



Material de publicación periódica y coleccionable



COLECCIÓN:
CUADERNOS PARA VOLVER A CARRILLO
La Salud Pública Argentina escrita por trabajadorXs

ATENCIÓN, ESTAMOS JUGANDO !
Esquina Esperanza, una propuesta
de recreación en el ámbito hospitalario



AÑO 2018
www.idepsalud.org
editorialdelcomarca@gmail.com

Material de publicación periódica y coleccionable
Esperemos que esta colección sea del interés
y el aprovechamiento del conjunto de los compañerxs

ATENCIÓN, ESTAMOS JUGANDO !

Esquina Esperanza, una propuesta
de recreación en el ámbito hospitalario.

CUADERNOS PARA VOLVER A CARRILLO
la Salud Pública Argentina escrita por trabajadorxs

ATENCIÓN, ESTAMOS JUGANDO !
Esquina Esperanza, una propuesta
de recreación en el ámbito hospitalario.

Lic. Irma Trimboli / Lic. Gabriela Colacchio / Lic. Deborah Ferreira



Atención, estamos jugando!

**ASOCIACIÓN TRABAJADORES DEL ESTADO
CONSEJO DIRECTIVO NACIONAL**

SECRETARIO GENERAL

Hugo Cachorro Godoy

SECRETARIO GENERAL ADJUNTO

Julio Fuentes

**INSTITUTO DE ESTUDIOS SOBRE ESTADO
Y PARTICIPACIÓN (IDEP)**

Daniel Godoy

PRODUCCION DE CONTENIDOS IDEP SALUD

Cecilia Fernández Lisso

ATENCIÓN, ESTAMOS JUGANDO !

Esquina Esperanza, una propuesta
de recreación en el ámbito hospitalario.

AUTORAS

Lic. Irma Trimboli

Lic. Gabriela Colacchio

Lic. Deborah Ferreira

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Sofía Goñi

AÑO 2018

www.idepsalud.org

editorialdelcomarca@gmail.com

ATENCIÓN, ESTAMOS JUGANDO!
Esquina Esperanza, una propuesta
de recreación en el ámbito hospitalario.

INDICE

Prologo, Silvia León	11
Prefacio	12
El Posadas	13
Espacio Esquina Esperanza	14
Derecho a jugar en el Hospital.....	15
Jugar y Transformar.....	16
Jugar y Vincular.....	17
A jugar !!!	18
Planificación y sus momentos	19
Pre-Taller.....	20
Taller.....	20
Plenario.....	21
Modelo Planificación de Taller	22
Juegos - Técnicas de Presentación o Rompehielo	23
Juegos Centrales	27
Juegos de Cierre.....	30
Referencia Bibliográfica	31

Atención, estamos jugando!



"Quiero tiempo,
pero tiempo no apurado
tiempo de jugar que es el mejor
por favor me lo da suelto
y no envasado
adentro de un despertador"

María Elena Walsh

PRÓLOGO

ATENCIÓN ESTAMOS JUGANDO

La esperanza, la voluntad, la solidaridad de las personas, son la expresión de bellos paisajes interiores, que necesariamente afloran con igual estética cuando se convierten en palabra, en gesto, en conducta, en proyectos.

Antes que nada, "ATENCIÓN ESTAMOS JUGANDO" es una producción de bellas personas que están ofreciendo un instrumento que nace de los deseos de un grupo de trabajadoras del hospital público que decidieron poner color, poner en el centro al juego y al placer como sanador ante tanta institucionalidad biologicizante.

Como dicen las autoras el jugar corre al "paciente" para otorgar centralidad al niñx, sujetx activx del proceso de salud- enfermedad - atención del/a que es protagonista.

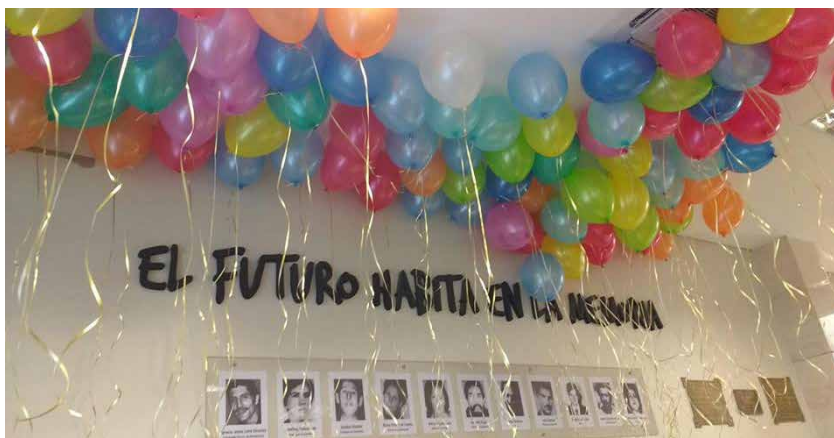
Este material aflora en un momento de particular gravedad. Cuando los gobiernos están pretendiendo desguazar el Hospital Nacional A. Posadas y la salud Pública toda, a través de la llamada CUS, lxs trabajadorxs ponen en praxis estrategias de resistencia colectivas, potenciando espacios

recreativos desde la pedagogía del juego como herramienta emancipadora, como símbolo de salud. "ATENCIÓN ESTAMOS JUGANDO" entonces es también una defensa de lo público, una resistencia al negocio de la enfermedad, un canto de rebeldía ante la tentación de bajar los brazos, un homenaje a muchas y muchos que honran el compromiso todos los días en cada Hospital o Sala de atención del país.

Como dice Pablo Freire, en su Pedagogía de la Indignación... "Tenemos derecho y deber de cambiar el mundo... Lo que no es posible es pensar en transformar el mundo sin un sueño, sin utopía y sin proyecto... Los sueños son proyectos por los que se luchan... y toda concreción de sueños supone lucha... en realidad la transformación del mundo a la que aspira el sueño, es un acto político".

