

## EL JUEGO TERAPEUTICO COMO MEDIO DE INTERVENCIÓN EN EL PROCESO DE DESINTOXICACION DE PACIENTES DRUGO-DEPENDIENTES DEL HOSPITAL MENTAL RUDESINDO SOTO.

María Fernanda Camaro. María Alexandra Amaya, Yeidy Bohórquez  
Facultad de salud, Departamento de Terapia Ocupacional  
Universidad de Pamplona N/S- Colombia.

### RESUMEN

El proyecto investigativo retoma el tiempo libre una de las realidades de nuestra población juvenil dependiente del consumo de sustancias psicoactivas sin limitar alguna, dándose por entendido que este grupo entra en la clasificación de la enfermedad mental la cual se define según la Organización Mundial de la Salud (OMS) “La SALUD es un estado de completo bienestar físico, psíquico y social y no sólo la ausencia de enfermedad” y la salud mental es definida como “la forma de relacionarse con otros de la familia, el trabajo, el ocio y la comunidad en general”. Por esta razón se realizan actividades enfocadas hacia el juego terapéutico, las cuales están organizadas con el propósito de crear oportunidades de participación de los usuarios en actividades que fomentan un ocio grupal, activo y organizado, siendo satisfactorio y gratificante para su desempeño ocupacional. Es importante resaltar que el juego es el eje primordial del proyecto, retomándose la definición según la AOTA, Juego es “Cualquier actividad organizada o espontánea que proporciona disfrute entretenimiento “Y realiza una diferencia entre exploración de juego (identificar actividades de juego apropiado, las cuales pueden incluir la exploración del juego, la práctica del juego, el juego imaginario, o simulado o el juego simbólico) y la participación en el juego (participar, mantener equilibrio entre juego y demás áreas de ocupación y obtener, usar y mantener de forma apropiada los juguetes, equipo y suministro).

**PALABRAS CLAVES** juego, desintoxicación, drogodependencia

### ADSTRACT ABSTRACT

This research was carried out in the Mental Hospital Rudesindo Soto, in the city of Cúcuta, implementing therapeutic play as a means of intervention to determine the potential and interaction and communication skills in young people who are in the process of detoxification by the consumption of psychoactive substances. The work is justified to have a theoretical value, practical and social relevance, the benefits generated for occupational therapy and the population. Returning to one of the most relevant effects on the consumption of psychoactive substances is the modification of the behavior of the individual resulting in the loss of interest and seeking to be understood by other individuals in their condition. The research addressed according to a joint study, with design investigative action. Initially applied an assessment to determine the skills of interaction and communication of young people of 15 and 26 years of age were subsequently implemented activities allowing to modify the behaviors of the same, passing on the proper performance of their roles. Followed this it is revalued with the same test (ACIS) determining the impact of the intervention, leaving the institution a fun strategy that will address the game as a means of intervention in the detoxification process, seeking integrality (physical, emotional and social). Further the use of the

statistical test, confirms the effectiveness of the game as a tool that facilitates social relations, allowing to stress their contribution and confirms the research subject matter.

### INTRODUCCION

El siguiente proyecto de investigación va encaminado hacia la utilización del juego como medio de intervención en el proceso de desintoxicación de pacientes dependientes del HOSPITAL MENTAL RUDESINDO SOTO, partiendo que mucho se ha hablado del juego y su función dentro del desarrollo del ser humano, pero pocos estudios investigativos desde la perspectiva o ámbito de la salud como estrategia de intervención en el proceso de desintoxicación aspecto importante para en el proceso terapéutico de esta población; el siguiente proyecto, el cual está enfocado en la salud mental escolar, la utilización de la actividad física como estrategia de intervención y del aprovechamiento del tiempo libre en adolescentes. La influencia que tiene el consumo de sustancias psicoactivas en los adolescentes es degenerativo a tal causa que produce en ellos su aislamiento completo de su contexto social, familiar, escolar. Para iniciar la búsqueda de este determinante se parte de definir las dos fuentes de investigación, una es el juego la cual según la AOTA, se define como “Cualquier actividad organizada o espontánea que proporciona disfrute entretenimiento”.

