

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN DE LOS  
NIÑOS CON CÁNCER DEL HOSPITAL UNIVERSITARIO ERASMO MEOZ**

**FUNDACIÓN SOÑAR CÚCUTA**



**INGRID YARITZA MORENO CÁRDENAS**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL**

**SAN JOSÉ DE CÚCUTA**

**2016**

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN DE LOS  
NIÑOS CON CÁNCER DEL HOSPITAL UNIVERSITARIO ERASMO MEOZ  
FUNDACIÓN SOÑAR CÚCUTA**



**INGRID YARITZA MORENO CÁRDENAS**

Trabajo de grado en la modalidad de investigación para optar al título de Licenciado en  
Pedagogía Infantil

**Tutor:**

**JOSÉ LIVISTON MENDOZA BEJARANO**

**Ingeniero De Sistemas**

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
SAN JOSÉ DE CÚCUTA**

**2016**

## DEDICATORIA

Dedico esta meta cumplida a Dios y doy testimonio de que el que camina siempre con él, todas las cosas le ayudan para bien, como en su palabra nos dice “Y todo lo que hagan, de palabra o de obra, háganlo en el nombre del Señor Jesús, dando gracias a Dios el Padre por medio de él.” Colosenses 3; 17 NVI.

A mi abuela María Mercedes Rincón quien ha dedicado parte de su vida para formarme, para apoyarme en mis proyectos y en el transcurso de mi carrera profesional.

A mi madre Ingrid Cárdenas Rincón y mi hermana Valery Gabriela Dávila, quienes han sido mi apoyo durante todos los semestres, desvelándose por ayudarme a terminar los trabajos que requerían de creatividad.

A mis niños de la fundación Soñar, son parte de mi ahora y cada uno de ellos se lleva un pedacito de mi corazón.

Ingrid Yaritza Moreno Cárdenas

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco infinitamente a Dios, quien me dio fuerzas para continuar cada día a pesar de los obstáculos que se presentaron, él es mi guía, mi protector y mi amigo fiel. A él rindo toda gloria y honra por darme siempre la victoria. Igualmente le doy gracias a él por permitirme conocer a los niños de la fundación Soñar, le agradezco por sus vidas, son un instrumento de amor en sus manos.

A mi familia en general, pues todos aportaron su granito de arena para la realización de este proyecto, dándome ideas, haciendo correcciones al proyecto, realizando los juegos que implementé, noches en vela y palabras de aliento, mil gracias a cada uno de ustedes, el Señor les recompense en gran manera lo que han sembrado en mí.

A mis amigas Jessica Paola Heydler, Sara Milena García y Katherine Sánchez quienes estuvieron conmigo en todo momento durante los 5 años de carrera, compartiendo momentos de triunfos y derrotas, siendo consejeras y desvelándose conmigo cuando no entendía algo. Doy gracias a Dios por sus vidas y deseo que todos los anhelos de su corazón sean cumplidos en el nombre de Jesús.

A la Universidad de Pamplona por ser fuente de conocimiento y sabiduría para mi formación como profesional. Especialmente quiero agradecer a los docentes Luz Maritza Toscano y Freddy Andrés Cruz, quienes durante el transcurso de la carrera me apoyaron en todo momento, orientándome con sus valiosos conocimientos y siendo un ejemplo a seguir por su gran corazón y deseo de servir a los demás.

Al tutor José Liviston Mendoza Bejarano por su colaboración en la construcción y ejecución de mi proyecto de investigación, así como también resalto la paciencia que tuvo conmigo al momento de enviarle los archivos.

A la fundación SOÑAR por abrirme el espacio para desarrollar el proyecto de investigación con los niños que pertenecen allí, mil gracias por su cariño y afecto que siempre mostraron para mí, por darme la oportunidad de conocer y trabajar con los niños quienes llenaron cada día de color y fe mi vida.

Ingrid Yaritza Moreno Cárdenas

## CONTENIDO

RESUMEN.....	18
ABSTRACT.....	19
CAPÍTULO I.....	20
1.1 TÍTULO.....	20
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	20
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	21
1.4 OBJETIVOS.....	22
1.4.1 Objetivo General.....	22
1.4.2 Objetivos Específicos .....	23
1.5 DELIMITACIÓN .....	23
1.5.1 Delimitación espacial.....	23
1.5.2 Delimitación temporal .....	23
1.5.3 Delimitación conceptual .....	24
CAPITULO II.....	28
2.1 ANTECEDENTES .....	28
2.2 MARCO TEÓRICO .....	32
2.3 MARCO CONCEPTUAL.....	41

	10
2.4 MARCO CONTEXTUAL.....	44
2.5 MARCO LEGAL .....	47
Derechos de los niños enfermos según la UNICEF.....	47
Ley General de Educación 115.....	50
Según la Constitución se citan los siguientes artículos. ....	51
Ley 1018 de 2006. Código de Infancia y adolescencia. ....	52
Ley 1388 de Cáncer Infantil .....	58
La Ley General de Educación.....	58
Decreto 2247 de Septiembre 11 de 1997 .....	58
CAPITULO III.....	60
3.1 METODOLOGÍA.....	60
3.2 ALCANCE .....	60
3.3 DISEÑO .....	60
3.4 FUENTES DE INFORMACIÓN .....	61
3.5 POBLACIÓN .....	62
3.6 MUESTRA.....	62
3.1.7 INSTRUMENTOS O TÉCNICAS.....	62
CAPÍTULO IV .....	64
4.1 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN .....	64
4.2 TÉCNICAS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN .....	66

4.2.1 ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA DEL PACIENTE ONCOLÓGICO.....	66
4.2.2 ENTREVISTA APLICADA A PACIENTES ONCOLÓGICOS DE LA FUNDACIÓN SOÑAR.....	73
CAPITULO V.....	81
5.1 INTRODUCCIÓN.....	81
5.2 JUSTIFICACIÓN.....	82
5.3 FUNDAMENTACIÓN.....	82
5.4 OBJETIVOS.....	84
5.4.1 Objetivo General.....	84
5.4.2 Objetivos Específicos.....	84
5.5 METODOLOGÍA.....	84
Momento Inicial.....	85
Momento Central.....	86
Momento De Evaluación.....	86
5.6 ESTRATEGIAS IMPLEMENTADAS EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	86
CAPITULO VI.....	115
CAPITULO VII.....	117
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	118



ANEXOS..... 122

## LISTA DE ANEXO

	Pág.
Anexo A. Carta solicitud a la fundación Soñar Cúcuta	122
Anexo B. Carta de agradecimiento a la fundación Soñar Cúcuta	123
Anexo C. Aprobación del tutor	124
Anexo D. Cartas validación de instrumentos	125
Anexo E. Cuadros de valoración	127
Anexo F. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico	129
Anexo G. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación Soñar	131
Anexo H. Propuesta	133
Anexo I. Registro fotográfico	151

## LISTA DE FOTOS

	Pág.
Foto 1.	151
Foto 2.	152
Foto 3.	153
Foto 4.	154
Foto 5.	155
Foto 6.	155
Foto 7.	156
Foto 8.	156
Foto 9.	157
Foto 10.	157
Foto 11.	158
Foto 12.	158

## LISTA DE TABLA

	Pág.
Tabla 1. Pregunta 1. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico.	64
Tabla 2. Pregunta 2. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico.	65
Tabla 3. Pregunta 3. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico.	66
Tabla 4. Pregunta 4. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico.	67
Tabla 5. Pregunta 5. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico.	68
Tabla 6. Pregunta 6. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico.	69
Tabla 7. Pregunta 7. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico.	70
Tabla 8. Pregunta 1. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.	71
Tabla 9. Pregunta 2. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.	72

Tabla 10. Pregunta 3. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.	73
Tabla 11. Pregunta 4. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.	73
Tabla 12. Pregunta 5. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.	74
Tabla 13. Pregunta 6. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.	75
Tabla 14. Pregunta 7. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.	76
Tabla 15. Pregunta 8. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.	77
Tabla 16. Pregunta 9. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.	77
Tabla 17. Actividad motivación jornada 1	86
Tabla 18. Actividad motivación jornada 2	88
Tabla 19. Juegos jornada 2	89
Tabla 20. Actividad motivación jornada 3	92

Tabla 21. Juegos jornada 3	93
Tabla 22. Actividad motivación jornada 4	96
Tabla 23. Juegos jornada 4	97
Tabla 24. Actividades de motivación jornada 5	101
Tabla 25. Juegos jornada 5	102
Tabla 26. Actividad motivación jornada 6	106
Tabla 27. Juegos jornada 6	107
Tabla 28. Actividad motivación jornada 7	111
Tabla 29. Juegos jornada 7	111

## RESUMEN

El propósito de proyecto de investigación, es la implementación del juego como herramienta didáctica para continuar y fortalecer el proceso de escolarización de los niños oncológicos pertenecientes a la fundación soñar Cúcuta del hospital universitario Erasmo Meoz, puesto que por su estado de salud, los procedimientos en los tratamientos afectan tanto el proceso escolar como el área emocional y social del niño. Debido a esto se evidencia la necesidad de crear una guía que ofrezca a la fundación soñar y a los padres de familia de los niños oncológicos las estrategias y juegos en los que se pueden apoyar para contribuir al seguimiento de los aspectos ya mencionados durante el periodo de tratamiento. Las actividades planteadas en la guía son resultado del impacto que tuvieron dentro de la ejecución del proyecto de investigación.

**Palabras claves:** Cáncer Infantil, Estrategias Didácticas, Fundación Soñar Cúcuta, Juego.

## **ABSTRACT**

The purpose of the research project is to implement the game as a didactic tool to continue and strengthen the process of schooling of children oncology belonging to the foundation dream Cúcuta of the university hospital Erasmo Meoz, since, due to their state of health, Procedures in treatments affect both the school process and the emotional and social area of the child. Due to this, it is evident the need to create a guide that offers the foundation and the parents of the oncological children the strategies and games in which they can be supported to contribute to the follow up of the aspects already mentioned during the period of treatment . The activities outlined in the guide are a result of the impact they had on the execution of the research project.

**Keywords:** Childhood Cancer, Didactic Strategies, Foundation Soñar Cucuta, Game.



# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 TÍTULO**

El juego como herramienta didáctica en la educación de los niños con cáncer del hospital universitario Erasmo Meoz-fundación Soñar Cúcuta.

### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En la actualidad se encuentran diversos métodos de enseñanza que el docente en educación infantil puede emplear para desarrollar el proceso de aprendizaje en los estudiantes. Entre estas metodologías encontramos el juego como medio educativo. Se conoce que la palabra educación viene del latín “educere” que significa moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales desde el interior de la persona que se educa. (Calero 2003, p 25)

En lo anterior se habla de la educación con niños en general, pero es importante resaltar que en la experiencia como docente se puede encontrar más niños que presenten alguna necesidad específica, entre ellos, los niños que son diagnosticados con enfermedades de alto riesgo. El proyecto de investigación trata de emplear el juego como una estrategia didáctica para la enseñanza en la educación de los niños diagnosticados con cáncer.

El cáncer infantil es un proceso de crecimiento y diseminación incontrolada de células. Se forman nuevas células que no son necesarias y las células viejas no mueren cuando deberían, de

esta forma se desarrollan tumores malignos y pueden invadir tejidos cercanos hasta diseminarse a otras partes del cuerpo, lo que se llama metástasis.

Un paciente pediátrico oncológico presenta un proceso diferente la hora de continuar con su escolarización pues intervienen diversos factores que van apareciendo a lo largo del tratamiento que se está llevando, como lo son el área emocional ya que el momento que está atravesando en su vida puede afectar sus pensamientos, su manera de ver la vida, su autoestima y estado de ánimo pues es un cambio de rutina anterior al que llevaba antes de su diagnóstico.

Para lo cual el proyecto de investigación busca realizar un diagnóstico donde se conozca la población beneficiada de manera que el momento en que se va realizando el tratamiento contra el cáncer vaya ligado al proceso de formación y educación del niño, creando un ambiente de aprendizaje por medio de actividades a través del juego, incentivando al niño a que desarrolle habilidades en el campo que más le agrade en las áreas de la educación y también fortalecer aquellas en las que presente dificultades.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación se enfocará en caracterizar diferentes juegos que sirvan de apoyo como método de aprendizaje para la enseñanza en la educación de niños con cáncer de la fundación soñar Cúcuta, ya que se considera esencial continuar con su proceso de escolarización, no de la misma manera que un niño sin diagnóstico pero si buscando intervenir con diversas estrategias que arrojen un buen resultado permitiendo no solo educar si no también contribuir en su tratamiento y en su área emocional.

Es importante mencionar que a través del proceso de intervención sobre la investigación, esta aportará no solo beneficios a la docente en formación sino también a la fundación Soñar y a las familias de los niños en tratamiento es decir al contexto en el cual se está desarrollando el proyecto, pues la docente adquiere la experiencia para su área profesional y también emocional, adaptándose a un contexto diferente en el que comúnmente se imparte una educación a niños, en cuanto a la fundación el proyecto busca que a través de esta experiencia se genere un interés por parte de los entes responsables de la educación para que de esta manera se interesen por participar y promover el acompañamiento de docentes en los hospitales para niños afectados por el cáncer, y como beneficios para la familia garantizar que durante el proceso en que el niño se encuentra se mantenga el compromiso de seguir educando llevando un ritmo más lento pero de suma importancia para ellos, en el presente haciendo un cambio en su rutina y en el futuro para no atrasar su proceso de aprendizaje.

Por lo tanto se realizarán actividades en las cuales los niños desarrollarán habilidades y destrezas, reforzarán aquellas materias en las que tengan algún grado de dificultad, trabajaran en equipo creando así un ambiente escolar mientras pueden vincularse nuevamente a sus instituciones educativas después del tratamiento. Las actividades se llevarán a cabo a través de ejercicios que les permitan jugar y aprender al tiempo.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 Objetivo General**

Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilite el proceso de aprendizaje en los niños y niñas que presentan cáncer del hospital universitario Erasmo Meoz fundación Soñar Cúcuta.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- ✓ Diagnosticar el estado de escolaridad de los niños con cáncer de la fundación soñar Cúcuta.
  
- ✓ Desarrollar actividades de juegos como estrategia didáctica en los niños con cáncer.
  
- ✓ Evaluar el impacto de las estrategias didácticas de enseñanza trabajadas con los niños con cáncer.

## **1.5 DELIMITACIÓN**

### **1.5.1 Delimitación espacial**

El proyecto de investigación se realizará para optar el título de licenciada en pedagogía infantil de la universidad de pamplona en la ciudad de Cúcuta- Colombia. La ejecución del proyecto tendrá por lugar el Hospital universitario Erasmo Meoz de Cúcuta en el tercer piso donde se encuentra ubicada la fundación niños y niñas con cáncer soñar.

### **1.5.2 Delimitación temporal**

Este proyecto se inició en el mes de Agosto, en el mes de octubre se realizó la recolección de la información por medio de la aplicación de técnica e instrumento y en el mes de octubre/noviembre se implementaron los talleres

La intervención para la realización del proyecto de investigación se inicia desde el día 22 de octubre hasta el día 03 de Diciembre de 2016.

### **1.5.3 Delimitación conceptual**

**Estrategias didácticas.** Saturnino de la Torre en su obra *Estrategias Didácticas Innovadoras* (2000), define el concepto de la siguiente manera: “Elegid una estrategia adecuada y tendréis el camino para cambiar a las personas, a las instituciones y a la sociedad. Si se trata de resolver un problema, tal vez convenga distanciarse de él en algún momento; si se pretende informar, conviene organizar convenientemente los contenidos; si hay que desarrollar habilidades o competencias necesitamos recurrir a la práctica; si se busca cambiar actitudes, la vía más pertinente es la de crear situaciones de comunicación informal.

Con el siguiente concepto el autor hace referencia que para cada aspecto de la vida se pueden tener estrategias para implementarlas y mejorar en cuanto a la calidad del mismo. En educación, las estrategias didácticas son una herramienta esencial del docente que busca que los estudiantes aprendan de una forma significativa aquellos conocimientos impartidos en el aula de clase.

**Juego como herramienta educativa.** Según Huizinga (1968, p. 8) “El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”.

En cuanto al juego como herramienta didáctica para la enseñanza de los niños que presenten alguna condición especial en este caso el cáncer infantil, los niños desarrollan por medio de

diversas actividades lúdicas su aprendizaje y también les favorece en cuanto a la comunicación y su área afectiva social.

“El juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones” (Garaigordobil, 2005:18).

En la siguiente definición se entiende que un niño que presente alguna discapacidad suele atravesar momentos en su área emocional que pueden afectar negativamente en su proceso de desarrollo y aprendizaje, factores como lo son la baja autoestima, la ansiedad, la depresión, entre otras. Por consiguiente se puede aplicar la enseñanza a través del juego donde el niño sienta que es un ambiente totalmente diferente al que está acostumbrado en un aula escolar o al ambiente en que vive actualmente por la condición en la que se encuentra, estas actividades son importantes para favorecer un equilibrio psicológico y una mejora en cuanto a su actitud y aceptación de la situación durante y después del proceso.

**Necesidades educativas especiales.** Según la LOGSE (1990), el concepto de N.E.E. está en relación con la idea de diversidad de los alumnos y se concreta en "La atención a aquellos alumnos que, de forma complementaria y más especializada, precisan de otro tipo de ayudas menos usuales, bien sea temporal o permanentemente".

Uno de los enfoques consiste en considerar únicamente como necesidades de educación especial aquellas que precisan para su solución algo más que la habilidad del profesor de la clase,

es decir que se necesita intervención o apoyo del profesor o ya sea la creación de una situación de aprendizaje alternativa para el alumno. (Brenan. W., 1988)

Con las siguientes definiciones se entiende que un niño con una necesidad educativa especial en este caso la salud, requiere de unas estrategias diferentes por parte del docente en cuanto a su proceso de enseñanza-aprendizaje pues su capacidad de responder a un proceso escolar no es del mismo nivel que la de los demás niños.

**Pedagogía Hospitalaria.** Del Valle y Villanezo (2003) Aclaran que la pedagogía hospitalaria no es una ciencia cerrada sino multidisciplinar, que se encuentra todavía delimitando su objeto de estudio, para dar respuesta a aquellas situaciones que, en la conjunción de los ámbitos sanitarios y educativos, la sociedad va demandando, haciéndose igualmente necesarios programas de atención al niño convaleciente, es decir, concibiendo la convalecencia en el domicilio como una prolongación del periodo de hospitalización. (Pág. 6)

Las siguiente definición según el autor da a conocer un concepto claro y preciso de lo que es la pedagogía hospitalaria, como esta ayuda a los niños convalecientes que por diferentes enfermedades se encuentran internados en las clínicas y hospitales que de una u otra manera requieren continuar su proceso escolar durante el periodo de recuperación, con la ayuda personas especializadas o sus familiares que aporten a su enseñanza-aprendizaje, ya que por el estado no se define como un cargo específico.

**Pediatría.** Organización mundial de la salud (OMS) La pediatría es la rama de la medicina que se especializa en la salud y las enfermedades de los niños. Se trata de una especialidad médica

que se centra en los pacientes desde el momento del nacimiento hasta la adolescencia, sin que exista un límite preciso que determine el final de su validez.

Los pediatras son los especialistas en la intervención y el cuidado de los niños que presenten alguna dificultad de salud.



## CAPITULO II

### MARCO REFERENCIAL

#### 2.1 ANTECEDENTES

Se encuentran diversos proyectos que de una u otra manera van ligados con el siguiente proyecto acerca del juego como herramienta didáctica en los niños con cáncer, donde se puede evidenciar que en algunos lugares ya se han aplicado las metodologías o estrategias didácticas para llevar a cabo la educación en los hospitales o lugares donde el niño reciba su respectivo tratamiento, así como también hay otros donde se ha plasmado la propuesta pero aún no se ha realizado el proyecto como tal, que beneficie a aquellos niños que presentan una condición de discapacidad temporal.

Labbé. (2007, La escuela-hospital de alumnos-pacientes, Escuela Intrahospitalaria del Hospital Luis Calvo Mackenna de Santiago de Chile).