Un honor para nuestra ASOCIACIÓN TRABAJADORES DEL ESTADO y para el IDEPSALUD posibilitar que salgan a volar los deseos de las trabajadoras de Esquina Esperanza de compartir con otros equipos de salud su trabajo y sus sueños.

Silvia León
Secretaria de Organización
ATEARGENTINA



Prefacio

Este cuadernillo es producto de la sistematización de varios años de trabajo en el proyecto del espacio de recreación Esquina Esperanza llevado a cabo en salas de internación pediátrica del Hospital Nacional Alejandro Posadas.

Implica para nosotras el desafío de transmitir nuestra enriquecedora experiencia, contagiar las ganas de jugar y de emprender nuevos proyectos, así como también de compilar nuestra práctica y registrar lo aprendido.

Nos propusimos acercar a otrxs trabajadorxs de salud un material teórico práctico que aporte a la construcción de espacios recreativos en ámbitos de internación pediátrica.

La propuesta busca sustentar teóricamente el cómo, por qué, y para que jugamos en el hospital y socializa los diferentes juegos que realizamos en nuestros talleres, algunos inventados, otros adaptados y muchos recuperados de nuestra infancia y de nuestras cotidianidades.

Pensamos que es posible jugar a todas las edades, en distintos ámbitos y situaciones de nuestra vida; buscamos difundir la propuesta promoviendo la instalación y el fortalecimiento de espacios lúdicos en los procesos de internación, que colaboren a restituir derechos, a brindar un abordaje integral al proceso salud- enfermedad - atención y a fortalecer lo sano.

Al final de este cuadernillo, se encuentra la descripción detallada de las actividades llevadas a cabo en cada taller, agrupadas en juegos de caldeoamiento, juegos centrales y cierre.

Hospital Nacional Alejandro Posadas, Mayo de 2018

El Posadas

El Hospital Posadas se encuentra ubicado en El Palomar, en la zona oeste del conurbano bonaerense. Es un Hospital inmenso, tanto en infraestructura como en la cantidad y calidad de trabajadorxs que formaron y forman parte de él. Atravesado por los contextos socio-políticos y económicos de nuestro país, desde sus inicios, la historia del Hospital no fue ajena a los distintos paradigmas de atención en salud y las luchas por la defensa de la salud pública.

En los años 50 el Hospital fue pensado, como iniciativa de la Fundación Eva Perón, con el objetivo de atender enfermedades pulmonares crónicas y tuberculosis, motivo por el cual tiene esa particular construcción: balcones en las salas de internación, y mucho parque. En 1955 ocurre el golpe de estado que derroca a Perón y se desmantela la Fundación Eva Perón, sin poder para ese entonces, finalizar la construcción del Hospital. En 1957 pasa a depender del Ministerio de Asistencia Social y Salud Pública, y en 1958 se inaugura como Instituto Nacional de la Salud, abocándose a tareas de investigación en salud.

Entre 1971 y 1972 se abrió como Hospital General de Agudos, y poco tiempo después, el 28 de marzo 1976, la dictadura ocupa e interviene la institución nombrando a un Director Militar, cambiando drásticamente el rumbo de su historia. La persecución política que se había iniciado antes del golpe recrudece, y grupos armados apodados SWAT recorren el Hospital amedrentando a lxs trabajadorxs, e instalándose en un chalet situado en el predio de la institución donde funcionó un centro clandestino de detención, por el que pasaron trabajadorxs del Hospital, permaneciendo aun siete compañerxs desaparecidxs. En diciembre del 2017, se identificó que el cuerpo, del hasta ese momento desaparecido Dr. Jorge Roitman, había estado sepultado en el predio de la institución.

En la década del '90 el Hospital resistió a las políticas de privatización, contando con muy pocos servicios tercerizados, en comparación con otras Instituciones de salud pública. Tuvo sus idas y venidas en relación a su administración, dependiendo en parte de Provincia y en parte de Nación, hasta que en 2007 regresa completamente a la administración pública nacional. Actualmente, el Hospital Posadas es un centro médico asistencial de alta complejidad que desarrolla tareas de prevención, tratamiento y rehabilitación de la salud, así como también, actividades docentes y de investigación. La estructura de atención cuenta con aproximadamente 488 camas. Funcionan 200 consultorios externos de especialidades clínicas y quirúrgicas, 9 quirófanos donde se realizan intervenciones de todas las especialidades, excepto trasplantes de órganos. Se atienden aproximadamente 700.000 consultas médicas anuales, se realizan aproximadamente 4500 partos y 12.000 cirugías por año (Estadísticas Hospital Posadas 2016).

Desde sus inicios el Hospital Posadas tiene una historia de trabajadores y trabajadoras que accionaron políticamente para definir qué salud llevaría adelante esta institución, y en la actualidad, gran parte de ellxs se encuentran en condiciones precarias de contratación. En los dos últimos años se fueron incorporando modificaciones en el modelo de salud pública nacional, entrando en escena la Cobertura Universal de Salud (CUS), que cambia derechos por cobertura ofreciendo una canasta de prestaciones que solo cubre una cantidad acotada de patologías. En paralelo se sucedieron despidos de más de 800 trabajadorxs que rápidamente repercutieron en la atención brindada a la población. Es en este entramado histórico, político y asistencial, donde el taller de recreación se inserta para defender y ejercer derechos tratando de aportar prácticas que se jueguen por la salud pública.

Esquina esperanza

Es el nombre que propusieron y votaron chicxs que participaron de los talleres.

El espacio esta coordinado por trabajadoras sociales de planta y residentes de trabajo social. En la actualidad el equipo se completa con estudiantes de Trabajo Social de la Universidad Nacional de La Matanza que realizan prácticas pre profesionales; han participado también estudiantes de Trabajo Social de la Universidad Nacional de Moreno, de la carrera de Terapia Ocupacional de la Universidad de Buenos Aires, residentes de Trabajo Social de PRIM de Hurlingham, del Hospital Equiza y del Instituto de Haedo.

