

IP-CFT SANTO TOMÁS:

Desde disciplinas muy distintas, Lorena y Aukán aportan a la salud de las personas

La tens Lorena Gomila atiende a los adultos mayores de Ovalle en un centro que ella misma fundó. Mientras que Aukán Yáñez, técnico en Diseño de Videojuegos, trabajó en el desarrollo de un rehabilitador muscular para pacientes con disfunciones neurológicas.

CATERINNA GIOVANNINI

Son muchos los factores que pueden influir en el tratamiento, rehabilitación o mejoría de un paciente: desde recibir la atención oportuna hasta encontrar motivos que le animen a seguir adelante. Y en ese proceso, todos quienes lo acompañan aportan con un grano de arena.

Como el técnico en enfermería, carrera que Lorena Gomila estudió en el IP-CFT Santo Tomás de Ovalle. En esa ciudad, durante la pandemia, el único hospital de la zona se vio desbordado y "como una forma de aportar a la sociedad", decidió apoyar los operativos contra el coronavirus. Sin embargo, se dio cuenta de que su ayuda era necesaria también fuera de ese lugar, con personas mayores o de zonas rurales que no podían recibir atención hospitalaria ni visitas. Así que en su tiempo libre empezó a realizar consultas a domicilio.

La demanda de sus servicios fue tan grande que tuvo que contratar a colegas para que la ayudaran a cubrir a las empresas que también requerían visitas para las pruebas de covid-19. Una vez superada la crisis sanitaria, estas personas que ya la conocían siguieron prefiriendo sus servicios. Necesitaban medirse la glucosa, tomarse la presión, entre otros procedimientos.

Así nació KYP, su propio centro de enfermería, que funciona desde hace un año y ocho meses en una casona ubicada en el casco histórico de Ovalle, a una cuadra de la plaza principal. Allí hay cinco salas de atención, donde además de enfermeras y tens atiende un kinesiólogo, con quien "me gustaría implementar un gimnasio para adultos mayores; todo a un precio accesible para las personas de nuestra comunidad", explica.

Paralelamente a este proyecto, trabaja como integrante de la 4ª Compañía de Bomberos de Ovalle y colabora en otras organizaciones sociales y deportivas. Por ello, a comienzos de año fue premiada como exalumna destacada por el IP-CFT Santo Tomás.

ACOMPañAMIENTO VIRTUAL

A veces hay obstáculos en la recuperación de un paciente que están relacionados con la motivación, sobre todo en el caso de los menores, a quienes la terapia



Me gustaría implementar un gimnasio para adultos mayores; todo a un precio accesible para las personas de nuestra comunidad".

LORENA GOMILA

puede resultarles tediosa. En esos casos, las herramientas del mundo virtual pueden contribuir a que un niño no sienta 15 minutos en una caminadora como una eternidad, por ejemplo.

Eso es lo que descubrió Aukán Yáñez, técnico en Diseño de Videojuegos del IP-CFT Santo Tomás, cuando este año sus profesores le ofrecieron participar en la creación de un rehabilitador muscular con realidad inmersiva y monitoreo de datos de sesión para personas con disfunciones neurológicas.

Junto con otros alumnos de su institución, una docente de la Universidad San Sebastián y una estudiante de la Universidad del Bío-Bío, autora del proyecto, trabajó en el desarrollo del rehabilitador Neurovirtual, creando un *software* de apoyo a la neurorrehabilitación para aplicarlo en un videojuego. El objetivo es que el paciente pueda conectarse a un computador con cámara web y verse representado con un personaje. "Ves un mundo lleno de naturaleza, y cuando empiezas a moverte, el personaje también se mueve", explica Yáñez.

Aún quedan algunos detalles por concretar antes del lanzamiento del juego; sin



Hay cosas que se pueden sumar a la diversión (de un videojuego), como enseñar, quizás dar apoyo emocional o dejar una moraleja, una enseñanza".

AUKÁN YÁÑEZ

embargo, las pruebas con un niño de un nivel de desarrollo cognitivo de cuatro años ya dejan entrever el impacto que puede tener. "En el mismo momento en que se vio, su postura cambió y sus ganas de estar allí también cambiaron, porque él no quería hacer la sesión, no quería subirse a la cinta y su récord de 10 minutos de caminata pasó a los 15 minutos sin darse cuenta", relata el técnico en Diseño de Videojuegos.

Aukán afirma que desde que escogió esta carrera supo que quería ser un aporte para las personas. "Al principio, lo imaginé más bien como una posibilidad de entretener. Con los videojuegos podía llegar a la gente haciendo algo que me gustaba, quizás entregando un mensaje o contando una historia", dice. Pero mientras estudiaba aprendió la metodología que hay detrás del desarrollo de los juegos o cómo hacer una investigación centrada en las necesidades y gustos de la gente. Y se dio cuenta de otras aplicaciones que estos pueden tener. "Hay cosas que se pueden sumar a la diversión, como enseñar, quizás dar apoyo emocional o dejar una moraleja, una enseñanza", concluye.