

PROPUESTAS DE JUEGO PARA NIÑOS HOSPITALIZADOS

*Clara Victoria Jiménez; Deny del C. Marín;
Isabel Cristina Idárraga; Martha Elena Sejin;
Mónica María Vélez y Yolanda Restrepo**

Resumen

El presente artículo considera el juego como una labor más del profesional de salud y como un elemento curativo en tanto es una actividad distensionante que le permite al niño enfermo expresar sus fantasías y sus temores además de hacerle más agradable su estadía en el centro hospitalario.

Palabras claves

*Juego e implementos de juego
Salud infantil*

Introducción

Generalmente la hospitalización, significa para el niño trauma, separación, enfermedad, dolor, soledad, depresión, castigo, todos ellos aspectos negativos. Durante esta experiencia, éste utiliza los recursos de que dispone y los mecanismos que tiene a su alcance para defenderse ante un evento que lo llena de miedo y de estrés. Además de ello, entra en contacto con diversas personas cuyo empeño en brindar una adecuada atención en salud, las lle-

*Facultad de Enfermería, Universidad de Antioquia. A. 1226, Medellín, Colombia.

va, muchas veces, a olvidar que en la vida del niño, el juego es una constante y, por consiguiente, un elemento fundamental, no sólo para continuar su desarrollo en todos los aspectos durante la hospitalización sino también para superar sus temores, expresar sus sentimientos, asimilar y adaptarse a la hospitalización, a su enfermedad, a su tratamiento y a su pronóstico.

Durante la formación profesional, se aprende que niño y juego son inseparables, con lo cual se comprende que la atención integral al paciente debe incluir para el niño el juego; el cual debe estar impulsado por el personal de salud.

Con el presente artículo se pretende —mediante el aporte de un material que sirva de base para la planeación de actividades lúdicas— crear inquietudes y motivar especialmente al profesional de enfermería, para que tome conciencia y busque soluciones creativas a la carencia del juego en el hospital. Es importante recordar que lo primordial en el juego no son los juguetes, sino el amor y la disposición del personal de salud para participar y estimular la actividad lúdica.

La hospitalización en el niño

Para el niño, la hospitalización, el alejamiento de su hogar y la llegada a un mundo hostil pueden significar privación sicoafectiva, lo cual no sólo influye en su crecimiento físico sino que puede perjudicar también su desarrollo sicomotriz.

La separación del niño de su entorno familiar, desata un sinnúmero de reacciones que van desde la indiferencia hasta la rebeldía. El niño hospitalizado no sólo teme la separación afectiva sino también las sensaciones físicas molestas e incómodas y la pérdida de su imagen.

Existen factores que intervienen notablemente en la aparición de la enfermedad y que hacen que ésta se tome más o menos peligrosa, de acuerdo con las características propias de cada individuo: edad, sexo, estado nutricional, etc. esta altera la vida normal del ser humano, su quehacer diario, hasta el punto de paralizarla por completo.

Cuando el individuo ve afectado seriamente su estado de salud, debe someterse entonces, a una serie de cuidados específicos que, de una u otra forma, limitan y perturban su vida cotidiana.

Este proceso es más violento en los niños, ya que frecuentemente podemos observar cómo la enfermedad y la hospitalización interrumpen el proceso de aprendizaje que el niño ha iniciado, ya sea en su hogar, en la escuela o en el colegio.

De acuerdo con lo anterior, el grupo interdisciplinario de salud debe identificar las diferentes reacciones del niño para brindarle así una adecuada atención integral.

El papel del juego en el niño

No es difícil explicar por qué los adultos, en muchas ocasiones, se convierten en los enemigos del juego, pues lo asumen como algo prescindible y una pérdida de tiempo. Es necesario pasar de enemigos a aliados del juego y comprender que para el niño "jugar es una forma de vivir en diario trabajo",¹ y que es su verdadera ocupación, el soporte de la cultura, de la ficción y de la creación.

Jugando el niño adquiere experiencia, aprende nuevas formas de expresión y crea cosas fascinantes, que el adulto suele negarle; mientras juega realiza ejercicios, manipula juguetes, y aprende a coordinar y a controlar sus músculos.

El juego del niño es una preparación necesaria para su vida futura. Mediante esta actividad él asimila el mundo, domina las situaciones y satisface sus necesidades; es un proceso continuo, que evoluciona, a la par, con la edad del niño. Es, además, un descubrimiento individual determinado por sus propias necesidades.