Esquina Esperanza tiene amigxs que se suman para fortalecer las actividades, entre quienes podemos nombrar a Fernando Rabenko, que generosamente aportó su tiempo y experiencia; Margarita Aspell, primera residente externa; Marcelo Garritano de Circo descartable; Roxana Sposaro, integrante de colectivo Fotografía a Pedal; Norma Fantini y su equipo de Hospital de Día, los Doctores Goyo y Dante, que comparten con nosotrxs su música, Virginia Passo, recreologa que integró la Dirección de Derechos Humanos del hospital, al área de Comunicación de nuestro hospital, a Vanesa Kandel que colaboro en la revisión de este texto, y a Mariza Rico que acompaña el taller desde el espacio áulico de UNLaM.

El equipo que sostiene el espacio cambia dos veces por año; los aportes que cada grupo y compañerx dejan nos acompañan para siempre.



Derecho a Jugar en el Hospital

La propuesta de generar un espacio de recreación destinado a niños, niñas y adolescentes internados surge a partir de ateneos y evaluación realizada por profesionales del Servicio Social en el año 2011, en la cual se identificaron distintas variables que daban cuenta de la necesidad de repensar las intervenciones, a fin de mejorar la calidad de atención a la población del área de internación pediátrica.

La creación de un taller de recreación dentro del área de internación se encuadra dentro del paradigma de la Ley Provincial N° 13.298 de Promoción y protección integral de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, la Convención Internacional de los Derechos del Niño y los Derechos de lxs Niñxs Hospitalizados, el ejercicio de la ciudadanía y la participación de lxs sujetxs de derecho como ejes de trabajo.



Jugar y transformar

En los hospitales e instituciones de salud, el derecho a jugar suele quedar invisibilizado y aparece más como una excepcionalidad que como un derecho.

Las internaciones pediátricas se producen cuando un niño o niña padece un cuadro de salud agudo o se reagudiza una enfermedad crónica cuya atención no puede brindarse de forma ambulatoria.

El proceso de hospitalización es un momento difícil para lxs chicxs y sus familias.

Al alejamiento de lxs niñxs del hogar, del barrio, de la escuela, al cambio de las rutinas cotidianas, de los horarios, de la comida y las actividades, se les suman, en el caso de lxs adultxs, las preocupaciones por el cuidado de otrxs hijxs, por situaciones económicas y por las derivadas de la propia enfermedad. Con el afán de curarlos, los equipos de salud revisan los cuerpos de lxs pacientes, los someten a prácticas, muchas veces invasivas y dolorosas, e interrogan y desnudan su cotidiano, irrumpiendo así en su privacidad. Esto genera sentimientos de angustia, tristeza, irritabilidad e impotencia.

La salud reducida a lo biológico toma al sujeto fragmentariamente para poder reparar aquello que se presenta como disfuncional.

Así, aspectos como la subjetividad y la sociabilización del/a paciente quedan de lado, lo cual disminuye la eficacia de la intervención.

El médico sanitarista Mario Testa comenta su propia experiencia en un proceso de internación: "No me cabe duda de que salí del Hospital P. siendo un objeto que funcionaba mejor que cuando entré (...), pero tengo una imborrable sensación de haber sufrido un deterioro como sujeto (...)" (TESTA, 1993)"

Los problemas causales de la reducción de la salud a lo biológico están relacionados con el modelo médico hegemónico, que obstaculiza una mirada integral de la salud, dejando de lado aspectos emocionales y sociales del paciente. Predomina "un concepto perteneciente a la racionalidad científica que concede mayor relevancia a los factores biológicos y se interesa más por la enfermedad y la rehabilitación. Esta racionalidad asume que tanto la salud como la enfermedad intervienen en la realidad objetiva del cuerpo, mientras se le da la espalda a las mediaciones culturales y sociales que acompañan al sufrimiento humano"(Quevedo 1992). El personal de la salud se adecua a las normas y limitaciones que se le imponen desde la institución, y que condicionan la forma de intervención. El trato con lxs pacientes tiende a ser impersonal y esto favorece la objetivación de lxs sujetxs.

Desde el espacio de recreación se busca recuperar el concepto de salud integral que contemple aspectos sociales, culturales e históricos de lxs niñxs.

El juego como símbolo de salud rescata la mirada, los saberes previos y las costumbres de las personas, promoviendo la participación, generando un espacio de placer que posibilite el desarrollo y favorezca la transformación de padeciente a sujetx activx del proceso del/a que es protagonista.

Jugar corre al "paciente" para otorgar centralidad al niñx, recupera el proceso de salud- enfermedad - atención, como movimiento dialéctico.

Jugar y vincular

La recursividad para fortalecer lo sano es aquello que la persona posee y que le permite asumir un rol activo frente a su singularísimo proceso de salud - enfermedad.

Jugar colabora en el restablecimiento de la salud.

La enfermedad no es solo carencia de salud de sustrato orgánico, la enfermedad acontece en un entramado complejo donde lo psíquico, lo social e histórico constituyen dimensiones inescindibles que requieren ser consideradas.

El espacio de recreación recupera el juego como instrumento mediador que fortalece el vínculo entre niños, cuidadorxs e integrantes del equipo de salud. El juego habilita la empatía que favorece la confianza y la intimidad, los vínculos afectivos que surgen en la experiencia.

El vínculo que se establece entre el equipo de salud y las personas con quienes trabajamos conlleva una relación asimétrica, donde lxs profesionales contamos con saberes y recursos que lxs otrxs necesitan. Jugar acerca, inventa nuevos lugares/roles, permite el despliegue de palabras, emociones, corporalidades y capacidades, así como la apropiación del espacio de quien venía jugando de "paciente".



"El juego es una acción gratuita, deliberada y libremente realizada, encierra por sí un universo regido por leyes propias, semejante al mundo del sueño. Como en este, disminuye el poder represivo de la censura anterior y los deseos de todo tipo hallan su expresión en los gestos y el lenguaje simbólico de esta forma de ficción. Todo juego persigue un objetivo. Se trata de construir, a través de una actividad particular, un esquema que permita operar sobre la realidad. Su misión no se agota en una liberación de deseos ocultos o reprimidos, sino que apunta a una nueva planificación de la realidad. Resulta por esto una de las formas más eficientes de aprendizaje".

