspectiva de Lev Vigotsky (citado por Rios, 2013) el juego es una herramienta para que el niño pueda socializar con sus semejantes y a través de la interacción con los demás pueda aprender las creencias, costumbres, tradiciones que construyan su realidad social y cultural. Según el autor, esta herramienta va a ayudar al niño a desarrollar lo que él llama “funciones superiores” refiriéndose a las competencias que nos diferencian de los animales, es decir el razonamiento, pensamiento y memoria.

Vigotsky se enfocaba principalmente en el juego simbólico, planteaba que el niño tiene la capacidad de entrar a un mundo creativo, imaginando que es otra persona, dándole vida a objetos y trasladándose mentalmente a un parque de dinosaurios, a una ciudad de súper héroes o un castillo de princesas (Rodríguez et al, 2000). Desde esta perspectiva la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente lo que Vygotski denominó «zonas de desarrollo próximo», que es la diferencia entre el nivel de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial (Vygotski, 1979, como se cito en Linares, 2016). Lo escrito anteriormente quiere decir que en un polo esta lo que el niño de manera independiente sabe hacer, en el otro polo esta lo que el niño puede llegar a aprender con ayuda de un adulto o alguien con más experiencia y en medio esta el proceso para llegar a ese conocimiento.

Huizinga (1954) también ve al juego desde una perspectiva cultural, dice que el juego es “...una acción libre, ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador” es decir a través del juego se ven reflejadas las tradiciones, las costumbres y los patrones culturales de una sociedad o de un periodo histórico.

Teorías evolutivas

Desde la perspectiva evolucionista en el juego se puede ver la evolución, la transformación del hombre a lo largo del tiempo. Dentro de estas concepciones también se considera a la teoría de la recapitulación de Stanley Hall en 1906, a la Teoría de la dinámica infantil de Buytendijk en 1933, a la Teoría del juego y espacio

potencial de Winnicott en 1982 y por último a la Teoría del juego como afirmación placentera de Chateau en 1981.

Las teorías ayudan a comprender que el juego va íntimamente ligado a la infancia: no puede existir infancia sin juego, no sería sano que un niño no jugara porque se le estaría limitando de expresar sus intereses, sus gustos, sus emociones y sus sentimientos.

Se pueden analizar grandes diferencias entre las teorías, pero a la vez se complementan. Vigosky uno de los teóricos más importantes planteaba que sí, sí había un proceso interno cognitivo tal y como lo plantea Piaget, pero también se necesita de la socialización con otras personas, para tener un proceso de desarrollo equilibrado.

Piaget y Vigotsky miraban desde una perspectiva constructivista al juego porque el niño tiene un papel activo durante la actividad y va construyendo su aprendizaje y comprendiendo la realidad de su entorno conforme el juego va avanzando. Piaget de más importancia al pensamiento lógico, en cambio Vigotsky a la capacidad de interaccionar con la sociedad y la familia, sin embargo ambos coincidían en que el juego era una clave indispensable para el desarrollo de habilidades mentales y sociales durante la etapa infantil.

3.1.3 El juego en la adultez

El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta. Pablo Neruda

Cuando se piensa en juego comúnmente pensamos en niños, pero jugar no sólo es cosa de niños, a los adultos también les gusta jugar, pero el adulto no se siente libre

de jugar por los prejuicios, creencias, formas de pensar de la sociedad o por la falta de tiempo por las responsabilidades laborales o del hogar.

Schaefer (2005) ha dedicado parte de sus estudios a la terapia de juego con adultos y menciona que en los adultos “El juego puede incrementar la autoestima. Propicia a que uno acceda a estados de bienestar y de calma, así como de simpleza y felicidad” (p.3). Todo ser humano lleva un niño interior que necesita ser apapachado, se le debe de dar la oportunidad de divertirse, de experimentar nuevas sensaciones y emociones. Es natural que como adultos se tenga la necesidad de realizar actividades recreativas, con ellas se mejora la salud mental y física. Tiene que existir un equilibrio entre lo profesional y lo lúdico.

Sin embargo, se han encontrado pocos trabajos que hablen del juego en la edad adulta, los pocos que se encuentran analizan al juego desde una perspectiva terapéutica. Se le ha dado más relevancia a la etapa infantil por los numerosos beneficios que implica jugar durante el desarrollo del infante.

Como parte de estas reflexiones acerca del juego, en las sociedades humanas, encontramos que diversos autores han estudiado el juego en las diferentes etapas de desarrollo del hombre, desde su infancia hasta su adultez, en los diversos trabajos se plantea que el juego está presente a lo largo de toda la vida con diferentes modalidades y efectos. Por ejemplo, la actividad recreativa en los primeros años de vida resulta ser un elemento fundamental y necesario para que los niños comprendan el mundo que les rodea, crezcan y se desarrollen plenamente; en cuanto a los adultos, son elementos que recuerdan con cariño, pero ya no con el mismo grado de importancia que un niño les tiene (Erase una vez El escondite de Ringo, 2018) el juego del adulto adquiere un carácter diferente, con necesidades diferentes.

3.1.4 Funciones del juego

Según el programa de las ludotecas Naves (2009) el juego persigue diferentes objetivos, el primero es su **función social** porque durante la actividad se tiene contacto con otro ser humano, se comparten experiencias, vivencias, rasgos culturales, se desarrollan habilidades como la comunicación, la paciencia, la cooperación y la concentración, entre otras. En segundo lugar se encuentra la **función creativa**, el juego tiene la capacidad de activar la imaginación para que el niño pueda satisfacer sus deseos. Después viene la **función corporal y motriz**, con el juego el niño es capaz de mover su cuerpo, lo que contribuye a su desarrollo físico, empieza a conocer su cuerpo, a sus sentidos, sus músculos, sus huesos, su equilibrio se fortalece. Por último **la función comunicativa** en donde por medio del juego se estimula el desarrollo cognitivo beneficiando al lenguaje con un aumento de vocabulario, una mejor comprensión al leer, comprender los sentimientos y emociones de los demás.

3.2 El juego en las ludotecas el escondite de Ringo

Es posible que el juego desempeñe muchos papeles en el desarrollo del niño, pero es indudable que lo utiliza para contrarrestar sus derrotas, sufrimiento y frustraciones (Petrillo, 1972)

Dado que además de todas las posibilidades que el juego ofrece, citadas previamente, encontramos en la actualidad que a partir de la complejidad de la vida de nuestras sociedades, el juego se ha incorporado en ámbitos que anteriormente no se pensaban.

Los hospitales son un ámbito poco estudiado respecto al juego, se caracterizan por ser fríos, se perciben caras tristes, personas desesperadas, rodeadas de

pensamientos negativos que necesitan esperanza, palabras de ánimo y sobre todo que “vivan el proceso de enfermedad de manera menos dolorosa” (Erase una vez El Escondite de Ringo, 2018). Es por eso que las instituciones hospitalarias han decidido replantear las necesidades que tiene un paciente hospitalizado y con ello se ha logrado impulsar la creación de lugares destinados a disfrutar de diferentes actividades que permitan tener una hospitalización más amigable. También se han incorporado estos espacios para hacer valer los derechos de los niños hospitalizados, pues se tiene que facilitar y garantizar que todos los niños y niñas hospitalizados tengan acceso al juego a pesar de sus condiciones de salud. En la Declaración de los Derechos de los niños y niñas se especifica en el “Artículo 31. Los estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al ‘juego’ y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (2006, UNICEF, p.23)

Es así como se le reconoce al juego como un derecho fundamental de la infancia. No obstante para el niño o adolescente que se encuentran hospitalizados no existía ningún documento que hiciera valer sus derechos de una manera importante. Es por eso que el 13 de Mayo de 1986 se crea en el continente europeo, la Carta Europea de los Derechos del Niño Hospitalizado, que contiene 22 artículos, que hacen notar el Derecho de tener acceso a materiales lúdicos durante sus estancia hospitalaria (AEFCD, 2018). Lo anterior representa un avance importante en materia de protección infantil, pues un niño con alguna enfermedad crónica no debe renunciar a su infancia y todo lo que conlleva ser niño.

Por el contrario, para los adultos no existe ningún documento que especifique que deben recibir forzosamente una atención lúdica. Sin embargo, el programa del que vamos a hablar en las siguientes líneas, intenta proponer un cambio de mentalidad respecto al juego en la edad adulta. Ya que se está mirando al juego desde una perspectiva amplia, dejando atrás las creencias limitantes de una sociedad globalizada, inmersa en un mundo tecnológico. Se trata de comprender que jugar a

cualquier edad crea personas más humanas, presentes y conscientes de su estilo de vida.

Diferentes asociaciones o instituciones hospitalarias mexicanas como el IMSS, ISSSTE, Voluntariado PEMEX y el hospital Infantil Federico Gómez han buscado desarrollar proyectos en los que se propongan actividades que incluyan acciones lúdicas con poblaciones vulnerables con el fin de mejorar el proceso de enfermedad del paciente, permitiéndole ocupar su tiempo de forma sana. En otras palabras se han destinado espacios dentro de los hospitales para la creación de ludotecas donde la principal actividad sea el juego.

Por lo que, la idea o propuesta del Voluntariado IMSS ante la evidencia de que el niño y el adulto hospitalizado necesitan realizar actividades para que tengan una estancia más llevadera durante la hospitalización; ha sido el programa “El Escondite de Ringo” que se inició, como ya se indicaba al inicio de este trabajo, en el año 2009 con la creación de ludotecas hospitalarias, que se encuentran únicamente en hospitales de segundo y tercer nivel pertenecientes al Seguro Social.

Mi experiencia en El escondite de Ringo me dice que el juego para un niño que se encuentra delicado de salud es un medio de motivación para transformar su realidad, un motivo para seguir viviendo, ansiosos esperan la hora en la que la ludoteca abre sus puertas. El juego libre es la base fundamental de las ludotecas el escondite de Ringo, se permite que el niño tome el juguete que le guste, que le llame la atención y simplemente se deje llevar por su imaginación.