El desarrollo de la propuesta investigativa se llevara a cabo de la siguiente manera: en la primera fase se caracteriza la población objeto-estudio, seguidamente se realiza la valoración pre y post a través de instrumentos estandarizados tales como:

ACIS (Assessment of Communication and Interaction Skills). Es una herramienta observacional formal diseñada para medir el desempeño de un individuo en una forma ocupacional dentro de un grupo social, por lo que evaluamos el entorno social del individuo. Utiliza la observación directa de la persona inserta en un grupo social para medir las habilidades de

comunicación e interacción. Que facilite la detección de las habilidades y destrezas que posee cada individuo para desempeñar una actividad; llegando finalmente a analizar e interpretar los resultados arrojados con el propósito de implementar un plan de acción que aborde el área de Terapia Ocupacional.

La importancia del proyecto radica en cómo el juego siendo una herramienta fundamental para el Terapeuta Ocupacional en sus procesos de intervención, puede ser utilizada en otras áreas como la salud mental y en poblaciones fuera de la edad infantil y que hoy en día el juego está relacionado con la actividad física y el bienestar mental, arrojando tanto de que investigar en esta población, pudiendo llegar a fusionarse de tal manera que se completan en una sola directriz, es decir, como mirando la necesidad de esta población drogodependiente y contribuye de manera directa al equilibrio de los roles y la participación social de los jóvenes drogodependientes del Hospital Rudesindo Soto.

### OBJETIVOS

Diseñar e Implementar estrategias basadas en actividades de juego terapéutico como medio de intervención en el proceso de rehabilitación (desintoxicación – rehabilitación biopsicolaboral) de pacientes drogodependientes del hospital mental Rudesindo soto.

- Objetivos específicos
- Evaluar los integrantes del CAD, a través del formato ACIS.
- Analizar e interpretar resultados facilitando la identificación de las necesidades de la población.
- Implementar el plan de entrenamiento

Los aspectos metodológicos, lineamientos y procedimientos que se seguirán para dar respuesta al problema y a los objetivos. En tal sentido, Canales (2006), señala “El diseño

metodológico es la descripción de cómo se va a realizar la investigación”. (p.134). Para ello se desarrollan los aspectos siguientes: La investigación que lleva por título el juego terapéutico como medio de intervención en el proceso de desintoxicación de pacientes dependientes del Hospital Mental Rudesindo Soto de la ciudad de Cúcuta., se inscribe como una investigación de naturaleza descriptiva – comparativa y de corte longitudinal, de enfoque cuantitativo, ya que permite el análisis de la información recolectada por medio de métodos estadísticos.

Según el análisis y alcance de los resultados la investigación es descriptiva. Canales (2006), asevera: Son la base y punto inicial de otros tipos de estudio y son aquellos que están dirigidos a determinar “cómo es” ó “cómo está” la situación de las variables que deberán estudiarse en una población; la presencia o ausencia de algo, la frecuencia con que ocurre un fenómeno (prevalencia o incidencia), y en quienes, dónde y cuándo se está presentando determinado fenómeno. (p.138).

Se considera que la investigación se adviene a los lineamientos de un diseño no experimental, en virtud de que se definen, describen variables, más no se manipulan, solo se analiza una situación problema y se sugieren posibles alternativas de solución. Hernández y colaboradores (1996), señalan en: “la investigación no experimental se observan fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos”. (p.184). A su vez se propone para generar cambios o procesos de intervención en la población sujeto de estudio. Por lo general los sujetos participantes también actúan como investigadores, generando una investigación acción.

Según Hernández Sampieri (2008) el diseño descriptivo tiene como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población. El

procedimiento consiste en ubicar en una o diversas variables a un grupo de personas u otros seres vivos, objetos, situaciones, contextos, fenómenos, comunidades; y así proporcionar su descripción. Son, por tanto, estudios puramente descriptivos y cuando establecen hipótesis, éstas son también descriptivas (de pronóstico a una cifra o valores).

Hernández Sampieri R. (2005) define la investigación tipo descriptiva; busca especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades, objetos o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis (Danhke G.L. 1989). Es decir, únicamente pretende medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar como se relacionan estas.

El diseño de investigación para el presente proyecto es descriptivo debido a que se determinaron la incidencia de la utilización del juego terapéutico y su relación como medio de intervención en el proceso de desintoxicación de los pacientes dependientes permitiendo realizar una descripción, diseño transaccional debido que va en el tiempo; el cual se da en 10 meses.

Siendo la población concebida como Se el universo abarcado por la investigación, sobre el cual se generarán resultados. Al respecto Balestrini (2002) sostiene: “por población se entiende un conjunto finito o infinito de personas, casos o elementos que presentan características comunes”. (p.137).

La población considerada en la investigación, está conformada por 30 pacientes dependientes en proceso de tratamiento de desintoxicación del Hospital Mental Rudesindo Soto de la ciudad de Cúcuta

Se selecciono una muestra realizando un muestreo aleatorio estratificado proporciona siendo probabilística.

