

PREMIOS HOSPITAL OPTIMISTA

Categoría PROYECTOS Pediátricos

Proyecto "Un hospital de cuento"



Javier González de Dios ¹, Gema Sala Pérez ², Fabiola Juan Fernández ³,
Ruth Pérez López R ⁴, Marisa Ibáñez Criado ⁴

- (1) Servicio de Pediatría. Hospital General Universitario de Alicante. Departamento de Pediatría. Universidad Miguel Hernández. Alicante. Consellería de Educació Universal i Salut Pública de la Generalitat Valenciana
- (2) Unidad de Didáctica y Accesibilidad. Museo Arqueológico de Alicante, MARQ. Fundación Comunidad Valenciana MARQ.
- (3) Coordinadora de la Asociación Amigos de la Muñeca de Onil, Alicante.
- (4) Unidad Pedagógica Hospitalaria. Hospital General Universitario de Alicante. Alicante. Consellería d'Educació, Investigació, Cultura i Sport de la Generalitat Valenciana

CORRESPONDENCIA:

Javier González de Dios. Avda Eusebio Sempere, 6, 3ªA. 03003-Alicante.
Correo electrónico: javier.gonzalezdedios@gmail.com

CONFLICTOS DE INTERÉS: no existe. El único interés es la humanización de la hospitalización pediátrica.

“Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas”
Paulo Freire

“La educación sin libertad, da por resultado una vida que no puede ser vivida plenamente”
Alexander S. Neill

“Poco a poco se fueron despojando del falso ropaje con que las había vestido la escuela normal; dulcificaron su voz y su mirada, y se sentaron entre los niños para conversar con ellos y para escucharlos conversar”
Olga y Leticia Cossettini

I. Objetivos

El proyecto **"UN HOSPITAL DE CUENTO"** es un proyecto desarrollado de forma multidisciplinar por cuatro entidades. Dos dentro del propio Hospital General Universitario de Alicante (HGUA): el Servicio de Pediatría del Hospital General Universitario de Alicante (perteneciente a la Consellería de Sanitat Universal i Salut Pública) y la Unidad Pedagógica Hospitalaria (UPH, perteneciente a la Consellería d'Educació, Investigació, Cultura i Sport) de dicho hospital, perfectamente integrado en la misión, visión y valores de nuestra organización sanitaria. Y dos de fuera del hospital: el Museo Arqueológico de Alicante (MARQ) y el pueblo de Onil, el mayor fabricante de muñecas de España, y su Asociación de Amigos de la Muñeca.

Los **objetivos** de nuestro proyecto son:

- **Objetivo general:** conocer las sociedades y su cultura a través del legado patrimonial que nos han dejado los hombres y mujeres del pasado creando un espacio común de trabajo entre el museo y el HGUA en beneficio de los niños enfermos para que su estancia en el hospital sea más agradable.
Trabajar por un hospital pediátrico optimista donde integrar la metodología educativa y psicosocial de la UPH en la dinámica del hospital, donde los niños y niñas vivan el ingreso hospitalario como algo más que un espacio sanitario y en el que suceden cosas maravillosas que no podrían suceder de otro modo o que difícilmente habrían vivido en otras circunstancias.
- **Objetivos específicos:**
 - Comprender la importancia que ha supuesto el extraordinario legado cultural y tecnológico de nuestros antepasados.

- Fomentar en los escolares la afición por la arqueología, y a la historia acercándolos a sus herramientas y métodos de trabajo.
- Comprender el trabajo del arqueólogo y del historiador, y su importante labor para la comprensión de la Historia.
- Valorar los descubrimientos y restos arqueológicos que se han realizado a lo largo de la Historia, descubrimientos e inventos que nos son útiles y nos ayudan a seguir progresando.
- Estimular la asistencia al aula hospitalaria y su participación dentro de ella, y potenciar el trabajo en equipo.
- Reconstruir aspectos de la vida cotidiana en el pasado.
- Fomentar actitudes que promuevan el cuidado del patrimonio histórico.
- Darse cuenta como en nuestra provincia se han dado multitud de culturas y la convivencia entre ellas.
- Potenciar el patrimonio histórico como símbolo de identidad cultural, favoreciendo su estudio.
- Fomentar la lectura y la creatividad. Facilitar a través de la edición del cuento el reingreso del alumno a su centro escolar.
- Y con dos objetivos muy concretos de forma anual, correspondiendo a cada curso académico:
 - ✓ Creación por parte de los alumnos y del MARQ del **CUENTO correspondiente a cada época histórica** trabajada durante el curso académico en el Aula Hospitalaria.
 - ✓ Creación por parte de los fabricantes del pueblo de Onil de una **MUÑECA correspondiente a cada época histórica.**
 - ✓ Ambas acciones se enfocan a un programa de Responsabilidad Social Corporativa (RSC) a favor de la Fundación del Servicio de Pediatría y dirigida a la investigación pediátrica y asociada a nuestro Instituto de Investigación ISABIAL.

Cinco son los **Planes estratégicos** del Servicio de Pediatría del HGUA y que se fundamentan en 5 objetivos básicos:

1. Orientar todos los procesos ASISTENCIALES al paciente y su familia.
2. Potenciar la DOCENCIA, como componente esencial en un hospital universitario.

3. Estimular la INVESTIGACIÓN, como elemento crucial para mejorar nuestra práctica clínica.
4. Consolidar la cultura de la CALIDAD asistencial en todas sus facetas.
5. Crear una cultura de GESTIÓN eficiente de recursos.