Enrique Pichon-Rivière



A Jugar!!!!

Jugamos en el hospital para divertirnos, como una posibilidad para trabajar lo sano, una estrategia que apunta a recuperar la salud y a sobrellevar las internaciones, fomentando el ejercicio de buenas prácticas en salud.

Realizar talleres de recreación en sala de internación pediátrica requiere atender algunas cuestiones:

- Las situaciones de lxs niñxs y adolescentes que se encuentran internados. Es necesario evaluar sus posibilidades para jugar, sus intereses, edades, los soportes tecnológicos que necesitan durante la internación y los motivos de internación.

- Algunos juegos requieren que lxs participantes lean o escriban alguna palabra o frase, es recomendable que lxs talleristas presten particular atención buscando asistir a quien lo necesite.

- Los juegos buscan priorizar el buen vínculo entre lxs participantes, generando un momento de distensión y alegría. El aspecto competitivo de las dinámicas es parte del juego pero no su prioridad.

- Las actividades lúdicas propician juegos que no reproduzcan estereotipos de genero, que no apelen a la violencia, que favorezcan la cooperación y la inclusión de lxs participantes.

- Las normas de bioseguridad. Estas tienden a disminuir la incidencia de infecciones intrahospitalarias, a evitar la transmisiones de agentes patógenos entre pacientes, del/a paciente a otras personas y de otras personas a lxs pacientes. Por ejemplo: lavado de manos, uso de alcohol en gel y/o de guantes, limpieza de las herramientas o instrumentos que utilizamos para jugar, contacto

con lxs pacientes, contacto de lxs pacientes con los instrumentos, etc. NOS CUIDAMOS Y CUIDAMOS A LXS PACIENTES.

Para evaluar estas cuestiones, previamente a la realización del taller, se procura hacer un recorrido por las salas de internación y por los sectores médicos y de enfermería, a fin de establecer cuáles son las salas acordes para llevar adelante el taller y avisarles a lxs niñxs y sus acompañantes que realizaremos un taller de recreación y, si acuerdan, el momento en que lo llevaremos a cabo. Se evita concurrir a áreas cerradas de internación, como terapias intensivas e intermedias o unidades coronarias, debido a la situación en la que se encuentran lxs niñxs, la conexión a soportes tecnológicos y las normas de bioseguridad, así como también a sectores de internación hemato-oncológicas, los que, en el Hospital Posadas, ya cuentan con espacios de recreación acordes a la situación de salud de lxs niñxs y adolescentes.



Planificación y sus momentos

Como equipo, consideramos fundamental realizar una planificación previa a la realización del taller. Las técnicas lúdicas suelen ser las protagonistas de los talleres y, como herramientas, hay que determinar para qué sirven, cómo y cuándo utilizarlas. De esta manera, el equipo planifica los encuentros, designa los roles de sus integrantes y las actividades a realizar, lo cual implica varios momentos: Planificación y Pre-Taller (enquadre), Taller (práctica, vivencia) y Plenario (reflexión y evaluación).

La función del coordinador/a se basa en llevar adelante las actividades lúdicas, ser la voz principal del equipo, presentar a lxs participantes y talleristas, explicar los juegos, propiciar la participación y asumir un rol flexible si se presenta alguna dificultad o emergente que requiera realizar cambios en las actividades. Quien se desempeña como co-coordinador/a trabaja codo a codo con la coordinación, participando de las actividades activamente, teniendo preparados los materiales antes de ser utilizados, teniendo en cuenta y marcando los tiempos de cada actividad para que el taller se realice tal cual lo planificado.

La tarea de registro escrito y fotográfico requiere de una observación participante por parte de quienes la desempeñan, es decir que estxs participan también de los juegos y contribuyen al desarrollo de los

mismos. La técnica de observación y registro escrito tiene un objetivo que conlleva no solo tomar nota de lo relevante en función de lxs participantes y de lo que sucede, sino también registrar emergentes, discursos, sensaciones observadas, sucesos relevantes y funcionamiento de los juegos propuestos.

El registro fotográfico pretende obtener documentación visual de lo acontecido, con permiso y autorización (cesión de imagen) otorgada por quienes acompañan a lxs niñxs y adolescentes, para su uso con fines de promoción en redes sociales, materiales de difusión y producciones escritas que realicemos, dando a conocer y compartiendo las actividades con la comunidad.



Pre taller

Nominamos Pre-taller al momento anterior a subir a la sala de internación, en este espacio se relea la planificación de la actividad y se controlan los materiales. Realizamos también actividades de relajación y caldeoamiento corporal, necesarias para superar las tensiones y ansiedades con las que puede cargar el equipo previo a la realización de los talleres y que influyen en la calidad de los mismos. Consideramos necesario trabajar cuestiones relacionadas con vivencias del contexto personal y social de lxs integrantes del equipo, exigencias laborales y académicas, situaciones personales, el contexto económico adverso y los miedos y la ansiedad que generan la realización del taller; de esta manera procuramos generar un espacio de promoción del bienestar integral del equipo y mejorar el propio desempeño.

En el momento previo a la realización del taller, se organiza la actividad a través de una puesta en común lo que se va a realizar, lectura la planificación y preparación de los materiales necesarios para llevar a las salas de internación.

También, se recuerdan los roles (flexibles) de lxs talleristas: la coordinación, la co-coordinación, el registro fotográfico y el registro escrito del taller.

Taller

El taller consta de secuencias lúdicas y técnicas que tienden a incentivar el protagonismo de lxs niños y adolescentes.

Los talleres tienen una duración aproximada de una hora y se plantean como "Juego construido-Juego adaptado" ya que, si bien se realizan con una secuencia lúdica previamente planificada, pueden ser modificados durante el proceso de acuerdo a los diferentes emergentes que se presenten, como, por ejemplo, si lxs niñxs son muy pequeñxs y no saben los colores o números, si al llegar están descansando o dormidxs, si tienen yesos o algún aparato que limite su movilidad, o bien que durante el desarrollo de la actividad se presente necesidad del ingreso de medicxs y/o enfermerxs o que sus acompañantes desalienten la participación.