El trabajo que se realiza en la anterior entidad tiene una importante relación con el proyecto que se quiere llevar a cabo en el hospital con los niños-pacientes de la fundación soñar Cúcuta ya que aplicando diversas actividades lúdico-pedagógicas el niño se interesa en aprender cada día más y eso es una gran motivación no solo para ellos en su proceso de tratamiento sino también para la docente que realice esta labor pues aporta tanto a su experiencia profesional como su área emocional.

Euceda (2007, El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica, Universidad pedagógica nacional Francisco Morazán, Tegucigalpa, honduras).

La siguiente tesis de maestría tiene relación con el proyecto de investigación a realizar ya que se aplica el juego como una estrategia de enseñanza para los niños, evidenciando que para ellos juega un rol muy importante en cuanto a su formación integral, desarrollando habilidades y destrezas, adquiriendo un pensamiento teórico-práctico, también adoptando cualidades como la capacidad de dirigir, tomar decisiones individuales y colectivas.

Grau (2002, Integración escolar de los niños con cáncer, Universidad de Valencia, Santiago de Compostela, España.)

El siguiente congreso realizado que tiene como temática la integración escolar de los niños con cáncer aporta al presente proyecto de investigación, pues trata sobre conocer diversos puntos que son importantes durante el tratamiento del niño oncológico como lo son: los factores a tener en cuenta en la integración escolar del niño-paciente y como debe contribuir en el proceso la triada social (Familia, escuela y comunidad). También menciona los cambios que puede presentar el niño en su área emocional tras la realización del tratamiento que se requiere para combatir la enfermedad. Entre estos efectos secundarios se encuentran: la negación, la ira, la depresión, la ansiedad y la aceptación.

Caballero (2007, El aula hospitalaria un camino hacia la educación inclusiva, Hospital classroom: a way towards inclusive education, Perú.)

La presentación de la propuesta anterior tiene relación con el proyecto de investigación que se busca desarrollar en el hospital Erasmo Meoz de Cúcuta, pues trae consigo una importante reflexión que es la educación inclusiva en la actualidad y no solamente se trata de incluir a niños

con necesidades educativas especiales a las aulas sino incluir un personal docente capacitado a formar las aulas hospitalarias para aquellos niños que por diferentes circunstancias de salud no pueden asistir a una institución educativa.

García, Méndez y Blanco (2012, El juego educativo como herramienta pedagógica para favorecer el desarrollo de los procesos cognitivos del niño de pre-escolar de la ENSDB, escuela normal superior del distrito de Barranquilla-Colombia.)

El siguiente proyecto de grado sirve como soporte para la investigación que se pretende desarrollar en cuanto a la aplicación de la escolarización en los pacientes oncológicos del hospital, ya que menciona diferentes aspectos importantes investigados que complementan el trabajo a la hora de llevarlo a la práctica como son las teorías de diferentes autores sobre el juego, los conceptos claros y precisos del mismo, las principales características y los tipos de juego. También como aplicarlo de acuerdo a las dimensiones, en general todo el soporte teórico que es indispensable saber a la hora de ejecutar el proyecto.

En nuestro país la Fundación Universitaria Monserrate es pionera con su labor pedagógica hace más de 20 años en la Fundación Homi, anteriormente llamada (Fundación Hospital de la Misericordia), fundamentando su labor asistiendo a las enfermeras y acompañando a los niños, con lectura de cuentos, poco a poco se comenzó a ejecutar proyectos como el correo hospitalario, la ludoteca, estimulación adecuada, entre otras, ampliándose la labor en otras dependencias tales como: Unidad de quemados, Oncología, Urgencias, Pre y pos operatorio, Pediatría .

Calderón Marín y Vargas (2014, La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad pre-escolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué-Tolima.)

La siguiente investigación realizada tiene relación con este proyecto que se desea ejecutar pues logró muchos de los aspectos fundamentales que se quieren tratar en esta investigación como lo es, las diversas estrategias que se pueden utilizar para generar un aprendizaje significativo en los niños, entrando pues en el contexto en el que ellos se encuentran, en este caso en el hospital internados por alguna condición física, para así crear un ambiente diferente al rutinario para generar en ellos una motivación y disposición de querer aprender cada día sin importar las circunstancias. Es importante resaltar que de este proyecto que se toma como referencia es indispensable la presencia de los padres de familia en el proceso de formación y escolarización de sus hijos, pues ellos también aprenden de los diferentes métodos de enseñanza y del tipo de aprendizaje que le es favorable a su hijo para desde casa también fomentar el hábito por la formación escolar.

Olejua (2016, Atención integral para niños y niñas con cáncer, una prioridad para Norte de Santander, Colombia.)

El artículo mencionado sirve como apoyo a la investigación que se quiere realizar, ya que la propuesta que estas entidades presentan se encuentra ubicada en la ciudad donde se va desarrollar el proyecto, además de que una de esas entidades es de la población beneficiada. Es importante el resultado que se dé con esta investigación pues es una de las metas que el artículo menciona como lo es el apoyo del estado a los niños que presentan una condición de discapacidad especial y la continuación de su proceso de escolarización ya sea durante y después del tratamiento, permitiendo

que el niño obtenga un avance en el tiempo que se encuentre fuera de las aulas de clase y al regresar lleve un ritmo parecido, siendo más fácil su adaptación luego del proceso.

## **2.2 MARCO TEÓRICO**

En la actualidad el juego ha empezado a ser de suma importancia en el proceso de escolarización, de manera que diversas instituciones educativas lo han tomado como referente para la enseñanza-aprendizaje de los niños, ayudando en el proceso de adquirir conocimientos a través de la lúdica y desarrollando habilidades y destrezas. A continuación se presenta un conjunto de perspectivas teóricas y sus respectivos autores, quienes afirman el juego como herramienta de aprendizaje.

Para Maite Garaigordobil (2009) profesora titular del Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos, el juego desempeña un papel muy relevante en la formación de la personalidad de un ser humano. Fomenta el desarrollo del cuerpo y los sentidos, además de las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil. Es un poderoso instrumento de comunicación, de socialización y de desarrollo moral, también una herramienta de expresión y control emocional, que promueve el equilibrio psíquico y la salud mental.

Partiendo de la siguiente expresión de Garaigordobil, se puede concluir que el juego representa una clave importante en el desarrollo de las áreas fundamentales del niño, ya que a medida que se va desarrollando la práctica de juego a través del diario vivir en las instituciones de educación, el niño va adquiriendo habilidades y destrezas que son soporte para su formación integral. Menciona la importancia que tiene el juego en la niñez ya al realizarlos se está adquiriendo un aprendizaje significativo para lo que es la vida adulta, además de que los niños mediante estas

actividades se van inclinando hacia lo que en un futuro quieren ejercer. La docente defiende la teoría del juego cooperativo, manifestando que de esta manera los niños aprenden lo que es el trabajo en equipo, sirviendo y colaborando con los demás compañeros para lograr un fin trazado.

Otro autor que también aporta con su teoría acerca del juego como herramienta para la interacción social y la comunicación es Johan Huizinga, filósofo e historiador holandés, quien inició su actividad docente en el año 1897 y en su libro *Homo Ludens* (1938) define el juego como algo que traspasa los límites de la ocupación biológica o física, como una actitud sin interés material, también menciona que es aquello que cuenta como finalidad útil de impulsar lo congénito de la imitación, satisface las necesidades. Es una ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”.

A esto el autor se refiere que el juego es una decisión libre del niño, que a pesar de que su participación es por voluntad propia ya que juegan porque les da gusto y realmente quieren hacerlo, al ingresar al campo de acción el niño debe someterse a las reglas que tiene el juego, aunque estas reglas también son libremente aceptadas. El autor dice que el juego va acompañado de diversos sentimientos como adrenalina y la alegría al compartir dichos momentos que en el diario vivir no se perciben seguidos. También el autor menciona que el juego está dentro de un límite de espacio y tiempo, es decir, en su momento el juego comienza y acaba, no se puede sobrepasar el tiempo del juego

Así mismo Gross (1901) considera que los juegos sirven para adiestrara los niños/as y prepararlos para el futuro y es conocida como teoría del pre ejercicio. Su fundamento es a consideración de que durante la infancia es necesario ejercitarse en tareas y habilidades necesarias para la vida adulta. La infancia misma tiene sentido como tiempo de juego, de ejercicio previo.

Se entiende con la siguiente teoría que el autor define el juego como una manera de ejercitar o practicar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados. El autor hace la comparación en relación con el juego a la de los animales y los niños, puesto que los animales tienen el instinto natural por el juego y para ellos representa un aprendizaje, entonces de ahí la importancia de que los docentes en educación se apropien del juego como una herramienta de transmisión de conocimientos a los niños.

Otro autor quien también aporta a este proyecto de investigación es Bruner (1972) quien especula que durante esa etapa de inmadurez el juego desempeña importantísimas funciones ya que hace posible que el organismo joven experimente con conductas complejas sin la presión de tener que alcanzar un objetivo. Por ello, el juego “es un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y, por tanto, de aprender en una situación arriesgadas” (P. 55).

El autor con la siguiente teoría quiere dar a entender que durante las actividades relacionadas con el juego el niño puede participar y realizarlo sin tener el miedo a equivocarse por no cumplir un objetivo trazado y que esto le produzca un sentimiento de frustración. En el juego el niño logra metas que él no se ha propuesto y al lograrlo le genera una sensación de alegría y satisfacción, esto lo va preparando para la vida en un futuro y como asumir responsabilidades, de la misma manera que aceptar la ganancia o la derrota sin que se sienta afectado.

También encontramos en las diferentes teorías acerca de juego como herramienta de aprendizaje a los autores Vygotsky (1966) Y Elkonin (1980) quienes explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social.

Los siguientes autores afirman que las actividades en las que se involucra la lúdica es un aspecto fundamental en el desarrollo del niño, puesto que de esta manera él va desarrollando actividades donde de alguna manera se presentan situaciones fingidas en las cuales se busca que el niño plantee la solución de problemas, esto ayuda que vaya desarrollando habilidades, aptitudes y actitudes en las que puedan tener un mejor desenvolvimiento cuando sean grandes.

Dentro de los aportes teóricos relacionados con el juego se encuentran algunos principios de la educación Montessori, extraídos del libro “Montessori, La ciencia detrás del genio” (Lillard, 2005) son:

**Movimiento y cognición:** Los niños pequeños expresan sus pensamientos con movimientos de las manos, lo que la llevó a relacionar el movimiento y las sensaciones con el proceso del pensamiento y el desarrollo del conocimiento.

De esta manera los niños al realizar el proceso de manipulación de objetos en este caso juguetes y/o materiales de trabajo van desarrollando sus habilidades mentales, su motricidad y van adquiriendo nuevos conocimientos a través de las temáticas presentadas por medio del juego.



**Libre elección:** Se entiende el desarrollo del niño como un proceso a través del cual el niño es crecientemente capaz de ser independiente en su entorno. La educación Montessori marca límites definidos dentro de los cuales los niños pueden ejercer la libre elección y tomar sus propias decisiones, por ejemplo los niños eligen con que material quieren trabajar.

Con esta definición de lo que es la educación Montessori la autora busca que el niño desarrolle una mentalidad de poder realizar de manera independiente aquellas cosas que se propone durante la ejecución de actividades dentro del aula de clase, es decir que el mismo elija como quiere trabajar y con qué quiere trabajar de manera responsable y eficaz sin la ayuda de un tutor o docente encargado.

**Interés:** Un niño aprende mejor en contextos de interés, ya sea de preferencias personales o en contextos de interés creado por la guía o el entorno (interés situacional). Basándose en sus observaciones María Montessori creó materiales que responden al interés de los niños.

En este caso la autora se refiere a aquellas situaciones fuera de una clase normal en las que se aprende de manera significativa con otros elementos que no son los comúnmente cuadernos, lápices de colores, etc. Sino también como se plantea en el proyecto, aprender a través de estrategias didácticas enfocadas hacía el juego para lograr que os niños adquieran conocimientos y desarrollen sus capacidades, habilidades y destrezas.

**Interacción social en el aula:** el aula Montessori es un aula integrada que agrupa a niños de distintas edades, agrupados en rangos que van desde los dos a tres años dependiendo de las

capacidades y necesidades de los distintos centros educativos. Esta integración en rangos de edades ayuda a desarrollar la socialización y el liderazgo.

Con este principio es posible hablar de lo que en educación se conoce como escuela nueva, aquella que comúnmente se encuentra en las áreas rurales y que va dirigida a niños de diferentes edades quienes trabajan de manera grupal en el aula de clase. En cuanto a la relación con el proyecto tiene bastante relevancia ya que la población beneficiada es de niños oncológicos de diferentes edades, los cuales trabajan junto con la docente en formación y cada uno participa ayudando al compañero al que está dirigida la clase, así sucesivamente, de manera que todos participen en un aprendizaje cooperativo y desarrollen capacidad de liderazgo.

**Aprendizaje en contexto:** en el aula Montessori los niños, en lugar de aprender de lo que dicen la maestra y los libros de texto, aprenden haciendo cosas, manipulando objetos e interactuando con el medio (aprendizaje cultural), es un aprendizaje activo y que toma como punto de partida el contexto (cultural, social, etc.) en el que crece y se desarrolla el niño.

De esta manera se enfoca la teoría hacia lo que es el aprendizaje adquirido a través de la práctica, donde el niño interactúa con su entorno, con aquello que lo rodea y no solamente con la información que los docentes imparten en el aula. El niño aprende realizando repetitivamente actividades donde se involucre el como agente participativo en la realización de las actividades.

**El rol del maestro Montessori:** el maestro Montessori es un guía, un observador, un facilitador. María Montessori dijo que “el mayor signo de éxito de un maestro... es ser capaz de decir: “los niños están trabajando como si yo no existiera”.

En cuanto a la siguiente definición se concluye que el docente además de ser un guía y orientador en el proceso de escolarización del niño y de ser partícipe del desarrollo tanto integral como intelectual, no debe conformarse solamente con eso, sino tener la capacidad de transmitir ese liderazgo que lo identifica de manera que así los niños se encuentren solos trabajando en una aula de clase, se mantenga e oren, a responsabilidad y el deseo por adquirir cada día nuevos conocimientos y experiencias. (Lillard, A., 2005).

Orden en el ambiente y en la mente: el aula Montessori es un ambiente muy organizado, física (en términos de distribución dentro del ambiente) y conceptualmente (la organización de los materiales). El aula se halla dividida en áreas temáticas dentro de las cuales se exhiben los materiales de trabajo siguiendo un orden de complejidad. En el aula existe un solo ejemplar de cada material. Este método es una forma distinta de ver la educación, en la cual el niño o niña pueda desarrollar todas sus potencialidades, a través de la interacción con un ambiente preparado, rico en materiales, infraestructura, afecto y respeto, en el cual el estudiantado tiene la posibilidad de seguir un proceso individual, guiado por profesionales especializados

"En el juego el niño hace ensayos de conductas más complejas... se enfrenta a las tareas y problemas que en muchas ocasiones no están presentes en su vida y a resolverlos de la manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de la solución errónea a semejantes tareas en la actividad seria" (Ortega, 1986, p. 34).

Así como se menciona anteriormente en la teoría de Bruner, el niño al momento de realizar las actividades complejas tiene la posibilidad de equivocarse y que esto no genere un sentimiento

derrota sino una experiencia como aprendizaje para el futuro donde ya en la actividad diaria se presenten situaciones similares y pueda realizarlas de la mejor manera.

La educación ideal del hombre, según Froebel, es la que comienza desde la niñez. De ahí que él consideraba el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad. Además, para Froebel, la educación tenía la gran tarea de ayudar al hombre a conocerse a sí mismo y vivir en paz y unión con Dios. A esto lo denominó educación integral y se basaba en estos pensamientos debido a su profundo espíritu religioso, el cual quería manifestar al exterior, lo que ocurría en su interior: su unión con Dios, también se asienta en la fundamental unidad entre naturaleza, hombre y Dios que configuran las coordenadas de desarrollo de especulación teológica-filosófica-educativa.

Con respecto a la familia, Froebel creyó que los padres proporcionaban la influencia educativa más constante de la vida de un niño, ya que, las primeras experiencias educativas de un niño ocurrían dentro de la unidad de la familia. Esto se debe a que la educación inicial y formación de un niño se imparte desde casa con los padres de familia o quienes están a cargo. Las primeras enseñanzas, la formación de valores y hábitos, como también la disposición que cada uno de los miembros tenga para enseñar temas básicos antes de iniciar su proceso escolar.

Froebel hace notar “todo lo que rodea al niño debe serle presentado de manera precisa y clara. Empléense siempre expresiones exactas, frases simples y claras, para designar al niño las condiciones de espacio y de tiempo y de todas las propiedades peculiares al objeto que se le quiera dar a conocer”

A continuación los autores Ortega y Lozano (1993) aportan la teoría de acuerdo a la clasificación de los juegos.

- Los juegos de contacto físico y psicomotores
- Juegos de manipulación, representación y construcción
- Juegos de ficción social o socio dramáticos
- Los juegos de reglas y patios de recreo

La siguiente definición de la clasificación de juegos aporta las características esenciales que contiene cada uno de ellos y el fin que se pretende lograr con la aplicación de los mismos, así como también el contexto en el que se pueden desarrollar y de acuerdo a las condiciones en las que se encuentre cada niño, como se logra evidenciar en el siguiente proyecto de investigación con los niños oncológicos que pueden realizar solo cierto tipo de juegos por su estado de salud.

Según Eggen & Kauchak (2001) “aprendizaje cooperativo es un grupo de estrategias de enseñanza que compromete a los alumnos a trabajar en colaboración para alcanzar metas comunes” (p. 373).

Al hablar de una estrategia de aprendizaje, se puede mencionar el trabajo en equipo que es cuando se les permite a los niños y niñas compartir con otros compañeros, tomando decisiones, liderando y participando en las acciones que presente el grupo. Es importante mencionar, que el aprendizaje cooperativo es una estrategia didáctica de la que los docentes de educación infantil se pueden apropiar para implementarlas también con el juego en la práctica educativa, así los niños

pueden interactuar, aprender de los demás, se retroalimentan y a la vez adquieren nuevos conocimientos.

El aprendizaje cooperativo tiene tres metas esenciales:

- ✓ Metas grupales: son incentivos dentro del aprendizaje cooperativo que ayudan a crear un espíritu de equipo y alientan a los estudiantes a ayudarse entre sí.
- ✓ Responsabilidad individual: requiere que cada miembro de un grupo de aprendizaje cooperativo demuestre su destreza en los conceptos y las habilidades que se enseñan.
- ✓ Igualdad de oportunidades para el logro del éxito: significa que todos los estudiantes, más allá de la habilidad o de los conocimientos previos, pueden esperar ser reconocidos por sus esfuerzos” (p. 377).

Con la anterior información acerca de lo que comprende un aprendizaje cooperativo se evidenció que siendo una estrategia didáctica está bastante ligada con el juego, pues promueve a que los estudiantes trabajen juntos para lograr fines y a su vez tengan un aprendizaje tanto autónomo como cooperativo.

### **2.3 MARCO CONCEPTUAL**

En el siguiente marco conceptual se presentaran las definiciones de palabras claves que van relacionadas con el proyecto de investigación y lo que se busca tratar durante el mismo.

**Aprender.** Proceso mediante el cual el individuo adquiere conocimientos, conductas, habilidades y destrezas.

**Aprendizaje.** Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

**Aulas hospitalarias.** Son un espacio dentro del hospital que está destinado a la atención de los niños ingresados en pediatría. Está también dirigida a niños que por su estado no pueden acudir al aula hospitalaria. El primer modelo de Aula Hospitalaria se introdujo en Francia, a finales de la Primera Guerra Mundial, con la finalidad de proteger a los niños de la tuberculosis. Atienden a cualquier edad y tipo de problema, el maestro del aula debe relacionarse con los profesionales, la familia y el centro escolar del niño.

**Conducta.** La conducta es la manera con que los hombres se comportan en su vida y acciones. Por lo tanto, la palabra puede utilizarse como sinónimo de comportamiento. En este sentido, la conducta se refiere a las acciones de las personas en relación con su entorno o con su mundo de estímulos. Podría decirse que la conducta es el conjunto de comportamientos observables en una persona.

**Educación.** Consiste en un conjunto de prácticas o actividades ordenadas a través de las cuales un grupo social ayuda a sus miembros a asimilar la experiencia colectiva culturalmente organizada y a preparar su intervención activa en el proceso social.

