



El casco sumerge en un mundo con el que estimularse, relajarse o entretenerse. Además, se puede interactuar con la manos. :: LAYA

La realidad virtual comienza a aplicarse con gran éxito en Cuidados Paliativos

De momento, tres pacientes del hospital salmantino de Los Montalvos prueban ya el proyecto piloto de 'El mundo de las emociones'

:: ROSA M. GARCÍA/ WORD

SALAMANCA. La realidad virtual ya se está aplicando en la Unidad de Cuidados Paliativos de Los Montalvos. Tres pacientes, de momento, han comenzado a probar la experiencia de 'El mundo de las emociones' con unos resultados que, por ahora, superan las expectativas planteadas.

Como se recordará, 'El mundo de las emociones' es un programa innovador de realidad virtual para el apoyo psicológico y social, desarrollado por el departamento de I+d+i de la Fundación Intrás, en colaboración con Aspasa, y que se está aplicando en dos hospitales, entre ellos, el salmantino de Los Montalvos. El objetivo, aplicar estas herramientas al quehacer diario de las unidades de Cuidados Paliativos para comprobar si pueden ser útiles en la mejora de la calidad de vida de los pacientes ingresados y familiares.

Utilizando un casco de realidad virtual se puede dar un paseo por el campo o la playa, viajar a un determinado país, lanzar pelotas, sembrar un huerto, dibujar, etc., además de interactuar con las manos en el espacio virtual recreado. En principio, es un proyecto piloto con el que se pretende estudiar y valorar su potencial, para posteriormente trabajar en el desarrollo de un programa más completo.

En las dos últimas semanas ya se

está haciendo realidad con dos pacientes de Los Montalvos y en estos días se ha incorporado un tercero, además de los familiares que también lo están probando. Y se irá aplicando a más personas durante estos meses.

«De momento, la realidad virtual la han probado tres pacientes. La primera sensación, tras las primeras intervenciones, es genial», afirma Juan Manuel Fuentes, encargado del proyecto y primer psicólogo en la Unidad de Cuidados Paliativos de Los Montalvos. «La sensación de inmersión impacta mucho, porque ninguno había tenido nunca contacto con la realidad virtual y de pronto ponerse las gafas y pasar de estar aquí a otro lugar... está siendo un gran éxito».

Se trata, explica, de tres pacientes, varones, dos de 68 y 70 años, que fueron los primeros, y uno de 90 años, que se mostró «impresionado» tras probarlo. «La experiencia les resulta



El software que se utiliza se ha sido modificando. :: LAYA

Recogida de datos en verano y en noviembre se sabrá si es efectivo

:: R. M. G.

SALAMANCA. La aplicación de 'El mundo de los sueños' está ahora en la fase de recogida de datos, según Juan Manuel Fuentes. Durante estos tres meses de verano se le va a ofrecer a todos los pacientes que quieran y puedan. Posteriormente, «una vez que hayamos seleccionado la muestra y obtenido todos los datos, en septiembre u octubre se analizarán» y se verá «si es efectivo en las

hipótesis que nos habíamos planteado, como si mejora el estado de ánimo, la tristeza, la ansiedad, etc.». De momento, están comprobando que si es efectivo, de hecho «ha superado las expectativas de lo que pensábamos», afirma.

En octubre o noviembre, «ya tendremos todos los datos para presentarlo y decir si ha sido efectivo o no ha sido efectivo, o si lo ha sido en alguna parte o en lo que se puede me-

jorar». Para Juan Manuel Fuentes, «es un campo increíble que se puede desarrollar por muchísimas líneas diferentes. Lo de los sitios especiales, hacer actividades específicas o viajes concretos, hay muchas líneas de trabajo que se pueden abrir a partir de este trabajo inicial, y que podrían ser muy beneficiosas para pacientes y familiares, incluso cursos online de formación para el cuidador, en un contexto 3D para que casi puedan practicarlo. Puede tener miles de aplicaciones, pero de momento hay que ir poco a poco». Otra línea a explorar «es la de los viajes y ver la manera de que solo se utilicen unas gafas y que el paciente se las pueda poner estan-

do tumbado en su cama».

«Es un campo increíble que se puede desarrollar por muchísimas líneas diferentes»

«Estamos viendo que es beneficioso, como actividad distractora les resulta muy agradable y desconectan un poco de la situación del hospital», apunta, y añade que «cuando tengamos las cámaras 3D y podamos ir a sus espacios, como sacar una foto de su salón o pueda ponerse las gafas y estar en su pueblo o en un paisaje que les guste, será todavía más interesante».

No sabe cuándo podrán contar con ellas, de momento las están probando en Intrás, pero «sería muy interesante poder ir a sitios específicos, que sean significativos para ellos y traerlos al hospital, sobre todo para los pacientes que ya no podrán hacerlo».

Por ahora, están siendo tres pacientes, pero «vamos a aplicárselo a más», aunque, explica, se va a poder emplear con los que tengan un pronóstico de vida más largo o estén más estables, el resto «o no tiene ganas o no se encuentra con fuerzas». En principio, «se lo proponemos de forma abierta, para que la persona puede hacerlo cuando le apetezca, porque la situación de estos pacientes cambia de un día para otro o de una hora para otra. Todas las mañanas se lo propongo; de entrada, todos dicen que sí, pero lo difícil es encontrar un momento en el que estén bien y con ganas».

El software que se está utilizando, explica, lo está haciendo la Universidad de Valladolid, pero «hemos partido de uno base que Intrás tenía para personas con enfermedad mental y se han ido adaptando». Así, de las actividades que se proponían inicialmente han ido cambiando, por ejemplo, potenciando y ampliando la tabla de colores de los dibujos 3D, quitando una sala de un museo, en el huerto se han hecho cambios para que sea más sencillo seleccionar y plantar, etc. «Las actividades que les aportan más bienestar las mantenemos, las que no les aportan nada, las vamos quitando», concluye.

El software que se está utilizando, explica, lo está haciendo la Universidad de Valladolid, pero «hemos partido de uno base que Intrás tenía para personas con enfermedad mental y se han ido adaptando». Así, de las actividades que se proponían inicialmente han ido cambiando, por ejemplo, potenciando y ampliando la tabla de colores de los dibujos 3D, quitando una sala de un museo, en el huerto se han hecho cambios para que sea más sencillo seleccionar y plantar, etc. «Las actividades que les aportan más bienestar las mantenemos, las que no les aportan nada, las vamos quitando», concluye.