

El sistema CARD (Comfort, Ask, Relax, Distract), un marco educativo basado en juegos para afrontar el miedo y el dolor relacionados con las agujas

12/03/2023

Taddio A, Ilersich A, Bucci L et al. Letting kids play their CARDS (Comfort, Ask, Relax, Distract) to help cope with needle-related fear and pain: Results from user testing. Vaccine 2022;40:7667-7675.

Estudio liderado por la Dra Anna Taddio que tiene como objetivo examinar las percepciones de padres y niños acerca del novedoso juego CARD (Comfort, Ask, Relax, Distract), que enseña a los niños cómo enfrentarse al miedo y al dolor generado por las agujas empleadas en los procedimientos sanitarios como la administración vacunal. Cada letra incluye estrategias basadas en la evidencia que los niños pueden seleccionar para reducir el dolor, temor u otros síntomas relacionados con el estrés.

Participaron en el estudio con CARD basado en la web (se puede utilizar gratuitamente) una muestra de conveniencia de quince niños de seis a doce años de edad, de modo que jugaban en un dispositivo portátil mientras eran virtualmente monitorizados. Los progenitores estuvieron presentes durante el juego y no hubo restricciones en cuanto al nivel de temor a las agujas que pudieran presentar. Los patrones de juego se documentaron mediante las grabaciones de video y el conocimiento y actitudes mediante respuestas a una encuesta.

Los niños aprendieron sobre cómo reducir temores y dolor, adoptaron actitudes más positivas acerca de las agujas y creyeron en sus propias capacidades tras los juegos. Tanto los padres como los niños dijeron que utilizarían el CARD y sus estrategias para encuentros venideros con las agujas al encontrarlo aceptable y apropiado.

Los autores concluyen que hacen falta estudios que evalúen la efectividad del juego una vez se integre en procedimientos reales de inoculación, como podría ser el reciente contexto generado por la pandemia de COVID-19 y la campaña de vacunación implementada frente a esta.

El sistema CARD (Comfort, Ask, Relax, Distract), un marco educativo basado en juegos para afrontar el miedo y el dolor relacionados con las agujas.