Antes de ingresar a la sala y comenzar cada taller, se coloca en la puerta un cartel que comunica sobre la actividad que se está realizando al interior de la habitación, de este modo quien ingresa sabe que su entrada puede producir la interrupción de un taller.

La estructura de la actividad sigue una secuencia lúdica, que se inicia con la presentación del Espacio de Recreación Esquina Esperanza y continúa con los tres momentos de la secuencia:



Plenario

Luego del taller tiene lugar el plenario, en el que se realiza una puesta en común de las experiencias personales y vivencias, y un análisis crítico de la práctica desarrollada. Esta instancia analítica comprende lo acontecido en el taller y el monitoreo, ajuste y evaluación del proceso global del espacio de recreación y la planificación de los próximos talleres. Se utilizan los registros escritos realizados durante los talleres para exponer lo aprendido y los emergentes de cada taller, con el propósito de generar una reflexión conjunta sobre lo realizado, los actores, el espacio y situaciones que hayan acontecido. De esta manera, identificamos acciones posibles de modificación, ya que la población que participa de los talleres es heterogénea, y se generan constantes cambios en las actividades al ser las respuestas distintas aunque se lleve a cabo la misma dinámica o secuencia lúdica.

* "Juego rompe hielo" o de presentación:

juego iniciador, de corta duración, que propicia la distensión y la presentación de los/as participantes.

* Juego central:

con una duración mayor al juego previo, permite una progresiva exposición de los jugadores, posibilitando el uso de una mayor cantidad de materiales.

* Cierre:

un tercer momento o juego de finalización, de carácter integrador y festivo, donde los participantes pueden reflexionar acerca de lo vivido y expresar sus propios deseos, los cuales son anotados en papeles que se guardan en la "Caja de deseos" y son utilizados para los festejos de Fin de Año de Esquina, al igual que los banderines y/o bandera, donde dibujan sus manos y escriben sus nombres.



Atención, estamos jugando!

Modelo:

PLANIFICACIÓN TALLER N° "ESQUINA ESPERANZA"

Día: Horario: Lugar:

Objetivo del taller:

13:00 hs. Pre-taller

- Encuentro de quienes llevan adelante el taller.
- Lectura grupal de la planificación.
- Relevamiento del material necesario para el desarrollo de la actividad.

13:40 Actividad de relajación individual y preparación corporal grupal

Equipo 1:

Coordinador/a: Co-coordinador/a:
Registro escrito: Registro fotográfico:

Idem Equipo 2, 3....

14:00 hs. Comienzo del Taller

- Presentación de Esquina Esperanza, sus integrantes y del objetivo del taller.
- Recordar a lxs participantes normas de bioseguridad. Todos nos colocamos alcohol en gel en las manos. Se observan las normas de bioseguridad a lo largo de la actividad.
- Pedido de autorización para realizar registro fotográfico e información del facebook del espacio.

Juego Rompehielo (15'): Descripción de la técnica utilizada y tiempo de duración estimado

Juego central (30'): Descripción de la técnica utilizada y tiempo de duración estimado

Cierre (15'): Descripción de la técnica utilizada y tiempo de duración estimado

Materiales: Descripción de todos los materiales necesarios para la realización de la actividad

Nota: Nosotxs usamos un "kit básico" que llevamos a todos los talleres e incluye:

Caja de los deseos, cintas adhesivas, fibrones, biromes, papeles para escribir deseos, papeles para escribir los nombres, alcohol en gel, banderines, burbujeros, hoja de autorización para publicar las imágenes y guantes descartables .

15:00 HS: Finalización del taller

Regreso al Servicio Social para realizar Plenario y Planificación del próximo taller.

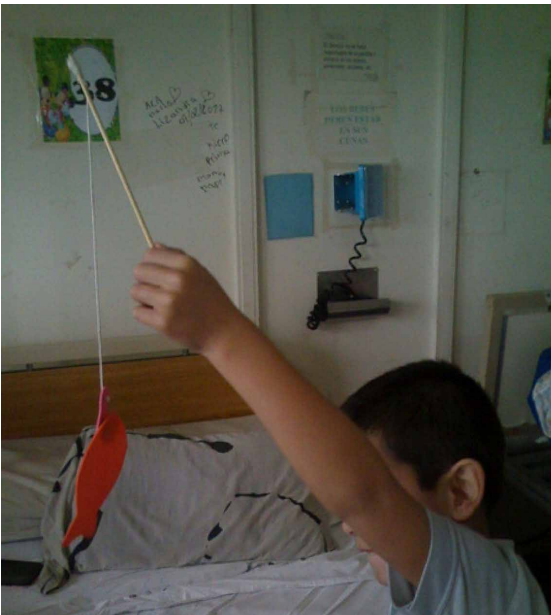
Juegos -Técnicas de presentación ó "rompehielo"

"Vamos a pescar"

Se entrega a cada participante una caña de pescar. Se acerca la tabla sobre la que están apoyados los pescaditos imantados, cada participante por turno, se presenta con su nombre y trata de pescar un pez. Cuando se logra pescar, realizamos la pregunta que tiene el pecesito al dorso, por ejemplo: A que te gusta jugar? Cual es tu animal preferido? Se busca que todxs lx participantes respondan e interactúen entre ellxs.

Materiales:

8 pececitos de goma eva con ojitos realizados con clip metalico con patitas, 8 cañitas de pescar realizadas con palito de brochette o plástico, y en el extremo del hilo tiene un pequeño imán. Tabla de madera impermeabilizada para su mejor higienización.



"Palitos Coloridos y Divertidos"

El juego consta de una botella plastica, abierta en la parte superior, que tiene orificios por los que se atraviesan palitos de diversos colores. Sobre los palitos se apoya un montoncito de tapitas de gaseosas. Un maso de cartas de colores similares a los palitos con preguntas que inviten a lxs jugadores a presentarse (similar a vamos a pesca)

El juego consiste en retirar los palitos evitando que las tapitas caigan.