Durante el primer año de vida juega para complacerse, "practica habilidades motoras, adquiere control del cuerpo y coordina los movimientos, específicamente el movimiento mano-ojos",¹ juega con los objetos, con sus propios movimientos y con los sonidos que emite.

El juego agiliza el desarrollo físico y permite la descarga de energía, a los niños facilita la asociación con la cual empieza, entre uno y tres años, la socialización, aún limitada. A esta edad los niños disfrutan del juego paralelo, es decir, jugar al lado de otro niño pero no con él, al tiempo que aprende a conocer los colores, las formas, los tamaños y las texturas y empieza a comprender los valores morales: lo correcto y lo incorrecto. En esta etapa los juguetes son definitivamente, su propiedad privada pero poco a poco aprende a compartirlos. Disfruta arrastrándolos, tirándolos y recogiendo, imita y se convierte en un real artesano, martillando, amasando y esculpiendo. El juego es espontáneo y sin reglas.

De los tres a los cinco años, al jugar, aprende cómo enfrentarse a la realidad y a controlar sus sentimientos; inicia el juego cooperativo e intercambia ideas con otros niños, pero aún siente necesidad del juego solitario. Continúa desarrollando sus actividades motoras, imita la vida social del adulto y los papeles dentro de la familia, se convierte en negociante, conductor, maestro, médico o en enfermero. Pone en juego toda su imaginación, pero distingue lo irreal de lo real. Muchos juegan a los temas que los confunden, como la muerte y el nacimiento.

De los seis a los ocho años continúan los juegos con participación de los dos sexos, lo cual permite aún más una diferenciación sexual de sí mismos y de los demás. Continúan los juegos de imitación de la vida real, le complacen las actividades manuales y los juegos activos y competitivos.

De los nueve a los doce años disfruta la lectura, la radio, la televisión, los juegos competitivos; ya el juego no es lo primordial en su vida, pues el compañerismo ha llegado a ser más importante, pero aún disfruta la soledad.

El juego continúa en la pubertad y la adolescencia, e incluso en la adultez, modificándose cada vez con las propias necesidades, las condiciones de vida y los papeles en la sociedad.

La expresión "como un juego de niños" está totalmente fuera de la realidad; pues el juego infantil fue el elemento más importante en el paso hacia la madurez.

Importancia del juego para el niño hospitalizado

La hospitalización no debe interrumpir el juego del niño, ya que además de ser un medio efectivo para que maneje el estrés y la soledad, le ayuda a reducir el trauma causado por la hospitalización y por su enfermedad, y puede ayudarlo también a comprender procedimientos médico-quirúrgicos y a expresar sus fantasías, temores y ansiedades.

Promover el juego del niño hospitalizado debe ser una actividad del personal de enfermería, tan importante como la medicación o como realizar los procedimientos, por lo tanto, éste debe incorporarse a sus actividades y tareas cotidianas.

Así mismo, el local hospitalario debe contar con un sitio para el juego. Si esto no es posible, el personal de enfermería debe utilizar sus recursos y su creatividad para buscar los medios, el lugar y los materiales que promuevan el juego infantil. Es absurdo creer que un niño enfermo debe renunciar a su derecho de jugar, por ello el enfermero debe estar capacitado para educar a su personal, identificar en el niño los problemas para realizar actividades lúdicas y proponer alternativas de juego acordes con las limitaciones impuestas por la patología y con la situación particular del niño; sólo entonces podrá planear tales actividades mediante una utilización adecuada de todos los recursos materiales y humanos de que se dispongan dentro del medio hospitalario. Así, por ejemplo, un niño que es incapaz de realizar juegos activos, puede disfrutar escuchando un cuento, mirando y participando como personaje del mismo.

El medio hospitalario puede brindar al niño la oportunidad de jugar imitando lo que sucede a su alrededor: el niño será doctor o enfermero y tendrá a su disposición juguetes como jeringas, tocas de papel, vendajes, etc.

El enfermero utilizará esta imitación de la realidad para que el niño comprenda aspectos sobre su enfermedad y su tratamiento; lo cual se puede realizar fácilmente cuando se tiene amor, elemento fundamental en el trabajo con los niños.

Lo más importante es comprender que el niño requiere, indispensablemente, del juego ya que éste "es fuente sana de realización y diversión, es una

manera de desarrollarse físicamente, es estímulo de progreso al desarrollo de la personalidad, es aprendizaje de la vida en sociedad, es medio de curar traumas y complejos".²

Para darle continuidad a los procesos evolutivos del niño es importante tener en cuenta:

1. La etapa de crecimiento, edad, para planear actividades que el niño esté en capacidad de realizar.

2. Las imitaciones y restricciones de los movimientos:

Es conveniente recordar qué es el reposo y cuáles sus implicaciones para planear actividades que no interfieran o prolonguen el proceso curativo del niño.