Todas las actividades lúdicas que se realizan dentro o fuera de la ludoteca (salas de espera o camitas) crean un ambiente más amigable durante su estancia, logran que las personas participen, compartan puntos de vista y su estado de ánimo mejore de una forma significativa. Cabe mencionar que en el escondite de Ringo no se lleva a cabo ninguna terapia específica, más bien consideran que el solo hecho de jugar es valioso porque tiene cualidades que le van a “Ayudar al niño a afrontar una situación estresante, permitir elaborar la ansiedad relacionada con la vuelta al hogar o el

tratamiento, y aprender sobre la experiencia del hospital y los procedimientos médicos” (Palomo, 1995, como se citó en Olvera, 2013).

El primer paso para ser parte de la experiencia de el escondite de Ringo es cuando un paciente o acompañante se interesan en pedir informes acerca del servicio. Paso que da inicio a su aventura, un paso que no siempre es fácil sobre todo para adolescentes o adultos porque se preguntan ¿Qué voy hacer ahí? ¿Para qué me acerco si es un lugar para niños? La mayoría de los adultos y adolescentes se resisten a recibir ayuda, no están dispuestos a cooperar para tener una mejoría. En cambio, el niño es más flexible y hace más sencillo invitarlo a que acceda a las ludotecas, porque está muy familiarizado con el juego, explora el mundo a través de él y vive para jugar.

En cambio el juego para el adulto tiene diferentes fines: “el juego no desaparece, sino que se transforma. Cuando se llega a la mayoría de edad, el juego ya no es una herramienta de aprendizaje y exploración del mundo exterior, sino que se convierte en una forma de socialización” (Fundación Carlos Slim, s.f) mediante la interacción con otras personas, le permite innovar en el trabajo, proponer nuevas formas de convivencia con su familia, realmente es una inversión para mejorar su vida en todos los ámbitos.

En las ludotecas, en El Escondite de Ringo, el adulto, joven o adolescente no acuden a jugar con muñecas o cochecitos. A ellos se les involucra por medio de actividades manuales, juegos de mesa, lectura, proyección de películas, documentales o actividades que sean de su interés. A pesar de que se usa para fines diferentes, se puede ver que el juego para los adultos enfermos también es un aliciente para seguir luchando, abriendo su visión de la vida.

3.3 Problemática y sujetos de atención en el programa El Escondite de Ringo

El diagnóstico de una enfermedad infantil es un golpe muy fuerte para el paciente y para la familia o personas que le rodean. La necesidad de permanecer en un hospital por varios días o meses provoca una interrupción en las actividades cotidianas del pequeño que pueden ser ir a la escuela, jugar con sus amigos, comer lo que le gusta o simplemente el hecho de disfrutar de estar en su casa con las personas que conoce.

El niño se ve obligado a enfrentarse a conocer nuevas personas, a separarse de sus seres queridos, dejar su casa, sus juegos, sus amigos por un ambiente extraño que lo puede intimidar.

En cambio a los adolescentes les preocupa no tener el físico ideal, dejar de ser atractivos, no tener una aceptación por parte de sus conocidos, amigos, sienten miedo de no poder llevar una vida como las demás personas de su edad.

En los adultos y adultos mayores estar hospitalizado también resulta una situación difícil de adaptarse, por los cambios propios de la edad. No siempre se cuenta con familiares que estén dispuestos a estar presentes durante el proceso de enfermedad.

El ambiente hospitalario suele ser un lugar pobre en estímulos, lleno de protocolos, incertidumbre y agentes estresores que surgen ante la preocupación de ¿Qué me está pasando? ¿Me voy a morir? ¿Qué me van hacer? ¿Ya no podre ver a mi familia? Un pequeño enfermo tiene que pasar por infinidad de procedimientos y tratamientos que suelen ser prolongados, tienden a tener una recuperación lenta e implican dolor, sufrimiento, cansancio y cirugías.

La Fundación Natalí Dafne Flexer (s.f) considera que

El tratamiento supone grandes exigencias para los niños y sus familias: durante un tiempo más o menos prolongado deben armar su rutina

familiar en función del hospital, de los horarios y de los cuidados que requiere el niño enfermo. El niño debe soportar procedimientos dolorosos, tomar medicaciones, hacerse estudios, soportar restricciones a lo que eran sus actividades cotidianas antes del diagnóstico y ver limitada su vida infantil.

Todo lo mencionado anteriormente genera efectos emocionales, pues enfrentan una realidad que los supera emocionalmente. González (2014) “menciona que algunos niños por la edad, no pueden manifestar sus temores y angustias” (p. 83) lo que provoca que el proceso sea más difícil para el niño, la familia y el equipo multidisciplinario que lo atiende.

En México las enfermedades crónicas en la población infantil representan uno de los mayores retos para las instituciones de educación formal y no formal dentro de los hospitales, si bien no son la mayoría de la población, pero existen y necesitan una atención de calidad.

A pesar de su condición requiere continuar con sus estudios, de cierta forma tiene que continuar en la medida de lo posible con su vida. Es por ello que la atención pedagógica en los hospitales se ha desempeñado desde hace mucho tiempo y con el paso de los años ha ido evolucionando de una forma favorable para los pacientes.

La atención pedagógica tiene gran relevancia en el contexto hospitalario, porque se ha demostrado que la escuela y las actividades recreativas juegan un papel importante para que el niño, a pesar de su condición, se siga desarrollando integralmente.

Por ello en el año 2005 se creó en México el programa “Sigamos aprendiendo en el hospital” para combatir el rezago escolar en la población infantil que tiene alguna enfermedad. También en el año 2009 el Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS) comenzó a crear espacios de juego para realizar actividades recreativas. Los dos programas permiten una atención integral en el paciente hospitalizado.

Capítulo 4. Análisis del programa El escondite de Ringo en las ludotecas infantiles del hospital “Dr. Silvestre Frenk Freund”

La razón de analizar el programa surge a partir de mi experiencia al realizar mi servicio social en las ludotecas El Escondite de Ringo, observé que tienen áreas de oportunidad y desde mi perspectiva como pedagoga, la reflexión me llevó a plantearme que una perspectiva de planeación desde la pedagogía, alimentada por los aportes conceptuales de las teorías del juego y el aprendizaje, mejorarían el diseño y desarrollo del programa El escondite de Ringo.

Sin duda, es importante realizar un análisis porque me va a permitir observar desde una perspectiva crítica, conocer el problema, sus causas y en base a mis conocimientos pedagógicos poder aportar una serie de recomendaciones que mejoren el programa, siendo indispensable aplicarlo en la práctica diaria. También el analizar me hace reflexionar acerca de mi papel como pedagoga en las ludotecas: ¿Qué funciones pedagógicas desempeñé? ¿Qué conocimientos necesito reforzar? ¿Qué aprendí?; y darme cuenta si me gustaría desempeñarme en un ámbito hospitalario o mis intereses van encaminados hacia otro lado.

Relataré mi experiencia como voluntaria en el programa de ludotecas hospitalarias El escondite de Ringo, abordando experiencias que ayuden a visualizar, de acuerdo a lo vivido, los puntos de oportunidad del programa.

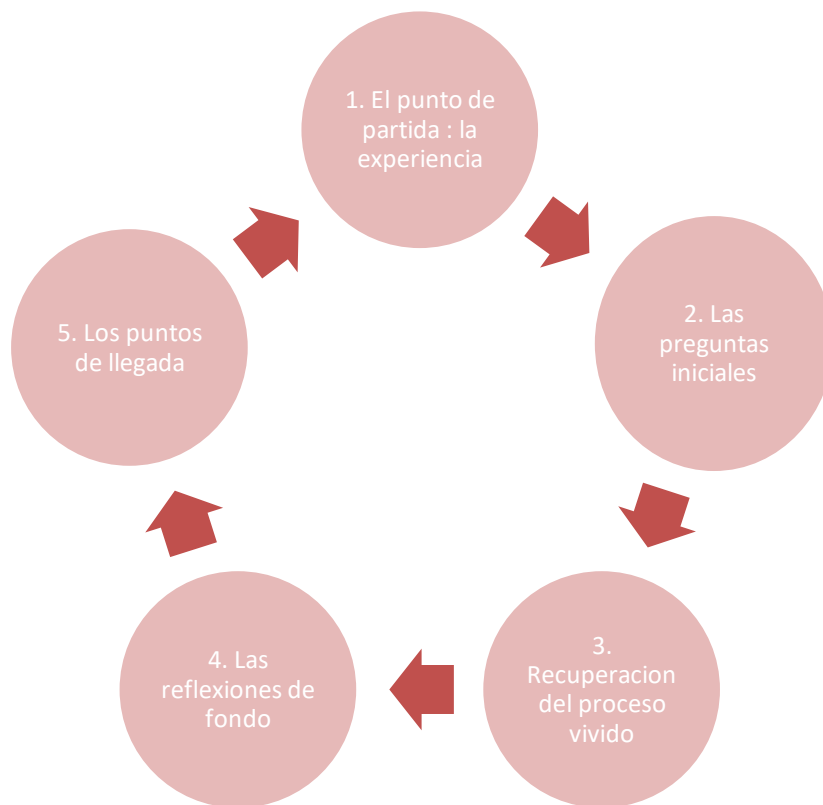
La sistematización de la experiencia se integrará de acuerdo a la propuesta metodológica de 5 tiempos de Jara (2018). En primer lugar sistematizar consiste en clasificar u ordenar información de alguna experiencia o vivencia para posteriormente hacer una reflexión crítica y conseguir aprendizajes de nuestra experiencia.

En palabras de Jara

“La sistematización es aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción,

descubre o explicita la lógica del proceso vivido en ellas: los diversos factores que intervinieron, cómo se relacionaron entre sí y por qué lo hicieron de ese modo. La Sistematización de Experiencias produce conocimientos y aprendizajes significativos que posibilitan apropiarse de los sentidos de las experiencias, comprenderlas teóricamente y orientarlas hacia el futuro con una perspectiva transformadora (Jara, 2018, p.61).”

De tal forma, que los 5 tiempos antes mencionados consisten en:



Fuente: Elaboración propia

4.1 Primer tiempo: El punto de partida

Participar en la experiencia será el punto de partida para poder sistematizar lo que hicimos, lo que pensamos o lo que llegamos a sentir durante la vivencia.