En este sentido, el Proyecto "Un hospital de cuento" se integran perfectamente con estos objetivos y con los Planes estratégicos Asistencial, de Calidad y de Gestión:

- Incrementar la calidad percibida por los pacientes y sus familiares:
 - Apoyar los aspectos de humanización del Servicios de Pediatría
 - Integrar todos los elementos de arteterapia posibles
 - Incrementar la satisfacción, aceptabilidad e información en pacientes
 - Buscar activamente alternativas a la docencia convencional
 - Entender la UPH como lugar de encuentro para niños, familias y sociedad en general
- Estimular la creación de un hospital orientado al paciente pediátrico:
 - Crear la infraestructura de un hospital de niños y para niños
 - Estimular cuatro conceptos clave para un hospital pediátrico del siglo XXI: humanización, información, seguridad y eficiencia
 - Abogar en todo momento por la excelencia clínica (combinar tecnología y humanización es clave), principalmente en los “momentos de la verdad”

- Trabajar por un hospital pediátrico optimista, de principio a fin, y que el **OPTIMISMO/la SONRISA** sea también instrumento terapéutico de primera línea.



2. Antecedentes

2.1. Impacto de la enfermedad en la infancia

La enfermedad constituye para el niño y el adolescente (y su familia) encontrarse con una experiencia personal difícil y con los límites propios que la patología impone. Entre estas limitaciones se encuentra con la posibilidad o no de continuar realizando un determinado proyecto biográfico (el de su aprendizaje, las relaciones con sus compañeros, etc.), así como una restricción de las naturales disponibilidades para valerse por sí mismo, suscitando la dependencia, la soledad, la ansiedad, el aislamiento, en una palabra, las manifestaciones explícitas que se derivan de la limitación de la libertad y de la autonomía personales que aquélla le impone. Y sufren además algo negativo y sobreañadido, el dolor, con el que los jóvenes pacientes no contaban y para el cual no disponen muchas veces de ninguna experiencia previa.

A raíz de la enfermedad y de su ingreso en el centro hospitalario, el niño y el adolescente cambian en sus motivaciones y modifican sus valores, con alteración de los

comportamientos, hábitos y el ritmo de vida y cambios del comportamiento y rasgos. La mayoría de los niños, niñas y adolescentes que ingresan en un hospital están escolarizados. La escuela, junto con la familia, constituye el medio natural donde ellos se desenvuelven. Y la escolarización es la tarea primordial a desarrollar como medio específico de formación, desarrollo socialización y normalización.

Por otra parte, la enfermedad en la infancia, sobre todo si es crónica o grave, actúa en los miembros de su familia como una agresión. **El diagnóstico de una enfermedad a esta temprana edad representa una crisis prolongada para toda la familia** y requiere por parte de ésta una total readaptación ante diversos factores. La enfermedad tiene un importante impacto psicológico sobre los padres y hermanos del paciente pediátrico, y puede interferir sobre su adaptación socio-emocional y su salud, tanto física como psíquica.

Por ello, de la reflexión anterior surgen algunos **puntos clave**:

- La enfermedad provoca una ruptura de la biografía del niño y su familia.
- La enfermedad de un hijo tiene un gran impacto físico, psíquico y social.
- Muchos pacientes pediátricos están escolarizados.
- El aula hospitalaria interviene también como elemento terapéutico.
- El aula hospitalaria es el punto de encuentro de los aspectos sanitarios y docentes del niño y adolescente enfermo, con la familia como entorno y el pequeño paciente/alumno como centro de nuestra atención.

2.2. Aproximación a la Pedagogía hospitalaria

De lo anteriormente expuesto se desprende que hay un aumento en la toma de conciencia de la necesidad de prestar especial atención al tema de la hospitalización de niños y adolescentes. La finalidad de tal atención, en último término, no será otra que la de educar para la vida, papel que corresponde al educador y que indudablemente desborda la específica labor del personal sanitario.

La actividad pedagógica como complemento de la acción médica en los hospitales ha tomado carta de naturaleza desde hace años. Un largo recorrido nos ha llevado a que la Pedagogía Hospitalaria sea considerada mayoritariamente como una ramificación de la Educación Especial. La Pedagogía Hospitalaria constituye un modo especial de entender la pedagogía y se ofrece como una pedagogía de la vida y para la vida, que constituye una constante comunicación experiencial de vida, y aprovecha cualquier situación, por dolorosa que pueda parecer, para enriquecer no sólo al que la padece, adaptándola para el aprendizaje de vida.

La Pedagogía Hospitalaria no es una ciencia cerrada, sino multidisciplinar y surge para dar respuesta a aquellas situaciones que, **en la conjunción de los ámbitos sanitario y educativo**, concibiendo la convalecencia en el domicilio como una prolongación del período de hospitalización. Por tanto, la Pedagogía Hospitalaria está más allá de la Medicina y más allá de las Ciencias de la Educación, allí donde la reclaman la dignidad y la solidaridad del niño enfermo-hospitalizado y de su contexto familiar.

Surgen así algunos **puntos clave**:

- La humanización actúa como epicentro de la atención sanitaria, especialmente desde el siglo XXI.
- La Pedagogía hospitalaria cabe considerarla como una sección más del Servicio de Pediatría.
- La Pedagogía hospitalaria está más allá de la Medicina y más allá de la Educación Especial.
- La Pedagogía hospitalaria es mucho más que un aula hospitalaria, pues su labor se extiende más allá de sus paredes.

2.2. Aproximación de la HISTORIA al Servicio de Pediatría

En septiembre de 2014 iniciamos una nueva etapa en el Servicio de Pediatría del Hospital General Universitario de Alicante, con una precisa definición de nuestra misión, visión y valores, así como la utilización de una **fórmula de éxito en gestión fundamentada en la suma "5C" + "4H"**.

Esas "5C" lo constituye una forma de trabajar en base a Ciencia, Conciencia, Calidad, Color y Calor. Y esas "4H" es el conjunto de Hacerlo bien, Hacerlo mejor, Hacerlo juntos y Hacerlo. Era importante que fueran señas de identidad bien definidas para trabajar en busca de la excelencia clínica en un **hospital terciario del siglo XXI centrado en el paciente y en la familia**. Y, especialmente, al ser Pediatría de nuestro hospital el servicio médico mayor de la provincia de Alicante, con 115 pediatras y más de 400 sanitarios en el Departamento de Salud Alicante-Hospital General dedicados a la atención de la infancia y adolescencia.