**Emociones.** Sirven para establecer nuestra posición con respecto a nuestro entorno, y nos impulsan hacia ciertas personas, objetos, acciones, ideas y nos alejan de otros. Las emociones actúan también como depósito de influencias innatas y aprendidas, y poseen ciertas características invariables y otras que muestran cierta variación entre individuos, grupos y culturas.

**Familia.** Es un grupo social constituido por el padre, la madre y los hijos, la forma más corriente de familia es las monógamas con sus variantes de matriarcado o patriarcado, según que la autoridad resida en la madre o el padre, esta última forma se consolidó en la sociedad.

**Infancia.** Periodo comprendido entre el momento del nacimiento y los 12 años, aproximadamente; esta primera etapa de la vida es fundamental en el desarrollo, pues de ella va a depender la evolución posterior, y sus características primordiales serían las físicas, motrices, capacidades lingüísticas y socio afectivas.

**Interacción.** La interacción es una acción que se ejerce de forma recíproca entre dos o más sujetos, objetos, agentes, fuerzas o funciones.

**Lúdica.** Proceso ligado al desarrollo humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos, una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se produce disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, la escritura y el arte.

**Niñez.** Termino designado al periodo de la vida humana que se extiende del nacimiento del individuo hasta la llegada de la pubertad. Resulta ser el momento de la vida en el cual se crece más, ya que son constantes los cambios físicos que se van desarrollando durante la misma y se encuentra conformada por tres etapas: lactancia, primera infancia y segunda infancia.



**Patología.** Es la disciplina que une la práctica clínica con la ciencia básica, para establecer el diagnóstico y orientar la terapia en la práctica clínica. El enfoque científico de la patología se centra sobre las causas de la enfermedad, mediante los mecanismos, los cuales se desarrollan y la vía mediante la cual ocurren los cambios morfológicos.

**Pedagogía hospitalaria.** La Pedagogía Hospitalaria es considerada como una parte de la pedagogía, cuyo objeto de estudio, investigación y dedicación es el individuo hospitalizado (niño o adulto), para que continúe con su aprendizaje cultural y formativo, y además para que sea capaz de hacer frente a su enfermedad.

**La pediatría.** Es la especialidad médica que estudia al niño y sus enfermedades. El término procede del griego Paidós (niño) e iatrea (curación), pero su contenido es mucho mayor que la curación de las enfermedades de los niños, ya que la pediatría estudia tanto al niño sano como al enfermo.

## **2.4 MARCO CONTEXTUAL**

La ejecución del proyecto de investigación es realizada en el hospital universitario Erasmo Meoz, en el tercer piso de la fundación Soñar de la ciudad de Cúcuta, la siguiente descripción trae una breve información sobre la fundación, una reseña histórica, como está fundamentada y como trabajan en ella para prestar el servicio a los pacientes oncológicos que lo requieran.

## FUNDACIÓN NIÑOS Y NIÑAS CON CÁNCER SOÑAR

Es una Fundación sin Ánimo de Lucro con 26 años de trayectoria en la región, que brinda apoyo integral a los niños, niñas y adolescentes durante el proceso de diagnóstico y tratamiento del Cáncer. De igual manera apoya su núcleo familiar para que el impacto emocional de la enfermedad sea mitigado con ayuda psicosocial, auxilio de transporte, trabajo social y actividades lúdico-recreativas.

Tiene como misión Brindar apoyo integral a los niños, niñas adolescentes y a sus familias durante y después del diagnóstico de la enfermedad, apoyo integral traducido en soporte nutricional, apoyo psicosocial, auxilio de transporte, medicamento no oncológico, trabajo social y actividades lúdico-recreativas entre otros, para contribuir a la solución de sus problemas.

Su visión es Ser reconocida en 2020 como la fundación líder de la región en el acompañamiento integral al niño con cáncer y a sus familias. La fundación niños y niñas con cáncer Soñar tiene como objetivo ayudar a garantizar a un niño(a) de bajos recursos un tratamiento completo y digno contra el cáncer y que sus derechos en materia de salud no sean vulnerados.

En La ESE Hospital Universitario Erasmo Meoz de Cúcuta principal centro de referencia de pacientes en esta región, recibimos un promedio anual de 25 casos nuevos, y tenemos en tratamiento alrededor de 83 niños provenientes de diferentes lugares del departamento, Arauca y el vecino país de Venezuela.

De esos 227 pacientes:

- ✓ 62 están en tratamiento cada ocho a quince días, cada mes.
- ✓ 137 dados de alta, con controles periódicos de tres a seis meses y hasta un año.
- ✓ De cada 10 niños en tratamiento colaboramos para salvar un promedio de 6 a 7 casos.
- ✓ El tratamiento básico para derrotar el cáncer comprende Radioterapia, Quimioterapia, según el caso, su duración oscila entre 2 y 3 años.

La fundación está convencidos y comprometidos con el objeto de la ley 1388 de Cáncer Infantil que busca disminuir de manera significativa, la tasa de mortalidad por cáncer en los niños y personas menores de 18 años, a través de la garantía por parte de los actores de la seguridad social en salud, de todos los servicios que requieren para su detección temprana y tratamiento integral, aplicación de protocolos y guías de atención estandarizados y con la infraestructura, dotación, recurso humano y tecnología requerida, en Centros Especializados habilitados para tal fin.

La fundación niños y niñas con cáncer Soñar presta los siguientes servicios.

- ✓ Auxilio de transporte (para los días de consulta, viáticos para los de afuera, y otros).
- ✓ Auxilio Fúnebre
- ✓ Auxilio Educativo
- ✓ Auxilio para droga suplementaria

Y se mantienen con la colaboración de las personas que:

- ✓ Compran tarjetas blancas
- ✓ Adquieren los programadores a fin de año
- ✓ Donan Tapitas de vida
- ✓ Donan suplemento Nutricional como el Pediasure o Ensure Junior

- ✓ Asisten al Bingo Infantil
- ✓ Programa de Reciclaje Corporativo: Empresas y organizaciones amigas donan material reciclable como cartón, archivo dado de baja, periódico, pet y otros.
- ✓ Aportan dinero donde Soñar certifica esta para efectos tributarios.
- ✓ Donan en especie como juguetes, ropa, juegos didácticos donde Soñar certifica esta para efectos tributarios.
- ✓ Apadrinan a Soñar bajo el Lema de Responsabilidad Social Empresarial.

## **2.5 MARCO LEGAL**

El marco legal es aquel que fundamenta el presente proyecto de investigación mediante una serie de leyes, normas y decretos que proporcionan la validez y veracidad en el momento de realizar su ejecución. De esta forma, se realiza un recorrido por diferentes fuentes legales como la UNICEF, Ley General de la Educación (Ley 115), la Constitución Política de Colombia Ministerio de Protección social, y el Código de la Infancia y de la Adolescencia.

### **Derechos de los niños enfermos según la UNICEF.**

Artículo 6. Derecho a la Vida, Supervivencia y Desarrollo. Los niños tienen derecho a la supervivencia y el desarrollo en todos los aspectos de sus vidas, ya sean físicos, emocionales, psico-sociales, cognoscitivos, sociales o culturales. El niño debe estar en un lugar libre de accidentes. Su ubicación dentro del hospital debe ser adecuada, de manera que el niño no sea contagiado por enfermedades de otros. Hay que propiciar un ambiente tranquilo, alejado de ruido y otras causas que puedan prolongar su estadía en el hospital.

Artículo 7. El niño y tendrá derecho desde que nace a tener un nombre, a adquirir una nacionalidad y, en la medida de lo posible, a conocer a sus padres y a ser cuidado por ellos.

Artículo 12. El niño que esté en condiciones de formarse un juicio propio el derecho de expresar su opinión libremente en todos los asuntos que afectan al niño, teniéndose debidamente en cuenta las opiniones del niño, en función de la edad y madurez del niño. El equipo de salud debe comunicarse con el niño a través de un lenguaje simple y adecuado a su edad.

El juego es una manera didáctica de explicarle su enfermedad.

La familia, apoya al niño a aceptar su situación.

Artículo 13. El niño tendrá derecho a la libertad de buscar y recibir información. Tanto el médico como el resto del equipo de salud deben preocuparse de preguntarle al niño acerca de su estado psicológico y físico. El equipo de salud debe dar la información que el niño requiera sobre su enfermedad. A su vez, deben tomar en cuenta sus opiniones y actuar coherentemente con ellas. Los médicos deben ser cuidadosos con los comentarios y opiniones emitidas durante las visitas médicas en presencia del niño, procurando no dejar al niño angustiado con el diagnóstico y explicándole en qué consiste la enfermedad.

Artículo 15. Los derechos del niño a la libertad de asociación y a la libertad de celebrar reuniones.

Artículo 16. Ningún niño será objeto de injerencias arbitrarias o ilegales en su vida privada, su familia, su domicilio o su correspondencia ni de ataques ilegales a su honra y a su reputación.

El niño debe contar con artefactos que favorezcan la privacidad como biombos, cortinas o piezas individuales. El niño hospitalizado debe contar con el espacio físico para recibir a sus visitas y tener un contacto privado con ellos.

Artículo 19. Protección contra toda forma de perjuicio o abuso físico o mental, descuido o trato negligente.

Artículo 24. Derecho al más alto nivel posible de salud y a servicios para el tratamiento de las enfermedades y la rehabilitación.

Artículo 25. El derecho del niño que ha sido internado para los fines de atención, protección o tratamiento de su salud física o mental a un examen periódico del tratamiento a que esté sometido y de todas las demás circunstancias propias de su internación.

Artículo 28. El derecho del niño a la educación y, a fin de que se pueda ejercer progresivamente y en condiciones de igualdad de oportunidades ese derecho, deberán en particular.

Artículo 31. Los niños tienen derecho al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Todos los niños deben tener la posibilidad de contar con objetos de juego y con el espacio para realizar esta actividad. La creación de espacios dedicados al juego, donde los niños que pueden movilizarse en el hospital, tengan acceso a lugares como jardines o salas de juego.

Artículo 37. Ningún niño sea sometido a torturas ni a otros tratos o penas crueles, inhumanas o degradantes.

### **Ley General de Educación 115.**

Según la ley general se citan los siguientes artículos:

La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

Artículo 1. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

Artículo 2. El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación. (Congreso de la República, 1994. p. 1) Constitución Política de Colombia.

**Según la Constitución se citan los siguientes artículos.**

Artículo 15: Todas las personas tienen derecho a su intimidad personal y familiar, y a su buen nombre; y el estado debe respetarlos y hacerlos respetar.

Artículo 20: Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir sus pensamientos y opiniones, la de informar y recibir la información.

Artículo 21. Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria: los cinco primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria, tiene objetivos específicos que se deben cumplir, entre ellos está la formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista.

Artículo 44. Son fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. La familia, la sociedad y el estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.  
(Congreso de la República, 1991. p. 25 y p. 34).



**Ley 1018 de 2006. Código de Infancia y adolescencia.**

Artículo 27. Derecho a la salud. Todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la salud integral. La salud es un estado de bienestar físico, síquico y fisiológico y no solo la ausencia de enfermedad. Ningún hospital, clínica, centro de salud y demás entidades dedicadas a la prestación del servicio de salud, sean públicas o privadas, podrán abstenerse de atender a un niño, niña que requiera de atención en salud. En relación con los niños, niñas y adolescentes que no figuren como beneficiarios en el régimen contributivo o en el régimen subsidiado, el costo de tales servicios estará a cargo de la Nación.

Parágrafo 1. Para efectos de la presente ley se entenderá como salud integral la garantía de la prestación de todos los servicios, bienes y acciones, conducentes a la conservación o la recuperación de la salud de los niños, niñas y adolescentes.

Parágrafo 2. Para dar cumplimiento efectivo al derecho a la salud integral y mediante el principio de progresividad, el Estado creará el sistema de salud integral para la infancia y la adolescencia, el cual para el año fiscal 2008 incluirá a los niños, niñas y adolescentes vinculados, para el año 2009 incluirá a los niños, niñas y adolescentes pertenecientes al régimen subsidiado con subsidios parciales y para el año 2010 incluirá a los demás niños, niñas y adolescentes pertenecientes al régimen subsidiado. Así mismo para el año 2010 incorporará la prestación del servicio de salud integral a los niños, niñas y adolescentes pertenecientes al régimen contributivo de salud. El Gobierno Nacional, por medio de las dependencias correspondientes, deberá incluir las asignaciones de recursos necesarios para dar cumplimiento a lo dispuesto en este artículo, en el proyecto anual de presupuesto 2008, el plan financiero de mediano plazo y el plan de desarrollo.

Artículo 46. Obligaciones especiales del sistema de seguridad social en salud. Son obligaciones especiales del sistema de seguridad social en salud para asegurar el derecho a la salud de los niños, las niñas y los adolescentes, entre otras, las siguientes:

1) Diseñar y desarrollar programas de prevención en salud, en especial de vacunación, complementación alimentaria, suplementación nutricional, vigilancia del estado nutricional y mejoramiento de hábitos alimentarios.

2) Diseñar y desarrollar programas de prevención de las infecciones respiratorias agudas, la enfermedad diarreica aguda y otras enfermedades prevalentes de la infancia.

3) Diseñar, desarrollar y promocionar programas que garanticen a las mujeres embarazadas la consejería para la realización de la prueba voluntaria del VIH/SIDA y en caso de ser positiva tanto la consejería como el tratamiento antirretroviral y el cuidado y atención para evitar durante el embarazo, parto y posparto, la transmisión vertical madre-hijo.

4) Disponer lo necesario para garantizar tanto la prueba VIH/SIDA, como el seguimiento y tratamiento requeridos para el recién nacido.

5) Garantizar atención oportuna y de calidad a todos los niños, las niñas y los adolescentes, en especial en los casos de urgencias.

6) Garantizar la actuación inmediata del personal médico y administrativo cuando un niño, niña o adolescente se encuentre hospitalizado o requiera tratamiento o intervención quirúrgica y

exista peligro inminente para su vida, carezca de representante legal o éste se encuentre en situación que le impida dar su consentimiento de manera oportuna o no autorice por razones personales, culturales, de credo o sea negligente; en atención al interés superior del niño, niña o adolescente o a la prevalencia de sus derechos.

7) Garantizar el acceso gratuito de los adolescentes a los servicios especializados de salud sexual y reproductiva.

8) Desarrollar programas para la prevención del embarazo no deseado y la protección especializada y apoyo prioritario a las madres adolescentes.

9) Diseñar y desarrollar programas especializados para asegurar la detección temprana y adecuada de las alteraciones físicas, mentales, emocionales y sensoriales en el desarrollo de los niños, las niñas y los adolescentes; para lo cual capacitará al personal de salud en el manejo y aplicación de técnicas específicas para su prevención, detección y manejo, y establecerá mecanismos de seguimiento, control y vigilancia de los casos.

10) Capacitar a su personal para detectar el maltrato físico y psicológico, el abuso, la explotación y la violencia sexual en niños, niña y adolescente, y denunciar ante las autoridades competentes las situaciones señaladas y todas aquéllas que puedan constituir una conducta punible en que el niño, niña o adolescente sea víctima.

11) Diseñar y ofrecer programas encaminados a educar a los niños, las niñas y los adolescentes, a los miembros de la familia y a la comunidad en general en prácticas de higiene y sanidad; en el manejo de residuos sólidos, el reciclaje de basuras y la protección del ambiente.

12) Disponer lo necesario para que todo niño, niña o adolescente que presente anomalías congénitas o algún tipo de discapacidad, tengan derecho a recibir por parte del Estado, atención, diagnóstico, tratamiento especializado y rehabilitación, cuidados especiales de salud, orientación y apoyo a los miembros de la familia o las personas responsables de su cuidado y atención. Según la ley de infancia y adolescencia se citan los siguientes artículos:

Artículo 1. Finalidad. Este código tiene por finalidad garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna.

Artículo 7. Protección integral. Se entiende por protección integral de los niños, niñas y adolescentes el reconocimiento como sujetos de derechos, la garantía y cumplimiento de los mismos, la prevención de su amenaza o vulneración y la seguridad de su restablecimiento inmediato en desarrollo del principio del interés superior. La integral se materializa en el conjunto de políticas, planes, programas protección y acciones que se ejecuten en los ámbitos nacional, departamental, distrital y municipal con la correspondiente asignación de recursos financieros, físicos y humanos.

Artículo 9. Prevalencia de los derechos. En todo acto, decisión o medida administrativa, judicial o de cualquier naturaleza que deba adoptarse en relación con los niños, las niñas y los adolescentes, prevalecerán los derechos de estos, en especial si existe conflicto entre sus derechos fundamentales con los de cualquier otra persona.

Artículo 15. Ejercicio de los derechos y responsabilidades. Es obligación de la familia, de la sociedad y del Estado, formar a los niños, las niñas y los adolescentes en el ejercicio responsable de los derechos. Las autoridades contribuirán con este propósito a través de decisiones oportunas y eficaces y con claro sentido pedagógico. El niño, la niña o el adolescente tendrán o deberán cumplir las obligaciones cívicas y sociales que correspondan a un individuo de su desarrollo. En las decisiones jurisdiccionales o administrativas, sobre el ejercicio de los derechos o la infracción de los deberes se tomarán en cuenta los dictámenes de especialistas.

Artículo 17. Derecho a la vida y a la calidad de vida y a un ambiente sano. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a la vida, a una buena calidad de vida y a un ambiente sano en condiciones de dignidad y goce de todos sus derechos en forma prevalente. La calidad de vida es esencial para su desarrollo integral acorde con la dignidad de ser humano. Este derecho supone el cuidado, protección, alimentación nutritiva y equilibrada, acceso a los servicios de salud, educación, vestuario adecuado, recreación y vivienda segura dotada de servicios públicos esenciales en un ambiente sano.

Artículo 18. Derecho a la integridad personal. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a ser protegidos contra todas las acciones o conductas que causen muerte, daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico. En especial, tienen derecho a la protección contra el

maltrato y los abusos de toda índole por parte de sus padres, de sus representantes legales, de las personas responsables de su cuidado y de los miembros de su grupo familiar, escolar y comunitario.

Artículo 20. Derechos de protección. Los niños, las niñas y los adolescentes serán protegidos contra: El abandono físico, emocional y psicoafectivo de sus padres, representantes legales o de las personas, instituciones y autoridades que tienen la responsabilidad de su cuidado y atención.

Artículo 22. Derecho a tener una familia y a no ser separado de ella. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a tener y crecer en el seno de la familia, a ser acogidos y no ser expulsados de ella. Los niños, las niñas y los adolescentes solo podrán ser separados de la familia cuando esta no garantice las condiciones para la realización y el ejercicio de sus derechos conforme a lo previsto en este código. En ningún caso la condición económica de la familia podrá dar lugar a la separación.

Artículo 28. Derecho a la educación. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación. (Ministerio de Protección Social, 2006. p. 5-6.)

### **Ley 1388 de Cáncer Infantil**

Busca disminuir de manera significativa, la tasa de mortalidad por cáncer en los niños y personas menores de 18 años, a través de la garantía por parte de los actores de la seguridad social en salud, de todos los servicios que requieren para su detección temprana y tratamiento integral, aplicación de protocolos y guías de atención estandarizados y con la infraestructura, dotación, recurso humano y tecnología requerida, en Centros Especializados habilitados para tal fin.

### **La Ley General de Educación**

Artículo 16, según los objetivos específicos de la educación preescolar, se encontró; “la participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos”

### **Decreto 2247 de Septiembre 11 de 1997**

Artículo 13. Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdicos pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:

1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.
2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.

3. La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores.

4. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.

6. La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que les faciliten a los educandos, el juego, la exploración del medio y la transformación de éste, como el desarrollo de sus proyectos y actividades.

11. El análisis cualitativo integral de las experiencias pedagógicas utilizadas, de los procesos de participación del educando, la familia y de la comunidad, de la pertinencia y calidad de la metodología, las actividades, los materiales, y de los ambientes lúdicos y pedagógicos generados.



## **CAPITULO III**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **3.1 METODOLOGÍA**

En el siguiente proyecto de investigación el enfoque es de carácter cualitativo, ya que tiene como característica comprender la perspectiva de los participantes con los que se trabaja acerca del proceso de escolarización en el que se encuentran, profundizar en las áreas de conocimiento y como se adaptan ellos frente al contexto en el que actualmente se encuentran, todo esto mediante una recolección de datos mediante una observación directa.