Mi experiencia inició cuando cumplí con el 70% de los créditos que pide la Universidad para dar comienzo al servicio social, siendo un requisito indispensable que pide la UPN en el proceso de titulación. Al revisar todas las opciones que tenía disponibles el Centro de Atención a Estudiantes (CAE) me llamó la atención el programa de aulas hospitalarias del Hospital Infantil Federico Gómez y el de las ludotecas hospitalarias El escondite de Ringo por parte del Voluntariado IMSS, acudí a preguntar para hacer los trámites necesarios.

La idea de formar parte de un proyecto hospitalario e impactar en la vida de cada ser humano en un momento vulnerable de su vida, me conmovía. El escondite de Ringo representaba una de mis mejores opciones para poner en práctica los conocimientos que adquirí a lo largo de la licenciatura y adquirir nuevas competencias que me permitieran crecer profesional y personalmente. Así mismo, buscaba un contexto diferente para conocer un área de la educación no formal poco reconocida en México y a la vez explorar un ámbito del que en la licenciatura poco se habla.

Tomé la decisión de realizar mi servicio social en El escondite de Ringo, realicé los trámites que me permitieron incorporarme al programa; sin embargo el trámite fue tardado porque el Voluntariado IMSS no renovó a tiempo su programa para seguir siendo parte del catálogo de instituciones externas de servicio social UPN.

4.2 Segundo tiempo: Preguntas iniciales

A fin de comenzar a reconstruir el proceso vivido, es importante contestar las siguientes preguntas, para definir, delimitar el objeto de estudio y precisar un eje de sistematización.

En primer lugar, ¿Para qué quiero sistematizar mi experiencia? Me va a permitir ilustrar y explicar lo que expongo teórica y temáticamente para visualizar los puntos de oportunidad que tiene el programa y así formular sugerencias que contribuyan en el desarrollo del mismo.

¿Qué experiencias quiero sistematizar? Los principales acontecimientos que me llevaron a pensar hacer este trabajo desde mi perspectiva como pedagoga y que ocurrieron entre los meses de Febrero a Agosto del 2019.

¿Qué aspectos centrales de mis experiencias me interesa sistematizar?

El eje de la sistematización se concentrará en los principales acontecimientos o actividades que se realizaron con los pacientes y familiares que acuden a las ludotecas hospitalarias.

¿Qué fuentes de información voy a utilizar?

Tomaré en cuenta un cuaderno de apuntes personales, informes de servicio social, videos y fotografías que me permitan reconstruir el proceso.

¿Qué procedimiento voy a seguir?

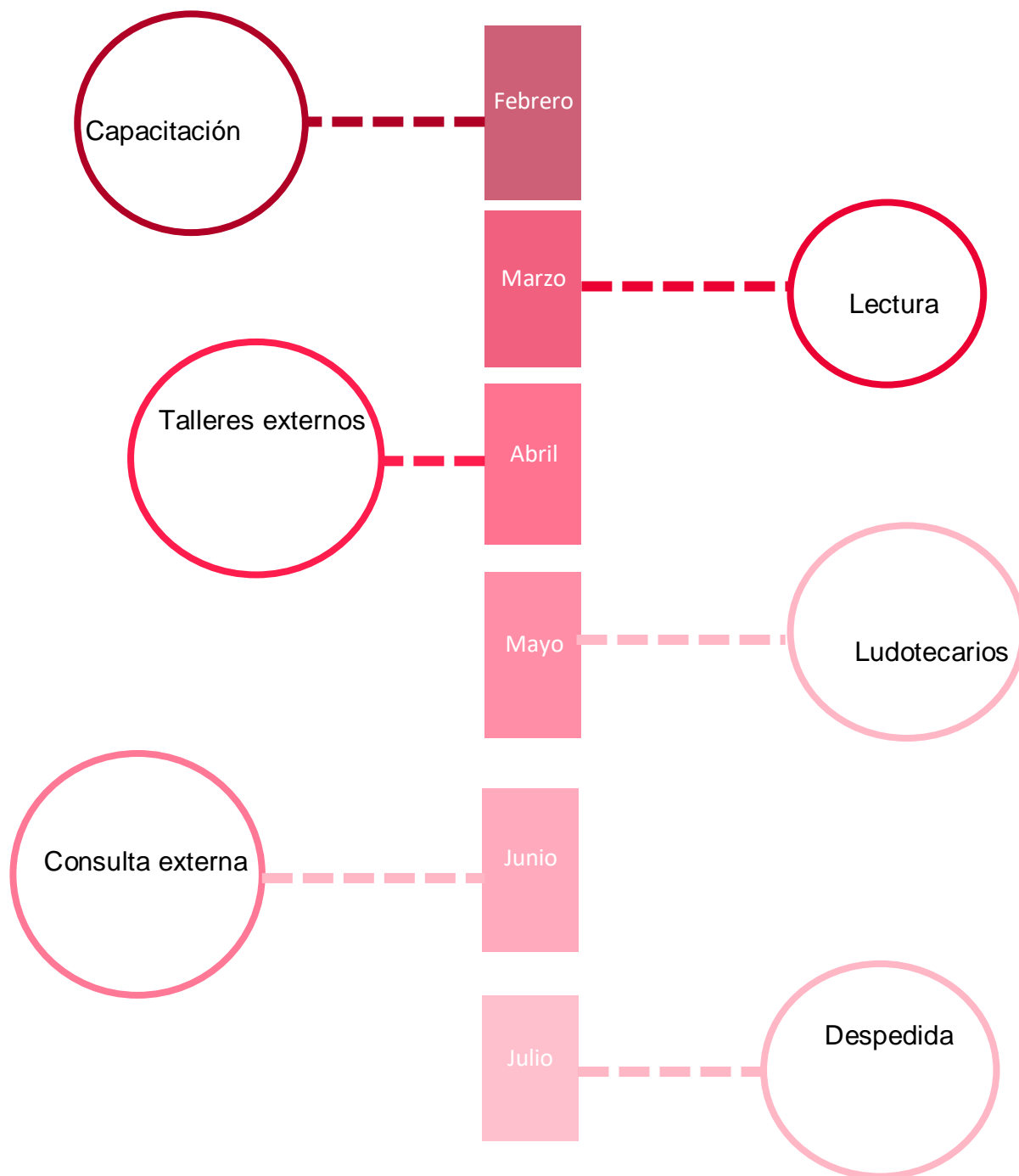
Es imprescindible contar con un plan operativo para conocer cómo voy hacer la sistematización de la experiencia, es decir se definen las acciones necesarias para poder reconstruir la historia. El instrumento que se pretende utilizar es una síntesis visual a través de una línea del tiempo que permita ordenar e identificar de forma cronológica los momentos más significativos.

4.3 Tercer tiempo: Recuperación del proceso vivido

El tercer tiempo de acuerdo a lo que dice Jara (2018) consta en iniciar la reconstrucción de la experiencia narrando y describiendo los acontecimientos que me interesa reconstruir de forma cronológica, haciendo uso de las fuentes de información.

A continuación se mostrará a través de una línea del tiempo los principales acontecimientos que fueron sucediendo a lo largo de la experiencia para más adelante narrarlos con una visión más detallada.

Línea del tiempo



Capacitación

Tan pronto como fue posible me integré al programa junto con una amiga, la coordinadora quiso que durante la primera semana conociéramos todas las ludotecas para posteriormente establecernos en una. El primer día nos presentó con todos los ludotecarios, para conocer sus nombres, la ludoteca en la que laboraban y que ellos también nos identificaran como prestadoras de Servicio Social.

Posteriormente, durante los primeros días logré interactuar con algunos pacientes y familiares, la mayoría de las actividades eran juegos masivos en salas de consulta externa, jugamos lotería, maratón cultural y apoyaba en las actividades que los ludotecarios me pidieran.

Mi primer contacto fue en la ludoteca de Oncología, en compañía de la ludotecaria realicé los recorridos correspondientes para conocer la distribución del hospital en salas de consulta externa, conocí la organización, clasificación, préstamos de material y el proceso de limpieza que se lleva a cabo en el lugar. Durante ese tiempo se elaboraban, con fieltro, manualidades alusivas al 14 de Febrero.

Mi primera impresión fue maravillosa porque a pesar de que la ludoteca es muy pequeña se sentía un ambiente cálido, un lugar de encuentro para todas aquellas personas que acuden a sus quimioterapias. Debo decir que mi falta de experiencia me hacía sentir intimidada al realizar juegos con demasiadas personas. Conforme fui conociendo el contexto me sentí con más confianza y me desenvolvía mejor en las actividades.

En esa misma semana acudí a radioterapia; un lugar de fiesta, cuando una persona ha terminado sus quimios toca la campana y todos cantamos una canción, se escuchan porras y los familiares de la persona que ha terminado su tratamiento regalan bolsitas de dulces o algún aperitivo. De la misma forma, cuando los pacientes que están espera de consulta ven que algún voluntario llega, se emocionan porque saben que vamos a regalarles un tiempo agradable a través del juego, la música (anexo 2) o alguna actividad que los haga sentir bien. Observé que

a pesar de tener Cáncer, muchos de ellos mantienen una sonrisa que al final para un voluntario es una satisfacción invaluable.

La semana siguiente recibí un curso de capacitación junto a mi amiga y otras personas que también querían ser parte de algún programa, pero que no acudían por servicio social. La capacitación duro dos días; se nos informó acerca de los programas, el lavado de manos, cómo tratar a los pacientes y un poco de lengua de señas. Sin embargo, no había una capacitación específica para los voluntarios que íbamos al programa de ludotecas hospitalarias, la visión que dan del programa es muy general y básicamente solo comunican de que tratan los programas.

Lectura

Con el tiempo comencé a identificar pasillos, camas, personas y a familiarizarme con el olor a hospital. La actividad que más se realizaba en ese momento en las ludotecas de adultos era pintar cerámica, había suficientes figuras que habían sido donadas para que los pacientes pudieran pintarlas y decorarlas. Cada uno de ellos disfrutaba mucho mezclar pinturas, el movimiento del pincel y poner en marcha su imaginación para crear una obra de arte (anexo 3). Fue tanta la demanda que llegó un punto en el que ya no había figuras y no estaba contemplado en ese momento recibir otra donación.

