



## Durante 2 años unos 300 usuarios fueron beneficiados

# Suman videojuegos en la rehabilitación de pacientes del Cefsam Lorenzo Arenas

El proyecto fue una iniciativa de la Universidad Andrés Bello desde su Facultad de Ciencias de la Rehabilitación y contó con financiamiento del Fondo Nacional de Investigación y Desarrollo de Salud.

Por Estefany Cisternas Bastias  
 estefany.cisternas@diariodelsur.cl

Usuarios de la Sala de Rehabilitación con Base Comunitaria (RBC) del Cefsam Lorenzo Arenas recibieron durante 2 años, desde 2022, terapia y rehabilitación activa para rodilla y cadera jugando videojuegos. Este proyecto surgió de una iniciativa de la Universidad Andrés Bello (Unab), desde su Facultad de Ciencias de la Rehabilitación, a través del financiamiento del Fondo Nacional de Investigación y Desarrollo de Salud (Fonis).

Francisco Guede, director del proyecto y académico de la Unab, explicó que "a través de este fondo propusimos desarrollar un estudio científico en personas mayores con artrosis de cadera y/o rodilla leve a moderada, que es lo que se trata en las salas de rehabilitación de atención primaria. El propósito fue evaluar los efectos que tiene incorporar sistemas de videojuegos activos a la terapia convencional hoy en día en estos centros, como una forma de potenciar y fortalecer los estímulos motores y cognitivos con la finalidad de mejorar los resultados del proceso".

La directora de Salud Municipal de Concepción, Rosario Bustos, indicó que el proyecto se desarrolló en el marco de un convenio docente asistencial vigente con la Dirección de Salud municipal. "Tenemos 300 usuarios que han sido beneficiados en el período del proyecto y es muy bien evaluado. Es una estrategia que no teníamos implementada dentro de la comuna de Concepción y ha sido un muy buen aporte", destacó Bustos.

La iniciativa finalizó recientemente, pero el municipio compró el sistema de videojuegos activos para replicar la experiencia en el Centro de Salud Familiar Santa Sabina y en el Centro de Referen-

cia en Salud.

### RESULTADOS

El proyecto se tituló "Ejercicio físico guiado por videojuegos activos para la optimización de resultados clínicos y psicosociales en personas mayores con artrosis de rodilla y/o cadera bajo el modelo de rehabilitación basada en la comunidad", y contó con la colaboración de profesionales de la Universidad San Sebastián (USS) y la Universidad Católica del Maule (UCM). "La idea de este proyecto fue evaluar el efecto de incorporar ejercicios físicos mediante videojuegos activos, como un complemento a la terapia física convencional, dirigido a personas mayores con artrosis de rodilla o cadera", relató Guede, quien evaluó que "la incorporación de los videos juegos ayuda a potenciar la fuerza muscular, el equilibrio y la capacidad aeróbica".

Cristhian Mendoza, director interno del proyecto e investigador de Medicina USS, explicó que un grupo de pacientes del Cefsam recibió terapia convencional según los estándares estipulados para su condición, mientras que el otro grupo recibió, adjunto a su terapia convencional, una cierta car-



El municipio de Concepción compró el sistema de videojuegos para replicar la iniciativa en dos centros.

**La intervención logró resultados positivos en los parámetros evaluados, como la disminución del dolor y mejora de la movilidad articular.**

ga de ejercicios guiados por videojuegos utilizando una plataforma Nintendo Switch. "Esta intervención logró resultados muy positivos en muchos de los parámetros evaluados, por ejemplo: disminución del dolor, mejora de la función y movilidad articular, incluso en variables cognitivas, gran motivación por asistir a sus terapias y una importante adherencia al tratamiento", resaltó

Mendoza.

Como producto del proyecto Fonis se diseñó una "Guía de orientaciones metodológicas para el uso de videojuegos activos en personas mayores con artrosis de rodilla y/o cadera", en la cual se consideraron los resultados finales del ensayo, la evidencia científica, la experiencia de los terapeutas y personas, además de su validación por un comité de

expertos. Y como otro producto final del proyecto se ejecutó una capacitación, en este modelo de intervención, a todos los profesionales de las salas RBC que pertenecen a la DAS Concepción. El investigador de la USS señaló que el objetivo de la guía es orientar el uso de videojuegos en estos pacientes o en otros tipos de enfermedades. La guía ya está terminada y comenzó a ser divulgada.