En el proceso se trabaja el método inductivo, pues parte de la observación y experiencia de la realidad, como lo es la observación de casos particulares para generalizar y llegar a una teoría sobre los temas de interés.

#### **3.2 ALCANCE**

El desarrollo de esta investigación es de alcance descriptivo y explicativo. Descriptivo puesto que describe fenómenos, situaciones, contextos y/o eventos, en este caso el proceso en el que se encuentra el paciente oncológico en su área personal, emocional y formativa, y explicativo ya que determina la causa de los fenómenos, es decir, se hace una evaluación de los aspectos que lo determinan y así mostrar el porqué de la situación.

#### **3.3 DISEÑO**

El diseño es de investigación-acción (Observar, pensar y actuar) y el tipo de diseño es participativo.

El propósito es mejorar la calidad de la educación en la que se encuentran los pacientes oncológicos durante su proceso de recuperación, mediante una participación activa, consciente y abierta de los actores.

En la intervención con los pacientes oncológicos se realizaron diversos juegos como estrategia para la enseñanza-aprendizaje, dando así apoyo y continuidad a su proceso de escolarización mientras se encuentran en el respectivo tratamiento. Las actividades se realizaron teniendo en cuenta las áreas de conocimiento en las que el niño se inclina más y aquellas en las que necesita reforzar, entre estas se escogieron. Matemáticas, Lengua Castellana, Ciencias Naturales y Artística

### **3.4 FUENTES DE INFORMACIÓN**

Los investigadores cualitativos hacen registros narrativos de los fenómenos que son estudiados mediante técnicas como la observación participante y las entrevistas entre otras. (Calero JL., 2002).

La investigación acción participación posee un carácter democrático en el modo de hacer investigación (perspectiva comunitaria), la toma de decisiones se realiza en conjunto, orientada a la formación de individuos, comunidades o grupos autocríticos con el objetivo de transformar el medio social (Valenzuela, 2002).

Fernández y Baptista (2010) cuando se habla sobre el alcance de una investigación no se deben pensar en una tipología, ya que más que una clasificación, lo único que indica dicho alcance es el resultado que se espera obtener del estudio.

### **3.5 POBLACIÓN**

En La ESE Hospital Universitario Erasmo Meoz de Cúcuta se reciben un promedio anual de 25 casos nuevos, y se mantienen en tratamiento alrededor de 83 niños provenientes de diferentes lugares del departamento, Arauca y el vecino país de Venezuela.

De los 227 pacientes, 62 se encuentran en tratamiento cada ocho a quince días, cada mes, 137 dados de alta, en controles periódicos de tres (3) a seis meses (6) y hasta un (1) año. De cada 10 niños en tratamiento la fundación colabora para salvar un promedio de seis (6) a siete (7) casos.

### **3.6 MUESTRA**

Para iniciar el proceso de ejecución del proyecto de investigación, se hace un análisis del contexto en el que se va trabaja, conociendo acerca de la fundación los aspectos fundamentales. En base a la población beneficiada se hace una observación de quienes son aquellos padres de familia que están interesados y cuentan con la disponibilidad para que su hijo participe del proyecto.

Muestra no pro balística: Cuando la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino causas relacionadas con las características de la investigación de quien hace la muestra.

### **3.1.7 INSTRUMENTOS O TÉCNICAS**

Para realizar el proceso de diagnóstico de población y la respectiva recolección de información, se tuvieron en cuenta una técnica y un instrumento.

Como técnica se aplica una entrevista a cada paciente oncológico con el fin de conocer su diagnóstico, estado emocional y su proceso de formación académica antes y durante el tratamiento en el que se encuentra requerido.

Como instrumento se realiza una encuesta a los padres de familia que decidieron hacer partícipes a sus hijos del proyecto, con el fin de conocer diagnóstico del paciente oncológico, como ha llevado a cabo el proceso de convalecencia y su desempeño académico antes y durante el tratamiento en el que se encuentra.

Por entrevista personal: El entrevistador aplica el cuestionario a los encuestados haciéndole preguntas al respondiente e ir anotando los resultados.

La técnica e instrumento se aplican a los pacientes y padres de familia con el objetivo de obtener una información clara y veraz por parte de los actores, de igual manera corroborar y comparar si las respuestas tienen relación y así poder realizar más adelante la respectiva triangulación de la información.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

Teniendo en cuenta la observación participante realizada en la fundación SOÑAR Cúcuta del hospital universitario Erasmo Meoz, se evidencia que los niños y niñas que están actualmente en su proceso de escolarización y otros que por motivos de convalecencia lo han suspendido, su proceso de enseñanza aprendizaje a raíz de la enfermedad que afrontan está en un nivel medio, puesto que los niños que han suspendido se les ha olvidado algunos de los conocimientos básicos que han adquirido durante su formación académica, también se evidencia que emocionalmente se encuentran en un estado normal, a veces tienen sus altos y bajos pero siempre reciben el apoyo familiar y de la fundación, como también la motivación y recreación que brindan algunas entidades que hacen presencia en su proceso de recuperación.

Existen numerosos procedimientos para la tarea de recolección de datos, variables conforme a las circunstancias concretas de la investigación.

Las técnicas e instrumentos utilizados en la recolección de datos son: La observación participante, la encuesta, la entrevista y la práctica social.

La recolección de datos se realiza de manera manual pero de igual manera se organizará de forma computarizada. Para clasificar los datos, los pasos que se utilizarán son: Agrupación, categorización, codificación y tabulación.

**Agrupación:** Consiste en la facultad que tiene el investigador de agrupar todas las respuestas similares o con gran parecido, de tal manera que la información obtenida pueda manejarse con mayor comodidad, tratando que los grupos que la conforman no serán demasiados y se haga fácil el proceso.

**Categorización:** La agrupación anterior conlleva al señalamiento de las categorías o ítems en que estas respuestas deben concentrarse. Establecerá las que considere convenientes para su estudio según lo señalado en la fase de operacionalización.

**Codificación:** Consiste en la expresión numérica a la que será sometida cada una de las respuestas verbales y que en el caso estudiado, corresponderá asignarle a cada una de las categorías. El código podrá ser también en letras, queda a elección del sistema que elija el procesador de datos.

**Tabulación:** Consiste en la contabilización que se efectúa de cada una de las preguntas para determinar numéricamente las respuestas obtenidas.

## **4.2 TÉCNICAS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN**

### **4.2.1 ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA DEL PACIENTE**

#### **ONCOLÓGICO**

**OBJETIVO:** Diagnosticar el estado de escolaridad de los niños con cáncer de la fundación SOÑAR CÚCUTA.

*Tabla 1. Pregunta 1. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico.*

<b>No</b>	<b>Pregunta No 01 ¿Cuál ha sido la actitud del niño frente a la condición en la que se encuentra?</b>
<b>1</b>	Él ha sido un niño muy tranquilo, a pesar de la edad es consciente de que está en un tratamiento.
<b>2</b>	Pues al principio fue muy duro porque ella preguntaba por qué le pasaba eso a ella, después lo asimiló y se adaptó a su tratamiento.
<b>3</b>	Normal, gracias a Dios él tomó muy tranquilamente la situación.
<b>4</b>	Una actitud muy madura, responsable de sí misma.
<b>5</b>	No ha sido fácil porque a veces pierde muchas defensas pero es consciente que debe continuar el tratamiento para mejorar.
<b>6</b>	Normal.
<b>7</b>	Siempre fue positiva.
<b>8</b>	Una actitud positiva y con muchas ganas de querer salir del proceso rápido.

**Análisis:** se aplica a 8 madres de familia y en general se observa que la mayoría de los niños adoptan una actitud muy madura y responsable sobre su condición. A pesar de ser tan pequeños entienden la magnitud de la enfermedad y tienen claro que con Dios, su familia y seres queridos saldrán adelante.

*Tabla 2. Pregunta 2. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico.*

No	Pregunta No. 02 ¿Qué tipo de cáncer presenta el niño y en qué estadio fue detectado?
1	Tumor de Wilms en el riñón izquierdo estadio III, a los dos años hizo metástasis en el riñón derecho.
2	Leucemia linfoide aguda tipo B
3	Retinoblastoma endofatico en el ojo izquierdo en estado inicial.
4	Leucemia hipogástrica aguda en estado inicial.
5	Linfoma de burkitt.
6	Histiocitosis de células de langershamds huller en etapa inicial.
7	Histiocitosis de células de langershamds multisistemico (hígado, medula ósea, sistema linfático) biopsias.
8	Leucemia linfoblastica aguda en estadio medio.

**Análisis:** Se aplica a 8 madres de familia. Se observa que a diferencia de los adultos, los niños tienden a presentar diferentes tipos de cáncer incluso unos muy poco conocidos. La mitad de los niños oncológicos se le detecto en fase inicial, y la otra mitad en fase media y avanzada, pero



aun así las condiciones de salud en las que se encuentran son muy favorables para todo el tratamiento que a diario requieren.

*Tabla 3. Pregunta 3. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico.*

No	Pregunta No. 03 ¿En qué tratamiento se encuentra y cada cuanto se realiza?
1	Actualmente se encuentra en tratamiento por oncólogo cada 45 días y aparece con problema en el hígado, y con la nefróloga para el trasplante de riñón ya que él no tiene sino ½ riñón y solo tiene 5 años.
2	Está en el tercer ciclo cada 15 días según el protocolo que manda su médico.
3	Ya no está en tratamiento, sólo en controles cada 3 y 6 meses. 3 en Cúcuta y 6 en Bogotá.
4	Está en pastillas, tomando dos clases de quimios, el tratamiento dura en sí año y medio.
5	Quimioterapias cada 15 días
6	Solo controles cada 6 meses.
7	En control cada 6 meses.
8	En ciclo 7, todos los días descansa fin de semana según protocolo.

**Análisis:** Se aplica a 8 madres de familia y se logra evidenciar que el estado de salud del niño oncológico, tanto interna como físicamente es muy bueno, su área emocional es bastante favorable. Tienen ganas de salir adelante y superarse cada día más. El tratamiento de la mayoría de

los niños es bastante fuerte ero siempre mantienen una sonrisa en su rostro y ganas de divertirse en todo momento.

*Tabla 4. Pregunta 4. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico.*

No	Pregunta No. 04 ¿Qué actividades no es permitido que realice el niño debido a su tratamiento?
1	Saltar, aunque a él le encanta jugar futbol, ciclismo.
2	Correr, saltar y juegos donde se agachen.
3	No dejarlo brisar pero normalmente puede realizar cualquier actividad.
4	Normal, elle lleva ahorita una vida normal como cualquier niño.
5	Puede hacer moderadamente.
6	Correr y saltar.
7	AL momento ninguno, todo lo puede realizar.
8	Meterse a piscina, saltar, estar bajo el sol, la lluvia y evitar que esté en multitud de personas.

**Análisis:** Se aplica a 8 madres de familia. Se evidencia durante las jornadas de intervención del proyecto de investigación, los niños siempre mantienen la energía para jugar, aprender y compartir con sus otros compañeros en la misma condición. La mayoría de los niños lleva una vida normal a pesar de las cosas que no pueden hacer.

*Tabla 5. Pregunta 5. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico.*

No	Pregunta No. 05 ¿El niño actualmente continua su proceso de escolarización?
1	Empezó pero a la profesora la jubilaron, llegó otra y no los trataba con amor. No quiso volver.
2	No, fue suspendido. Estaba cursando 4to primaria.
3	Si, en este momento está cursando grado 3ro
4	Si, en ningún momento ha dejado de estudiar. No la he pensado en sacarle para que eso sea una motivación para ella
5	Si, grado segundo.
6	Si, grado primero.
7	Sí.
8	No.

**Análisis:** Se aplica a 8 madres de familia. Se evidencia que 2 de los 8 niños pertenecientes a la fundación y a la población beneficiada por el proyecto de investigación, interrumpieron su proceso de escolarización debido a su estado de salud que les impide estar en el aula de clase. Los demás niños a pesar de que por el tratamiento van unos años atrasados aún continúan su proceso escolar.

*Tabla 6. Pregunta 6. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico.*

No	<b>Pregunta No. 06 ¿Cuáles son las áreas de conocimiento en las que el niño tiene un mejor desempeño?</b>
1	Le encanta la pintura, dibujo, ingles a pesar de los 5 años y lo poco que el estudio se le facilitó esas tres áreas y jugar.
2	Todas.
3	Lengua castellana, matemáticas y ed. física.
4	Lengua castellana
5	Matemáticas
6	Todas.
7	Matemáticas.
8	Lengua castellana.

**Análisis:** Se aplica a 8 mares de mayoría las cuales en su mayoría responden que sus hijos tienen un buen rendimiento en las áreas de lenguas y matemáticas. También están otras como ciencias naturales, ciencias sociales, religión y artística.

*Tabla 7. Pregunta 7. Encuesta aplicada a padres de familia del paciente oncológico.*

No.	<b>Pregunta No. 07 ¿Cuáles son las áreas en las que tiene menor desempeño?</b>
1	Ninguna.
2	Ninguna.

3	Naturales.
4	Matemáticas e inglés.
5	Inglés
6	Ninguna.
7	Lengua castellana.
8	Matemáticas.

**Análisis:** Se aplica a 8 madres de familia. Las áreas de conocimiento en las que tienen un bajo rendimiento están equilibradas y en su mayoría los niños no presentan dificultad con determinada materia escolar.

#### **4.2.2 ENTREVISTA APLICADA A PACIENTES ONCOLÓGICOS DE LA FUNDACIÓN SOÑAR**

**OBJETIVO:** Diagnosticar el estado de escolaridad de los niños con cáncer de la fundación SOÑAR CÚCUTA.

*Tabla 8. Pregunta 1. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.*

No	Pregunta No. 01 ¿Con quién vives?
1	Con mi mamá
2	Con papá, mamá, 2 hermanitas y 1 perrito.
3	Papá, mamá, nona y nono.
4	Mamá.
5	Con mi mamá y mi papá.
6	Mamá
7	Mamá
8	Mamá

**Análisis:** Se realiza la entrevista a 8 pacientes pediátricos oncológicos donde la gran mayoría vive con su mamá y papá, también con los abuelos, y otros en familia disfuncional.

*Tabla 9. Pregunta 2. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.*

No	Pregunta No. 02 ¿Cómo te sientes hoy?
1	Bien.
2	Bien.
3	Bien.
4	Feliz
5	Bien, alegre y feliz.
6	Feliz.
7	Feliz.
8	Bien.

**Análisis:** Se realiza la encuesta a 8 niños pediátricos oncológicos, donde se observa que en el área emocional se encuentran actualmente bien. A veces tienen sus altos y bajos pero no es nada que dure mucho.

*Tabla 10. Pregunta 3. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.*

No	Pregunta No. 03 Normalmente ¿Qué actividades haces en el día?
1	Jugar, ver TV, dormir, pintar y jugar carros.
2	Jugar con mi hermana a las muñecas, ver TV y jugar pelota.
3	Construir casas para jugar en cemento.
4	Jugar, ver TV y colorear.

5	Jugar, ver TV y hacer las tareas.
6	Jugar, pintar y ver TV.
7	Jugar, estudiar, patinar y bicicleta.
8	Jugar, ver TV y estar con mi familia.

**Análisis:** Se realiza la encuesta a 8 niños pediátricos oncológicos, donde los niños mencionan que actividades realizan durante el día, ya sea de obligación o hobbies. En su gran mayoría prefieren los juegos de actividad física.

*Tabla 11. Pregunta 4. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.*

No	Pregunta No. 04 ¿Tienes amigos? ¿Por qué son tus amigos?
1	Sí. Porque son amables conmigo, comparten y me cuentan cosas.
2	Sí. Porque los quiero.
3	Sí. Porque me prestan juguetes y jugamos juntos.
4	Si, muchos. Porque puedo confiar en ellos.
5	Si, bastantes. Porque no son envidiosos conmigo.
6	Si, muchos. Porque están conmigo.
7	Sí. Porque desde que entré al colegio nos hicimos amigos.
8	Sí. Porque comparto momentos con ellos.



**Análisis:** Se realiza la encuesta a 8 niños pediátricos oncológicos, se evidencia que en el círculo social los niños son bastante activos y eso es importante ya que sirve como distracción y motivación durante el proceso que él está viviendo.

*Tabla 12. Pregunta 5. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.*

No	Pregunta No. 05 ¿Qué quieres ser cuando seas grande?
1	Papa
2	Doctora
3	Soldado-Médico.
4	Policía.
5	Futbolista y delantero del Barcelona.
6	Doctora.
7	Veterinaria.
8	Chef

**Análisis:** Se realiza la encuesta a 8 niños pediátricos oncológicos. Se evidencia que la totalidad de los niños entrevistados tienen una visión hacia lo que quieren ser cuando estén grandes. Es importante que cada uno de ellos vaya construyendo su proyecto de vida y es bueno que desde ahora se vayan enfocando para que a través del tiempo afiancen esas ideas y metas que se proponen.

*Tabla 13. Pregunta 6. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.*

No	Pregunta No. 06 ¿Vas al colegio actualmente? ¿Qué grado cursas o en qué grado quedaste?
1	No. Jardín.
2	No, suspendí el estudio en Abril. Cuarto.
3	Sí. Cuarto.
4	Sí. Sexto.
5	Sí. Cuarto.
6	Sí. Primero.
7	Sí. Segundo.
8	Sí. Segundo

**Análisis:** Se realiza la encuesta a 8 niños pediátricos oncológicos. Durante la entrevista realizada se evidencia que la mayoría continúa su proceso de escolarización y un poco ha suspendido las actividades académicas. Lo cierto es que cada uno de ellos este o no en ese proceso de enseñanza-aprendizaje es importante dedicarles el tiempo para que juntos aprendan conceptos nuevos, adquieran habilidades y destrezas y retroalimenten lo ya aprendido en las aulas.

*Tabla 14. Pregunta 7. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.*

No	Pregunta No. 07 ¿Te gusta estudiar? ¿Qué materias te gustan más?
1	Sí. Pintura e inglés.

2	Sí. Lengua castellana, artística, religión y matemáticas.
3	Sí. Matemáticas y lengua castellana.
4	Sí, mucho. Lengua castellana, artística y ed. Física.
5	Sí. Matemáticas, lenguas castellanas, sociales y naturales.
6	Sí. Matemáticas, naturales y artística.
7	Sí. Matemáticas y lengua castellana.
8	Sí. Naturales e inglés.

**Análisis:** Se realiza la encuesta a 8 niños pediátricos oncológicos. Cada niño está interesado por aprender más y más cada día sin importar la condición en la que se encuentre. Se evidencia que la mayoría tiene gusto por el área de matemáticas y lengua castellana, otros por inglés, artística, naturales y deportes.

*Tabla 15. Pregunta 8. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.*

No	<b>Pregunta No. 08 ¿Te gusta jugar? ¿Qué juegos te gustan? ¿Qué juegos no te gustan?</b>
1	Sí. Fútbol y rompecabezas. Todos me gustan.
2	Sí. La pelota, jugar muñecas y jugar con la Tablet. Juegos de pegarse duro.
3	Sí. Construir casas, hacer pistas, fútbol. Juegos que tengan materiales.
4	Sí. Escondite, piso paso, pelota, celular, etc. Todos me gustan.
5	Sí. Fútbol, x box, escondite y ponchado. Todos me gustan.
6	Sí. Jugar las muñecas, bingo y rompecabezas. Muñecas de manejar.

7	Sí. Patinar, bicicleta y hacer deportes. Todos me gustan.
8	Sí. Rompecabezas, fichas y arma todos

**Análisis:** Se realiza la encuesta a 8 niños pediátricos oncológicos. A pesar de que los niños se encuentran en un proceso de reposo en cuanto a las actividades físicas, siempre están entusiasmados por jugar así sea un rato a correr, futbol y a saltar en el brinkis, todo con su tiempo moderado.