Entonces la ludotecaria de la ludoteca del hospital de Especialidades al ver que no había mucho en qué pudiera ayudar, me pidió que acudiera a camitas para leerles a los pacientes. Al principio pensé que era una buena opción, preparé el ringo móvil (anexo 4) con libros, revistas, hojas con sopa de letras, crucigramas, lápices y comencé a recorrer los pasillos del hospital. Cama por cama me presentaba, informaba acerca de los servicios de la ludoteca, los invitaba a ser parte de la actividad y regularmente me llevaba una respuesta negativa. La mayoría de las personas no tenían ánimo de escuchar a alguien que les leyera o no tenían interés en la lectura.

A pesar de sentirme desanimada y querer salir corriendo hacia la ludoteca, seguí cama por cama hasta que me encontré con una chica recostada algo desorientada y su mamá acepto que le leyera un cuento infantil. La señora me explicó que su hija no escuchaba bien y que en unos minutos pasaría a quirófano y el hecho de que yo le leyera la haría sentir más tranquila.

Fue un momento muy especial porque reconocí la labor del pedagogo en la educación no formal en un entorno hospitalario, tenía frente a mí un escenario desconocido y un espacio para poder ayudar a los pacientes. De este modo, el ludotecario o voluntario puede ofrecer una alternativa para relajar y entretener al paciente mediante el desarrollo de actividades que fomenten la lectura.

Talleres externos

Museos y fundaciones acudían cada determinado tiempo a las ludotecas infantiles y de adultos, para compartir sus conocimientos a través de actividades o talleres culturales que se realizan dentro y fuera de la ludoteca. A estos talleres asistían aproximadamente entre 10 y 15 usuarios, la mayoría de ellos se encuentran conectados a una bomba de infusión que suministra los medicamentos y por ello eran actividades específicas que no implicaran movimientos bruscos, en su mayoría manualidades o actividades artísticas que podían llevar a cabo en compañía de su mamá, papá o familiar.

Con el museo de Arte Popular fue con quien más participé en sus talleres, porque extiende su atención a niños, jóvenes y adultos hospitalizados o en consulta externa. El profesor Carlos Santin junto con personal capacitado, son quienes acuden del museo para impartir los talleres; siempre predomina la pintura con tendencia al arte popular mexicano con técnicas que el profesor les enseña (anexo 5).

Fungía como ayudante para servir la pintura, secar las figuras con una secadora y en general para cualquier cosa que se pudiera ofrecer. En algunas ocasiones se me permitió ayudar a los pacientes a pintar su figura y darle los últimos detalles. El profesor era estricto en cuanto a su forma de trabajo, no era accesible a dejar fluir la imaginación de las personas; algunas veces vi como él les decía de qué color tenían que pintar cada parte de la figura o el decorado que tenían que hacerle.

“Caminando juntos en tierra firme” fue otra fundación que acudió a la ludoteca de consulta externa del Hospital de Pediatría. Su actividad consistió en poner cuentos a través de videos que hablaban de la inclusión infantil, a fin de comentar entre todos el mensaje que tenían los cuentos y posteriormente colorear un dibujo relacionado con los personajes (anexo 6).

Fue una actividad enriquecedora porque estábamos inmersos en un contexto con niños y niñas que tienen capacidades diferentes; los niños se divertieron mucho y en su cara podía verse ese sentimiento de soy importante, porque cada persona tiene diferentes talentos y habilidades.

La visita de museos o fundaciones representaba una oportunidad de encuentro con compañeros de cama o piso; de modo que, al ser actividades planeadas con anticipación alcanzaban mejores resultados.

Cabe mencionar que regularmente si no iba una persona externa, no había un plan de actividades estructurado, solo nos dedicábamos a desinfectar material o jugar con alguien que aceptara nuestra participación en su juego.

Ludotecarios

Conforme fueron avanzando los meses me percaté que había mucho tiempo muerto, sentí que los ludotecarios no sabían qué hacer con nosotros y no había ninguna autoridad que realmente organizará y planeará las actividades de los estudiantes de servicio social. La mayor parte del tiempo si no tenía la iniciativa de diseñar alguna actividad, podía quedarme sin hacer nada o solo desinfectando material.

Observé que no cuentan con un plan de actividades estructurado para ofrecer a la población, ni un plan de acción para las personas que acudimos de servicio social o si lo tienen, no lo comunican y por tanto no lo llevan a la práctica.

Regularmente llegaba a las ludotecas y me preguntaba ¿qué iba a hacer durante el día?, sentía que todos estábamos a la espera de que alguien tomará la iniciativa para planear a alguna actividad, pero al no ser un requisito formal cada quien decidía su forma de trabajo.

La ludoteca de tercer piso del Hospital de Especialidades solía estar muy vacía a pesar de que los pacientes se pueden desplazar con mayor facilidad que en otros pisos, durante algunos días, con mi amiga, realizamos diferentes talleres de manualidades con materiales que se encontraban en la ludoteca; flores con hojas de colores (anexo 7) y pulseras con estambre. Tomar la decisión de planear con anticipación alguna actividad me dio la confianza de transmitirles mis conocimientos a los pacientes porque conocía el objetivo de la actividad y sabía a dónde quería llegar; lo que me generaba un sentimiento de control y seguridad para poder enfrentar algún contratiempo.

Días después la coordinadora comenzó a separarnos a mi amiga y a mí; nos mandaban a ludotecas diferentes, en algunas ocasiones coincidíamos, pero ya no era tan frecuente.

Consulta externa: Pediatría

Durante los últimos dos meses de mi Servicio Social decidieron abrir y remodelar una de las ludotecas del hospital de pediatría ubicada en consulta externa porque llevaba mucho tiempo sin abrir.

Pintura e iluminación nueva fueron los primeros pasos para cambiar el estilo de la ludoteca (anexo 8). A lo largo del servicio se fueron integrando más prestadoras de servicio social, algunas procedentes de la misma universidad, entre todas ayudamos a limpiar, escombrar y acomodar todo el mobiliario, libros, juegos, películas y

materiales. Muchas de las cosas ya no estaban en buen estado, faltaban piezas y algunas películas ya no se veían.

Cuando me tocaba estar en esa ludoteca, regularmente estaba en compañía de Mayra y Brenda, realizábamos actividades o le proponíamos a la coordinadora actividades que podían ser útiles y apropiadas para la población que estábamos atendiendo en ese momento (anexo 9).

Solían acudir muchos niños y niñas de estados de la Republica Mexicana, teníamos un acercamiento con ellos y sus familiares mientras realizábamos las actividades. Me gustaba estar ahí, me identificaba con mis compañeras, me sentía con más libertad de tomar decisiones que ayudaran a mejorar la ludoteca; solo éramos chicas de servicio social que entre nosotras nos organizábamos y buscábamos la forma de diseñar actividades. De cierta forma teníamos nuestro propio estilo de trabajo y nosotros éramos quienes diseñábamos los formatos de registro de usuarios o planeación de actividades de acuerdo a nuestros conocimientos.

Últimos días

Los últimos días estuve en la ludoteca de 3er piso de Pediatría ayudando a desinfectar material y forrando los nuevos materiales con plástico adherible para evitar que se maltrataran con el uso. Finalmente, el último día acudí a las ludotecas a despedirme de los ludotecarios, le obsequié a cada uno una gelatina en agradecimiento por compartir su espacio de trabajo conmigo (anexo 10).

4.4 Cuarta tiempo: Análisis y síntesis

Para llevar a cabo el análisis se presentaron algunas de las categorías de la línea del tiempo, que permitan trabajar por separado cada uno de los aspectos relevantes que estuvieron presentes en la experiencia y poder

...reflexionar en torno a por qué lo hicimos así, qué es lo más importante que recogemos de lo realizado, en qué sentido esta experiencia nos marcó profundamente y por qué, cuál es el cambio fundamental que este proceso ha generado...” (Jara, 2018).

Me enfocaré en las ludotecas del Hospital de Pediatría porque son con quienes más me identifiqué, viven un proceso más complejo y tengo un gusto e interés en trabajar con niños. La primera categoría hace alusión a la etapa de **capacitación** que se vivió las primeras semanas de entrar al servicio social. A lo largo de la reconstrucción de lo vivido en mi experiencia como voluntaria de el programa de ludotecas hospitalarias El escondite de Ringo, se puede apreciar que al inicio del servicio entre motivada con ganas de aprender, sin embargo conforme avanzo el tiempo me di cuenta que había áreas de oportunidad que necesitaban atención y que probablemente la experiencia no iba a ser como lo imaginé.

La capacitación representaba el primer paso para orientar o ampliar los conocimientos, las habilidades o capacidades de las personas que acudimos a las ludotecas hospitalarias El escondite de Ringo. Sin embargo, la capacitación que ofrece el voluntariado IMSS no aborda temas que ayuden a comprender situaciones reales, tampoco aporta los conocimientos teóricos necesarios que permitan incrementar nuestras competencias para desarrollar una labor pedagógica eficiente mediante el juego en las ludotecas. Lo que fui aprendiendo fue por medio de la coordinadora, los ludotecarios que me daban una explicación la primera vez que iba a su ludoteca y saberes que adquiriré a través de la práctica diaria o investigando por mis propios medios.

Otro aspecto importante es la **lectura**, dentro sus objetivos específicos el Manual Operativo del programa (s.f) menciona que fomentar la lectura entre pacientes y familiares es una alternativa para pasar el tiempo libre. Dada mi experiencia en las ludotecas y en situaciones de crisis personales, la lectura me ha ofrecido un espacio de reconstrucción para aliviar mi sufrimiento. El acercamiento que tiene la población

infantil a la lectura es por medio de Abigail; una chica que a través de un convenio entre instituciones es enviada a trabajar a la ludoteca de 5to piso para fomentar la lectura. No obstante, para las otras dos ludotecas infantiles no hay ninguna otra iniciativa formal permanente para que el niño tenga un encuentro placentero con los libros.

