

Trabajo 4

La radioterapia y el juego

Autores: Quiroga, M - Gottfried, F.

Correspondencia a: quirogagottfried@gmail.com

Trabajo realizado en el “Hospital Profesor De. Juan O. Garrahan” (CABA)

Marco teórico:

En el presente trabajo, se menciona el análisis de pacientes pediátrico oncológicos atendidos en el Hospital “Prof. Dr. J.P. Garrahan” en la Unidad de Tratamiento Radiante (UTR) en los últimos 5 años, según sexo y edad que redujeron la necesidad de utilizar inducción anestésica previo a tratamiento radiante.

Objetivo:

Queremos demostrar que a través de la estrategia distractoria del juego instaurado por el equipo de salud interviniente, permite al paciente bajar los niveles de estrés y hacer más agradable su estadía por el servicio.

Diagnóstico de situación previa:

La hospitalización del niño tiene aspectos negativos, por ejemplo desarraigo, y muchas veces soledad al apartarse por un tiempo indeterminado de su familia.

Dentro de este contexto, es valioso destacar como el juego reduce dicha angustia y abre camino al vínculo del paciente con el equipo de salud interviniente.

En la UTR, el niño debe atravesar diferentes procesos invasivos. Uno de los cuales es la inducción anestésica para la inmovilización, paso de vital importancia en el tratamiento.

De los 250 pacientes promedio anual, entre los años 2018 y 2024, que se atienden en el Hospital “Prof. Dr. J.P. Garrahan”, existe un promedio de 87 pacientes anuales entre 0 y 5 años de edad que requieren el uso de la inducción anestésica por cada fracción diaria de tratamiento y de esta manera optimizar la reproducibilidad diaria.

Desde nuestra experiencia, la intervención lúdica ayuda a reducir los niveles de estrés y a disminuir los procesos anestésicos en el paciente.

Población a la que está destinado:

Nuestra experiencia está destinada a profesionales de la salud, con la intención de contar como herramienta de trabajo a la intervención lúdica. Elemento que muchas veces nos ayuda a disminuir la tensión y el estrés que conlleva el tratamiento radiante.

Entre los años 2018 y 2024, existe un promedio de 87 niños anuales entre 0 y 5 años de edad

Desarrollo de la experiencia:

En el ingreso del paciente a la UTR contamos con una sala de juegos, donde el niño puede jugar con diferentes juguetes acorde a su edad.

Una vez en la unidad de tratamientos (bunker), se le explica el procedimiento a través del juego, por ejemplo, haciendo dormir a un oso de peluche que ellos mismos traen de la casa. De esta manera, logramos bajar los niveles de ansiedad y angustia para proceder a la inducción anestésica.

Resultados:

Pudimos observar que la introducción previa de juego a la hora de realizar el tratamiento, permitió disminuir no solo los niveles de estrés y ansiedad, sino también mejorar el vínculo paciente – profesional de la salud y la reducción en la cantidad de pacientes con anestesia en este rango de edad.