*Tabla 16. Pregunta 9. Entrevista aplicada a pacientes oncológicos de la fundación soñar.*

No	Pregunta No. 09 ¿Cuáles son tus cualidades y tus aspectos por mejorar?
1	Tierno, noble y caritativo. Malgenio.
2	Estudiosa, amigable, cariñosa y compañerista. Peleo con mi hermana y a veces soy grosera.
3	Compañerista con algunas personas y educado. Pelear.
4	Hermosa, amorosa, divertida y amigable. A veces no le hago caso a mi mamá y soy perezosa para ir al colegio.
5	Educado, respetuoso, honesto y solidario. Comportamiento.
6	Ayudar, tierna y responsable. A veces me enojo, o no me levanto temprano.
7	Amigable y cariñosa. Me pongo brava cuando mi mamá hace algo malo y la regaño.
8	Amigable, compañerista y responsable. A veces me enojo con mis amigos.

**Análisis:** Se realiza la encuesta a 8 niños pediátricos oncológicos. Los niños logran reconocer que así como tienen cualidades también tienen ciertos aspectos que deben mejorar a lo largo de su vida. Fueron bastante honestos y entre risas cada uno decía sus cualidades y aquello que debían mejorar.

## **CAPITULO V**

### **PROPUESTA INVESTIGATIVA**

#### **5.1 INTRODUCCIÓN**

La siguiente propuesta de investigación parte de elaborar una guía con las actividades que tuvieron mayor impacto positivo en la realización del proyecto de investigación “El juego como herramienta didáctica en la educación de los niños con cáncer del hospital universitario Erasmo Meoz-Fundación SOÑAR Cúcuta, donde se implementan juegos pedagógicos que fortalezcan el proceso escolar de los niños durante el periodo de tratamiento al cual se encuentra requerido.

La implementación de los diferentes juegos tiene como fin, aportar de una forma significativa aquellos conocimientos adquiridos durante la carrera cursada para así contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños que se encuentran en tratamiento contra el cáncer, de la misma manera compartir momentos agradables con los niños. Durante el periodo en que se juega y aprende la propuesta busca que el niño mentalmente salga del contexto que actualmente vive y disfrute junto con sus compañeros y profesoras.

El propósito que dirige esta propuesta, es que aquellos niños y niñas que se encuentran en tratamiento, se involucren y participen de forma activa con sus padres de familia y personal encargado de actividades y recreación de la fundación, en los juegos que aportan de manera significativa en el proceso escolar de los niños, reflejando lo aprendido mediante la manifestación de acciones positivas.

## **5.2 JUSTIFICACIÓN**

El implementar el juego como herramienta didáctica en la educación de los niños con cáncer, favorece el rendimiento en cuanto a su proceso escolar, emocional, social durante y después del periodo de tratamiento, puesto que de esta manera el niño oncológico deja a un lado el proceso que vive, lo que siente tanto de manera física como mental, cambia su estado de ánimo y comparte con sus demás compañeros que se encuentran en la misma condición, fortaleciendo también el vínculo con la sociedad.

Con el desarrollo de juegos lúdico pedagógicos y actividades de motivación se pretende desarrollar la creatividad, permitir la imaginación, la libre expresión de niños y niñas, por medio de material didáctico, juegos de mesa, juegos de actividad física leve y también juegos modificados con el fin de que adquieran conocimientos para su formación, para que de esta manera los niños y niñas sonrían, se diviertan, pasen momentos agradables y aprendan mientras se recuperan.

## **5.3 FUNDAMENTACIÓN**

La siguiente propuesta pedagógica surge como resultado los juegos que se plantearon e implementaron como herramienta didáctica y tuvieron un impacto positivo en los niños oncológicos para su proceso de escolarización. Está apoyada en los procesos de investigación formativa en los que participó la docente en formación, así como las asignaturas teóricas que tienen relación con el tema.

En el transcurso del proceso de formación docente se ha evidenciado que la pedagogía no solo es impartida en guarderías, jardines infantiles o instituciones educativas, sino también en fundaciones, organizaciones religiosas y hospitales.

Debido a esto, y con el propósito de continuar, reforzar y apoyar el proceso de escolarización en los pacientes oncológicos, así como acompañar en el área emocional a los niños que de alguna manera tienen un impacto positivo a través de las actividades lúdico pedagógicas desarrolladas, se llevó a cabo la aplicación de instrumento y técnica de recolección de datos como entrevista y encuesta, para conocer el estado de salud y también académico del niño, para que de esta manera se investigaran diferentes actividades lúdico-pedagógicas que permitieran continuar el proceso de formación escolar.

Bruner menciona que el juego es una actividad comunicativa entre iguales que permite compartir continuamente sus puntos de vista y conocimientos adquiridos mientras se divierten, pasan un tiempo agradable y valoran la presencia de poder compartir con los demás, construyendo así lazos afectivos. Bruner también considera que la participación del adulto puede ser de gran importancia ya que es un agente enriquecedor en el proceso. (Bruner 1988)

Partiendo del anterior aporte como referencia a la presente propuesta, se plantea el diseño y aplicación de actividades lúdico pedagógicas, como herramienta didáctica para contribuir en el seguimiento del proceso escolar del paciente oncológico que se encuentra en el respectivo tratamiento, creando ambientes agradables de interacción y comunicación. Los encuentros para el desarrollo de las actividades que involucran la lúdica y la pedagogía como herramienta fundamental, se caracteriza por ser un espacio formativo que contribuya en su formación académica y en el desarrollo de su área emocional frente al estado de salud actual.



## **5.4 OBJETIVOS**

### **5.4.1 Objetivo General**

Ofrecer un espacio lúdico-pedagógico al niño y niña de la fundación SOÑAR Cúcuta del hospital Universitario Erasmo Meoz, donde pueda realizar actividades dirigidas que contribuyan en el desarrollo de su proceso escolar y su área emocional, haciendo más llevadero el tratamiento en el que se encuentra.

### **5.4.2 Objetivos Específicos**

a) Crear estrategias lúdico pedagógicas que contribuyan en el proceso escolar de los niños y niñas oncológicos.

b) Motivar a los niños y niñas por medio de actividades didácticas para fortalecer su rendimiento académico y su área emocional.

c) Evaluar los juegos y actividades realizadas por medio de la socialización de los mismos.

## **5.5 METODOLOGÍA**

La propuesta “Educando pequeños superhéroes” es una herramienta didáctica indispensable en el proceso que llevan a cabo los niños oncológicos, debido a que se encuentran requeridos actualmente a un tratamiento, puesto que fortalece el proceso de escolarización como también el estado de salud y área emocional del paciente.

Se encuentra estructurada metodológicamente mediante la realización de actividades lúdicas pedagógicas dirigidas a los niños y niñas de la fundación SOÑAR CÚCUTA del hospital universitario Erasmo Meoz.

La propuesta consta en ofrecer una guía como herramienta didáctica para que las personas encargadas de realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y de hacer actividades de motivación para fortalecer el área emocional del niño contribuyan en mejorar la calidad de educación, y los aspectos fundamentales en las áreas que se ven afectadas durante el tratamiento al que esta requerido el niño oncológico.

Todas las actividades buscan particularmente:

- Desarrollar actividades que creen un ambiente en el que a través del juego, el niño se manifieste con espontaneidad y pueda responder a algunos procesos propios de su edad, los cuales se ven interrumpidos en el tiempo de convalecencia.

- Realizar juegos de manera que el niño tenga un espacio de esparcimiento, diversión y socialización para así desviar su atención del quebranto de salud en el que se encuentra.

La ejecución de los juegos y actividades se dividirá en 3 momentos.

**Momento Inicial:** (Motivación) motivar al niño por medio de dinámicas y juegos a participar activamente en está y las demás temáticas a tratar.

**Momento Central:** Durante este momento se les da a conocer a los niños la temática a tratar por medio de juegos de actividad física, juegos de mesa, juegos didácticos y juegos modificados, dirigidos hacia las áreas de conocimiento en la educación. Se explicará el respectivo juego y lo desarrollaran en equipo con la docente, luego los niños a quienes está dirigida la actividad realizarán el juego.

**Momento De Evaluación:** Se evalúa si el niño tuvo un impacto positivo y comprendió el tema a través de la realización de actividad que ellos hagan.

## **5.6 ESTRATEGIAS IMPLEMENTADAS EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

En la propuesta pedagógica se presentarán una serie de estrategias didácticas que se implementan a través del juego, para que de esta manera no se interrumpa el proceso escolar que llevan los niños, o que por motivos de convalecencia se vieron suspendidos debido a la condición en la que actualmente se encuentran, ya sea en el hospital, en zona de unidad hematológica o en su hogar con los padres de familia.

Los siguientes juegos que se presentan en la propuesta son aquellos que tuvieron un mayor impacto en los niños a la hora de realizarlos, y que al evaluar su proceso de aprendizaje mostraron resultados positivos en cuanto a la adquisición de conocimientos, también mejoría en su estado de salud, área emocional y relaciones tanto personales como sociales.

## JORNADA # 01

**Fecha:** Octubre 22 del 2016

En la jornada de inicio se realiza la respectiva presentación de la maestra en formación a las directivas de la fundación SOÑAR y los padres de familia de los pacientes oncológicos. Se conoce el contexto en el que se va trabajar y la información necesaria para desarrollar algunos ítems del trabajo de investigación como tal, y posteriormente se realiza la entrevista a los niños que van a participar en las actividades, con el fin de conocerlos y tener un diagnóstico más claro. También se realiza la encuesta a los padres de familia con el fin de conocer diagnóstico y estado de escolaridad de sus hijos. Finalmente se hace una actividad con los niños para dar por terminada la jornada.

*Tabla 17. Actividad motivación jornada 1*

<b>Actividad de motivación</b>	¡Toma la decisión!
<b>Objetivo</b>	Desarrollar en el niño la habilidad física, mental y también su destreza motora
<b>Duración</b>	5 a 15 minutos
<b>Participantes</b>	5 niños (Entre 5 y 12 años)
<b>Desarrollo</b>	Se armará la torre y se indicará el turno de cada jugador. Cada uno debe sacar una pieza de la torre sin dejar que esta se caiga, así sucesivamente hasta que al pasar el tiempo la torre se vaya debilitando y el jugador que se le derrumbe será quien pierde.

<b>Recursos</b>	Juego yenga
-----------------	-------------

**Análisis:** en la jornada de observación e interacción con actividades de motivación, fue realmente un ambiente favorable, las madres de familia de los niños oncológicos se mostraron muy atentas y colaboradoras en cuanto a las técnicas e instrumentos aplicados para conocer el diagnóstico y estado de escolaridad de sus hijos, también los niños se mostraron alegres por tener la presencia de alguien que estuviera con ellos compartiendo y aprendiendo.

## JORNADA # 02

**Fecha:** Octubre 29 del 2016

En la intervención de la jornada se realiza por parte del hospital la celebración del día de Halloween a los niños que se encuentran allí. Se realiza jornada de pintucarita, actividades lúdicas, reparten a cada niño refrigerio, celebran con una torta y para finalizar a cada niño le dan un obsequio. Al finalizar la jornada de celebración, los niños de la fundación SOÑAR y la docente en formación de la universidad de pamplona se reúnen en su espacio asignado para iniciar las actividades de enseñanza y diversión.

*Tabla 18. Actividad motivación jornada 2*

<b>Actividad de motivación</b>	Recortar, armar y pegar
<b>Objetivo</b>	Conocer las letras del abecedario Desarrollar motricidad
<b>Participantes</b>	5 niños (Entre 5 y 12 años)
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Desarrollo</b>	Se hará una mesa redonda y a cada niño se le entregara unas tijeras y una revista. Se les dará a conocer la frase y ellos empezaran a recortar las respectivas letras que esta contiene. Al finalizar el recorte se les dará la tabla donde formaran la frase y se les entregará colbón para que puedan pegar las letras.

<b>Recursos</b>	Revista, tijeras, colbón y tabla de madera.
-----------------	---

*Tabla 19. Juegos jornada 2*

<b>Nombre del juego</b>	Caja matemática
<b>Objetivo</b>	Aprender el procedimiento para realizar sumas de un dígito
<b>Curso:</b>	Asignado para niños del grado transición y primero
<b>Duración</b>	5 a 10 minutos
<b>Participantes</b>	5 niños
<b>Desarrollo</b>	El niño estará frente a la caja matemática. Dentro de ella habrá un tubo con los respectivos números del 0 al 9 que se son plegables para realizar la operación, las fichas con las que se resolverá y el signo +. La docente en formación escoge el número de la suma y el participante indicará la cantidad con las respectivas fichas en cada tubo. Para conocer el resultado el niño deberá abrir la puerta que hay abajo en la caja y contará cuantas fichas hay en total, ese será el resultado de la suma.
<b>Recursos</b>	Foami, caja, madera, temperas y rollos de papel higiénico
<b>Nombre del juego</b>	Bingo de frases
<b>Objetivo</b>	Formar frases utilizando diferentes letras del abecedario
<b>Curso</b>	Dirigido a grado segundo y tercero primaria
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Participantes</b>	5 niños

<b>Desarrollo</b>	<p>Los niños se sentaran en el piso, ellos en fila horizontal y la docente en formación frente a ellos. Se le entregará a cada uno un cartón, indicándole que cada cartón lleva en forma de sopa de letras tres palabras y deberán buscarlas. Cada niño lleva en su cartón 3 palabras diferentes. La docente en formación va moviendo la esfera y sacará una pelota con una letra ejemplo: la letra M entonces si el niño lleva dentro de alguna de esas palabras la letra M, recibirá la pelota y tachará que ya tiene esa letra. No habrá un perdedor, el niño que termine llenando las tres palabras tendrá el primer lugar, y así sucesivamente, segundo, tercer lugar, etc. Se les colocará una coronita indicando cada puesto a los niños. Al final cuando todos terminen llenando el cartón, serán un solo equipo y se les entregará unas fichas en cartulina con cada palabra, todas las palabras juntas forman una frase, ellos deberán organizarla para así terminar en victoria el juego.</p>
<b>Recursos</b>	Bingo de frases, fichas en cartulina, coronas de juguete y cinta.

**Análisis:** Durante la segunda jornada de interacción se lograron realizar todas las actividades que se tenían previstas aunque surgieron algunos contratiempos ya que ese día se celebraba “Halloween” y los niños tenían actividades planeadas por parte del tercer piso del hospital que es el de los niños hospitalizados. Aun así al terminar las actividades lúdicas y el compartir. Se trabajó con los niños las actividades mencionadas a continuación, de las cuales se tuvo un impacto positivo en cuanto a la mayoría de los niños, ya que se mostraron atentos a las



instrucciones dadas para llevar a cabo cada una de las actividades ya sean de motivación o de enseñanza-aprendizaje.

### JORNADA #03

**Fecha:** Noviembre 05 del 2016

Se realiza la tercera jornada de intervención con la población beneficiada del proyecto en la fundación Soñar Cúcuta, se desarrollan actividades lúdico pedagógicas para la enseñanza escolar en el área de matemáticas para reforzar aquellos niños que por la suspensión de actividades académicas debido al tratamiento, han presentado un bajo desempeño por lo evidenciado en la anterior jornada, y también en el área de lengua castellana.

*Tabla 20. Actividad motivación jornada 3*

<b>Actividad de motivación</b>	Abaco reciclable
<b>Objetivo</b>	Desarrollar motricidad fina
<b>Participantes</b>	3 niños (Entre 5 y 12 años)
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Desarrollo</b>	La docente en formación entregará a cada niño 3 pitillos, 1 palito de plastilina, y un monto de macarrones, se les indicará la forma de construir fácilmente el ábaco, presionando la plastilina a una punta del pitillo y pegando al suelo, luego se les dará un número de tres cifras y ellos deberán representarlo en el ábaco
<b>Recursos</b>	Plastilina, pitillos, macarrones

Tabla 21. Juegos jornada 3

<b>Nombre del juego</b>	Parqués C-D-U
<b>Objetivo</b>	Representar unidad, decena, y centena.
<b>Curso</b>	Dirigido a grado primero, segundo, tercero primaria
<b>Duración</b>	1 hora
<b>Participantes</b>	3 niños
<b>Desarrollo</b>	Se sentaran los niños en mesa redonda junto con la docente en formación a cada uno se le dará una ficha y se le asignará ya sea unidad, decena o centena, de manera que al lanzar el dado (la unidad) corre el respectivo número que sacó y agarra el número de fichas para introducirlos en la unidad del ábaco, de la misma manera la decena y la centena. Al finalizar cada vuelta, la docente en formación se levantara donde se encuentra el cartel y se van colocando según la ronda el número que se formó. Así hasta terminar el juego.
<b>Recursos</b>	Parqués, ábaco, fichas y 1 pliego de cartulina
<b>Nombre del juego</b>	Memoria numérica
<b>Objetivo</b>	Identificar los números del 1 al 10 Estimular la capacidad de memoria en el niño
<b>Curso</b>	Dirigido a grado transición y primero primaria
<b>Duración</b>	15 a 20 minutos
<b>Participantes</b>	3 niños (Entre 5 y 12 años)

<b>Desarrollo</b>	<p>Para iniciar se organizaran las fichas de manera que se cubra el número, se les mostrarán a cada niño las fichas (números de 0 al 10) cada número trae su par, luego, cada uno de acuerdo al turno ira levantando de a dos fichas con el fin de armar el par, el participante que más pares tenga será el ganador.</p> <p>Al final se pondrán los números en secuencia y cada niño lo ira mencionando uno a uno.</p>
<b>Recursos</b>	Cartón paja, temperas, lápiz
<b>Nombre del juego</b>	Eureka
<b>Objetivo</b>	Formar palabras silaba por silaba con el material didáctico
<b>Curso</b>	Dirigido a grado primero, segundo, tercero y cuarto primaria.
<b>Duración</b>	15 a 20 minutos
<b>Participantes</b>	3 personas
<b>Desarrollo</b>	<p>La docente en formación le vendará los ojos a cada niño con un pañuelo, ellos se quedan sentados mientras la docente va por los dos pasillos escondiendo las bolsitas donde se encuentra el material con el que ellos deben formar palabras, cada bolsita contiene el nombre del niño que está participando (1 niño por bolsa).</p> <p>La docente volverá al sitio para quitar la venda a los niños y ellos tendrán un tiempo de 5 minutos para encontrar cada uno la bolsa que está escondida con su nombre. Tendrán un periodo de 10 minutos 5 minutos para organizar las palabras, al final quien más tenga palabras será el ganador de la partida.</p>

<b>Recursos</b>	Tapas, cartón paja, marcadores, cuaderno y lápiz
-----------------	--

**Análisis:** Durante la tercera jornada de intervención se llevaron a cabo diversas actividades en cuanto a área de matemáticas y de lengua castellana, se mostró un impacto bastante positivo por parte de los que hasta ahora estaban aprendiendo, pero aunque una de las niñas se mostró interesada y activa para la actividad no recordaba muy bien el tema que se estaba tratando, pues a raíz de haber suspendido sus estudios académicos se les hizo un poco complejo recordar dicho tema. Se programa para la siguiente jornada seguir trabajando el área de matemáticas en cuanto a las operaciones básicas de manera que todos los niños refuercen el tema y puedan tener un mayor conocimiento y habilidad a la hora de desarrollar las actividades.

## JORNADA #04

**Fecha:** Noviembre 12 del 2016

En la intervención de la cuarta jornada se evidencia el logro de la meta enfocada hacía el refuerzo de conocimientos y procedimientos a desarrollar en el área de matemáticas con los niños que tienen suspendido su proceso escolar, se trabaja con varias actividades a través del juego para generar motivación por aprender de una forma diferente. También se enfoca a jornada hacia las áreas de ciencias naturales, lengua castellana e inglés.

*Tabla 22. Actividad motivación jornada 4*

<b>Actividad de motivación</b>	Flashcard
<b>Objetivo</b>	Escribir los nombres de los colores en inglés Pronunciar en ingles el nombre de cada color
<b>Participantes</b>	5 niños (Entre 5 y 12 años)
<b>Duración</b>	1 hora
<b>Desarrollo</b>	Consta de flashcard en inglés con los colores primarios, su respectiva escritura tanto en inglés como en español y la pronunciación. Se colocarán pegadas en la pared, se hará la respectiva explicación y en un tablero didáctico los niños deben escribir el nombre del color en inglés y en español con su pronunciación, para evaluar lo aprendido. Se les entregará una guía

	de repaso que trae para que el niño coloree el respectivo color que indican, trace sobre las letras que conforman el nombre e igualmente lo transcriba.
<b>Recursos</b>	Cartulina, marcadores, ficha de repaso, papel para reforzar y proteger las flashcard.