Por otro lado, se percibe a lo largo de la experiencia que los **Ludotecarios** no cuentan con una formación específica que amplíe sus conocimientos y con ello puedan desarrollar mejor su trabajo. La mayoría cuenta con estudios de nivel superior en licenciaturas humanísticas como pedagogía y psicología; hacen su servicio social ahí y posteriormente los contratan para ser parte del programa. En uno de los documentos de la ludoteca, titulado “Erase una vez el escondite de Ringo” (2018) se menciona el perfil que debe tener un ludotecario hospitalario, todas las funciones y habilidades que debe desarrollar para ser parte del proyecto. No se menciona si debe contar una formación profesional o una carrera técnica, solo dice que “El Ringo ludotecario se capacita para ser un especialista en el juego y la promoción de la lectura y así estimular dinámicas y ambientes lúdicos”.

Considero que no es suficiente con ser pedagogo para desenvolverte en un contexto de educación no formal hospitalaria. El pedagogo al ser un especialista dedicado a la educación puede aportar conocimientos que ayuden a impactar positivamente en la construcción del niño mediante el juego. Así mismo, puede mirar a la planeación de actividades desde una perspectiva pedagógica consciente y reflexiva que pueda sustentarse de los aportes de las teorías del juego y del aprendizaje, diseñando un plan de trabajo que ayude a mejorar. Sin embargo, resulta necesario tener capacitaciones o una formación complementaria que sea una guía para desarrollar diversos juegos, conocer tipos de juguetes apropiados para cada edad, así cómo aprender a intervenir en un contexto de educación no formal dentro de un hospital.

De acuerdo a lo anterior, Coombs y Ahmed (1973) definen a la educación no formal como “toda actividad organizada, sistemática, educativa, realizada fuera del marco

del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto adultos como niños” (p. 27). Este tipo de modalidad permite que sectores de la población, principalmente marginados, se integren a una experiencia educativa no escolarizada que puede hacer frente a sus necesidades mediante estrategias diseñadas y organizadas por instituciones, empresas privadas o alianzas.

Tiene ciertas peculiaridades que la hacen diferente a los otros tipos de educación

Tienen lugar fuera de la estructura del sistema educativo y, por tanto, están libres de sus regulaciones y formalismos.

Están organizadas y planificadas al servicio de finalidades de instituciones y entidades específicas [...]

Responden a necesidades e intereses de grupos sociales diferentes en cualquier población [...] (Castro, Hernández y Galbarro, 2016, p.42)

Para lograr una buena intervención y cumplir con su función social, las ludotecas hospitalarias pueden planear alguna actividad mediante estrategias pedagógicas, IBC EDITORES (2012) mencionan que se tienen que considerar ciertos aspectos como:

“-Detección de necesidades en un entorno concreto

-Planificación de las actuaciones

-Llevar a la práctica lo planificado con actuaciones y actividades específicas y concretas

-Evaluación” (p.125)

Además, para poder hacer una planeación de actividades tanto en la educación formal como no formal, es deseable que el docente, ludotecario o responsable se formule una serie de preguntas que ayuden a facilitar el proceso:

“¿Con quién o para quien planear?

¿Qué se pretende lograr?

¿Cómo se va a lograr?

¿Con qué se va a lograr?

¿Cuándo o en cuánto tiempo?

¿Dónde se hará?

¿Para qué planear?

¿Qué planear?” (Guzmán, 2006, p.22-23)

En sus respuestas, estas preguntas le van a permitir tener más claro qué necesidades tiene la población elegida, identificar algún problema, reflexionar sobre su práctica, definir qué materiales se van a necesitar, saber qué tiempo se tiene disponible, todo lo anterior va a disminuir la incertidumbre y el riesgo de improvisar.

La **planeación de actividades** es de vital importancia para la realización de ciertas actividades en la vida de un ser humano; ya sea para salir de vacaciones, bajar de peso, obtener una beca o hacer el viaje de sus sueños, se requiere visualizar el futuro mediante la imagen de ese lugar al que se pretende llegar, ya sea el diseño de un plan que ayuda a lograr la meta establecida o la estrategia que nos lleva hacia eso que se desea, o se ha imaginado.

Hay diversas definiciones acerca de la planeación, por ejemplo Sánchez (2009) señala que “La planeación es ante todo una actitud vital del ser humano, que a partir de su capacidad creadora y transformadora, hace uso de su inteligibilidad para superar el «presentismo», diseñando y haciendo posible un futuro mejor” (p.41). Es un recurso esencial para el ser humano y es una de las cosas que nos diferencia de los animales, pues tenemos la capacidad de poder visualizar el futuro a través de la imaginación y la experiencia.

Por consiguiente es necesario contemplar qué se va a necesitar para cumplir con los objetivos estipulados, calcular tiempos, recursos, personas, materiales. Guzmán (2006) coincide en que “La planeación consiste en definir el curso concreto de acción que ha de seguirse, estableciendo los principios que habrán de orientar las acciones, la secuencia de operaciones para realizarla y las determinaciones de los tiempos necesarios para su realización” (p.21).

En cambio Alonso (2009) hace referencia a la planeación desde un punto de vista educativo donde también implica que el docente o encargado de enseñar realice diferentes acciones para promover el aprendizaje del alumno. No obstante, al planear los profesores ludotecarios también obtienen beneficios porque les funciona como una guía, ayuda a organizar sus clases, prevé los materiales, dominan el tema y les permite hacer una introspección de su práctica, conocer sus puntos fuertes y débiles.

Vista desde una perspectiva pedagógica la planeación fungiría como un referente para cada uno de los ludotecarios, una herramienta para definir las actividades que se pueden implementar en las intervenciones lúdicas. Tanto el ludotecario, como el paciente se verán beneficiados porque si el ludotecario crea un ambiente en donde diseñe, organice y contemple imprevistos, las actividades se van a adaptar a la situación del paciente mejorando su estado de ánimo y combatiendo el aburrimiento que puede sentir al estar hospitalizado.

A partir de estas definiciones se puede decir que la planeación está presente en la vida diaria de las personas, en la escuela, en el trabajo y en la vida personal. Ayuda a delimitar acciones, a obtener claridad y predecir riesgos que en un futuro se pueden presentar. Para algunos autores implica realizar una acción, para otros es algo propio del ser humano y para otros mas es una reflexión para mejorar la práctica.

Constantemente me pregunté ¿Cómo elegir la actividad más adecuada para este tipo de población? Teniendo en mente que lo más importante es mejorar su estado de ánimo y apoyar su mejoría en su estado de salud, al tratar de responder esta

pregunta me di cuenta que hay ciertos saberes básicos que están presentes en la práctica de los ludotecarios hospitalarios, en los que pueden apoyarse para ofrecer una atención de calidad, en primer lugar:

- Saber observar e interpretar lo que sucede en la ludoteca y auto observarse para poder encontrar los puntos fuertes y débiles de su práctica con la finalidad de potenciarlos. La observación no solo se limita a observar caras, gestos y actitudes, permite tener una mirada amplia sobre las necesidades e intereses de los pacientes y familiares.
- Saber comunicar sus conocimientos para poder aplicarlos en situaciones reales con los niños. Chiarotto (1991, como se cito en Bautista, 2009) dice que “es verdad que aprendemos en la práctica, pero no podemos hacer esto bien sin una formación general sólida”, vale la pena contar una formación profesional y añadirle los elementos específicos necesarios para poder diseñar, planear y evaluar las intervenciones lúdicas.
- Saber organizar su trabajo dentro y fuera de la ludoteca, determinar tiempos, espacios para poder poner en marcha las actividades, en pocas palabras planear todos los factores involucrados en la dinámica. Tomando en cuenta que todo lo que haga el ludotecario va a favorecer o desfavorecer al niño.
- Saber coordinarse con sus superiores, compañeros, voluntarios y de servicio social. La interacción entre los involucrados es fundamental porque entre ellos pueden aportarse conocimientos, elaborar materiales, nuevas metodologías, sugerencias que impactan de forma positiva.

Por otro lado, percibir que no había un plan de trabajo definido para las personas que realizamos nuestro servicio en las instalaciones, me hizo sentir desmotivada. Como antes lo mencioné sentí que los ludotecarios no sabían qué hacer cuando recibían a alguien de servicio social; no contaban con un plan de acción.

Los objetivos que se enmarcan en el Programa de Servicio Social Ludotecas hospitalarias “El escondite de Ringo” y que se dan a conocer a través del CAE son: Que los estudiantes por medio del juego, la lectura y actividades creativas, apoyen para favorecer el bienestar emocional de los derechohabientes (niños y adultos) y sus acompañantes. Considero que deberían aprovechar las áreas de oportunidad del programa para que los estudiantes de servicio social, a través de la realización de proyectos pedagógicos, ayuden en la creación e innovación de iniciativas que mejoren el desarrollo del programa; tomando en cuenta un diagnóstico de necesidades, planeación de actividades, evaluación continua. Por ejemplo, un proyecto para fomentar la lectura o uno de expresión plástica, se pueden desarrollar infinidad de actividades que ayudarían a los estudiantes a desenvolverse en el medio, a adquirir competencias, involucrarse como pedagogos y a su vez el programa se vería beneficiado.

4.5 Quinto tiempo: La reflexión

Reflexionando sobre mi experiencia puedo decir que fue una experiencia muy gratificante porque conocí un ámbito novedoso de la pedagogía, enfrente miedos, retos y adversidades que me hicieron adquirir conocimientos que hasta el momento me han ayudado a reforzar competencias personales y profesionales. Reafirmando mi vocación, comprendiendo que mi falta de experiencia, la falta de un plan de acción para los estudiantes que realizamos nuestro servicio social provocaron que el involucramiento del pedagogo en las ludotecas hospitalarias se vea parcialmente al no existir un diseño de planeación de actividades a la hora de intervenir. Pienso que ser voluntario es una labor y un compromiso que debe asumirse con responsabilidad, procurando en todo momento el cumplimiento de los objetivos del programa.

Formar parte del programa me permitió reconocer e involucrarme en la labor del pedagogo en el contexto no formal hospitalario; una labor que es ejercida en

condiciones no convencionales, además rodeadas de jeringas, horarios estrictos y necesidades emocionales.