El *reposo absoluto* es el que impide realizar cualquier tipo de actividad física y por consiguiente limita, estrictamente, cualquier tipo de movimiento innecesario que pueda afectar el cuadro clínico. Implica, para el paciente, baño en la cama, no levantarse bajo ninguna circunstancia, y de igual manera, recibir los alimentos en el lecho, los cuales a su vez debe ser adecuados para evitar el estrefimiento con el fin de no propiciar los esfuerzos.

El *reposo relativo* depende del cuadro clínico. Conforme se observa mejoría del niño, se le permite ir realizando progresivamente actividades que no impliquen mucho esfuerzo físico.

Propuesta de juegos para niños hospitalizados

Teniendo en cuenta la serie de procesos que se llevan a cabo en el niño, poseedor de un enorme potencial físico e intelectual, debemos brindarle el cuidado y el apoyo necesario para que su desarrollo integral no se vea alterado o interrumpido por circunstancias imprevistas como una hospitalización.

Las actividades recreativas proporcionan al niño un ambiente cálido, de seguridad y de confianza, las cuales facilitan su recuperación y su desarrollo, dentro de las limitaciones en que se encuentra.

Las dinámicas para los niños son diversas y su práctica demanda características especiales de los participantes. Los juegos propuestos consideran las edades de los niños, sus condiciones de reposo, sus áreas de desarrollo; propician su ejercicio mental y muscular para contribuir a una rápida recuperación y tratan de mantenerlos ocupados rodeándolos de un ambiente cálido y de una actitud mental positiva.

A continuación presentamos los juegos que pueden ser realizados por los niños hospitalizados según la edad y la dolencia.³

Niños entre seis meses y tres años

Para niños en reposo absoluto: muñecos —de goma, de celuloide o de madera—; maracas y sonajeros; animales de regular tamaño y del material señalado para los muñecos; campanillas; juguetes musicales; instrumentos musicales —pianitos, cometas y tambores—; argollas; juguetes con movimientos; cubos de diferentes tamaños; lápices de colores, papel blanco y plastilina para los mayores.

Para niños que no requieren reposo: además de los anteriores pueden usar: juguetes arrastrables: animales, carritos, cochecitos y autos; pelotas grandes de colores vivos; trompos musicales; trenes sencillos; bloques de madera; vajilla de mesa y de cocina.

Niños entre los tres y seis años

Para niños en reposo absoluto: los de la edad anterior, más los siguientes: rompecabezas de piezas grandes con modelo; cuentas de diferentes colores y formas, para ensartar; juegos de encaje con piezas grandes; muñecas y vestidos de tela y papel; figuras para recortar; tijeras de punta roma; pegantes; material de moldeado —plastilina, arcilla, tablillas, espátula—; material de dibujo y pintura —témperas, acuarelas, lápices de colores; borradores y pinceles—; y libros de figuras.

Para niños que no requieren reposo: pelotas de diferentes tamaños y colores; bloques de construcción según un modelo; un muñeco, cochecitos, cunitas, ajuar, implementos para la comida y la higiene; casa, muebles, vajillas, útiles de limpieza; útiles de jardinería; granja, animales, construcción; triciclos y monopatines; carretillas, camiones, autos donde se puedan montar los niños; pizarrón y tizas de colores; material para dactilo-pintura; materiales para costura y bordado; muñecas.

Niños entre seis y ocho años

Para niños en reposo absoluto: los de las de la edad anterior, además de los siguientes: libros de cuentos ilustrados con letras grandes y textos breves; rompecabezas un poco más difíciles que los de las edades anteriores.

Para niños que no requieren reposo: equipos de oficios y profesiones: médico, enfermero, dentista, farmacéutico, almacenero, bombero, soldado, etc.

Niños entre ocho y doce años

Para niños en reposo absoluto: los de la edad anterior más los siguientes: juegos de ingenio; juegos de salón —dominó, damas, ajedrez, lulo, caballitos—; uso de barajas, especialmente españolas para la “escoba de 15”, con ciertas limitaciones; vistas con anteojos especiales; libros de entretenimiento —“Cómo divertirse en un día de lluvia”—; adivinanzas; libros de cuentos con pocas ilustraciones y más texto; libros de aventuras; telares pequeños; agujas para tejer lana y croché; materiales para trenzado; muñecas.