Tabla 23. Juegos jornada 4

<b>Nombre del juego</b>	Preguntados
<b>Objetivo</b>	Evidenciar los conocimientos adquiridos durante su proceso escolar
<b>Cursos</b>	Dirigido a grado primero, segundo, tercero, cuarto y quinto primaria.
<b>Duración</b>	1 hora
<b>Participantes</b>	4 niños (Entre 5 y 12 años)
<b>Desarrollo</b>	El juego está elaborado como forma de abanico se puede cerrar e ir abriendo a medida que se vaya respondiendo cada pregunta. Son tarjetas didácticas que contienen preguntas y en la siguiente tarjeta la respuesta, así sucesivamente. Vienen innumerables preguntas de manera que cada niño de acuerdo a su turno ira respondiendo. Las preguntas son en cuanto a diferentes áreas de conocimiento.
<b>Recursos</b>	Juego de tarjetas en forma de abanico
<b>Nombre del juego</b>	¡UNO!
<b>Objetivo</b>	Identificar los colores primarios en ingles

<b>Cursos</b>	Dirigido a grado preescolar, primero, segundo, tercero y cuarto primaria.
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Participantes</b>	5 niños (Entre 5 y 12 años)
<b>Desarrollo</b>	<p>Se repartirán de a 7 cartas para cada jugador, y se lanzará a la suerte quien inicia el juego y a mano derecha se continua. Hay diferentes tipos de cartas, están de color azul, amarillo, rojo, verde, negro y blanco. También contiene comodines que son come turnos, te comes dos cartas o te comes 4 cartas, y hay una carta con la que se puede cambiar el color de la secuencia del juego. El jugador número 1 lanza la carta, ejemplo: lanzó verde con numero 7 entonces el siguiente jugador debe lanzar o un verde o un 7, si tiene algún comodín que pueda utilizar lo puede lanzar, para lanzar un comodín come turno, debe ser del mismo color, para lanzar un come 2 cartas también debe ser el mismo color, y para lanzar él come 4 cartas y el cambio de color, no hay regla, se puede lanzar cuando desee. Si al lanzar un come cartas y el siguiente jugador tiene la misma (come 4) o el mismo color (come 2) la puede lanzar y se va incrementando el número de cartas que el siguiente jugador debe comer. Cuando un jugador no tenga para lanzar la carta porque de las que tiene ninguna le sirve, pasa el turno. Cuando alguien ya se está quedando con dos cartas y va lanzar una debe gritar ¡UNO! De lo contrario se comerá dos cartas. El jugador que quedé sin cartas es el ganador.</p>



<b>Recursos</b>	Juego UNO
<b>Nombre del juego</b>	Ruleta Matemática
<b>Objetivo</b>	Realizar operaciones de suma, resta, multiplicación y división.
<b>Cursos</b>	Dirigido a grados de primero, segundo, tercero, cuarto y quinto de primaria
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Participantes</b>	5 niños (Entre 5 y 12 años)
<b>Desarrollo</b>	Se organizaran en una mesa redonda los niños de diferentes cursos académicos, se les indicaran las instrucciones del juego que consisten en: girar la ruleta grande para que al azar se obtenga un número (se gira la ruleta dependiendo de la cantidad de dígitos con los que quieran jugar). Luego se gira la ruleta pequeña que indicara la operación que se realizará. Nuevamente se gira la ruleta grande para poder obtener el número con el que se resolverá la operación. De acuerdo al signo que se haya obtenido, ya sea suma, resta, multiplicación o división, se escogerá al estudiante que por su grado académico este en condición de realizar dicha operación.
<b>Recursos</b>	Cartón paja, pinturas.

**Análisis:** En cuanto al trabajo realizado en la cuarta jornada de intervención, los niños como en las otras ocasiones estaban atentos y dispuestos a trabajar. La actividad de motivación y el juego sobre la identificación de los colores primarios tuvo un impacto positivo más que todo en el niño más pequeño quien eta en grao transición pero actualmente no continua sus estudios debido al

tratamiento, puesto que él se sabía todos los colores en inglés y español, era quien les enseñaba a sus compañeros y les indicaba cual era el respectivo color y nombre. Con la actividad de preguntados se enfocó el juego hacia diversas áreas de conocimiento, los niños trabajaron todos en esta actividad y estaban concentrados en que al pasar la ficha se encontraban las respuestas, de ahí sabían si respondieron bien o mal. En su mayoría los niños respondieron de forma asertiva, pocas fueron las veces que fallaron, y en cuanto a la ruleta matemática trabajaron en equipo ya que la actividad prácticamente estaba dirigida a todos puesto que eran operaciones básicas, sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.

**JORNADA #05****Fecha:** Noviembre 19 del 2016*Tabla 24. Actividades de motivación jornada 5*

<b>Actividad de motivación</b>	Twister
<b>Objetivo</b>	Favorece el equilibrio
<b>Edad</b>	5 años en adelante
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Participantes</b>	4 personas (Entre los 5 y 12 años)
<b>Desarrollo</b>	Se extenderá la estera en una superficie plana, cada niño se quitara los zapatos, la docente en formación tendrá la ruleta, será quien la gire y actuará como árbitro. Cuando dos personas vayan por el mismo circulo, cada jugador colocará el pie izquierdo en un respectivo color. La docente en formación girará la ruleta e indicará a que color deben mover con la parte del cuerpo que indique, si en llegado caso los círculos están ocupados la docente en formación girará de nuevo la ruleta, o si algún participante está ya en el color, el participante solo podrá mover la parte del cuerpo para que su compañero la atraviese y debe avisar antes de hacer la acción, si no avisa este causará su eliminación, el jugador que se caiga, coloque la

	parte de cuerpo en otro color sin indicarlo, va saliendo del juego hasta que solo quede uno
<b>Recursos</b>	Tela quirúrgica, temperas, tabla de madera, flechas en cartón paja, colbón, tijeras
<b>Actividad de motivación</b>	Arma torres
<b>Objetivo</b>	Aprender los colores Diferenciar los tamaños (Grande-mediano-pequeño)
<b>Edad</b>	2 a 5 años
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Participantes</b>	2 personas
<b>Desarrollo</b>	A cada niño se le entregará una cajita con fichas de arma todo y se les indicará que realicen torres altas de dos colores. Al final cada uno expondrá su torre, de qué colores está conformada y de qué tamaño consta.
<b>Recursos</b>	Caja de arma todo

*Tabla 25. Juegos jornada 5*

<b>Nombre del juego</b>	Rally – Campanas de navidad
<b>Objetivo</b>	-Desarrollar la creatividad en el niño -Utilizar materiales reciclables -Seguir instrucciones
<b>Cursos</b>	Preescolar y de primero a quinto primaria.

<b>Duración</b>	1 hora y 30 minutos
<b>Participantes</b>	5 personas (Entre 2 y 13 años)
<b>Desarrollo</b>	<p>El juego consiste en que la docente en formación, en el espacio asignado para trabajar va crear estaciones con marcos que digan que se debe hacer en cada estación, ejemplo: zona de corte de botella, zona de pegar cintas, zona de decorar el muñeco y así sucesivamente. Se forma un equipo con la docente y ella será la guía turística, encerrara en un círculo con un lazo a los niños y los llevará hasta las respectivas estaciones para indicar lo que se debe hacer, Los pasos son: Cortar la botella plástica en forma de campana, pegar las cintas decorativas, decorar el muñeco que adornará la campana, con una aguja se hará un hueco en la tapa para pasar un hilo por ahí que es donde se cuelga la campana y por dentro lleva una bola que hace de campanero, finalmente se decora con escarcha la bola. Todos esos pasos se realizaran por estaciones para que al final tengamos armada la campana.</p>
<b>Recursos</b>	Botella de plástico de bebida, cinta decorada, bola de icopor, porcelanicon, silicona líquida fría, escarcha, marcos, lazo y aguja.
<b>Nombre del juego</b>	Aprendiendo el abecedario
<b>Objetivo</b>	<p>Identificar las letras del abecedario</p> <p>Utilizar herramientas tecnológicas</p>
<b>Grado</b>	Preescolar y primero primaria
<b>Duración</b>	30 minutos

<b>Participantes</b>	2 personas (Entre 1 y 5 años)
<b>Desarrollo</b>	Con una aplicación descargada en la Tablet que trae una por una la letra del abecedario con el espacio para que se realice el trazo, se le darán las instrucciones al niño al comienzo y con ayuda de la docente en formación se harán los trazos con el dedo índice hasta que el niño solo lo pueda realizar, la aplicación da al niño 5 intentos fallidos si este sobrepasa ese límite perderá y empezará desde el principio.
<b>Recursos</b>	Tablet

**Análisis:** La quinta jornada de intervención fue algo diferente a las demás jornadas ya aplicadas, pues se realizó un juego enfocado hacia la educación artística. El juego fue divertido para los niños ya que constaba de seguir una secuencia de actividades para poder obtener el resultado final. Se mostraron activos y al final contentos por lo que elaboraron para estas fiestas navideñas. También se trabajó durante esta jornada con dos niños que no pertenecen a la fundación sino que son familiares de los niños oncológicos, igualmente para ellos se realizaron actividades de motivación como que elaboraran castillos, torres, casas con el juego arma todo, y seguidamente con el material tecnológico que la fundación prestar servicio a los niños (Tablets) se descargaron varios juegos de pensamiento lógico matemáticos, juegos donde los niños aprendieran y repasaran el abecedario. Estos juegos no solo sirvieron para los dos niños que nos estaban acompañando sino también para los demás de la fundación quienes como de costumbre trabajaron en equipo, responsables y compartiendo con sus compañeros las veces que ganaban o perdían.



**JORNADA #06****Fecha:** Noviembre 26 del 2016*Tabla 26. Actividad motivación jornada 6*

<b>Actividad de motivación</b>	Flores navideñas de cartón
<b>Objetivo</b>	Desarrollar la creatividad en el niño
<b>Edad</b>	5 a 12 años
<b>Duración</b>	1 hora
<b>Participantes</b>	4 niños
<b>Desarrollo</b>	Se cortarán 5 tiras del rollo/cartón del papel higiénico, se doblaran de manera que quede como un círculo, se pegará en la punta de cada lado y luego se presionará un poco para que quede en forma de gota, así sucesivamente con las otras cuatro. Luego se pintarán con temperas de rojo y verde y se empezarán a pegar una por una de manera que quede la forma de la flor. Al dejarla un rato secando se le aplicará silicona líquida fría por encima de cada gota para que lo niños le vayan aplicando la escarcha. Finalmente de un lado se le atará la cinta decorada para que la puedan colocar en algún lugar de la casa.
<b>Recursos</b>	Rollo/cartón de papel higiénico, escarcha, silicona líquida y cinta decorada.



Tabla 27. Juegos jornada 6

<b>Nombre del juego</b>	Me ejercito y expreso mis sentimientos
<b>Objetivo</b>	Realizar ejercicios físicos leves Expresar los sentimientos Contribuir a su desarrollo emocional personalmente y socialmente.
<b>Cursos</b>	Preescolar, primero, segundo, tercero y cuarto primaria
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Participantes</b>	4 participantes (Entre 3 y 8 años)
<b>Desarrollo</b>	Los niños entraran a un brinkis para que realicen saltos y compitan en una jornada de ULA-ULA. A cada niño se le entregará una ULA-ULA y dentro del brinkis deben meterse dentro de ella y en su cadera tratar de mantenerla, el niño que se le caiga primero debe acercarse a la puerta de entrada y la maestra le indicará que debe decir algo bonito sobre él, algo sobre sus compañeros y también sobre su profesora, luego entrará al juego y se hará nuevamente el procedimiento.
<b>Recursos</b>	ULA-ULA
<b>Nombre del juego</b>	Domino de animales
<b>Objetivo</b>	Identificar los animales que contiene el juego Desarrollar habilidad mental
<b>Cursos</b>	Preescolar, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto primaria

<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Participantes</b>	5 participantes 8 Entre 5 y 14 años)
<b>Desarrollo</b>	El juego didáctico será llevado, contiene una caja y por dentro 28 fichas que normalmente vienen en el domino pero en vez de números trae en cada esquina un animal, cada uno se le repartirán 7 fichas y se le asignará su turno. El primero lanzará la ficha, ejemplo: Lanza una ficha que contiene por una esquina un cerdo y por a otra una vaca, el siguiente jugar deberá mirar entre sus fichas si tiene alguna que concuerden con os animales que el anterior lanzó, si no tiene pasará el turno al siguiente compañero, así sucesivamente hasta que el jugador que quede sin fichas será el ganador.
<b>Recursos</b>	Domino de animales
<b>Nombre del juego</b>	La papa está caliente
<b>Objetivo</b>	Desarrollar la motricidad fina a través de actividades de aprestamiento dirigidas y libres que despierten su creatividad.
<b>Cursos</b>	Preescolar, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto primaria.
<b>Duración</b>	1 hora y 30 minutos
<b>Participantes</b>	4 niños
<b>Desarrollo</b>	La docente en formación hará papелitos donde vengan las instrucciones para elaborar el portarretrato, las introducirá en la bomba y le colocara el respectivo número a cada una. Los niños se sentarán en una mesa redonda y la docente les pasará una bomba, ella empezara a decir “La papa está caliente, la papa está caliente, la

	<p>papa está caliente...., se quemó” el niño que haya quedado con la bomba la estallara y ahí traerá a instrucción de que es lo que se va hacer, se entregará el respectivo material y se empezará a realizar.</p> <p>Al finalizar el primer paso se volverá hacer el mismo procedimiento con otra bomba, y así sucesivamente hasta terminar el portarretrato que se le colocará una foto de todo el proceso vivido durante las 5 semanas. La docente en formación se encargará de entregarle a cada niños las os tapas correspondientes para que empiece a crear el portarretrato. Las instrucciones son: Cortar el cartón paja para hacer el marco y pegarlo, cortar las tiras de foami para la decoración y pegarlas, dibujar la mano del niño en foami para hacer el respectivo recorte y pegarla, colocar la foto dentro del portarretrato, y finalmente añadir la cinta para poder colgar el portarretrato.</p>
<b>Recursos</b>	Caja de cartón, tijeras, colbón, foami y cinta decorativa, foto, bombas, hojas de papel.

**Análisis:** En la ejecución de la sexta jornada, igualmente se desarrollaron juegos que tuvieran como fin obtener un resultado elaborado por ellos mismos para estas fiestas navideñas, ya que la actividad pasada les gusto y querían trabajar nuevamente en el área de artística. Se modificó el juego para que se pudiera elaborar el material. Hicieron flores para colgar en el arbolito de navidad y también elaboraron un portarretrato que tendrán en sus casas con una foto recuerdo de la docente en formación y ellos durante las jornadas de trabajo. También realizaron el juego de actividad física pero leve, lo cual fue de gran impacto para ellos pues son niños y en la edad en que

están quieren jugar, correr, brincar y esto normalmente no lo pueden hacer. En el patio del hospital en el tercer piso para los niños hospitalizados se llevó a cabo el juego de divertirse brincando pero también expresando sentimientos hacia ellos mismos y sus compañeros. El juego les encanto, pues pudieron estar por un momento saltando en el brinkis y compartiendo con sus demás amigos, jugando con ula-ulas y sacando un poco de esa energía acomunalada. Se evidencia que la idea de que se modifique un juego para enseñarles las materias que ven en el aula de clase, les produce una sensación de alegría, de motivación por aprender de una forma diferente y sobre todo les genera un aprendizaje significativo, lo cual es importante para el proyecto de investigación que como logro busca exactamente eso, que el niño oncológico aprenda a través de actividades que lo saquen de su rutina diario debido al tratamiento.

**JORNADA #07**

**Fecha:** Diciembre 03 del 2016

*Tabla 28. Actividad motivación jornada 7*

<b>Actividad de motivación</b>	Etiquetas de los animales (terrestres, aéreos y acuáticos)
<b>Objetivo</b>	Identificar los animales según su hábitat
<b>Participantes</b>	5 niños (Entre 5 y 12 años)
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Desarrollo</b>	Con las respectivas fichas de los animales según su clasificación ya sea en terrestres, aéreos o acuáticos, se pegarán las fichas en la pared con cinta y se hará la explicación de porqué pertenecen a esa grupo, luego cada niño pasará y dirá el nombre del animal, como hace, como se comunica éste y ya como retro alimentación porqué se encuentran clasificados allí.
<b>Recursos</b>	Cartulina, cinta transparente, colores, papel para forrar y proteger las etiquetas.

*Tabla 29. Juegos jornada 7*

<b>Nombre del juego</b>	Fibber
<b>Objetivo</b>	Clasificar los animales según su hábitat

<b>Curso</b>	Dirigido a grado primero, segundo, tercero y cuarto primaria.
<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Desarrollo</b>	El juego contiene un tablero de animales, unos lentes, narices y fichas de los animales que están en el tablero. Se escogerá a la suerte quien inicia el juego. Consiste en que se coloca una nariz en el primer animal del tablero, el jugador mira las cartas que tiene si él tiene el mismo animal que indica el tablero, él es libre de escoger si la lanza o lanza otra. Debe lanzarla volteada para que sus demás compañeros ni la vean, cada uno tiene un turno para decir si es Fibber o verdadero, al final el jugador que la lanzó mostrara la carta, si la carta era Fibber y los demás dijeron que era verdadero el mismo jugador debe colocarse una nariz si es al revés todos deben colocarse una nariz menos el jugador que la lanzó, es decir, el jugador que no le atine se colocará la nariz. Al final quien tenga más narices es quien pierde.
<b>Recursos</b>	Juego Fibber, fichas de animales, cinta y tablero didáctico.
<b>Nombre del juego</b>	Cranium
<b>Objetivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar el área de expresión verbal y corporal.</li> <li>- Conocer talentos y aptitudes.</li> </ul>
<b>Cursos</b>	Todos los grados
<b>Participantes</b>	5 niños (Entre 5 y 12 años)
<b>Duración</b>	1 hora

<b>Desarrollo</b>	El juego consta de un cerebro, que trae diferentes tarjetas con actividades por realizar y un temporizador) se abre el cerebro y cada jugador según el turno va sacando una tarjeta que le indicará que debe hacer, apenas empiece la prueba, la docente en formación activará el temporizador y el jugador tiene 2 minutos para realizar la actividad. Así  Sucesivamente hasta que se terminen las cartas.
<b>Recursos</b>	Juego el cerebro temporal

**Análisis:** En la ejecución de los juegos que se llevaron a cabo se desarrolló primero una actividad de motivación que constaba de enseñarles por medio de ella sobre el tema que se quería tratar, ejm: la clasificación de los animales según su habitat. Al momento de los niños realizar el juego los niños ya tenían un abre bocas de lo que constaba el juego y ya tenían conocimiento para poder desarrollarlo de manera que fueran pocas las veces en las que se equivocaran. Los niños como siempre estuvieron atentos, colaboradores, participando activamente y trabajando en equipo que es lo que los caracteriza, ya que se refleja en la personalidad de cada uno el don de servir a los demás, de ayudar en lo que puedan con el fin de conseguir una meta, y así sea ajena la ven como propia.

## **CAPITULO VI**

### **CONCLUSIONES**

El proyecto de investigación “EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS CON CÁNCER DEL HOSPITAL UNIVERSITARIO ERASMO MEOZ-FUNDACIÓN SOÑAR CÚCUTA” está basado en buscar estrategias didácticas a través del juego que motiven al niño oncológico a continuar y reforzar su proceso de escolarización ya sea encontrándose hospitalizado o en proceso de quimioterapias.

Realizando la intervención las jornadas con cada una de las estrategias en cuanto a las áreas de conocimiento en las que tienen buen o bajo desempeño académico los niños de la fundación SOÑAR CÚCUTA que se encuentran actualmente en proceso de recuperación desde su hogar, asistiendo según su protocolo asignado a las quimioterapias y talleres realizados por esta entidad que acompaña su proceso, se obtiene como resultado que es importante el acompañamiento de personas capacitadas para la enseñanza-aprendizaje de los niños puesto que en la mayoría de las ocasiones por la interrupción del proceso de escolarización el niño tiende a olvidar algunos de los conocimientos adquiridos en las aulas de clase, de esta manera si se refuerzan durante el periodo de tratamiento y se aprenden nuevos temas el niño estará en un periodo en el que aunque no esté físicamente en un plantel educativo con ayuda de su familia y personas capacitadas, él sigue instruyéndose, generando así una motivación por continuar aprendiendo cada día más, fortaleciendo su área emocional con actividades que lo hagan sentir parte fundamental en la sociedad en el presente y en el futuro.