Con base a mi experiencia, puedo argumentar que el programa tiene áreas de oportunidad que pueden ser desarrolladas para garantizar una mejor atención al paciente y con ello llegar a los objetivos que se plantean de una forma más efectiva. Finalmente en México el área lúdica en hospitales es novedosa y desconocida para la mayoría de pacientes, familiares y público en general, sin embargo El Escondite de Ringo es una realidad que hoy en día es considerada un objeto de estudio por diversas instituciones nacionales e internacionales.

Capítulo 5. Sugerencias y recomendaciones

Si queremos que nuestro trabajo sirva realmente para solucionar con garantías esos problemas que existen en la sociedad, debemos actuar con conocimiento de causa, profesionalidad, y unas destrezas suficientemente adecuadas y contrastadas. No basta con tener buena voluntad o ganas de ayudar a los demás.

Los niños y niñas son el futuro de nuestra sociedad y además de recibir los cuidados pertinentes que garanticen sus mejores posibilidades tanto físicas como simbólicas, en los casos que así se requiera, merecen la oportunidad de recibir una atención de calidad en las estancias de educación no formal, como lo son las ludotecas hospitalarias. De nosotros los adultos depende su desarrollo durante su infancia y en nosotros está generar ambientes estimulantes para el juego durante su estancia hospitalaria. Por ese motivo a continuación vale la pena proponer algunas sugerencias que surgieron después de sistematizar la experiencia y pueden resultar útiles para el programa de ludotecas hospitalarias El escondite de Ringo.

En primer lugar, es de suma importancia, como ya se planteó a lo largo del trabajo, el diseño semanal de una planeación de actividades en función de los objetivos que se pretenden alcanzar, las necesidades de la población, si es individual o en grupo, contemplar el tiempo que se necesita, entre otros factores que deben tomarse en cuenta. Cabe mencionar que el diseño de una planeación no tiene porque hacer a un

lado el juego libre, al contrario pretende organizar las actividades de una mejor forma.

Durante el mes se pueden contemplar actividades lúdicas de lectura, artísticas, musicales y juegos variados que impacten en su bienestar siendo las ludotecas hospitalarias El Escondite de Ringo una experiencia completa llena de aprendizajes.

Para la organización y planeación de actividades se puede hacer uso del método I.F.E.E², que contempla en una primera fase la identificación de alguna necesidad o problema. En la segunda fase se incluiría la formulación del diseño de la planeación tomando en cuenta objetivos, tiempo, recursos, entre otros elementos que es deseable que se incluyan en la planeación.

En todas las intervenciones se debe tener clara la metodología que emplea El escondite de Ringo que por lo que pude observar es flexible, comprensiva y humana. Las actividades son tanto individuales como grupales y se procura incluir al familiar.

La tercera fase es la ejecución de la planeación, programación, cronogramas, en si la puesta en práctica de lo escrito y es donde se va a intervenir con los niños, niñas y familiares hospitalizados.

Así como redactar los informes mensuales que comuniquen el total de usuarios atendidos, el material prestado, las actividades que se realizaron, dificultades que se tuvieron, oportunidades de mejora y evidencia fotográfica.

Por último la fase de evaluación que incluye hacer una reflexión de la intervención para preguntarse ¿Qué se hizo? ¿En qué se falló? ¿Qué se necesita mejorar? Se conocen los problemas a lo largo del camino, si los resultados van en relación con los objetivos o hubo desviaciones y si realmente hubo un impacto social. Se recomienda hacer este análisis periódicamente en conjunto con el equipo de trabajo para poder encontrar soluciones que lleven a la calidad y satisfacción de todos los implicados.

² I.F.E.E (2007) metodología de trabajo que utiliza la Cruz Roja Española para la elaboración de proyectos

Las orientaciones para la planeación en las ludotecas hospitalarias se trabajaron desde la concepción pedagógica de Antoni J. Colom y la perspectiva metodológica de Ovide Decroly y del método I.F.E.E de la Cruz Roja Española.

Figura 6. Fases de la planificación



Fuente: Animación Hospitalaria guía de orientación y recursos

Antes de la planeación es necesario también delimitar las actividades y para ello es necesario preguntarse ¿Qué se va hacer? ¿Por qué se va hacer? ¿Para qué se va hacer?

Figura 7. Planificación de una actividad para el ocio infantil



Fuente: Divulgación Dinámica

La imagen anterior que es parte de los llamados centros de interés puede ayudar a diseñar la planeación preguntándose ¿a qué objetivos responde la actividad? ¿En qué consiste? ¿A quiénes y cuántos va dirigida? ¿Dónde se hará? ¿Cuándo se realizará? ¿Qué recursos se van a necesitar? ¿Quién es el responsable? Todo lo

anterior se responde y plasma en una planeación de actividades que va a ayudar a poner en marcha la intervención.

Parte de la metodología pueden ser actividades propuestas y por otro lado actividades en donde el niño o niña elijan su propio juguete.

Las actividades se pueden dividir en áreas que pueden ser trabajados por semana o por días específicos, por ejemplo actividades lúdicas, culturales, de lectura y manualidades. A su vez cada área debe contener las diferentes actividades que se vayan a trabajar en las ludotecas.

Tabla 4. Áreas del mes

Mes: Enero					
Áreas	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Artística					
Lectura					
Manualidades					
Cultural					
Juegos en grupo					

Fuente: Elaboración propia

A continuación se mostrará un ejemplo que visualice una idea clara de cómo puede hacerse.

5.1 Planeación de actividades semanal

Cada día es una área diferente con una o dos actividades al día, depende mucho que tan larga o corta sea la actividad y si no hay alguna visita programada de algún museo o voluntarios. Posteriormente se muestran ejemplos de actividades que se pueden llevar a cabo tomando en cuenta las áreas de trabajo.

ACTIVIDAD 1 Decoremos la ludoteca	
Ludotecario y/o voluntario:	Ludoteca: Quinto piso de UMAE Hospital de Pediatría “Dr. Silvestre Frenk Freund”
Fecha:	Tipo: Artística
OBJETIVOS GENERALES : Distraer al niño de su enfermedad Ofrecer un espacio de encuentro con su familiar u otros niños hospitalizados	OBJETIVO ESPECIFICO: Involucrar a los niños en la decoración del espacio lúdico Despertar su versión creativa
INICIO (10 minutos) Proporcionar gel antibacterial a los asistentes Registrar con datos básicos como el nombre y edad del pequeño Dar la bienvenida por medio de un juego de presentación entre los niños	
DESARROLLO (90 minutos) Explicar que se quiere renovar la decoración de la ludoteca y se hará por medio de manualidades que ellos realicen Enseñar a los pequeños algunas muestras para que puedan darse una idea de las opciones que ellos pueden crear Dar las instrucciones y enseñar los materiales	
CIERRE (10 minutos) Pegar las decoraciones en algún espacio visible en la ludoteca con el nombre de cada niño Platicar con los niños y familiares sobre su experiencia en la actividad Conocer que otras actividades les gustaría que se implementaran RECURSOS MATERIALES Y HUMANOS Papel crepe, cartulina, hojas de colores, pegamento y pompones de colores	

ACTIVIDAD 2 La Cebra Camila	
Ludotecario y/o voluntario:	Ludoteca: Quinto piso de UMAE Hospital de Pediatría “Dr. Silvestre Frenk Freund”
Fecha:	Tipo: Lectura
OBJETIVOS GENERALES : Distraer al niño de su enfermedad Ofrecer un espacio de encuentro con su familiar u otros niños hospitalizados	OBJETIVO ESPECIFICO: Fomentar la lectura de una forma divertida
INICIO (10 minutos) Proporcionar gel antibacterial a los asistentes Registrar con datos básicos como el nombre y edad del pequeño Dar la bienvenida por medio de un juego de presentación entre los niños	
DESARROLLO (90 minutos) Hablar sobre la importancia de la lectura en momentos de estrés Invitar a los niños y padres al servicio de préstamo de libros Leer el cuento de la Cebra Camila Comentar con los niños sus opiniones sobre el cuento Dar las instrucciones para que cada quien haga su marioneta de la cebra Camila Enseñar los materiales y cada quien hará uso de su imaginación para crear su marioneta	
CIERRE (15 minutos) Platicar con los niños y familiares sobre su experiencia en la actividad. Conocer que otras actividades les gustaría que se implementaran. RECURSOS MATERIALES Y HUAMANOS Pinturas, calcetines, pompones, botones y estambre	

ACTIVIDAD 3 Mándalas con hilo	
Ludotecario y/o voluntario:	Ludoteca: Quinto piso de UMAE Hospital de Pediatría "Dr. Silvestre Frenk Freund"
Fecha:	Tipo: Manualidades
OBJETIVOS GENERALES : Distraer al niño de su enfermedad Ofrecer un espacio de encuentro con su familiar u otros niños hospitalizados	OBJETIVO ESPECIFICO: Dispersar la mente Desconectar de las preocupaciones
INICIO (10 minutos) Proporcionar gel antibacterial a los asistentes Registrar con datos básicos como el nombre y edad del pequeño Dar la bienvenida por medio de un juego de presentación entre los niños	
DESARROLLO (120 minutos) Preguntar si conocen las mándalas o el llamado ojo de Dios Dar una explicación breve y enseñar algunas muestras Explicar la actividad y que mientras cada quien hace su mándala se pondrá música que ayude a relajarlos	
CIERRE (15 minutos) Platicar con los niños y familiares sobre su experiencia en la actividad. Conocer que otras actividades les gustaría que se implementaran. RECURSOS MATERIALES Y HUMANOS Hilo o estambre de colores y palitos de madera	

ACTIVIDAD 4 Mini piñata	
Ludotecario y/o voluntario:	Ludoteca: Quinto piso de UMAE Hospital de Pediatría "Dr. Silvestre Frenk Freund"
Fecha:	Tipo: Cultural
OBJETIVOS GENERALES : Distraer al niño de su enfermedad Ofrecer un espacio de encuentro con su familiar u otros niños hospitalizados	OBJETIVO ESPECIFICO: Conocer parte sus antepasados
INICIO (10 minutos) Proporcionar gel antibacterial a los asistentes Registrar con datos básicos como el nombre y edad del pequeño Dar la bienvenida por medio de un juego de presentación entre los niños	
DESARROLLO (60 minutos) Preguntar si conocen los muñecos mexicanos, en ¿donde los han visto? Platicar brevemente la historia Explicar la actividad y enseñar los materiales	
CIERRE (15 minutos) Platicar con los niños y familiares sobre su experiencia en la actividad. Conocer que otras actividades les gustaría que se implementaran. RECURSOS MATERIALE Y HUMANOS Tubos de cartón (papel higiénico), papel china, tijeras, pegamento, cartulina, cordón	

5.2 Programación de actividades semanal

Lo más conveniente es primero realizar la planeación escrita para después hacer una programación de actividades que sirva como una guía y que este a la vista de los pacientes o familiares para que puedan conocer las actividades de la semana.

