



Los videojuegos pueden concienciar en salud con más eficacia que los métodos tradicionales

Los videojuegos pueden concienciar en hábitos saludables con mayor eficacia que con los métodos tradicionales, según los organizadores del II Congreso Nacional de Juegos de Salud, que se ha celebrado en ESNE (Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología), adscrita a la Universidad Rey Juan Carlos. Ha habido una sesión de puertas abiertas para probar los juegos de salud de forma gratuita en distintos formatos: aplicaciones móviles, consolas, gafas de realidad virtual, wearables y plataformas online.

En el congreso se han presentado iniciativas basadas en los videojuegos para lograr una mejora de la adherencia terapéutica, rehabilitación motora y sensorial, educación a la población, formación a profesionales de la salud e incluso investigación. El congreso está organizado por la agencia COM Salud en colaboración con ESNE y cuenta con la participación de sociedades científicas, asociaciones de pacientes, representantes de la enfermería y la farmacia, de los ingenieros de telecomunicaciones y de los productores de videojuegos.

“El uso de técnicas de juego, gamificación, en el ámbito de la salud ha demostrado en multitud de estudios clínicos que puede concienciar de manera más eficaz que con campañas tradicionales basadas en materiales divulgativos no interactivos. La diferencia está en la implicación emocional con el videojuego, que permite aprender e incluso ejercitarse sin darnos cuenta, mientras nos divertimos, y sin necesidad de dedicarle más que unos minutos”, explica Carlos Mateos, director de COM Salud y coordinador del congreso.

Durante la jornada se han dado a conocer los resultados de videojuegos dirigidos a fomentar hábitos saludables entre la población, como el ejercicio, la alimentación y la evitación de las drogas. Otros están destinados a mejorar la educación y la adherencia terapéutica sobre una patología, como el cáncer, las enfermedades renales y la diabetes. Existen, además, videojuegos para la rehabilitación en trastornos neurológicos y del sistema nervioso central con consolas inalámbricas, como el sistema desarrollado por el Hospital de Parapléjicos de Toledo a través de la realidad virtual, y el de la empresa española Virtualware para rehabilitación de miembros, e incluso dedos, en daño cerebral adquirido, traumatismo craneoencefálico, enfermedades



neurodegenerativas y neuromusculares y Tercera Edad. Otra compañía española, Ideable, también mostrará los resultados con su plataforma de gamificación en mayores que no sólo les ayuda a mantener en forma la memoria sino que les conecta con sus cuidadores.

► Formación a profesionales sanitarios

También destacan los programas para formar a los profesionales de la salud con el juego. Dos de ellas cuentan con la colaboración de Boehringer Ingelheim, una basada en casos clínicos de Atención Primaria con la Sociedad Española de Medicina Familiar y Comunitaria (semFYC), y otra se centra en la formación en fibrilación auricular no valvular e ictus, y cuenta con el aval de la Sociedad Española de Médicos Generales y de Familia (SEMG). Para el

doctor José Luis Montesinos, que presenta el Desafío semFYC, “es una herramienta complementaria con la formación del residente de medicina familiar y comunitaria que suma la potencialidad del trabajo en equipo”. Por su parte, la plataforma de formación online para profesionales Salusplay presenta sus resultados con juegos para motivar a los alumnos a aprender.

Los juegos de salud también ayudan a la investigación científica. Algunas iniciativas, en cáncer, malaria y tuberculosis tratan de detectar elementos involucrados en el desarrollo de la enfermedad a través del juego colectivo de miles de personas. “Mientras matan marcianitos, y aunque no lo sepan, están ayudando a encontrar patrones que se relacionan con la patología”, explica Carlos Mateos.

Sin embargo, en los videojuegos en salud, al igual que ocurre con las aplicaciones, “es necesario que se cumpla la legislación vigente en materia de promoción de la salud y protección de datos”, explica Francisco Benítez, director técnico de App’s Quality, empresa que certifica las aplicaciones de salud, fitness y médicas que ofrecen contenidos creíbles, salvaguardan sus datos y funcionan como describen.