Para niños que no requieren reposo: los mismos utilizados por los niños en reposo absoluto, más los siguientes: metros, pirinolas, trompos sin música, papagayos, pelotas para patear, bloques para construcción más complicados; elementos para carpintería; juego de indios, vigilantes y ladrones; juego de pimpón; juego de bolos; teatro de títeres y material para fabricar muñecos, trajes y decorados.

En esta lista se han omitido algunos juegos o juguetes que podrán ubicarse siguiendo el siguiente criterio:

A menor edad más movimiento, más color, tamaño más grande, simples, de fácil manipulación, llamativos y que el niño pueda dominar.

A mayor edad más complicados, en los cuales el niño deba emplear más ingenio, inteligencia y esfuerzo para comprenderlo y dominarlo.

Para niños muy agresivos: permitirles la descarga de su agresividad a través de juegos de ataques y de luchas —indios, vigilante y ladrón—, patear pelotas, montar rodados.

Para niños pasivos: estimularlos a que realicen juegos de movimiento.

Para niños tímidos, inhibidos, o con dificultades para relacionarse: estimularlos a juegos en los cuales intervengan varios niños, pero sin competir, sino más bien logrando un equilibrio en las posiciones: rondas, esquinitas, escondidas, o en los cuales la competencia se verifique frente al azar, no frente a la capacidad personal como en algunos juegos de salón y de profesionales.

Para niños aislados, retraídos, descontentos: lograr primero una comunicación con un juguete: muñeca, animalito, etc. En un segundo momento, hacerlos intervenir en juegos de conjunto.

Para niños dominantes: juegos socializados, competitivos en los cuales sea necesaria la capacidad personal para vencer.

Para niños inseguros: proporcionarles tareas fáciles pero con alguna dificultad que ellos deban y puedan vencer y cuya realización les de conciencia de su capacidad: armar un rompecabezas, recortar una figura, armar una casita.

Para niños crónicos con indicación de reposo, como cardiacos o tuberculosos: juegos pasivos, de ejecución lenta, que exijan paciencia, concentración: lectura, figuras, dibujo, pintura, recortado, modelado, costura, bordado y rompecabezas.

Se puede concluir, pues, con la siguiente regla: no hay juguetes para todos los niños por igual. Cada uno, en su momento, según su madurez y humor, necesita el suyo.

Conclusiones

En vista de que la hospitalización es una experiencia traumática, especialmente en la niñez, debe propiciarle el personal de salud encargado de su cuidado, el juego pues éste forma parte de su vida y de su diario trabajo; es el que suple sus necesidades, el que le facilitará su desarrollo biosico-social, y una recuperación más pronta y el que hace más agradable su estadía en el hospital.

Incitamos, por lo tanto, a través de esta propuesta a todo el personal de salud a planear el juego para que éste no se torne caótico, agresivo o frustrante sino que contribuya al aprendizaje y al entretenimiento del niño durante su permanencia en la institución.

Referencias

1. Marlow, Dorothy. Plan and school in the hospital. In: Text book of pediatric nursing. W. B. Saunders Comp., 1969. Cap. 4. p. 51. Traducido al español por Cecilia Mabel Restrepo. Op. cit. p. 247.
2. Ministerio de Educación Nacional. Currículo de Preescolar.
3. Ríos, J. M. de los. La recreación en el hospital. El juego. En: Servicio de psicología. Hospital Municipal de Niños. Caracas, 1956.

Bibliografía

- Amato, Laura C. de. Ejercicios previos al aprendizaje de la lectura, la escritura y el número. Buenos Aires: Kapelusz.
- Cajita de sorpresas. En: Juegos y Pasatiempos. Vol. 3.
- Cherry, Clave. El arte en el niño en edad preescolar. Perú: CEAC S.A., 1978.
- Dumont, Eleanor y Thompson, Dumont. Manual de enfermería pediátrica. Cuarta edición. México: Interamericana.
- Enciclopedia El Mundo de los Niños. Poemas de la primera infancia. Barcelona: Salvat Editores S.A., 1958. pp. 28, 48-49.
- Montealegre, Luis Carlos. Recreación. Boletín informativo No. 65. Sección de comunicaciones agrícolas. Secretaría de Agricultura de Antioquia.
- Teung, Asunción G. Cómo fomentar una actividad positiva durante la hospitalización. En: Cuidados de enfermería infantil.