Una de las premisas que venimos desarrollando desde el principio es el trabajo conjunto con la UPH, convencidos del valor docente, pero también terapéutico de un aula hospitalaria. Porque la UPH es un paradigma de OPTIMISMO entre las paredes de un hospital, mediante la perfecta combinación entre atención sanitaria, educación, humanización y arteterapia. Y

con ese punto de partida iniciamos el proyecto "La cultura y el deporte se ponen la bata y el fonendo", un proyecto de éxito que ha desarrollado ya más de 80 actividades en menos de dos años y medio.

Pero dentro de este proyecto, ocupa un lugar nuclear nuestra colaboración con el Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), desde varias perspectivas, pero una que se ha posicionado claramente con sus "5C" y sus "4H" y de la que todos nos sentimos muy felices. Hablamos del proyecto "UN HOSPITAL DE CUENTO" y que, a través de la mascota "Chispita" (elegida tras un concurso entre los niños hospitalizados), nos pasará año tras año por la historia, una forma divertida de enseñar por medio del juego y la participación. El curso 2014-15 nos convocó la Prehistoria, el curso 2015-16 fue el Mundo Íbero y este curso 2016-17 los Vikingos.

Si las metas son sueños con fecha de entrega, este proyecto es una meta cumplida. Howard Hendricks, el reconocido autor del clásico "Enseñando para cambiar vidas" nos recordaba que "la enseñanza que deja huella no es la que se hace de cabeza a cabeza, sino de corazón a corazón". Y en la gestación de este proyecto todo el mundo ha puesto su corazón: el MARQ, la Asociación Amigos de la Muñeca de Onil, la UPH, el Servicio de Pediatría y todo el hospital. Porque este proyecto "Un hospital de cuento" es un ejemplo y forma parte ya de nuestro hashtag más apreciado: #HospitalOptimista.



3. Metodología

3.1. Los museos como espacios terapéuticos y de transformación

Desde hace unos años, cada vez más se está profundizando en la idea de utilizar los museos como espacios terapéuticos y de transformación. Los museos están contribuyendo a una mejora de la calidad de vida de personas que sufren algún tipo de enfermedad y/o rechazo social, con programas específicos. La certeza de que nuestros museos sirven como marco terapéutico, bien a través del arte, de la historia o con otro tipo de bienes, se ha demostrado de forma cualitativa y cuantitativa, con acciones en diversos museos con diferentes colectivos que presentaban enfermedades o bien en determinados momentos de las terapias mejorando las oportunidades de realización personal e inclusión social.

Dentro de esta vertiente el MARQ propone a la Unidad Pedagógica Hospitalaria del HGUA la utilización del museo como una herramienta en beneficio de los niños que se encuentran hospitalizados con el proyecto “Un hospital de cuento” dentro de “Los cuentos del MARQ”.

El museo desarrolla diversos proyectos educativos para Centros Escolares entre los que se encuentra “Los cuentos del MARQ” con el que se pretende despertar el interés y la motivación de los escolares por la historia de su provincia y patrimonio, así como por el mundo de la arqueología. Comprender la importancia que ha supuesto el extraordinario legado cultural de nuestros antepasados, potenciar el trabajo en equipo y fomentar la lectura y la creatividad son los principales objetivos.

El proyecto un “Un hospital de cuento” se ha concebido como una propuesta de trabajo a largo plazo con objetivos generales y particulares que pasaremos a describir. Cada curso escolar lo dedicaremos a una época histórica: Prehistoria, Iberos, Cultura Romana, Edad Media y Edad Moderna y Contemporánea así como a las diferentes exposiciones temporales que el MARQ exhiba en sus salas. Por lo tanto al finalizar el proyecto tendremos una colección de cuentos realizados por los alumnos de la Unidad Pedagógica Hospitalaria con diferentes contenidos y que serán elaborados por diferentes “escritores”, los niños y niñas hospitalizados.

El inicio del proyecto será la creación, por parte de los escolares, de una mascota que de unidad a todo el proyecto de forma general y a la colección de cuentos en particular. Con ello estimularemos el proceso creativo acercándoles al proyecto y empezarán a sentirse verdaderamente “protagonistas de la Historia”.

Y estos son los CONTENIDOS PROCEDIMENTALES:

- Sentirse protagonista de la Historia con la identificación de las culturas presentes en la provincia de Alicante mediante la creación de los cuentos.
- Utilización en la Unidad Pedagógica Hospitalaria del HGUA de las Guías multimedia del MARQ.
- Confección por los escolares de la decoración del aula relacionándola con la etapa que en ese curso escolar estemos trabajando.
- Visitas de expertos del MARQ en cada época histórica a la U.P.H. (arqueólogos, conservadores, restauradores, antropólogos, etc)
- Realización de talleres didácticos en los que experimentar en primera persona las actividades realizadas en los diferentes períodos históricos por nuestros antepasados.



Optaremos por una metodología flexible para conseguir de una forma amena nuestros objetivos. Pensamos inculcarles los contenidos conceptuales de cada época histórica con un gran número de recursos y herramientas didácticas que iremos definiendo en cada una de las temáticas. Tanto los objetos arqueológicos como las reproducciones y los videos les ayudarán a aproximarse y conocer a sus antepasados. La metodología, por tanto, será participativa, flexible y adaptada al contexto hospitalario.

