

La función del juego en el ambiente hospitalario

Game function in the hospital environment

El juego es la actividad que estimula la humanidad en el niño. Es a través de éste que aprende a sociabilizar, a conocer el derecho, la justicia, la legalidad, la legitimidad y una serie de valores éticos inherentes a la cultura.

Para algunos autores el juego es una función natural del "yo" mediante la cual se sincronizan procesos corporales y sociales del ser humano y cuyos resultados se pueden evaluar a través de la observación.

El juego ha sido objeto de reflexión de diversas teorías filosóficas, antropológicas y psicológicas. La teoría de la relajación es una de ellas y se fundamenta en Lazarus quien, en el siglo XVII, separó al juego de actividades como el trabajo y la guerra. Para este pensador germano el juego abre un espacio diferente en el que tiene lugar la distensión del cuerpo y de la mente.

Otra teoría de la relajación, basada en la investigación de la infancia, señala que el juego es un ejercicio de reflexión que revisa la historia del hombre.

La teoría de la práctica o del preejercicio deslinda al juego de lo instintivo y lo diferencia del juego de los animales. Esta teoría afirma que su función principal es ejercitar lúdicamente las aptitudes necesarias para enfrentar con éxito las circunstancias de la vida adulta.

Estas teorías, entre otras, confirman la función constructiva del hombre en la infancia e, indirectamente, establecen una relación entre el juego y la salud que tiende a relegar a la enfermedad. La deducción práctica es: "niño es quien juega"; por lo tanto, se puede inferir que "niño que no juega no es cabalmente un niño" sino que es un enfermo. De este modo se establecen las relaciones entre el juego, la salud y la enfermedad, así como la forma de tratar cada una de dichas relaciones: las de aquellos que juegan y las de aquellos que no lo hacen.

¿Por qué es necesaria una ludoteca en un medio hospitalario?

Por definición, una institución hospitalaria atiende a individuos que no gozan de una vida normal porque padecen una enfermedad. Son éstos quienes justifican la existencia de los hospitales y sus objetivos. Sin embargo, de modo velado, los procedimientos institucionales terapéuticos del hospital se realizan identificando la humanidad del paciente con su enfermedad, a pesar de ser tratada de modo altamente especializado. Así mismo, el trato "uno a uno" entre médicos y pacientes no es posible o se dificulta dentro de la institución.

En el hospital existen dos poblaciones bien definidas: la del personal de salud; es decir, el personal médico que asume que es el que repre-

senta y el que "otorga" la salud y la población de los enfermos. Al parecer, existe una especie de frontera entre ambas poblaciones que no debe ser cruzada en ninguno de los dos sentidos. Justamente en dicho límite, el ejercicio de la medicina enfrenta un gran conflicto ético ante el planteamiento del paciente hospitalizado a quien van dirigidos los procedimientos terapéuticos: ¿es un niño que juega o es un enfermo?, ¿de qué modo expresa su hospitalidad un hospital pediátrico?, ¿de qué manera o cómo es más profunda la vivencia de la "enfermedad" de quienes llegan al hospital enfermos de estar enfermos?

Gran parte de la fortaleza de un hospital pediátrico es su población y por ello debe de contar con un espacio destinado específicamente al juego: una ludoteca en la que se les apoye y se les comprenda. Con las ludotecas el hospital pediátrico completa plenamente su justificación, tarea, funciones y compromiso con la infancia.

El juego es una actividad que, compartida entre el adulto y el niño, es una de las facetas del amor. Los niños que juegan se adaptan al juego y aceptan sus reglas, sus normas; es decir, sus leyes. Cuando estas últimas no se acatan y se violan el lugar del juego puede ser ocupado por tendencias conflictivas como la guerra.

Los niños que participan en el juego renuncian temporalmente a su identidad personal, a su calidad histórica y a su propiedad privada. Durante esta actividad el niño se transforma en una parte del juego y pierde temporalmente su nombre y acepta el que se le imponga.

El juego transforma, crea "realidades" muy distintas en quienes juegan; impide distinguir entre ficción y realidad, incluidas ambas en el mismo juego. El tiempo del juego es "absoluto". Por ello se puede afirmar que éste sana en la medida en que transforma la realidad para volverla algo distinto, posible, factible por

mecanismos de identificación, de comprensión y de elevación.

Función del juego

Con base en el efecto inherente que genera el juego en el momento en que se realiza, y basado en su poder curativo, es posible aceptar que tiene una función valiosa en el medio hospitalario.

Son valiosos los buenos efectos psicológicos que tiene el juego: reduce la angustia del niño durante los tratamientos médicos que recibe; disminuye las situaciones emocionalmente penosas; propicia la "normalización" de los signos vitales en los niños que juegan, antes y después de los tratamientos médicos como los que se emplean en niños con cáncer.

Además de lo anterior, el juego permite que los niños cumplan con sus tratamientos y, al mismo tiempo, puede ser la causa de la transformación del hospital en escenario de juego. Al jugar el niño comprende que su estancia allí, lúdicamente, incluye sus códigos mentales y transforma su estado de enfermedad a través de relaciones sociales positivas con otros niños y con el personal médico y de enfermería.

Por lo tanto, el juego tiene gran importancia. El espacio que requiere permite apoyar lo humanitario del trato a los niños y reconoce que un niño enfermo no es más enfermo que niño. En esa medida, es obligada la transformación de la perspectiva de los hospitales para tomar en cuenta el replanteamiento de la relación médico-paciente, que no es simplemente una relación de trámite, de número.

Teniendo en cuenta los efectos benéficos del juego, es indispensable que los hospitales pediátricos cuenten con espacios lúdicos; asimismo, recordar que la finalidad, los recursos y los tratamientos médicos deben ser profundamente

humanos. Sólo así se liberan quienes son enfermos. Sólo jugando a vivir, aprendiendo a jugar como debe hacerlo un niño hospitalizado se estará dándole un trato íntegro y genuinamente humano.

LECTURAS RECOMENDADAS

1. Foucault M. El nacimiento de la clínica. Una arqueología de la mirada médica. 21^a ed. México: Siglo XXI Editores; 2004. pp. 129-138, 154-163.
2. Harvey JR. Relajación total. 1^a ed. Barcelona: Ed. Oniro; 2000, pp. 11-47.
3. Hernández AM. El juego como herramienta y apoyo psicológico en la adherencia terapéutica. El caso de una población hemato-oncológica del Instituto Nacional de Pediatría. México: Tesis (UNAM); 2012. pp. 26-41, 109-125.
4. Huizinga J. Homo Ludens. 1^a ed. 2000, 6^a reimpresión 2007. Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores. pp. 11-117.
5. Millar S. Psicología del juego infantil. 1^a ed. Barcelona: Ed. Fontanella; 1972. pp. 11-19, 35-93.
6. Schaefer C, O'Connor K. Manual de Terapia de juego. 6^a ed. Ciudad de México: El Manual Moderno; 1999. pp. 25-39.
7. West M. Terapia de juego centrada en el niño. 2^a ed. Ciudad de México: El Manual Moderno; 2000. pp. 13-26.
8. Woolf V. Estar enfermo. 1^a ed. Ciudad de México: UNAM; 2007. pp. 15-40.

María Guadalupe Hernández-Arenas
Instituto Nacional de Pediatría