Por ejemplo:

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES HOSPITAL DE PEDIATRÍA "Dr. Silvestre Frenk Freund Ludoteca 5to. Piso de Pediatría	
DIA Y HORA	ACTIVIDADES
Lunes 11 11:00	Decoremos la ludoteca Se realizarán actividades con pintura y papel para decorar la ludoteca
Martes 12 11:00	Cuenta cuentos la Cebra Camila Con base al cuento se hará una marioneta de la Cebra Camila
Miércoles 13 11:00	Entre hilos y colores Para relajar nuestra mente se llevara a cabo un actividad de mándalas con hilo
Jueves 15 11:00	Mini Piñatas mexicanas Conoce nuestros antepasados de una forma divertida
Viernes 16 11:00	Juego de mesa con diferentes temáticas Elegir un juego que se adapte al número y gusto de los participantes

5.3 Otras sugerencias

- Capacitar continuamente al personal ludotecario para que tenga los conocimientos necesarios para su práctica en ambientes hospitalarios. También el ludotecario tiene la oportunidad de seguir aprendiendo por sus propios medios, por ejemplo ahora con las tecnologías se pueden aprender cosas de manera gratuita, hay muchas páginas, aplicaciones que pueden servir de inspiración a la hora de elaborar algún material didáctico.
- El voluntariado IMSS debe buscar la forma de motivar a su personal creando ambientes de trabajo agradables, reconociendo los logros de cada integrante por pequeños que sean, celebrar sus logros profesionales o buscar actividades de integración donde pueda convivir el equipo de trabajo. Un equipo de trabajo unido y en armonía puede crear mejores resultados.
- Apertura de espacios para la formación de ludotecarios, en México hay una ausencia de una profesionalización ludotecaria apta para la práctica en ambientes hospitalarios.
- Supervisar, evaluar continuamente las actividades y autoevaluar mi práctica como ludotecario.
- Tener una metodología de trabajo definida para poder conseguir los objetivos deseados, con esto me refiero a tener conocimientos sobre la dinámica de grupos, la planeación, el juego, la evaluación o como realizar actividades. Preguntarme si se va a tratar de una metodología participativa, dinámica y flexible, si deseo que sean actividades libres, propuestas o ambas.
- Considero importante romper la rutina, innovar, crear actividades que llamen la atención de pacientes y familiares.
- Analizar previamente los intereses de los niños de manera general para tomarlo como un punto de referencia a la hora de planear alguna actividad.
- Utilizar los recursos y materiales que ofrece el voluntariado IMSS al programa El escondite de Ringo fabricando nuevos materiales.

- Recibir capacitaciones formales donde puedan adquirir conocimientos que ayuden a mejorar su práctica en la ludoteca. Una formación específica que le permita actuar, desarrollar habilidades y destrezas.

CONCLUSIONES

Muchas de las cosas que nosotros necesitamos pueden esperar, los niños no pueden, ahora es el momento, sus huesos están en formación, su sangre también lo está y sus sentidos se están desarrollando, a él nosotros no podemos contestarle mañana, su nombre es hoy. Gabriela Mistral

Este trabajo resultó muy enriquecedor porque se pudo identificar cuán importante es realizar actividades con intencionalidad lúdica educativa, con objetivos sólidos que permitan a los pacientes adquirir experiencias y aprendizajes que hagan su proceso de enfermedad o recuperación menos traumatizante.

También es importante señalar que actualmente todavía no hay suficiente información en materia de ludotecas hospitalarias en México, pues es un campo que aun se encuentra en desarrollo, haciendo la comparación con otros países, que actualmente cuentan con programas o propuestas de gran avance. Programas que han servido de antecedente para la puesta en marcha de El escondite de Ringo, que hoy representa uno de los primeros esfuerzos en México para cubrir las necesidades lúdico educativas de los niños, jóvenes y adultos hospitalizados

A partir de la investigación teórica y de la experiencia en el servicio social, se puede deducir que el programa cumple parcialmente con los objetivos que se plantean porque efectivamente ofrecen un ambiente agradable a pacientes y familiares que les permite ver desde otro ángulo el hospital, pero se puede ofrecer una atención de mayor calidad trabajando en las áreas de oportunidad.

Así mismo se vio que los ludotecarios cuentan alguna formación profesional con conocimientos de psicología o pedagogía, pero no cuentan con alguna formación específica, ni con ninguna guía de apoyo formal que les ayude a diseñar y planear sus actividades. La capacitación que reciben al ser contratados es mínima y muy general, considerando que previamente la mayoría realizaron su servicio social en las ludotecas.

Para finalizar considero que este trabajo aporta conocimientos teóricos y prácticos al campo de la educación no formal en hospitales que pueden servir para futuras investigaciones. Del mismo modo resulta relevante invitar a mis compañeros universitarios a profundizar más en las ludotecas hospitalarias de adultos, un campo poco reconocido en México y con muchas áreas de oportunidad.

También al formar parte de la realidad del hospital se mira que la educación no formal en las ludotecas hospitalarias implica grandes retos para poder mejorar las áreas de oportunidad que tiene el programa, pero también trae consigo una satisfacción al ser conscientes que El escondite de Ringo constituye un acercamiento a la normalidad y cotidianidad que el paciente conoce, es por eso que hacer cambios mejorará la calidad de las intervenciones.

Así como hubo alcances también se presentaron limitaciones derivadas de la pandemia por Covid-19. El acceso a las fuentes de consulta se vio limitado al no poder acudir a consultar físicamente libros, revistas o documentos que podían ser de utilidad.

REFERENCIAS

- Alemán, T. (2020, 03 de Marzo). Patolli, el juego de mesa prehispánico. *México Desconocido* Recuperado de <https://www.mexicodesconocido.com.mx/patolli-el-juego-de-mesa-prehispanico.html#:~:text=El%20patolli%20es%20un%20antiguo,est%C3%A1%20relacionado%20con%20el%20calendario>.
- Alonso Tejada, M. E. (2009). "La planeación didáctica". Cuadernos de Formación de Profesores 3: 1-10. Recuperado de http://uiap.dgenp.unam.mx/apoyo_pedagogico/proforni/antologias/LA%20PLANEACION%20DIDACTICA.pdf
- Antoñanzas, F. (2005). *Artistas y juguetes* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/7124/1/T28496.pdf>
- Autoridad Educativa Federal en la Ciudad de México. (2018). *Apuntes de pedagogía hospitalaria*. México: SEP.
- Bautista, R. (2000). Ludoteca un espacio comunitario de recreación. Bogotá, Colombia.: Funlibre. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>
- Bermejo, R. y Blázquez, T. (s.f). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Borja, M. (1994, Enero/Abril). Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de personalidad. Interuniversitaria de Formación del Profesorado. Recuperado de [file:///C:/Users/HOME/Downloads/Dialnet-LosJuguetesEnElMarcoDeLasLudotecas-117810%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HOME/Downloads/Dialnet-LosJuguetesEnElMarcoDeLasLudotecas-117810%20(1).pdf)

- Borja, M. (1994). Las ludotecas como instituciones educativas. Enfoque sincrónico y diacrónico, en Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, n° 19, Enero/Abril 1994. Recuperado de dialnet.unirioja.es › *descarga* › *artículo*
- Calvo, P y Gómez, M (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. Revista LA RAZÓN HISTÓRICA. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas, 40, 23-31. Recuperado de <file:///C:/Users/HOME/Downloads/LRH%2040.2.pdf>
- Castro, J., Hernández, O. y Galbarro, M. (2016). *Didáctica de la educación infantil*. Recuperado de <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773895.pdf>
- COOMBS, Ph. H., PROSSER, R. C. y AHMED, M. (1973a). Nuevos caminos y aprendizajes para niños de zonas rurales. Madrid. UNICEF
- CROC Sindicalismo Social del Siglo XXI. (s.f). Instituto Mexicano del Seguro Social Su historia, Innovaciones y Datos de interés. CROC Sindicalismo Social del Siglo XXI. Recuperado de <http://consejeriacroc-imss.com/blog/files/historia-del-imss.pdf>
- Corporación día de la niñez. (2009). Las Ludotecas NAVES orígenes, organización y metodología. Colombia: Bogotá DC Recuperado de https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2018/03/Ludotecas-NAVES_-No-solo-juguetes.pdf
- Dirección general de equidad y desarrollo social. (2000). *Libro de la ludoteca. Una guía para aprender jugando*. México. Secretaría de desarrollo social, pp.7- 21. Recuperado de http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/libro_ludoteca_df.pdf
- Fajardo, G. (2015). Cuatro etapas en la historia del Centro Médico Nacional Siglo XXI del IMSS. *Revista Médica del Instituto Mexicano del Seguro Social*, 53 (5). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4577/457744939024.pdf>