3.2. Curso escolar 2014-2015: PREHISTORIA

Con el estudio de esta época conocerán dónde vivían, qué comían, cómo cazaban, cómo realizaban sus útiles, por qué pintaban en sus cuevas y que es lo que pintaban, qué animales vivían en nuestras tierras, cómo hacía fuego, como realizaban sus vestidos y sus adornos las personas que vivían en la Prehistoria

- **Objetivos de la Prehistoria:**

- Valorar la arqueología como fuente básica de información histórica.
- Reconocer los periodos en los que se divide la Prehistoria.
- Comprender los modos de vida y las transformaciones en la Prehistoria. Su vida cotidiana.
- Conocer el proceso de creación de los útiles de trabajo del hombre de la Prehistoria.
- Comprender del simbolismo del Arte Rupestre.
- Identificar el arte Rupestre del Paleolítico y del Neolítico.
- Valorar la imaginación y la inteligencia de nuestros antepasados cuyos descubrimientos han contribuido al progreso de la humanidad.
- Comprender el concepto de Prehistoria y de Historia.

- **Contenidos conceptuales de la Prehistoria:**

Hemos realizado una división con los contenidos más importantes. Cada bloque tiene una temática definida en la que se verán diversos aspectos importantes de la Prehistoria:

BLOQUE I: El simbolismo, la religión y el arte en la Prehistoria:

BLOQUE II: Aspectos económicos y subsistencia. Modelos sociedades cazadoras y recolectoras: caza, pesca, agricultura, ganadería y la metalurgia.

BLOQUE III: Vida cotidiana

- Vestimenta (botones)
- Telar
- Adornos (collares, anillos, conos de oro)

BLOQUE IV: Hábitat

BLOQUE V: la metalurgia.

- **Contenidos procedimentales de la Prehistoria:**

- Identificación de los objetos arqueológicos pertenecientes a los diferentes periodos en que se divide la Prehistoria.
- Visualización del audiovisual sobre las tecnologías donde podrán observar el proceso de construcción del utillaje prehistórico.
- Explicación de los murales donde comprenderán los modos de vida de los diferentes periodos históricos.
- Visualización del video de arte Rupestre donde entenderán el sentido y las técnicas empleadas por el hombre prehistórico.
- Explicación de la reproducción del abrigo de cueva donde se reproduce arte rupestre como el que ellos han realizado en el aula.
- Visualización del audiovisual sobre las transformaciones del medio natural y los animales que vivían en nuestras tierras durante esa época (elefantes, leones, etc.).
- Identificación de los diferentes estratos donde podrán observar cómo aparecen los diferentes objetos arqueológicos pertenecientes a la Prehistoria.

- **Recursos didácticos en la Prehistoria:**

- Fabricar una cueva en el Aula de Pediatría.
- Componer su propia canción y danza de la lluvia prehistórica.
- Dispondremos en el aula de los murales presentes en la sala del MARQ.
- Visionado en el aula de:
 - ✓ Audiovisuales de la sala de la Prehistoria:
 - Visualización del audiovisual sobre las tecnologías donde podrán observar el proceso de construcción del utillaje prehistórico.
 - Visualización del video de arte Rupestre donde comprenderán el sentido y las técnicas empleadas por el hombre prehistórico
 - Películas sobre la Prehistoria: “ Érase una vez el hombre”
- Teatralización del cuento cuando esté finalizado por el personal del museo.
- Charla por un escritor de cuentos en el Aula Pediátrica.
- Visionado de un Power Point sobre la Prehistoria en el aula.



3.3. Curso escolar 2015-2016: ÍBEROS

Durante este curso escolar conoceremos a los iberos, sus costumbres, la religión y las características más destacables de esta cultura y del momento histórico en el que habitaron lo que hoy es nuestra provincia de Alicante.

- **Objetivos de los Íberos:**

- Valorar la arqueología como fuente básica de información histórica.
- Descubrir una realidad del mundo ibérico: su regionalización , introduciéndose en el caso de la Contestania.
- Identificar los rasgos particulares que definen a los iberos de la Contestania.
- Aproximar el enigmático mundo de la escritura ibérica.
- Conocer el origen de la moneda en nuestras tierras.
- Apreciar la originalidad de la escultura ibérica.
- Apreciar una de las realizaciones más características de la cultura ibera: la cerámica.
- Valorar la imaginación y la inteligencia de nuestros antepasados cuyos descubrimientos han contribuido al progreso de la humanidad.



- **Contenidos conceptuales de los Íberos:**

Hemos realizado una división con los contenidos más importantes. Cada bloque tiene una temática definida en la que se verán diversos aspectos importantes de los iberos:

BLOQUE I: Los pueblos iberos. La Contestania.

BLOQUE II: Ciudades y poblados.

BLOQUE III: Aspectos económicos: actividades de subsistencia y comercio.

BLOQUE IV: La Sociedad. La importancia del guerrero ibero.

BLOQUE V: La cultura material: cerámica, escultura y escritura.

Todos estos contenidos serán plasmados por los niños y adolescentes en dibujos que luego formarán parte del cuento final sobre los íberos. Los textos se realizarán por los técnicos del MARQ del Departamento de Didáctica.



- **Contenidos procedimentales de Íberos:**

- Identificación de los objetos arqueológicos pertenecientes a la cultura ibérica.
- Visualización del video “El mundo ibérico a través de sus imágenes pintadas”.
- Explicación de la cerámica íbera utilizando la que se ha realizado en el aula.
- Identificación de los diferentes estratos donde podrán observar cómo aparecen los diferentes objetos arqueológicos pertenecientes a los iberos
- Realización en la UPH de diferentes talleres didácticos relacionados con la cultura íbera por el personal del museo: taller de cerámica íbera, taller de falcata íbera, taller de escudo íbero, taller de escritura, taller de monedas.
- Realización por los propios niños del UPH del atuendo de las Damas íberas y de los guerreros íberos. Este recurso será utilizado para celebrar el Carnaval.
- Utilización en la UPH de material didáctico del Departamento de Didáctica del MARQ relacionado con la cultura iberá:
 - ✓ La Dama de Guardamar y la necrópolis de Cabezo Lucero.
 - ✓ El MARQ en Primaria. Guía Didáctica. Sala de Iberos.
 - ✓ El MARQ con el cole. Educación Infantil. Iberos