A cada dupla de participante (niñx internado mas cuidador/a) se le entrega una botella. El/a participante se presenta con su nombre y decide que palito le conviene sacar. Luego toma una tarjeta del color del palito que retiro, contesta la pregunta de la tarjeta e intenta retirar el palito seleccionado sin tirar las tapas. El juego termina cuando se caen las tapitas.

Materiales:

Tapitas de botellas, 4 botellas agujereadas,32 palitos (8 palitos de 4 colores distintos (azul, verde, rojo y amarillo) o 2 amarillos, 2 verdes, 2 azules y 2 rojos para cada botella, 8 tarjetas (2 tarjetas de cada color con una o dos preguntas cada una).

Las tarjetas se impermeabilizan con plástico adhesivo transparente que posibiliten su posterior higienización.



Atención, estamos jugando!

“Emobocá y contá”

Se entrega a cada participante un balero realizado con botella de gaseosa descartable. El/la jugador/a se presenta y cuando logra embocar la tapita en el balero saca una tarjeta con preguntas acerca de sus gustos y preferencias. Se realizarán cuatro vueltas de preguntas.

Materiales:

Cuatro baleros (uno por cama), tarjetas de colores.

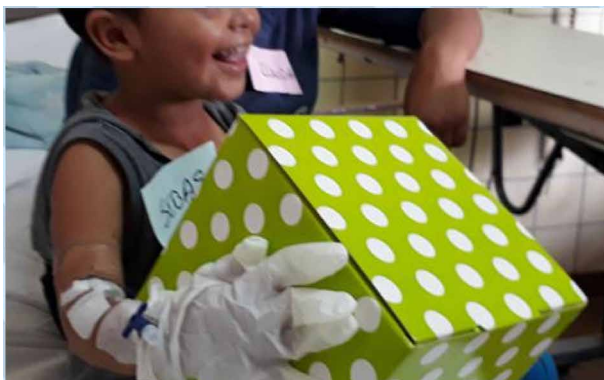


“Cajas sorpresas”

Se le entregará a cada uno de lxs participantes una caja cerrada, con orificio por donde introducir la mano, que en su interior contiene algún elemento perceptible al tacto. El participante accederá al mismo mediante un guante y tratará de adivinar cuál es su contenido.

Materiales:

Cajas de sorpresas, guantes descartables.

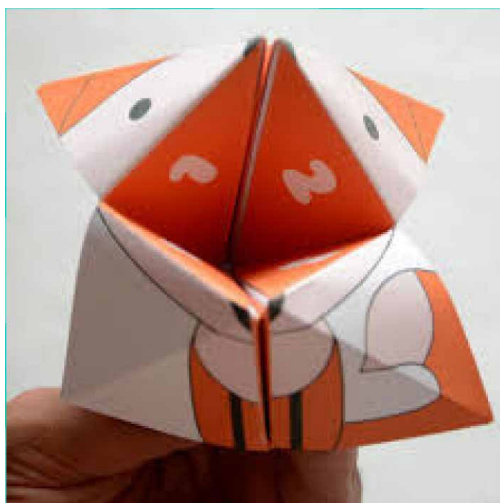


“Come cocos”

El juego consta de un comecocos y un maso de tarjetas de colores similares a los colores que el comecocos tiene en su interior.

Cada jugador/a se presenta con su nombre y elige un número del uno al diez, que corresponderá a cuantas veces se deberá mover el comecocos, es decir, abrirlo y cerrarlo. Se mantiene el comecocos abierto cuando salga el número seleccionado. Los lados interiores del comecocos tienen distinto color. El/a participante elige un color y toma una tarjeta del color elegido que contienen una pregunta cada una y que podrá responder. Se propiciara que todxs lxs participantes respondan e interactúen entre ellxs.

Materiales: 4 comecocos (uno por cama), 4 Tarjetas de colores con preguntas.



"El juego de las Vinchas"

Se coloca a cada participante (incluidxs talleristas) una vincha en la cabeza y sobre ella se adhiere una imagen de un/a personaje conocidx. La imagen se colocará en la vincha de tal manera que, quien la tiene puesta, no logre ver el personaje que le toco. Lxs participantes, por turno, realizarán preguntas al resto de lxs jugadores intentando descubrir su personaje. Se sugiere dar ayuditas para que todxs puedan descubrir su personaje.

Materiales: 1 vincha con personaje por participante (12 x sala de internación, correspondientes a 8 jugadorxs y 4 talleristas), cinta adhesiva.

Las vinchas son de goma eva con tiras para atar, de material sintético, a fin de poder higienizarlas con alcohol o en lavarropas. Los personajes están plastificados.



"Hilo de comunicación"

Se entrega a cada participante un juego de "teléfonos" creados con vasos plásticos y con hilo. Dos vasos deben estar conectados mediante un hilo (plástico para facilitar higiene) que pueda quedar en tensión.

A través de este elemento podemos comunicarnos. Se coloca la boca en el vaso y se emite mensaje, que intentará oír el/a otro participante. Esta dinámica será utilizada para realizar la presentación, haciendo preguntas para que sean respondidas en secreto mediante el "teléfono". Quien oye el mensaje en el otro extremo será quien deba comunicar la respuesta del/a compañerx. Se genera así un proceso de presentación invertida o cruzada, en el cual nos presentamos entre todxs.

Materiales: Un juego de teléfono cada dos participantes, tarjetas con preguntas de presentación.



“Primavera”

Juego de presentación llevado a cabo al inicio de la primavera. Cada participante saca una flor de una caja, provista por el/la coordinador/a, y una vez en sus manos se presenta y comparte un deseo para esta primavera; “En esta primavera me gustaría...”

El deseo se escribe en la flor y se arma un ramo de flores con deseos que se deja para decorar la sala de internación.