En términos generales tanto los niños, padres de familia como personal directivo de la fundación SOÑAR CÚCUTA se mostraron agradados con la presencia de la docente en formación y manifestaron interés por las actividades realizadas. Estas actividades contribuyeron no solo a la educación de los niños sino también a crear un ambiente de diversión donde se olvidaron completamente de su estado de salud y moderadamente realizaron actividades físicas que complementan también su desarrollo y crearon lazos afectivos con sus demás compañeros y la docente en formación.

La pedagogía no solo se imparte en instituciones educativas sino también en invasiones, casas de hogar, iglesias y en este caso en los hospitales

## CAPITULO VII

### RECOMENDACIONES

Es fundamental que el licenciado en pedagogía infantil tenga claro que no solamente se imparte enseñanza en un centro educativo sino que también existen diversos lugares donde se puede llegar y aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje del niño que por múltiples razones, ya sea de salud, económico, etc. no puedan asistir a un aula de clase.

El docente en formación debe apropiarse de diferentes estrategias didácticas para obtener resultados en sus prácticas educativas, no caer en la cotidianidad sino crear diferentes ambientes de aprendizaje.

Dar como sugerencias a las entidades de salud que dentro de su planta física cuentan con un espacio donde el niño pueda desarrollar habilidades, destrezas y adquiera conocimientos básicos, el acompañamiento de profesionales en la educación, ya que muchas veces las personas que están a cargo de los niños no cuentan con la vocación para enseñar.

Gestionar no solo en los hospitales sino también en las unidades hematológicas la creación de aulas hospitalarias para el acompañamiento escolar, teniendo ambientes de aprendizaje, ayuda en su área emocional y realizando actividades que lleven al niño a otro contexto diferente al que se encuentra.

Se recomienda a las docentes en formación seguir investigando y aplicando el proyecto en sus procesos de investigación formativa bajo la perspectiva de la inclusión educativa.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Arellano, A., Nieto, Y. (2014) El juego. [En línea] Recuperado de <https://estudiopsicologicoucv.files.wordpress.com/2014/12/monografia-juego-nieto-y-arellano.pdf>

Brenan. W. (1988). El currículo para niños con necesidades especiales. Editorial siglo XXI de España editores. Madrid.

Bruner, J. S. (1988). Desarrollo cognitivo y educación. Madrid: Morata. [En línea] Recuperado de <https://oposinet.cvexpres.com/temario-primaria-educacion-fisica/temario-2-primaria-educacion-fisica/tema-13-el-juego-como-actividad-de-enseanza-y-de-aprendizaje-en-el-rea-de-educacin-fsica-adaptaciones-metodolgicas-basadas-en-las-caractersticas-de-l/>

Caballero. (2007). El aula hospitalaria un camino hacia la educación inclusiva, Hospital classroom: a way towards inclusive education, Perú.

Calderón Marín y Vargas. (2014). La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad pre-escolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué-Tolima.

Del Toro Alonso, V. (2013). El Juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. [Revista en Línea] Recuperado de <http://www.eduso.net/res/?b=20&c=196&n=665>

Del Valle, M. y Villanezo, I. (1993). El niño enfermo de larga duración no hospitalizado. Una propuesta de intervención. La Pedagogía Hospitalaria en la actualidad. Libro de conferencias, comunicaciones e informes de las V Jornadas de Pedagogía Hospitalaria, 143-145. Oviedo. [En línea] Recuperado de [http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_nlinks&ref=2439516&pid=S0798-9792200300030000500007&lng=es](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=2439516&pid=S0798-9792200300030000500007&lng=es)

Euceda. (2007). El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación prebásica, Universidad pedagógica nacional Francisco Morazán, Tegucigalpa, Honduras.

Garaigordobil Landazabal, M. (2005). Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia. Madrid: MEC. CIDE.

Garaigordobil, M. (2009). El juego en el niño equivale al trabajo en el adulto. [Revista en Línea] Recuperado de <http://revista.consumer.es/web/es/20090201/entrevista/74536.php>

García, Méndez y Blanco (2012). El juego educativo como herramienta pedagógica para favorecer el desarrollo de los procesos cognitivos del niño de pre-escolar de la ENSDB, escuela normal superior del distrito de Barranquilla-Colombia.

Grau (2002). Integración escolar de los niños con cáncer, Universidad de Valencia, Santiago de Compostela, España.

Huizinga J. (1968). Homo Ludens. Buenos Aires: Emecé.

Labbé. (2007). La escuela-hospital de alumnos-pacientes, Escuela Intrahospitalaria del Hospital Luis Calvo Mackenna de Santiago de Chile.

Lillard, A. (2005). Montessori, La ciencia detrás del genio. Universidad de Oxford, Nueva York. [Libro]

López Gómez, L., Dra. Gutiérrez Sánchez, A. (2006). Propuesta de intervención para la mejora de las relaciones socio-afectivas de alumnos/as con necesidades educativas especiales en E.F. mediante la práctica del acrosport. [En línea] Recuperado de <http://altorendimiento.com/propuesta-de-intervencion-para-la-mejora-de-las-relaciones-socio-afectivas-de-alumnosas-con-necesidades-educativas-especiales-en-ef-mediante-la-practica-del-acrosport/>

Olejua (2016). Atención integral para niños y niñas con cáncer, una prioridad para Norte de Santander, Colombia.

Ortega, R. (1986). Juego y pensamiento en los niños. Cuadernos de Pedagogía, 133, 33-35. [En línea] Recuperado de <http://www.eduso.net/res/?b=20&c=196&n=665>

Redondo González, M. Á. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. [En línea] Recuperado de <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Estudios%20e%20Investigaciones/Attachments/32/25.%20El%20juego,%20su%20estudio%20y%20como%20abordarlo.pdf>

Reyes, A., Peña, L. (2015). Estrategias didácticas creativas para la enseñanza de la Contabilidad de 2do año de educación media general de la U. E “Carabobo” municipio valencia. [En línea] Recuperado de <http://studylib.es/doc/1702682/trabajo-especial-de-grado-final.pdf>

Quiroz, R. (2012). Teorías del Juego. [En línea] Recuperado de <https://rosaquiroz31.wordpress.com/tag/teoria-del-juego/>

**ANEXOS**

## ANEXO A. CARTA SOLICITUD A LA FUNDACIÓN SOÑAR CÚCUTA



*¡Estoy comprometido!*

Universidad de Pamplona  
Pamplona - Norte de Santander - Colombia  
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750 - www.unipamplona.edu.co

San José de Cúcuta, Septiembre 19 del 2016

Señora:

**Pilar Serrano**  
Directora Ejecutiva  
Fundación Soñar

Respetuoso saludo:

Muy comedidamente nos permitimos informar que la Universidad de Pamplona, a través del Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil sede Cúcuta, presenta en los estudiantes de décimo semestre el curso de trabajo de grado en modalidad de investigación.

La estudiante **Ingrid Yaritza Moreno Cárdenas** identificada con cedula No. 1090472449 de Cúcuta, presenta su proyecto de grado titulado "El Juego como Herramienta Didáctica en la Educación de Niños con Cáncer en el Hospital Universitario Erasmo Meoz de la ciudad de Cúcuta", con el fin de llevarlo a cabo en la fundación Soñar que actualmente usted dirige. Este proyecto propende por focalizar niños de acuerdo a su etapa de escolaridad y desarrollar actividades lúdico pedagógicas que motiven al niño en la continuación de su proceso de escolarización.

De acuerdo a lo anterior y para llevar a cabo los objetivos planteados, es necesario la interacción de la estudiante responsable del proyecto para aplicar y desarrollar cada uno de los instrumentos y actividades necesarias en la obtención y análisis de la información del grupo focal de estudio.

Agradecemos su atención y esperamos una pronta y positiva respuesta para la ejecución del proyecto.

Atentamente,

**José Mendoza**  
Tutor Proyecto de Grado

**Ingrid Moreno**  
Estudiante



C.C. A COORDINADORA DEL PROGRAMA

ISO 9001



Una universidad incluyente y comprometida con el desarrollo integral

Licenciatura en Pedagogía Infantil  
Sede CREAD Cúcuta - Calle 5 # 2-38 Barrio Latino  
coor.pedagogiainfantilcucuta@unipamplona.edu.co

1



## ANEXO B. CARTA DE AGRADECIMIENTO A LA FUNDACIÓN SOÑAR

CÚCUTA



*¡Estoy comprometida!*

Universidad de Pamplona  
Pamplona - Norte de Santander - Colombia  
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750 - www.unipamplona.edu.co

San José de Cúcuta, 6 de Diciembre de 2016

Señora:  
PILAR SERRANO  
Directora Ejecutiva  
Fundación Soñar

Cordial saludo:

En nombre de la universidad de Pamplona en el Programa de Pedagogía Infantil, sede Cúcuta y a nivel personal agradezco de antemano el espacio y oportunidad brindada para la aplicación de mi proyecto de grado: "EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDACTICA EN A EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS CON CÁNCER DEL HOSPITAL UNIVERSITARIO ERASMO MEOZ-FUNDACION SOÑAR CUCUTA" resaltando con gratitud su atenta colaboración en cada uno de los encuentros programados con los niños de la fundación y los padres de familia durante el mes anterior del presente año. Siendo este un requisito fundamental para recibir el título de Licenciado en Pedagogía Infantil otorgado por la UNIVERSIDAD DE PAMPLONA al servicio de la educación superior.

Gracias por brindar el espacio para el desarrollo del proyecto.

Atentamente,

Ingrid Yaritza Moreno C.  
Ingrid Yaritza Moreno Cárdenas  
Docente en formación X semestre



*Recibi Sandra Jacqueline Moreno*



Una universidad incluyente y comprometida con el desarrollo integral

Licenciatura en Pedagogía Infantil  
Sede CREAD Cúcuta - Calle 5 # 2-38 Barrio Latino  
coor.pedagogiainfantilcucuta@unipamplona.edu.co

2

## ANEXO C. APROBACIÓN DEL TUTOR



San José de Cúcuta, 07 de Diciembre del 2016

### APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Tutor del Trabajo de Grado opción **Investigación**, titulado **“EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS CON CÁNCER DEL HOSPITAL UNIVERSITARIO ERASMO MEZO-FUNDACIÓN SOÑAR CÚCUTA”**, presentado por las estudiantes **INGRID YARITZA MORENO CÁRDENAS** identificada con C.C. N° 1090472449 de Cúcuta, como requisito para optar el título de **Licenciado en Pedagogía Infantil**; doy mi aprobación final al mismo, al considerar que cumple con méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y posterior evaluación por parte del jurado asignado para tal efecto.

En la ciudad de Cúcuta, a los 7 días del mes de Diciembre del año 2016.

  
**JOSE LIVISTON MENDOZA BEJARANO**  
**TUTOR(A) PROYECTO DE GRADO**  
**C.C. N° 1.118.168.834 de Villanueva - Casanare**

**C.C. A COORDINADORA DEL PROGRAMA**



Una universidad Inuyente y comprometida con el desarrollo Integral

## ANEXO D. CARTAS VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

San José de Cúcuta 24 de octubre de 2016

Señora:

**Luz Maritza Toscano Fernández**  
Docente Universidad de Pamplona  
Programa Lic. Pedagogía Infantil

Asunto: validación de instrumento diagnóstico

Cordial saludo,

La presente tiene como fin solicitar validación de los instrumentos diagnósticos del trabajo de grado titulado "El juego como herramienta didáctica en la educación de los niños con cáncer del hospital Universitario Erasmo Meoz-fundación soñar Cúcuta" desarrollado por la estudiante Ingrid Yaritza Moreno Cárdenas del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil y cuyos objetivos específicos contemplan:

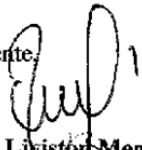
- ✓ Diagnosticar el estado de escolaridad de los niños con cáncer de la fundación soñar Cúcuta.
- ✓ Desarrollar actividades de juegos como estrategia didáctica en los niños con cáncer.
- ✓ Evaluar el impacto de las estrategias didácticas de enseñanza trabajadas con los niños con cáncer.

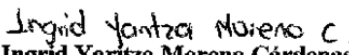
La estudiante pone en validación dos instrumentos de diagnóstico, uno dirigido a los niños con cáncer que se encuentran vinculados a la Fundación Soñar, y otro instrumento para los padres de familia de estos niños. Estos instrumentos se enfocan en alcanzar el primer objetivo específico planteado y ser la base para la formulación de las actividades de juego como estrategia didáctica.

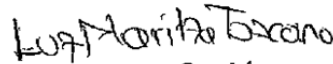
Esperamos las observaciones pertinentes de cada uno de los instrumentos para ajustarlas y poder ser aplicados los instrumentos a cada uno de los participantes.

Agradecemos la atención prestada y en espera de una pronta respuesta.

Atentamente,

  
**Ing. José Liviston Mendoza Bejarano**  
Docente - Tutor de trabajo de grado  
Universidad de Pamplona

  
**Ingrid Yaritza Moreno Cárdenas**  
Estudiante Lic. Pedagogía Infantil  
Universidad de Pamplona

  
27-10-2016

San José de Cúcuta 24 de octubre de 2016

Señora:  
**Mallely Carolina Gómez Mendoza**  
Ingeniera Industrial

Asunto: Validación de instrumento diagnóstico

Cordial saludo,

La presente tiene como fin solicitar validación de los instrumentos diagnósticos del trabajo de grado titulado "El juego como herramienta didáctica en la educación de los niños con cáncer del hospital Universitario Erasmo Meoz-fundación soñar Cúcuta" desarrollado por la estudiante Ingrid Yaritza Moreno Cárdenas del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil y cuyos objetivos específicos contemplan:


- ✓ Diagnosticar el estado de escolaridad de los niños con cáncer de la fundación soñar Cúcuta.
- ✓ Desarrollar actividades de juegos como estrategia didáctica en los niños con cáncer.
- ✓ Evaluar el impacto de las estrategias didácticas de enseñanza trabajadas con los niños con cáncer.

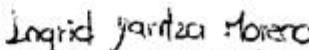
La estudiante pone en validación dos instrumentos de diagnóstico, uno dirigido a los niños con cáncer que se encuentran vinculados a la Fundación Soñar, y otro instrumento para los padres de familia de estos niños. Estos instrumentos se enfocan en alcanzar el primer objetivo específico planteado y ser la base para la formulación de las actividades de juego como estrategia didáctica.

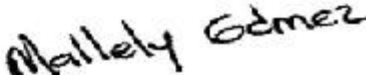
Esperamos las observaciones pertinentes de cada uno de los instrumentos para ajustarlas y poder ser aplicados los instrumentos a cada uno de los participantes.

Agradecemos la atención prestada y en espera de una pronta respuesta.

Atentamente,

  
**Ing. José Liviston Méndez Bejarano**  
Docente - Tutor de trabajo de grado  
Universidad de Pamplona

  
**Ingrid Yaritza Moreno Cárdenas**  
Estudiante Lic. Pedagogía Infantil  
Universidad de Pamplona



## ANEXO E. CUADROS DE VALORACIÓN

San José de Cúcuta 27 de octubre de 2016

Señora:

**Luz Maritza Toscano Fernández**  
 Docente Universidad de Pamplona  
 Programa Lic. Pedagogía Infantil

Asunto: validación de instrumento diagnóstico

Cordial saludo,

La presente tiene como fin entregar el cuadro donde se evalúan los aspectos relevantes para dar cumplimiento al proceso de validación de los instrumentos de diagnóstico entregados por la estudiante Ingrid Yaritza Moreno Cárdenas en el marco de su proyecto de trabajo de grado titulado: "El juego como herramienta didáctica en la educación de los niños con cáncer del hospital Universitario Erasmo Meoz-fundación soñar Cúcuta".

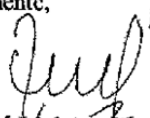
Aspectos a validar	Valoración	
	Cumple	No cumple
Coherencia con los objetivos de la investigación	X	
Correspondencia con el trabajo de grado	X	
Redacción de los instrumentos	X	
instrumentos orientados a la recolección real de información	X	
Presentación del instrumento	X	
Amplitud del instrumento	X	
La estructura de los instrumentos	X	
La orientación de las preguntas hacia un mismo objetivo	X	

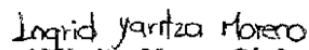
Firma del Validador	Luz Maritza Toscano F.
---------------------	------------------------

Esperamos la validación pertinente de cada uno de los instrumentos para poder ser aplicados a cada uno de los participantes.

Agradecemos la atención prestada y en espera de una pronta respuesta.

Atentamente,

  
**Ing. José Liviston Mendoza Bejarano**  
 Docente - Tutor de trabajo de grado  
 Universidad de Pamplona

  
**Ingrid Yaritza Moreno Cárdenas**  
 Estudiante Lic. Pedagogía Infantil  
 Universidad de Pamplona

San José de Cúcuta 27 de octubre de 2016

Señora:  
**Mallely Carolina Gómez Mendoza**  
 Ingeniera Industrial

Asunto: validación de instrumento diagnóstico

Cordial saludo,

La presente tiene como fin entregar el cuadro donde se evalúan los aspectos relevantes para dar cumplimiento al proceso de validación de los instrumentos de diagnóstico entregados por la estudiante Ingrid Yaritza Moreno Cárdenas en el marco de su proyecto de trabajo de grado titulado: "El juego como herramienta didáctica en la educación de los niños con cáncer del hospital Universitario Erasmo Meoz-fundación soñar Cúcuta".


Aspectos a validar	Valoración	
	Cumple	No cumple
Coherencia con los objetivos de la investigación	X	
Correspondencia con el trabajo de grado	X	
Redacción de los instrumentos	X	
instrumentos orientados a la recolección real de información	X	
Presentación del instrumento	X	
Amplitud del instrumento	X	
La estructura de los instrumentos	X	
La orientación de las preguntas hacia un mismo objetivo	X	

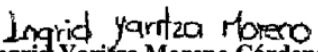
Firma del Validador	Mallely Gómez
---------------------	---------------

Esperamos la validación pertinente de cada uno de los instrumentos para poder ser aplicados a cada uno de los participantes.

Agradecemos la atención prestada y en espera de una pronta respuesta.

Atentamente,

  
**Ing. José Liviston Mendoza Bejarano**  
 Docente - Tutor de trabajo de grado  
 Universidad de Pamplona

  
**Ingrid Yaritza Moreno Cárdenas**  
 Estudiante Lic. Pedagogía Infantil  
 Universidad de Pamplona

## ANEXO F. ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA DEL PACIENTE ONCOLÓGICO

**TITULO: EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS CON CÁNCER DEL HOSPITAL UNIVERSITARIO ERASMO MEZ- FUNDACIÓN SOÑAR CÚCUTA**

**ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA DE NIÑOS DE LA FUNDACIÓN SOÑAR CÚCUTA**

**OBJETIVO:** Diagnosticar el estado de escolaridad de los niños con cáncer de la fundación SOÑAR CÚCUTA.

A continuación se realizarán una serie de interrogantes que pretenden tener un conocimiento más amplio acerca del estado intelectual, social y emocional de cada paciente oncológico de la fundación SOÑAR CÚCUTA, puesto que se procura brindar estrategias didácticas que permitan que cada niño y niña desarrolle sus habilidades y destrezas a través del juego.

Muy respetuosamente se solicita su atención y colaboración en esta encuesta para alcanzar el fin mencionado y de antemano se agradece su honestidad y su tiempo en la solución del cuestionario.

Nombre del padre de familia: \_\_\_\_\_

Nombre del paciente pediátrico oncológico: \_\_\_\_\_

1. ¿Cuál ha sido la actitud del niño frente a la condición en la que se encuentra?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. ¿Qué tipo de cáncer presenta el niño y en que estadio fue detectado?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. ¿En qué tratamiento se encuentra y cada cuanto se realiza?

\_\_\_\_\_

***El amor es la energía que permite que los milagros se manifiesten día con día.***

---

4. ¿Qué actividades no es permitido que realicé el niño debido al tratamiento que lleva?

---

5. ¿El niño actualmente continua su proceso de escolarización?

---

6. ¿Cuáles son las áreas de conocimiento en las que el niño tiene un mejor desempeño?