- **Recursos didácticos en Íberos:**

- Fabricar una cerámica íbera en el UPH con la decoración característica.
- Visionado en el aula de "El audiovisual de la animación cerámica".
- Realización en el aula de una Charla motivadora por la restauradora del MARQ, Silvia Roca, que incluirá una práctica de restauración y elaboración de una cerámica.
- Teatralización de un cuento íbero por los estudiantes en prácticas del MARQ.
- Visionado de un Power Point sobre los iberos en la UPH.
- Charla por la especialista en iberos, Patricia Rosell Garrido, donde mostrará la vida de la mujer íbera, sus costumbres, atuendo, etc.
- Charla por la arqueóloga de la Illeta dels Banyets , Adoración Martínez, que mostrará a los chicos el proceso de excavación , realizando una práctica en la UPH.



3.3. Curso escolar 2016-2017: VIKINGOS

Durante este curso escolar, y aprovechando la exposición del MARQ "Vikingos, guerreros del norte, gigantes del mar" conoceremos a los vikingos, sus costumbres, la religión y las características más destacables de esta cultura del norte de Europa y que llegó hasta las costas mediterráneas.

- **Objetivos de los Vikingos:**

- Saber situar la civilización de los vikingos en el tiempo y en el espacio.
- Comprender el panorama político de los vikingos.

- Eliminar los estereotipos relacionados con los guerreros vikingos y su indumentaria (tópico de bárbaros y despiadados, con cascos y cuernos) creando una imagen más fiel a la realidad histórica que conocemos.
- Conocer la estructura de la sociedad vikinga y saber valorar el papel del rey en el desarrollo de la historia de Dinamarca.
- Apreciar la importancia del comercio en el mundo vikingo.
- Entender la religión tradicional de los vikingos, con sus dioses y sus mitos.
- Mostrar diferentes aspectos de la vida cotidiana que conocemos a través de la investigación arqueológica, como las viviendas, el vestido, etc.
- Conocer las incursiones vikingas a la Península Ibérica y especialmente en las tierras alicantinas.

- **Contenidos conceptuales de los Vikingos:**

Hemos realizado una división con los contenidos más importantes. Cada bloque tiene una temática definida en la que se verán diversos aspectos importantes de los Vikingos:

BLOQUE I: Los vikingos. Contexto histórico y geográfico

BLOQUE II: Los barcos

BLOQUE III: El Guerrero

BLOQUE IV: El comercio

BLOQUE V: La vida cotidiana

BLOQUE VI: El rey y el poder

BLOQUE VII: Religión y creencias

BLOQUE VIII: Incursiones vikingas en la Península Ibérica

- **Contenidos procedimentales de Vikingos:**

- Identificación de los objetos arqueológicos pertenecientes a los vikingos.
- Visualización de audiovisuales sobre diferentes aspectos de la cultura de los vikingos.
- Explicación de los murales donde comprenderán los modos de vida de los diferentes periodos históricos.

- Explicación del mapa que se realiza en la UPH donde se comprende la importancia que el mar ha tenido para los vikingos como principal medio de comunicación.
- Realización por los propios niños del UPH de la vestimenta característica tanto del hombre íbero como de la mujer para la celebración de los carnavales.
- Utilización en la UPH de material didáctico relacionado con los íberos realizado por la Unidad de Didáctica del MARQ : "Vikingos. Guerreros del Norte, gigantes del MARQ" y Fichas didácticas de la misma exposición.

• **Recursos didácticos en Vikingos:**

- Elaborar en la UPH de un mapa de Escandinavia para que los alumnos puedan situar esta importante civilización.
- Realización en el aula de una Charla por Teresa Ximenez, comisaria de la exposición en el MARQ, sobre las incursiones de los vikingos en la Península Ibérica.
- Teatralización de un cuento vikingo por personal del MARQ.
- Visionado de un Power Point sobre los vikingos en la UPH.
- Componer su propia canción vikinga.
- Realización de diferentes talleres
- Construir en el aula su propio drakar vikingo



4. Plan de Trabajo: "Un hospital de cuento"

Las actividades se llevaron a cabo los martes de cada semana por técnicos y educadores del MARQ en la UPH. En cada unidad didáctica se elaborarán los dibujos correspondientes a la temática de este bloque por los alumnos de la UPH.

4.1. Actividades durante el curso académico 2014-15: PREHISTORIA

PREPARACIÓN DEL AULA. En la UPH se elaboró una cueva por el personal del MARQ, las docentes de la UPH y los propios niños. Desde ese momento se convertía en el elemento integrador del proyecto logrando "transportar" a los pequeños a la Prehistoria.

BLOQUE I: El simbolismo, la religión y el arte en la Prehistoria

- Talleres didácticos donde los alumnos trabajaron cada una de las manifestaciones artísticas de Pintura Rupestre de nuestra provincia: macroesquemático, levantino y esquemático. En los talleres experimentaron con las técnicas relacionadas con el arte rupestre: pigmentos naturales ,calco de dibujos que se encuentran en la exposición permanente del MARQ. La realización de los talleres se adaptó a las diferentes edades de los grupos. Cada alumno diseñó un tipo de decoración utilizando las herramientas usadas por las sociedades prehistóricas que se les explicó.
- Visualización del video de arte rupestre donde comprendieron el sentido y las técnicas empleadas por el hombre prehistórico.
- Localizaron y reconocieron los principales yacimientos donde se encuentran estas manifestaciones artísticas de la Prehistoria.