Para determinar el tamaño de la muestra se estableció el nivel de confianza con el que se desea trabajar, éste corresponde al área bajo la curva de distribución normal en la que los datos de la muestra tendrán la probabilidad de aparecer. Lo usual es una confianza entre el 90% y el 95%. En este caso se eligió el 95% de confianza.

Se obtuvo una muestra de 30 usuarios que estaban en el tratamiento de desintoxicación para dar mayor validación a la información a recolectar de acuerdo a cada estrato de la muestra haciendo así un muestreo estratificado proporcional.

La recolección de la información se realizará con un instrumento: ACIS (Assessment of Communication and Interaction Skills) que es una herramienta observacional formal diseñada para medir el desempeño de un individuo en una forma ocupacional dentro de un grupo social, por lo que evaluamos el entorno social del individuo. Utiliza la observación directa de la persona inserta en un grupo social para medir las habilidades de comunicación e interacción.

Proporciona un método estructurado de evaluación para detectar problemas específicos para detectar problemas específicos en el rendimiento de ciertas habilidades y las consecuencias de estos problemas. Este instrumento permite a los terapeutas ocupacionales determinar los potenciales y las debilidades de una persona en la interacción y comunicación con los otros en el curso de las ocupaciones cotidianas.

Las observaciones del ACIS se llevan a cabo en contextos que son significativos y relevantes para la vida de las personas, este instrumento contiene una escala que consiste en 20 ítems de habilidades divididos en 3 dominios de Principio de no maleficencia: la prioridad en interacción y comunicación; los aspectos físicos de la

comunicación. Y principio de beneficencia, las relaciones interpersonales.

Finalmente se realizó un análisis e interpretación de los datos obtenidos, tomando en consideración los objetivos de la investigación formulados en el marco teórico que sustentan la investigación, dicha interpretación será cuantitativa y teórica.

Para la representación gráfica de la información analizada se hizo uso del programa SPSS Y prueba de correlación de frecuencias porcentajes de Pearson, prueba T muestras relacionadas.

A su vez el formato de evaluación de habilidades de comunicación e interacción es un instrumento ya validado y convalidado para su aplicación en el área psicosocial.

De igual forma se solicito la autorización a los participantes del estudio para que suministren información y esta pueda ser utilizada en la investigación. Socializar en detalle las condiciones, beneficios y riesgos del proceso en un lenguaje sencillo para que las personas puedan ejercer su libre albedrío, de igual forma se mantiene abierta la decisión de interrumpir su participación en cualquier momento. Siendo los resultados dimensionados en Diferencia de medias como se muestra en la tabla a continuación

Diferencia de Medias	Media	Sig. Bilateral
Se Centra Maniobra Se	0,033	0,326
Orienta Articula Contempla	0,067	0,161
Se Relaciona Se Posiciona	0,067	0,161
Respeto Gesticula Expresa	0,167	0,096
Colabora Cumple	0,167	0,057
Se Contacta	0,2	0,056
	0,133	0,043
Pregunta	0,233	0,017
Se Involucra Es Asertivo	0,367	0,014
Sostiene Comparte		
	0,2	0,012
	0,2	0,012
	0,2	0,012
	0,233	0,006

	0,433	0,005
	0,367	0,005
	0,3	0,005
	0,3	0,005

Donde se puede observar que existe evidencia estadística de acuerdo con el P Valor, para afirmar que no existe un cambio significativo en la Valoración y Revaloración de las Variables: Se Centra (0,326), Maniobra (0,161), Se Orienta (0,161), Articula (0,096), Contempla (0,057) y Se Relaciona (0,056), mientras que si existe evidencia significativa para las Variables: Se Posiciona (0,043), Respeta (0,017), Gesticula (0,014), Expresa (0,012), Colabora (0,012), Cumple (0,012), Se Contacta (0,006), Pregunta (0,005), Se Involucra (0,005), Es Asertivo (0,005), Sostiene (0,005) y Comparte (0,003). De este modo se puede observar en el análisis estadístico datos representativos que son de vital importancia al establecer los resultados. Realizando un análisis de la actividad diaria de los usuarios en su rutina establecida por el Hospital y poder realizar la valoración con mientras a conocer e indagar aspectos relevantes para esta investigación, observándose que al implementar el juego terapéutico como medio de desintoxicación en los pacientes drogodependientes se evidencia que comparten con más facilidad, sostienen conversaciones, se torna más tranquilo, evidenciando resolución de problemas sin agitaciones y da respuestas asertivas a situaciones de convivencia dentro del centro de rehabilitación y a su vez con el núcleo familiar. Respetando y asimilando con más facilidad el síndrome de abstinencia que se da en el proceso de desintoxicación y es uno de los aspectos más relevantes en el manejo en el proceso de rehabilitación desde una mirada del quehacer del terapeuta ocupacional.

