El juego como intervención grupal enfermera en Educación para la Salud en una USMIJ-HD

María del Rocío Martínez Liébana[1], Antonio Alejandro Cordero Gómez[2],, Fernando García Lizarralde[2]

1 EIR Salud Mental, 2 Enfermero especialista en Salud Mental
Hospital Vázquez Díaz. Área Hospitalaria Juan Ramón Jiménez de Huelva

7 al 21 de mayo, 2018

IV Congreso Virtual Internacional de Enfermería en Salud Mental

Introducción

El Hospital de Día de la Unidad de Salud Mental Infanto-Juvenil (USMIJ-HD) es un espacio en el cual se presta asistencia integral a pacientes menores de edad con problemas de salud mental en régimen de hospitalización parcial.

El personal de enfermería presta cuidados especializados en tres ejes fundamentales: el niño hospitalizado, la familia y el entorno. El papel de las enfermeras en USMIJ-HD va a ser fundamental en la vivencia de la hospitalización del niño.

Generalmente, la hospitalización infantil supone sentimientos negativos tan importantes como la depresión, la soledad o el castigo. El juego, fomentado por el personal de enfermería, es una herramienta primordial para hacer frente a estas sensaciones. De igual forma, y debido a sus múltiples beneficios, este es un instrumento que puede ser utilizado como parte de la intervención grupal enfermera Educación Sanitaria (NIC 5510).

Objetivos

Objetivos generales:

- Mejorar el manejo de la propia salud de los participantes.
- Fomentar la adquisición de conocimientos de salud de forma divertida.
- Potenciar hábitos de vida saludables.
- Mejorar el desarrollo de habilidades sociales mediante el trabajo en grupo.

Objetivos específicos:

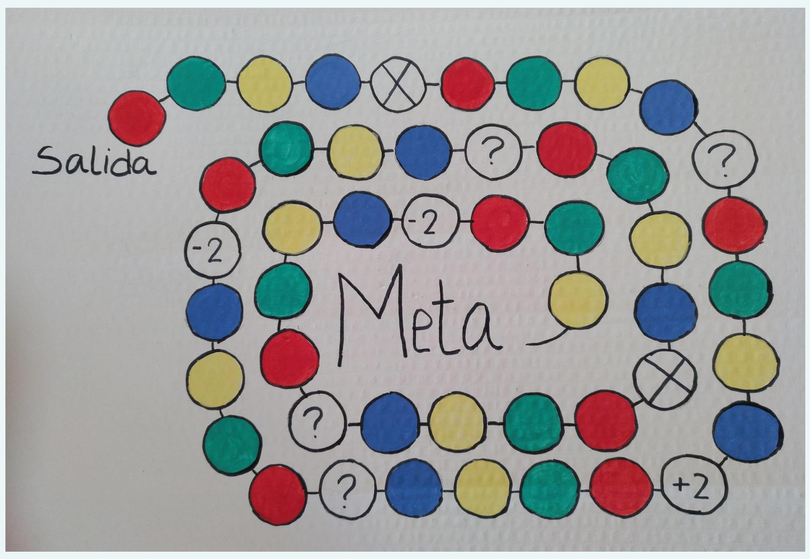
- Lograr que el 60% de los pacientes asistan de forma regular a los talleres.
- Conseguir que el 70% de los pacientes completen correctamente los cuadernillos de educación para la salud.

Metodología

Se han impartido 5 sesiones de enfermería de Educación para la Salud de periodicidad semanal y de 1 hora máximo de duración, en un grupo reducido de pacientes, mediante exposición participativa del contenido del taller y con apoyo de diapositivas. Estas han sido de temática diferente, 3 relacionadas con los autocuidados (introducción a los autocuidados, higiene del sueño e higiene personal) y la restante relacionada con el cuidado del entorno (el reciclaje).

Tras finalizar las sesiones mencionadas, se lleva a cabo una sesión dirigida a afianzar los conocimientos adquiridos previamente, a través de un juego elaborado de forma manual. Se trata de un tablero formado por cuatro colores: amarillo, verde, rojo y azul. Cada uno de ellos corresponde a un tipo de pregunta relacionado con los temas tratados.

Al final del procedimiento se recogieron las observaciones e incidencias destacadas.



Resultados

La asistencia media de los participantes durante el proceso fue del 85,4%.
Se completaron el 100% de los cuadernillos de educación para la salud de forma correcta.
Tras analizar los resultados consideramos que hemos alcanzado los objetivos marcados.

Conclusiones

El juego como intervención grupal enfermera en salud mental ha sido útil para afianzar los conocimientos de salud en la población infanto-juvenil.

Referencias

Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, *7*(1), 75-92.
OMS (1998). Promoción de la salud. Glosario. *Ginebra*.