BLOQUE II: Aspectos económicos y subsistencia: caza, pesca, agricultura, ganadería

- Talleres didácticos sobre la cerámica: Se llevaron a cabo talleres de cerámica en la que los alumnos empleando la técnica de la "pellao bola" y la técnica del colombín elaboraron su propia cerámica. después decoraron los vasos con motivos cardiales, impresos, incisos, dentados y pintados. Se realizó la decoración utilizando las herramientas usadas por las sociedades prehistóricas nombradas
- Talleres didácticos sobre "Flechas de la prehistoria". Se elaboraron flechas simulando las que utilizaban los cazadores del Neolítico.
- Visualización del audiovisual sobre las tecnologías donde podrán observar el proceso de elaboración de la cerámica en la Prehistoria.

BLOQUE III: Vida cotidiana

- Talleres didácticos sobre "ídolos y amuletos": Partiendo de los diferentes abalorios e ídolos expuestos en las salas del MARQ , los alumnos realizaron los suyos propios y conocieron su función en los rituales y celebraciones prehistóricas.
- Talleres didácticos sobre "música en la Prehistoria": En estas sesiones cada alumno/a fabricó un instrumento de percusión y todo juntos celebramos un gran concierto prehistórico que les ayudó a acercarse a la forma de vida de sus antepasados.
- Elaboración de vestimenta característica de la Prehistoria.

BLOQUE IV: Hábitat

- Componer su propia canción y danza de la lluvia prehistórica teniendo como marco la cueva de la UPH
- Realización del material didáctico del MARQ sobre la prehistoria en el aula.

BLOQUE V: La metalurgia

- Talleres didácticos: Se procederá a reproducir un broche de metal similar al de Peña Negra. Al grupo se le explicó la técnica desarrollada por parte de las sociedades metalúrgicas para elaborar este tipo de objetos
- Audiovisuales de la sala de la Prehistoria. Visionado de Películas sobre la Prehistoria como “ Érase una vez el hombre”
- Teatralización sobre la Prehistoria por personal del museo.

4.2. Actividades durante el curso académico 2015-16: IBEROS

PREPARACIÓN DEL AULA. En la UPH se elaboró una cerámica íbera por el personal del MARQ, las docentes de la UPH y los propios niños. Desde ese momento se convertía en el elemento integrador del proyecto logrando "transportar" a los pequeños a la Contestania íbera.

BLOQUE I: Los pueblos iberos. La Contestania

- Taller de la Contestania: A través del juego cada alumno elaboró su mapa contestano.
- Taller “Acuñaación de monedas”: En este taller descubrieron el mundo de la moneda y elaboraron su propia moneda de “metal”.
- Charla por la arqueóloga de la Illeta dels Banyets , Adoración Martínez, que mostró a los chicos el proceso de excavación , realizando una práctica en el “yacimiento de la UPH”
- Visionado de un Power Point sobre los iberos en la UPH.

BLOQUE II: Ciudades y poblados

- Taller de casas iberas: Por medio de una maqueta conocieron como eran las casa íberas. El alumno fabricó su propio ladrillo de adobe con barro, paja y los moldes necesarios
- Taller de joyas y vestidos: Los alumnos conocieron como eran las joyas íberas más importantes como los rodetes de la dama o la indumentaria de Damas íberas .
- Taller del Guerrero íbero: Los alumnos conocieron una de las piezas más características de los íberos: la falcata. Cada uno de los alumnos elaboró su propia espada. Las piezas confeccionadas en este taller se utilizaron para la celebración del Carnaval.
- Charla por la especialista en iberos, Patricia Rosell Garrido, donde mostrará la vida de la mujer íbera, sus costumbres, atuendo, etc.

BLOQUE III: Aspectos económicos: actividades de subsistencia y comercio

- Taller de exvotos: En este taller se profundizó y trabajó en las actividades artesanales y económicas de un poblado íbero. El alumno aprendió a realizar el trenzado del esparto, las técnicas del cosido para conseguir hacer una plantilla circular propia.
- Taller de telar: Los alumnos fabricarán una fusayola con arcilla.

BLOQUE IV: La Sociedad. La importancia del guerrero ibero

- Taller de exvotos: Se trabajaron los exvotos: qué son, su función, forma y elaboración. El alumno creó un exvoto con arcilla (figuras, rostros,...). Tras la elaboración en el taller, se explicó y desarrolló el ritual íbero a las puertas del templo.
- Teatralización de un cuento íbero por los estudiantes en prácticas del MARQ

BLOQUE V: La cultura material: cerámica, escultura y escritura

- Taller de cerámica: el alumno diseñó un vaso cerámico con la ayuda de las imágenes que se han ido proyectando en el aula, escogiendo una temática del mundo íbero a representar: sociedad, cultura, economía, religión.
- Taller de escritura: conocer los caracteres iberos y grabar su placa imitando la de la Serreta
- Visualización del audiovisual sobre la cerámica: El audiovisual que preside la sala de iberos se concibió para dar a conocer de una manera amena y en la medida de lo posible, clara, el riquísimo universo de imágenes que los iberos pintaron en los vasos cerámicos
- Realización en el aula de una Charla motivadora por la restauradora del MARQ, Silvia Roca, que incluirá una práctica de restauración y elaboración de una cerámica.

4.3. Actividades durante el curso académico 2016-17: VIKINGOS

PREPARACIÓN DEL AULA. En la UPH se elaboró un mapa gigante para que los alumnos pudieran situar Escandinavia con dibujos de los barcos más característicos vikingos.

BLOQUE I: Los vikingos. Contexto histórico y geográfico

- Visionado de los audiovisuales que forman parte de la exposición para que se vayan familiarizando con esta apasionante cultura.
- Taller del Árbol de la vida: A modo de cuento se les explicó quiénes eran y cómo vivían los vikingos. Tras descubrir el *Mito de Odín*, dios nórdico creador de los primeros humanos Ask y Embla, inventor de la escritura rúnica, los pequeños pudieron pedir sus deseos y colgarlos en el árbol de la vida que elaboramos en el aula.