Materiales: Flores de cartulina, papelógrafo y fibrón



“El hospital”

Se pega en la pared de la sala de internación un papelógrafo con dibujo del hospital. Lxs participantes se presentan y comparte que le gustaría agregarle o quitarle al hospital. Los aportes se escriben en el papelógrafo.

Esta técnica nos sirvió para comprender como lxs participantes sienten, piensan y desean el hospital, habilitar la posibilidad de transformarlo y compartir nuestro deseo de jugar. Se recupera la idea de que por un rato, mientras dura el taller, convertimos el hospital en ese lugar que nos gustaría que fuera.

Materiales: Papelógrafo con dibujo del hospital
fibrones.



JUEGOS CENTRALES

“Bingo musical”

Con un reproductor de música se pasa un fragmento de una canción conocida, incluyendo temas que permitan la participación de lxs adultxs. La consigna es identificar nombre del tema y cantante o grupo que lo ejecuta. Si el grupo se anima cantamos un pedacito de la canción.

Materiales:

Reproductor de música y selección de canciones.

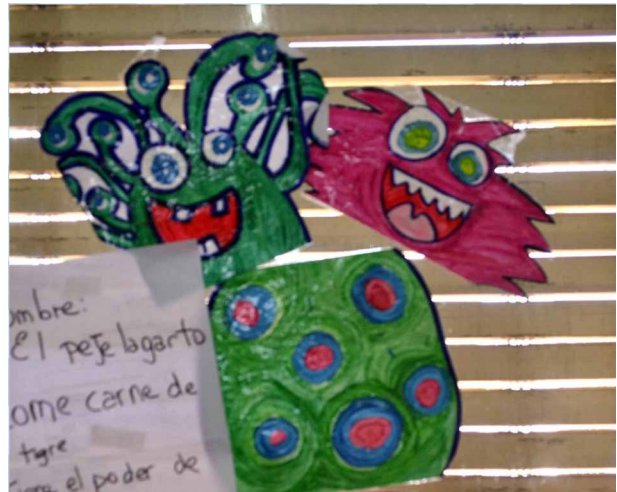


“Memotest” con monstruos

En una plancha de madera plastificada, se colocan pequeños cuadrados de cartulina, con números al frente y diferentes figuras en el dorso; éstas se repiten dos veces cada una. Cada participante deberá ir descubriendo los pares de cada figura y al encontrarlas tendrá la oportunidad de ir armando un monstruo divertido a elección, primero la cabeza, después el cuerpo y por último los pies. Se otorga identidad al personaje, decidiendo en forma grupal, nombre, poder, gustos, etc.

Materiales:

figuras de personajes, plancha de madera, cinta adhesiva, monstruos variados para armar, hojas, fibrón, monstruos para pintar. Tener presente colocar las figuras al revés para que cuando las demos vuelta queden de pie.



“Carrera de Colores”

Cada participante tira dos dados, uno con números para ver cuántos casilleros avanza y otro con prendas tales como responder adivinanzas, recitar versos o coplas, decir un trabalenguas, hacer morisquetas, disfrazarse a sí mismo o a algún otro participante que elija. Avanza quien cumple la prenda. Se forma el tablero de la carrera con cuadrados de colores que se pegan en la pared.

Materiales: dados, disfraces, tarjetas con versos, trabalenguas, adivinanzas, cinta, cuadrados de colores para armar la “carrera”, papeles y fibrón para anotar el nombre de los equipos.



“Dominó Frutal”

El juego consiste en colocar cada ficha del dominó seguida de la otra, en diferentes direcciones, según las frutas que tenga de cada pieza. Una ficha tiene dos partes diferentes, divididas por un separador. Se le repartirá a cada participante cuatro fichas y cada vez que les toque el turno deberán tratar de colocar la misma de forma que coincida con alguna de las frutas que quedaron en los extremos del camino del dominó. En caso de no tener una ficha que coincida, tomará al azar una ficha de las que tendrá quien coordinadora; si alguno de los extremos de la ficha coincide la colocará y si no perderá el turno y pasará el siguiente. El juego finaliza cuando se hayan realizado la mayor cantidad de combinaciones posibles, no queden fichas, o queden fichas pero ya no haya posibilidad de realizar combinaciones.

Materiales: una plancha de madera o cartón, fichas de domino frutal cinta guantes descartables.

“Cuenterete”

En forma colectiva se arma un cuento a partir de imágenes que estarán colocadas dentro de una bolsa. Cada participante deberán ir seleccionándolas de a uno y sin mirar. A medida que se van mostrando las imágenes serán expuestas en un afiche preparado sobre la pared con la frase “Había una vez...”. El juego finaliza con la narración de la historia creada. El equipo coordinador, de ser necesario, da ayuditas para avanzar en la construcción del texto.

Materiales:

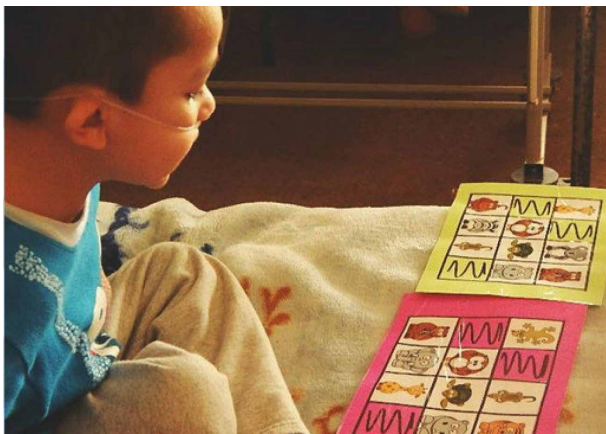
Diferentes imágenes que incluyen de comida, medios de transportes, instrumentos, animales, personas, extraterrestres, robot, árbol, flor, sol, luna, globos, etc., una bolsa contenedora, afiche, fibron y cinta.

“Bingo de animales”

Se reparte a cada participante un tablero de bingo con figuras de distintos animales. En una bolsa se colocan imágenes con los mismos animales que se encuentran en los tableros.

