



Endocrinología y Nutrición



P-191. - EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE EDUCACIÓN TERAPÉUTICA EN PERSONAS CON DIABETES

A.B. Álvarez Hermida^a y C. Gómez Pesquera^b

^aCentro de Salud Goya, Madrid. ^bCentro de Salud Las Fronteras, Torrejón de Ardoz.

Resumen

Objetivos: Incorporar juegos a las sesiones de educación terapéutica de personas con diabetes que permitan de forma lúdica la exploración y refuerzo de conocimientos y habilidades sobre la toma de decisiones en los autocuidados relacionados con su enfermedad.

Material y métodos: Se utiliza un juego de preguntas con múltiples respuestas, asignando a cada respuesta un color y mediante la utilización de tarjetas de colores y tras una reflexión personal, los participantes contestan a mano alzada la que creen más certera. Tras el análisis de las contestaciones tanto las moderadoras como los asistentes reflexionan, discuten y acuerdan la respuesta más adecuada. Las preguntas están en relación con los autocuidados a llevar a cabo por las personas con diabetes incluyendo en ellas, mitos, errores frecuentes y aspectos novedosos de los cuidados. Como materiales se utiliza un ordenador, un proyector y las tarjetas de colores. La sesión la llevan a cabo dos enfermeras que actúan simultáneamente como moderadora y observadora.

Resultados: La sesión se lleva a cabo el Día Mundial de la Diabetes 2015 en una asociación de personas con diabetes. El número de asistentes fue de 26 tanto adultos como niños. El número de asistentes fue más alto que el año anterior al haber introducido en la edición anterior dinámicas atractivas y diferentes a las habituales. La asistencia a la sesión fue libre por lo que no se pudo conocer previamente las edades de los asistentes ni el tipo de diabetes. La experiencia se valoró como amena y diferente por parte de los asistentes. El grado de participación, debate y reflexión fue alto siendo especialmente interesante la interrelación y experiencia en autocuidados de los niños asistentes que explicaron a los adultos sus experiencias en el autocuidado.

Conclusiones: La exploración de los conocimientos y habilidades de las personas con diabetes y el refuerzo o mejora de ellos, exige incorporar a la educación terapéutica herramientas que lleven a cabo esto de forma amena, atractiva y diferente como pueden ser los juegos. En este tipo de sesiones sería importante conocer previamente el perfil de asistentes para ajustar mejor la metodología. Se plantea seguir incorporando dinámicas lúdicas y participativas en ediciones futuras.