BLOQUE II: Los barcos

- Taller del drakar: Se realizó un taller conjunto en los que todos participaron en la elaboración de un drakar de gran tamaño.
- Taller de la piedra Jelling: los alumnos realizaron una réplica en miniatura, de la famosa piedra de la aldea de Jelling.
- Visionado en el aula de la película “Vicky el vikingo”.



BLOQUE III: El Guerrero

- Taller de escudo vikingo: Con elementos de apoyo como imágenes proyectadas y reproducciones de piezas, los participantes elaborarán su propio escudo vikingo que les permitirá protegerse de los ataques enemigos
- Realización en el aula de una Charla por Teresa Ximenez, comisaria de la exposición en el MARQ, sobre las incursiones de los vikingos en la Península Ibérica.
- Teatralización de un cuento vikingo por personal del MARQ.

- Taller y juego del Kubb: A través de este taller conocieron juegos y costumbres vikingas , y pudieron poner en práctica su habilidad vikinga con el juego del Kubb. Además de conocer sus reglas, se “fabricarán” su propio juego.

BLOQUES III a VIII: pendientes de desarrollo en el momento de confeccionar esta memoria.



5. Aportaciones del proyecto

Las peculiaridades de la educación en el entorno sanitario son debidas, al menos, a tres aspectos: 1) A la diversidad demográfica de los alumnos: distintas edades, distintas zonas geográficas, distintos ambientes socioculturales, etc.; 2) A la diversidad de enfermedades subyacentes en cada alumno, lo que se traduce en necesidades educativas diferenciales; 3) A los diferentes periodos de hospitalización y sus necesidades. Según el tiempo de hospitalización, se distinguen tres grupos de alumnos: de larga hospitalización (más de 30 días), media hospitalización (entre 15 y 30 días) y corta hospitalización (menos de 15 días).

Tras tres cursos académicos, el proyecto "Un hospital de cuento" nos ha aportado grandes valores (y resultados) a los distintos implicados en él, pues hemos partido de dos fundamentos esenciales: 1) poner a los niños, niñas y adolescentes (y sus padres y familias) en el centro de nuestra atención; 2) considerar que educación y sanidad van de la mano en el camino de la humanización y el optimismo de la hospitalización en Pediatría.

Entre las principales aportaciones, podemos destacar:

- **Liderazgo** de la UPH y del Servicio de Pediatría en la humanización del acto médico, mediante la integración diaria de estas actividades en la hospitalización en Pediatría, Oncología Pediátrica, Cirugía Pediátrica y Hospitales de Día de nuestro hospital.
- **Compromiso** con la sociedad, quien nos ha devuelto el compromiso de la sociedad y que se refleja en la demanda cada vez más importante de solicitudes de colaboración con dos entidades externas de la importancia del MARQ y de la Asociación Amigos de la Muñeca de Onil.
- **Trabajo en equipo**, lo que se demuestra por la perfecta **alianza** entre las Consellerías de Sanidad y Educación, Gerencia del HGUA, Servicio de Pediatría y UPH, y también con las entidades externas colaboradoras (MARQ y pueblo de Onil).
- **Responsabilidad social corporativa** de este proyecto en favor de la Fundación de Pediatría del HGUA para la investigación en enfermedades pediátricas.
- Pero todo lo anterior tendría un valor menor, si no hubiéramos conseguido la principal aportación: cambiar el sentir de los pacientes pediátricos y sus familias en relación con la hospitalización pediátrica. Y dos claros beneficios sobre su salud física y mental: la **humanización y optimismo** durante los periodos de hospitalización.
- Por ello, desde hace mucho tiempo, y aunque no consigamos estar entre los galardonados por este Premio Hospital Optimista, llevamos a bien y con orgullo el hashtag **#HospitalOptimista**. Y este #HospitalOptimista lo hemos reflejado en la web de nuestro Servicio de Pediatría (<http://www.serviciopediatria.com/>).



El proyecto "Un hospital de cuento" ha tenido de forma específica estas aportaciones con valor añadido, que enunciamos a continuación.

5.1. Desarrollo de las actividades durante los tres curso académico (2014-15, 2015-16 y 2016-17): PREHISTORIA, ÍBEROS y VIKINGOS

Los pormenores docentes de estas tres actividades se ha expuesto en los puntos previos: 3 (Metodología) y 4 (Plan de Trabajo).

5.2. Realización del concurso "Mi personaje de cuento"

Era importante que este proyecto tuviera una mascota que permitiera acompañar a los niños y niñas en el viaje a través del tiempo y la historia. Por ello, se confeccionó un concurso en el año 2014 para que pudieran participar todos los niños hospitalizados en nuestro Servicio de Pediatría y en el que se les pedía que dibujaran una mascota con ese fin. Hubo una alta participación en los meses en que estuvo abierto el concurso, con más de 50 dibujos presentados.



El jurado, constituido por el Presidente del MARQ, por su Director Técnico y por la Coordinadora Docente, además de por el Inspector de Educación y por el Jefe de Servicio de Pediatría, no lo tuvo fácil al elegir al dibujo ganador. Y fue Lucía, una niña de 7 años que es paciente de la sección de Oncología Pediatría, quien consiguió el premio al regalarnos a la mascota "Chispita", una llama que iluminará cada una de las aventuras y que se vestirá del

momento que corresponda para explicar esa historia a los niños (Prehistoria, Íberos, Vikingos, etc.)



El acto de entrega del premio a Lucía tuvo lugar en el MARQ y el museo paró técnicamente para este evento con todo su personal (directivos, historiadores, equipo técnico y equipo de apoyo), para arropar este evento y premiar a Lucía y a Chispita.