- Federación de enseñanza. (2010, Noviembre). La estimulación educativa. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2014). UNICEF. Ecuador: 10 Derechos fundamentales de los niños niñas y adolescentes. Recuperado el día 29 de Abril de 2019. https://www.unicef.org/ecuador/booklet_derechos_bis.pdf
- Fundacion Carlos Slim. (2009-2020). Beneficios del Juego en los adultos. Ciudad de México, México: Cliki Salud. Recuperado de <https://www.clikisalud.net/beneficios-del-juego-en-los-adultos/>
- Fundación Natalí Dafne Flexer. (s.f) ¿Qué es el cáncer infantil? .Argentina: Fundación Natalí Dafne Flexer. Recuperado de 2019 <https://www.fundacionflexer.org/la-fundacion.html>
- García, Ana. (2015). *Ludoteca* (Proyecto de intervención). Recuperado de https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/40387/GARC%CDA_FERN%C1NDEZ_ANA_;jsessionid=7071F34B9EB9F146360DEB506E9E0B1C?sequence=1
- González, A. (2014, 08 de Junio) .Juegos de pelota antiguos. *Prensa Libre* Recuperado de <https://www.prensalibre.com/revista-d/juegos-de-pelota-antiguos-bases-del-futbol-moderno-deporte-rituales-0-1151884892/>
- Gonzalez, M. (2011). *Estudio sobre la Pedagogía Lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la Socialización del niño en Preescolar*. (Tesis de licenciatura). Universidad de Cuenca. Recuperado de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2246/1/tps748.pdf>
- Guevara, Y., Romero, A. y Trujillo, C. (2007). "*Diseño de un modelo de calidad para incrementar la eficiencia en la prestación de los servicios ofrecidos a la infancia, por el programa de ludotecas naves, en el municipio de antiguo Cuscatlan, departamento de la libertad*". (Tesis de licenciatura). Universidad de

El Salvador, San Salvador, El Salvador. Recuperado de <http://ri.ues.edu.sv/id/eprint/10594/1/T-658%20G939di.pdf>

Guzmán, L. (2006). *La planeación didáctica: un recurso pedagógico en el nivel preescolar* (tesis de pregrado). Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/23374.pdf>

Hospital de Ginecología y Obstetricia. (s.f). Historia. Ciudad de México, México: Hospital de Ginecología y Obstetricia. Recuperado de <http://www.gineco2.com.mx/historia.htm>

Huizinga, J. (1954). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

ICB editores. (2012). *Manual Didáctica de la educación infantil*. España

Instituto Mexicano del Seguro Social. (2018). *Érase una vez el escondite de Ringo*. Ludotecas del IMSS, Ciudad de México, México: Instituto Mexicano del Seguro Social.

Instituto Mexicano del Seguro Social. (2020). *Salud mental*, Ciudad de México, México: Instituto Mexicano del Seguro Social. Recuperado de <http://www.imss.gob.mx/salud-en-linea/salud-mental>

International Toy Library Association. (2020). Europa: International Toy Library Association Recuperado de <http://itla-toylibraries.org/home/>

Jara, O. (2018). *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles*. Bogotá: CINDE. Recuperado de <https://repository.cinde.org.co/visor/Preview.php?url=/bitstream/handle/20.500.11907/2121/Libro%20sistematizacio%CC%81n%20Cinde-Web.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Juego y niñez. (s.f). *Antecedentes de Ludotecas*. Recuperado de <https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2018/03/LudotecasAntecedentes.pdf>
- Linares, R. (2016). *La eficacia del juego y la creatividad para la integración social de los inmigrantes* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid España. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/38959/1/T37736.pdf>
- Lujan, M. (2010). La administración de la educación no formal aplicada a las organizaciones sociales: Aproximaciones teórico-prácticas. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44013961006.pdf>
- Maya Turistic. (2019). Maya Turistic. México, Yucatán: DESTINOS / Yucatán: El juego de pelota maya, la gran batalla de los mayas. Recuperado de <http://www.mayaturistic.com/destinos-yucatan-el-juego-de-pelota-maya-la-gran-batalla-de-los-mayas/>
- Montañés, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J., Blanc, P., Sánchez, M., J, Serrano y Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*. 15 (15), 235-259. Recuperado de [file:///C:/Users/HOME/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/HOME/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996%20(3).pdf)
- Moreno, F. (2013). La importancia de la planificación. Madrid, España: Instituto Juan de Mariana. Recuperado de <https://www.juandemariana.org/ijm-actualidad/analisis-diario/la-importancia-de-la-planificacion>
- Morsy, Z. (1986). La ludoteca un fenomeno nuevo. *Perspectivas*. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000072084_spa/PDF/072076spao.pdf.multi.nameddest=72084
- Murillo, M. (Julio de 1996). *La metodología lúdico creativa: Una alternativa de educación no formal*. Trabajo presentado en Cartagena de Indias, Colombia. Recuperado de <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>

- Olvera, D. (2013). El juego como estrategia didáctica en el Aula Hospitalaria del Instituto Nacional de Cardiología Ignacio Chávez (tesis licenciatura). Universidad Pedagógica Nacional, México. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/30083.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (1948). ¿Cómo define la OMS a la salud?. Recuperado de <https://www.who.int/es/about/who-we-are/frequently-asked-questions#:~:text=%C2%BFC%C3%B3mo%20define%20la%20OMS%20la,ausencia%20de%20afecciones%20o%20enfermedades%C2%BB>.
- Osuna, M. (1986). *La teoría del Juego en Educación preescolar* (tesis licenciatura). Universidad Pedagógica Nacional, México. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/26490.pdf>
- Pérez, M. (2019). *El juego durante el trabajo en el nivel inicial* (tesis especialidad). Universidad Nacional de Tumbes, Tumbes, Perú. Recuperado de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1536/PEREZ%20GUERRERO%2c%20MARIA%20NELSY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Reyes, N. "Ludoteca: Orígenes de un espacio de juego con nombre propio". *Cabás: Revista del Centro de Recursos, Interpretación y Estudios en materia educativa (CRIEME) de la Consejería de Educación del Gobierno de Cantabria (España)*. N° 3. Junio 2010. Recuperado de <http://revista.muesca.es/articulos3/143-ludoteca-origenes-de-un-espacio-de-juego-con-nombre-propio> ISSN 1989-5909 Consultado el Día Mes 2020
- Rios, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil* (Tesis de grado). Universidad Internacional de Rioja, Logroño, España. Recuperado de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Schaefer, C. (2005). *Terapia de juego con adultos*. Recuperado de http://www.aprendizajeciata.org/wp/wp-content/uploads/2019/libros/Biblioteca%20Virtual_2019/invesccion/Terapia.pdf
- Sánchez, Jorge. (2009). *Un concepto emergente de planeación*. *Clío América*, 2 (5), 39-59. Recuperado de <file:///C:/Users/HOME/Downloads/Dialnet-UnConceptoEmergenteDePlaneacion-5114806.pdf>
- The lego foundation. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF Comité Español. (2006). *Convención sobre los derechos del niño*. Madrid, España.: Unicef. Recuperado de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Unidad Médica de Alta especialidad Hospital de Pediatría “Dr. Silvestre Frenk Freund” (2020). *La cultura en el Centro Médico Nacional*. Ciudad de México, México: Hospital de Pediatría. Recuperado de <http://edumed.imss.gob.mx/pediatria/circultura/pagcultura.htm>
- Unidad Médica de Alta especialidad Hospital de Pediatría “Dr. Silvestre Frenk Freund”. (2020). *Nuestra historia*. Ciudad de México, México: Hospital de Pediatría. Recuperado de <http://edumed.imss.gob.mx/pediatria/index.htm>
- Valdez, D. (1985). *La ludoteca Una alternativa para la educación del uso del tiempo libre del niño en México*. *Research Gate*. 1-53. doi: 10.13140/RG.2.1.4045.5928 Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/305776391_Ludoteca_Una_alternativa_para_la_educacion_del_uso_del_tiempo_libre_d_el_nino_en_Mexico

Vigotsky, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, España, Barcelona: Biblioteca de bolsillo.

Villasana, C y Torres, R. (2018). Centro Médico Nacional. [Figura 2]. Recuperado de <https://www.eluniversal.com.mx/galeria/metropoli/cdmx/la-ciudad-en-el-tiempo-centro-medico-nacional>

Voluntariado IMSS. (s.f). *Manual operativo ludotecas hospitalarias El escondite de Ringo.*

ANEXOS

Anexo 1. Derechos de los niños y niñas hospitalizados

Derechos de las niñas y los niños hospitalizados

- 1 Derecho del niño a recibir una información adaptada a su edad, su desarrollo mental, su estado afectivo y psicológico, con respecto al conjunto del tratamiento médico al que se le somete y a las perspectivas positivas que dicho tratamiento ofrece.
- 2 Derecho a estar acompañado de sus padres o de la persona que los sustituya el mayor tiempo posible durante su permanencia en el hospital.
- 3 Derecho a no recibir tratamientos médicos inútiles y a no soportar sufrimientos físicos y morales que puedan evitarse.
- 4 Derecho a negarse (por boca de sus padres o de la persona que los sustituya) a ser sujeto de investigación, y a rechazar cualquier cuidado o examen cuyo propósito primordial sea educativo o informativo y no terapéutico.
- 5 Derecho a disponer durante su permanencia en el hospital de juguetes, libros y medios audiovisuales adecuados a su edad.
- 6 Derecho a ser tratado, durante su estancia en el hospital, por personal cualificado, con tacto, educación y comprensión y a que se respete su intimidad.
- 7 Derecho a estar protegido jurídicamente para poder recibir todas las atenciones y cuidados necesarios en el caso de que los padres o la persona que los sustituya se nieguen por razones religiosas, culturales u otras.
- 8 Derecho a ser hospitalizado junto a otros niños, evitando todo lo posible su hospitalización entre adultos.
- 9 Derecho a proseguir su formación escolar durante su permanencia en el hospital, y a beneficiarse de las enseñanzas de los maestros y del material didáctico que las autoridades escolares pongan a su disposición, en particular en el caso de una hospitalización prolongada.
- 10 Derecho del niño a la necesaria ayuda económica y moral, así como psicosocial, para ser sometido a exámenes o tratamientos que deban efectuarse necesariamente en el extranjero.

Anexo 2. Sala de consulta externa (Riodoterapia)



Anexo 3. Figura de Cerámica



Anexo 4. Ringo movil



Anexo 5. Museo de Arte Popular



Anexo 6. Caminando juntos en tierra firme



Anexo 7. Flores de papel



Anexo 8. Ludoteca de Pediatría en Consulta externa



Anexo 9. Taller de Robots



Anexo 10. Gelatinas