---

7. ¿Cuáles son las áreas de conocimiento en las que tiene un bajo desempeño?

---

*GRACIAS POR SU ATENCIÓN Y SU COLABORACIÓN*

---

***El amor es la energía que permite que los milagros se manifiesten día con día.***

---



## ANEXO G. ENTREVISTA APLICADA A PACIENTES ONCOLÓGICOS DE LA FUNDACIÓN SOÑAR

### TÍTULO: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS CON CÁNCER DEL HOSPITAL UNIVERSITARIO ERASMO MEOZ-FUNDACIÓN SOÑAR CÚCUTA

#### ENTREVISTA PARA NIÑOS DE LA FUNDACIÓN SOÑAR CÚCUTA

**OBJETIVO:** Diagnosticar el estado de escolaridad de los niños con cáncer de la fundación SOÑAR CÚCUTA.

A continuación se realizarán una serie de interrogantes que pretenden tener un conocimiento más amplio acerca del estado intelectual, social y emocional de cada paciente oncológico de la fundación SOÑAR CÚCUTA, puesto que se procura brindar estrategias didácticas que permitan que cada niño y niña desarrolle sus habilidades y destrezas a través del juego.

1. ¿Cómo te llamas?

---

2. ¿Qué edad tienes?

---

3. ¿Con quién vives?

---

4. ¿Cómo te sientes hoy?

---

5. Normalmente ¿Qué actividades haces en el día?

---

6. ¿Tienes amigos?

---

7. ¿Por qué son tus amigos?

---

8. ¿Qué quieres ser cuando seas grande?

---

9. ¿Vas al colegio actualmente?

---

10. ¿Qué grado cursas? o ¿En qué grado quedaste?

---

11. ¿Te gusta estudiar?

---

12. ¿Qué materias te gustan más?

---

13. ¿Te gusta jugar?

---

14. ¿Qué juegos te gustan?

---

15. ¿Qué juegos no te gustan?

---

16. ¿Cuáles son tus cualidades?

---

17. ¿Cuáles son tus aspectos por mejorar?

---

## ANEXO H. PROPUESTA

# ¡EDUCANDO PEQUEÑOS SUPERHEROES!

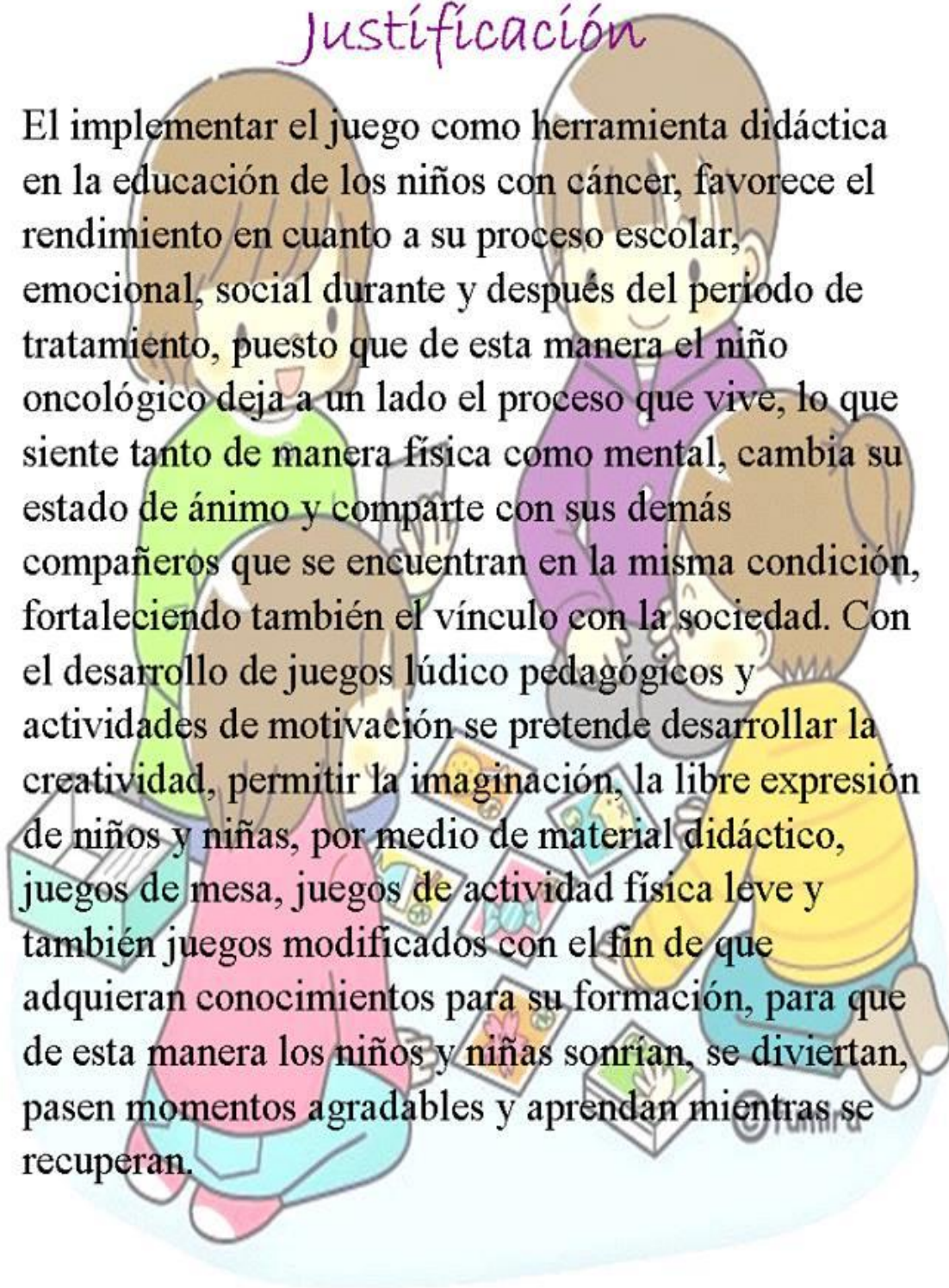


## Introducción

La siguiente propuesta de investigación parte de elaborar una guía con las actividades que tuvieron mayor impacto positivo en la realización del proyecto de investigación “El juego como herramienta didáctica en la educación de los niños con cáncer del hospital universitario Erasmo Meoz-Fundación SOÑAR Cúcuta, donde se implementan juegos pedagógicos que fortalezcan el proceso escolar de los niños durante el periodo de tratamiento al cual se encuentra requerido. La implementación de los diferentes juegos tiene como fin, aportar de una forma significativa aquellos conocimientos adquiridos durante la carrera cursada para así contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños que se encuentran en tratamiento contra el cáncer, de la misma manera compartir momentos agradables con los niños. Durante el periodo en que se juega y aprende la propuesta busca que el niño mentalmente salga del contexto que actualmente vive y disfrute junto con sus compañeros y profesoras. El propósito que dirige esta propuesta, es que aquellos niños y niñas que se encuentran en tratamiento, se involucren y participen de forma activa con sus padres de familia y personal encargado de actividades y recreación de la fundación, en los juegos que aportan de manera significativa en el proceso escolar de los niños, reflejando lo aprendido mediante la manifestación de acciones positivas.

## Justificación

El implementar el juego como herramienta didáctica en la educación de los niños con cáncer, favorece el rendimiento en cuanto a su proceso escolar, emocional, social durante y después del periodo de tratamiento, puesto que de esta manera el niño oncológico deja a un lado el proceso que vive, lo que siente tanto de manera física como mental, cambia su estado de ánimo y comparte con sus demás compañeros que se encuentran en la misma condición, fortaleciendo también el vínculo con la sociedad. Con el desarrollo de juegos lúdico pedagógicos y actividades de motivación se pretende desarrollar la creatividad, permitir la imaginación, la libre expresión de niños y niñas, por medio de material didáctico, juegos de mesa, juegos de actividad física leve y también juegos modificados con el fin de que adquieran conocimientos para su formación, para que de esta manera los niños y niñas sonrían, se diviertan, pasen momentos agradables y aprendan mientras se recuperan.



# OBJETIVOS..

## Objetivo general

Ofrecer un espacio lúdico-pedagógico al niño y niña de la fundación SONAR Cúcuta del hospital Universitario Erasmo Meoz, donde pueda realizar actividades dirigidas que contribuyan en el desarrollo de su proceso escolar y su área emocional, haciendo más llevadero el tratamiento en el que se encuentra.

## Objetivos específicos

- a) Crear estrategias lúdico pedagógicas que contribuyan en el proceso escolar de los niños y niñas oncológicos.
- b) Motivar a los niños y niñas por medio de actividades didácticas para fortalecer su rendimiento académico y su área emocional.
- c) Evaluar los juegos y actividades realizadas por medio de la socialización de los mismos

## METODOLOGIA

**Todas las actividades buscan particularmente:** •Desarrollar actividades que creen un ambiente en el que a través del juego, el niño se manifieste con espontaneidad y pueda responder a algunos procesos propios de su edad, los cuales se ven interrumpidos en el tiempo de convalecencia. •Realizar juegos de manera que el niño tenga un espacio de esparcimiento, diversión y socialización para así desviar su atención del quebranto de salud en el que se encuentra. La ejecución de los juegos y actividades se dividirá en 3 momentos.

**MOMENTO INICIAL:** (Motivación): motivar al niño por medio de dinámicas y juegos a participar activamente en está y las demás temáticas a tratar.

**MOMENTO CENTRAL:** Durante este momento se les da a conocer a los niños la temática a tratar por medio de juegos de actividad física, juegos de mesa, juegos didácticos y juegos modificados, dirigidos hacia las áreas de conocimiento en la educación. Se explicará el respectivo juego y lo desarrollaran en equipo con la docente, luego los niños a quienes está dirigida la actividad realizarán el juego.

**MOMENTO DE EVALUACIÓN:** Se evalúa si el niño tuvo un impacto positivo y comprendió el tema a través de la realización de actividad que ellos hagan.

**Nombre del juego:** Memoria numérica

**Objetivo:** Identificar los números del 1 al 10  
Estimular la capacidad de memoria en el niño

**Curso:** Dirigido a grado transición y primero primaria

**Duración:** 15 a 20 minutos

**Desarrollo:** Para iniciar se organizaran las fichas de manera que se cubra el número, se les mostrarán a cada niño las fichas (números de 0 al 10) cada número trae su par, luego, cada uno de acuerdo al turno ira levantando de a dos fichas con el fin de armar el par, el participante que más pares tenga será el ganador. Al final se pondrán los números en secuencia y cada niño lo ira mencionando uno a uno.

**Recursos:** Cartón paja, temperas, lápiz



**Nombre de juego:** Cranium

**Objetivo:** Desarrollar el área de expresión verbal y corporal Conocer talentos y aptitudes

**Curso:** Todos los grados 5 niños (Entre 5 y 12 años)

**Duración:** 1 hora

**Desarrollo:** El juego consta de un cerebro, que trae diferentes tarjetas con actividades por realizar y un temporizador) se abre el cerebro y cada jugador según el turno va sacando una tarjeta que le indicará que debe hacer, apenas empiece la prueba, la docente en formación activará el temporizador y el jugador tiene 2 minutos para realizar la actividad. Así Sucesivamente hasta que se terminen las cartas.

**Recursos:** Juego cranium

**Nombre del juego:** UNO

**Objetivo:** Identificar los colores primarios en ingles

**Curso:** Dirigido a grado preescolar, primero, segundo, tercero y cuarto primaria

**Duración:** 30 minutos

**Desarrollo:** Se repartirán de a 7 cartas para cada jugador, y se lanzará a la suerte quien inicia el juego y a mano derecha se continua. Hay diferentes tipos de cartas, están de color azul, amarillo, rojo, verde, negro y blanco. También contiene comodines que son come turnos, te comes dos cartas o te comes 4 cartas, y hay una carta con la que se puede cambiar el color de la secuencia del juego. El jugador número 1 lanza la carta, ejem: lanzó verde con numero 7 entonces el siguiente jugador debe lanzar o un verde o un 7, si tiene algún comodín que pueda utilizar lo puede lanzar, para lanzar un comodín come turno, debe ser del mismo color, para lanzar un come 2 cartas también debe ser el mismo color, y para lanzar el come 4 cartas y el cambio de color, no hay regla, se puede lanzar cuando desee. Si al lanzar un come cartas y el siguiente jugador tiene la misma (come 4) o el mismo color (come 2) la puede lanzar y se va incrementando el número de cartas que el siguiente jugador debe comer. Cuando un jugador no tenga para lanzar la carta porque de las que tiene ninguna le sirve, pasa el turno. Cuando alguien ya se está quedando con dos cartas y va lanzar una debe gritar ¡UNO! De lo contrario se comerá dos cartas. El jugador que quedé sin cartas es el ganador.

**Recursos:** Juego de cartas UNO

**Nombre del juego:** Eureka

**Objetivo:** Formar palabras silaba por silaba con el material didáctico

**Curso:** Dirigido a grado primero, segundo, tercero y cuarto primaria.

**Duración:** 15 a 20 minutos

**Desarrollo:** La docente en formación le vendará los ojos a cada niño con un pañuelo, ellos se quedan sentados mientras la docente va por los dos pasillos escondiendo las bolsitas donde se encuentra el material con el que ellos deben formar palabras, cada bolsita contiene el nombre del niño que está participando (1 niño por bolsa). La docente volverá al sitio para quitar la venda a los niños y ellos tendrán un tiempo de 5 minutos para encontrar cada uno la bolsa que está escondida con su nombre. Tendrán un periodo de 10 minutos 5 minutos para organizar las palabras, al final quien más tenga palabras será el ganador de la partida.

**Recursos:** Tapas, cartón paja, marcadores, cuaderno y lápiz

**Nombre del juego:** Caja Matemática

**Objetivo:** Aprender el procedimiento para realizar sumas de un dígito

**Curso:** Asignado para niños del grado transición y primero

**Duración:** De 5 a 10 minutos

**Desarrollo:** El niño estará frente a la caja matemática. Dentro de ella habrá un tubo con los respectivos números del 0 al 9 que se son plegables para realizar la operación, las fichas con las que se resolverá y el signo + La docente en formación escoge el número de la suma y el participante indicará la cantidad con las respectivas fichas en cada tubo. Para conocer el resultado el niño deberá abrir la puerta que hay abajo en la caja y contará cuantas fichas hay en total, ese será el resultado de la suma

**Recursos:** Foami, caja, madera, temperas y rollos de papel higiénico



**Nombre del juego:** Preguntados

**Objetivo:** Evidenciar los conocimientos adquiridos durante su proceso escolar

**Curso:** Dirigido a grado primero, segundo, tercero, cuarto y quinto primaria

**Duración:** 1 hora

**Desarrollo:** El juego está elaborado como forma de abanico se puede cerrar e ir abriendo a medida que se vaya respondiendo cada pregunta. Son tarjetas didácticas que contienen preguntas y en la siguiente tarjeta la respuesta, así sucesivamente. Vienen innumerables preguntas de manera que cada niño de acuerdo a su turno ira respondiendo. Las preguntas son en cuanto a diferentes áreas de conocimiento.

**Recursos:** Juego de tarjetas en forma de abanico

**Nombre del juego:** Parqués C-D-U

**Objetivo:** Representar unidad, decena, y centena.

**Curso:** Dirigido a grado primero, segundo, tercero primaria

**Duración:** 1 hora

**Desarrollo:** Se sentaran los niños en mesa redonda junto con la docente en formación a cada uno se le dará una ficha y se le asignará ya sea unidad, decena o centena, de manera que al lanzar el dado (la unidad) corre el respectivo número que sacó y agarra el número de fichas para introducirlos en la unidad del ábaco, de la misma manera la decena y la centena. Al finalizar cada vuelta, la docente en formación se levantara donde se encuentra el cartel y se van colocando según la ronda el número que se formó. Así hasta terminar el juego

**Recursos:** Parqués, ábaco, fichas y 1 pliego de cartulina

**Nombre del juego:** Aprendiendo el abecedario

**Objetivo:** Identificar las letras del abecedario Utilizar herramientas tecnológicas

**Curso:** Preescolar y primero primaria

**Duración:** 30 minutos

**Desarrollo:** Con una aplicación descargada en la Tablet que trae una por una la letra del abecedario con el espacio para que se realice el trazo, se le darán las instrucciones al niño al comienzo y con ayuda de la docente en formación se harán los trazos con el dedo índice hasta que el niño solo lo pueda realizar, la aplicación da al niño 5 intentos fallidos si este sobrepasa ese límite perderá y empezará desde el principio.

**Recursos:** Tablet

**Nombre del juego:** Ruleta Matemática

**Objetivo:** Realizar operaciones de suma, resta, multiplicación y división

**Curso:** Dirigido a grados primero, segundo, tercero, cuarto y quinto primaria

**Duración:** 30 minutos

**Desarrollo:** Se organizaran en una mesa redonda los niños de diferentes cursos académicos, se les indicaran las instrucciones del juego que consisten en: girar la ruleta grande para que al azar se obtenga un numero (se gira la ruleta dependiendo de la cantidad de dígitos con los que quieran jugar). Luego se gira la ruleta pequeña que indicara la operación que se realizara. Nuevamente se gira la ruleta grande para poder obtener el numero con el que se resolverá la operación. De acuerdo al signo que se haya obtenido, ya sea suma, resta, multiplicación o división, se escogerá al estudiante que por su grado académico este en condición de realizar dicha operación.

**Recursos:** Cartón paja, pinturas.



**Nombre del juego:** Parqués C-D-U

**Objetivo:** Representar unidad, decena, y centena

**Curso:** Dirigido a grado primero, segundo, tercero primaria

**Duración:** 1 hora

**Desarrollo:** Se sentaran los niños en mesa redonda junto con la docente en formación a cada uno se le dará una ficha y se le asignará ya sea unidad, decena o centena, de manera que al lanzar el dado (la unidad) corre el respectivo número que sacó y agarra el número de fichas para introducirlos en la unidad del ábaco, de la misma manera la decena y la centena. Al finalizar cada vuelta, la docente en formación se levantara donde se encuentra el cartel y se van colocando según la ronda el número que se formó. Así hasta terminar el juego.

**Recursos:** Parqués, ábaco, fichas y 1 pliego de cartulina

**Nombre del juego:** Domino de animales

**Objetivo:** Identificar los animales que contiene el juego

-Desarrollar habilidad mental

**Curso:** Preescolar, primero, segundo, tercero, cuarto y quinto primaria

**Duración:** 30 minutos

**Desarrollo:** El juego didáctico será llevado, contiene una caja y por dentro 28 fichas que normalmente vienen en el domino pero en vez de números trae en cada esquina un animal, cada uno se le repartirán 7 fichas y se le asignará su turno. El primero lanzará la ficha, ejemplo: Lanza una ficha que contiene por una esquina un cerdo y por la otra una vaca, el siguiente jugador deberá mirar entre sus fichas si tiene alguna que coincida con los animales que el anterior lanzó, si no tiene pasará el turno al siguiente compañero, así sucesivamente hasta que el jugador que quede sin fichas será el ganador.

001

**Nombre del juego:** Bingo de frases

**Objetivo:** Formar frases utilizando diferentes letras del abecedario

**Curso:** Dirigido a grado segundo y tercero primaria

**Duración:** 30 minutos

**Desarrollo:** Los niños se sentarán en el piso, ellos en fila horizontal y la docente en formación frente a ellos. Se le entregará a cada uno un cartón, indicándole que cada cartón lleva en forma de sopa de letras tres palabras y deberán buscarlas. Cada niño lleva en su cartón 3 palabras diferentes. La docente en formación va moviendo la esfera y sacará una pelota con una letra ejm: la letra M entonces si el niño lleva dentro de alguna de esas palabras la letra M, recibirá la pelota y tachará que ya tiene esa letra. No habrá un perdedor, el niño que termine llenando las tres palabras tendrá el primer lugar, y así sucesivamente, segundo, tercer lugar, etc. Se les colocará una coronita indicando cada puesto a los niños. Al final cuando todos terminen llenando el cartón, serán un solo equipo y se les entregará unas fichas en cartulina con cada palabra, todas las palabras juntas forman una frase, ellos deberán organizarla para así terminar en victoria el juego.

**Recursos:** Bingo de frases, fichas en cartulina, coronas de juguete y cinta