5.3. Elaboración de un cuento por curso escolar / época histórica

De cada curso escolar y tema se elabora un cuento con los mejores dibujos que los niños y niñas han ido confeccionando durante las diversas clases. El primer cuento se ha titulado "Chispita viaja a la Prehistoria" y ha comprendido los siguientes capítulos: Haciendo fuego,

Pintura rupestre, Haciendo una lanza, La caza, Adornando un vestido, Cultivando, La cerámica y Fundiendo el metal. Una forma fácil y divertida de explicar la Prehistoria a niños en 25 páginas decoradas por ellos mismos.



En estos momentos se está elaborando el cuento "Chispita en el país de los Íberos". Y cuando se finalice el curso de Vikingo se elaborará posteriormente "Chispita y los vikingos".

5.4. Elaboración de una muñeca por curso escolar / época histórica

Los fabricantes de muñecas de Onil, con el respaldo de la Asociación Amigos de la Muñeca de Onil han elaborado una muñeca en base al modelo del dibujo ganador, nuestra mascota Chispita.



El primer modelo ha correspondido al primer tema tratado y corresponde a Chispita prehistórica. Posteriormente se fabricarán Chispita íbera, Chispita vikinga, etc.



Y la presentación oficial del cuento de la Prehistoria y la muñeca Chispita prehistórica tuvo lugar en junio de 2016 en el MARQ en un acto muy especial que contó con todo el equipo del Museo, además de representantes de la Asociación Amigos de la Muñeca de Onil (con las muñecas Catalina y Carol al frente) y de los fabricantes de muñecas, y del Servicio de Pediatría. Y la niña Lucía firmó en el libro de honor, al lado de donde antes lo hicieron su Majestad la Reina Sofía, el gran científico D. Santiago Grisolí o un icono del deporte como Pau Gasol.



6. Medición del proyecto

6.1. Encuesta de satisfacción en el Servicio de Pediatría

En el año 2016 realizamos una encuesta de satisfacción que se pasó de forma anónima a los padres y también a aquellos pacientes ≥ 12 años. La encuesta se componía de 20 preguntas en dos bloques de 10 y en relación con las actividades realizadas en la UPH, entre las que se encontraba el proyecto "Un hospital de cuento". Ambas se ponderan por una escala de Likert de 1 a 5, en el primer bloque considerando de "muy insatisfecho" a "muy satisfecho" y en el segundo bloque de "muy poco" a "mucho".

El cuestionario, de fácil resolución, tenía un tiempo máximo de cumplimentación de 10 minutos. Se contó con la colaboración voluntaria (y anónima) de aquellos padres y adolescentes ingresados fundamentalmente en la 5ª planta del HGUA (Oncología Pediátrica y Cirugía Pediátrica), así como en el Hospital de Día de Oncología Pediátrica.

Se recogieron 51 encuestas, principalmente cumplimentadas por padres o madres (82%) y el resto por los propios adolescentes > 12 años. Uno de cada cinco pacientes vivían en la ciudad de Alicante y el resto estaban distribuidos por poblaciones del resto de la provincia. De los resultados de la encuesta podemos realizar los siguientes comentarios:

- En todas las preguntas la respuesta principal era 5 y 4, y la suma es mayor del 90% en todas menos en dos.
- En ningún caso se obtiene una puntuación 2 ("bastante insatisfecho" o "poco") y solo se constata una respuesta como 1 ("muy insatisfecho").
- La puntuación máxima (5) fue superior a un 90% en 9 de las 20 preguntas, y superior a un 95% en 4 preguntas, que cabe destacar: los padres creen que las actividades realizadas en la UPH tienen una repercusión positiva, creen que ayudan a normalizar su situación de enfermedad, que participar en ellas produce un claro beneficio psicosocial y que estas actividades les ha ayudado en su labor como padres.

6.2. Valor añadido para el Servicio de Pediatría: Responsabilidad Social Corporativa (RSC) de "Un hospital de cuento"

La fórmula mágica de siglas en el proyecto "Un hospital de Cuento" es: MARQ + MMO + UPH + HGUA = RSC. O lo que es lo mismo, Museo Arqueológico de Alicante + Asociación Museo de la Muñeca de Onil + Unidad Pedagógica Hospitalaria + Servicio de Pediatría del Hospital General = Responsabilidad Social Corporativa.

Porque de este proyecto docente y de humanización en la Unidad Pedagógica Hospitalaria de nuestro hospital saldrá cada curso un cuento y una muñeca, porque cada curso académico del proyecto "Un hospital de cuento" se hará realidad en el cuento de la historia realizarán los niños hospitalizados y se verá acompañado con la mascota Chispita, un año con indumentaria de la prehistoria, otro con vestidos de íbera, otro como vikinga, otro....

Este cuento y esta mascota en forma de muñeca se pondrán adquirir (por separado o de forma conjunta) en la tienda del MARQ, así como de otros museos provinciales en Alicante y en otros museos de España. Y los beneficios de estas compras se dedicarán a la Fundación de Pediatría del HGUA (vinculada con ISABIAL, el Instituto de Investigación Biomédica de Alicante) con el objetivo de apoyar la investigación en Pediatría.

Qué mejor forma de medir un proyecto que con estas dos proyecciones: la humanización de la hospitalización a través de la docencia y la responsabilidad social corporativa en favor de la investigación pediátrica. Y ambos beneficios de un proyecto común nos convierten, sin duda, en "un hospital de cuento", aunque somos solo un hospital real con deseos de ser parte de los #PremiosHospitalOptimista.

AGRADECIMIENTO

A todo el equipo de profesionales sanitarios del Servicio de Pediatría, a los directivos del HGUA no apoyan. Y, especialmente, a cada una de las instituciones (MARQ y pueblo de Onil) que han contribuido con su presencia en la UPH a hacer del Servicio de Pediatría un lugar un poco mejor y más humano. Y mucho más optimista cada día.