Lxs participantes, por turno, sacan una imagen de la bolsa y la comunican al grupo a través de gestos o sonidos. El grupo tiene que adivinar el animal. Cada participante marca en su tablero cuando tiene coincidencia con los animales que van saliendo de la bolsa. Se canta línea cuando se arma una fila de animales en el tablero y ¡bingo! Cuando se logra marcar todos los animales. El material para marcar suele ser pequeño, tener especial precaución con los niños chicos, si se utiliza porotos o material que no puede ser higienizado, se descarta luego de finalizar el juego.

Materiales: 1 Tablero por participante, Bolsa grande, imágenes de animales, material para marcar.



“Tangram”

Se entrega a cada participante un sobre con las piezas de Tangram y un cartón para poder apoyar las mismas. Para jugar se tira un dado que en cada cara tendrá alguna figura, tales como pez, niño, casa, flecha, barco y árbol. Lxs jugadorxs tienen que armar la figura que sale, con las piezas del Tangram.

A modo de ayuda se contará con láminas de las imágenes de cada, para usar como guía, las cuales se colgaran en la ventana. En este juego encontramos que muchxs chicos tenían dificultad para armar las piezas tal como indicaba el modelo, jugando a armar las figuras como les parecía. Algunxs participantes encontraron que con las piezas podían armar otras figuras.

Materiales: Por participante: un sobre con figuras para armar y un tablero para apoyar. Dado tangram.



“El Puente del Arte”

Se coloca una lamina con el dibujo de un puente que esta realizado con tramos de distintos colores . Los colores responden a una consigna a distintas consignas que lxs jugadorxs deben sortear para cruzar el camino. Las consignas incluyen desafíos como cantar una canción, realizar dibujos, responder alguna adivinanza y/o representar con mímica alguna película.

Cada participante, por turno, elige una carta de un mazo de colores para elegir una carta del color del primer escalón. La misma indicara una consigna vinculada a dibujar, actuar, cantar o adivinar con la finalidad de avanzar al siguiente casillero del puente y llegar a la meta.

Cada participante elige de un mazo, una carta que indica el desafío a realizar. Se motiva al grupo para que las consignas puedan realizarse en forma colectiva.

El juego finaliza cuando todxs lxs participantes llegan al final del puente.

Materiales: Lamina con puente, cartas de colores con consignas, lápices de colores, hojas.



JUEGOS DE CIERRE

El taller finaliza cuando cada participante dibuja su mano y su nombre en un baderin.

En esta etapa, circulamos una caja donde cada participante deja, escrito en un papel, un deseo. Los deseos no se leen en el grupo, sino que se juntan y al finalizar el año, se realiza una fiesta donde todos los desos que surgieron, se recuperan en la fiesta de fin de año.

Algunos años se realizo suelta de globos con deseos, otros se realizaron borlas multicolores, que incluian los desos, con las que se decora el hospital.

"evaluación participativa"

Lxs participantes realizan evaluación del taller eligiendo emoji, similares a los de Facebook (me gusta, no me gusta, risa, asombro)

Se plantea al grupo que cada participante seleccionen un emogi que represente lo vivenciado en el taller. Se promueve la circulación de la palabra y la elaboración reflexiva individual y grupal sobre el espacio compartido.

Materiales: Dibujos con distintos emogi.



Nosotras, las personas que formamos el espacio Esquina Esperanza, pusimos en la caja de deseos las ganas de armar este cuadernillo, el deseo de compartir con otros equipos de salud nuestro trabajo, de contagiar la alegría que nos queda después de cada taller.
Y nuestro deseo sale a volar...

Por un caminito de aserrín
Este cudernillo llego a su fin!!!!

Irma Trimboli,
Gabriela Colacchio,
Deborah Ferreira

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

Pichon Riviere, Enrique, Pampliega de Quiroga, Ana. Psicología de la vida cotidiana.

Edición Nueva Visión, Buenos Aires: 1999.

Quevedo, E. "La cultura desde la medicina social". En: Cultura y salud en la construcción de las Américas. ICAN-Concultura; 1992. Bogotá

Testa, M. (1993). " El Hospital visto desde la cama del paciente. Al viejo Victor de la cama seis". En: Testa M. "El hospital". Publicado en: "Salud, problema y debate". Año V, N°9. Buenos Aires.

Comisión Derechos Humanos Hospital Posadas (2011) "Semblanzas I" Consultado en <https://www.hospitalposadas.gov.ar/equipo/ddhh/recursos/semblanzas.pdf>





**ESQUINA
ESPERANZA**

Espacio de
Recreación

LIBERTAD

RESPECTO

INCLUSIÓN

JUEGO

RECREACIÓN

CULTURA

trabajando por los derechos
de niños y niñas hospitalizados

CONTACTO
011 - 4469-9300 • Int. 1900/1917
esquinaesperanza@hospitalposadas.gov.ar

ASOCIACIÓN TRABAJADORES DEL ESTADO DE LA REPÚBLICA
ARGENTINA / CONSEJO DIRECTIVO NACIONAL INSTITUTO DE
ESTUDIOS SOBRE ESTADO Y PARTICIPACIÓN (IDEP) ÁREA DE SALUD



CUADERNOS PARA VOLVER A CARRILLO es una serie coleccionable que abordará temas específicos del campo socio sanitario en la Argentina. Temas generales de marco nacional. Y temas regionales o locales, procurando ofrecer un enfoque vinculante de TODOS los procesos que atraviesan esas realidades particulares.

Temas y problemas dispuestos en función de MOSTRAR la realidad que ven nuestros ojos en cada hospital donde trabajamos, en cada barrio donde habitamos; y que constituye el mapa real de la Salud, habitado por personas de carne y hueso; el mapa que no muestran ni los arcaicos manuales de Salud Pública ni las estadísticas del relato hegemónico.

Íntegramente producida, escrita y desarrollada POR trabajadorxs
PARA trabajadorxs.

Para seguir bregando por una mejor Salud para nuestro pueblo.