Por otra parte la diferencias de Medias de la Variables en orden descendente fue: Pregunta (0,433), Gesticula (0,367), Se Involucra (0,367), Es Asertivo (0,3), Sostiene (0,3), Comparte (0,267), Respeta

(0,233), Se Contacta (0,233), Se Relaciona (0,2), Expresa (0,2), Colabora (0,2), Cumple (0,2), Articula (0,167), Contempla (0,167), Se Posiciona (0,133), Maniobra (0,067), Se Orienta (0,067) y Se Centra (0,033). Es aquí donde el proceso terapéutico en su abordaje holístico permite que estas falencias sean superadas al momento de dar continuidad y seguimiento con los procesos instaurados dentro del plan de rehabilitación de este tipo de pacientes, lo anterior mencionado va de la mano con los usuarios que no llevan a cabalidad con todo el proceso de rehabilitación que dura dos meses en la fase de desintoxicación y deshabitación donde no pueden salir de la institución, y la última fase que es la de rehabilitación biopsicosocial que se da en la Granja taller con un periodo de duración de tres meses dependiendo de la evolución del usuario y en algunos casos dura un poco más. Esto para permitirnos conocer que es un proceso de rehabilitación voluntario.

Los usuarios están en la libertad de solicitar la salida voluntaria sino se encuentran conforme con su proceso de rehabilitación, pero esto es una forma de manipular continuar con su consumo de sustancias ya que su mente, cuerpo y alma están necesitando de una sustancia química para obtener una estasis plena hacia la vida cotidiana.



## CONCLUSIONES

Se logro un impacto en la población dependiente en la implementación de la estrategia del juego terapéutico como

herramienta en el proceso en la fase de desintoxicación de los integrantes del CAD

Se obtuvo logros significativos en la reestructuración del rol social, por ende queda instaurada la implementación del juego dentro de la fase de desintoxicación de los pacientes del CAD.

Con esta investigación se fortaleció el rol del Terapeuta Ocupacional en Salud Mental, permitiendo un abordaje lúdico recreativo.

### RECOMENDACIONES

Continuar con la utilización de la estrategia del juego terapéutico fortaleciendo los procesos e intervención del Terapeuta Ocupacional en Salud Mental.

Abordar en los procesos investigativos el juego terapéutico como agente lúdico recreativo dentro de los procesos de hospitalización.

Dar paso a nuevas investigaciones desde el abordaje psicosocial en otras poblaciones. Se vio la necesidad de darse a conocer el proceso investigativo aplicado en el Hospital Mental Rudesindo Soto a través de la publicación de un artículo en una revista.

### BIBLIOGRAFIA

Sánchez Polonio. TERAPIA OCUPACIONAL EN SALUD MENTAL. Editorial Panamericana Bogotá, 2012.

Moruno Pedro. TERAPIA OCUPACIONAL EN SALUD MENTAL Editorial Masson. España, 2011. Kolb. NEUROPSICOLOGIA HUMANA Editorial Panamericana Bogotá, 2012.

[http://www.cicad.oas.org/Reduccion\\_Demanda/esp/ni%C3%B1ostrabajo.htm](http://www.cicad.oas.org/Reduccion_Demanda/esp/ni%C3%B1ostrabajo.htm)

<http://colaboracion.sld.cu/paises/africa-medio-oriente-asia-oceania-y-europa/Qatar/proyectos->

[en-que-participa-la-bmc/proyecto-de-prevencion-de-farmaco-dependencia-en-el-nivel-secundario-de-ensenanza-ciclo-comun](http://www.efdeportes.com/efd43/benef.htm)

<http://www.efdeportes.com/efd43/benef.htm>

<http://www.deportesalud.com/>

<http://salud.mujer.es/beneficios-de-del-deporte-sobre-la-salud-fisica-y-mental-de-los-individuos/>

<http://www.efdeportes.com/efd120/actividad-fisica-deporte-y-recreacion-en-la-rehabilitacion-del-farmacodependiente>

<http://www.deportesalud.com/deporte-salud-beneficios-del-deporte-y-la-actividad-fisica.html>

[www.humanet.co](http://www.humanet.co)

