



LA INICIATIVA COMENZÓ EN FORMA PILOTO EN EL CENTRO DE SALUD FAMILIAR LORENZO ARENAS

Salud municipal de Concepción incorpora videojuegos activos en salas de rehabilitación

Diario Concepción
 contacto@diarioconcepcion.cl

Una experiencia innovadora desarrollaron en conjunto la Municipalidad de Concepción, a través de su Dirección de Salud Municipal, y la Universidad Andrés Bello (Unab), desde su Facultad de Ciencias de la Rehabilitación. Se trata de la incorporación de videojuegos interactivos en pacientes con artrosis de rodilla y/o de cadera como complemento a la terapia habitual. La iniciativa comenzó en forma piloto en el Centro de Salud Familiar Lorenzo Arenas y el resultado de su aplicación fue tan positivo que se ampliará a otros dos establecimientos de la comuna.

Francisco Guede Rojas, académico a cargo explicó que "este proyecto fue postulado al Fondo Nacional de Investigación y Desarrollo en Salud (Fonis) y 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".

Rosario Bustos Lira, directora de Salud Municipal, indicó que "Lorenzo Arenas tiene inscritos 23 mil usuarios y dentro de ellos un porcentaje

Se trata de un trabajo dirigido a pacientes con artrosis de rodilla y/o de cadera como complemento a la terapia habitual.



FOTO: CEDIDA

alto es de adultos y adultos mayores. Efectivamente tenemos 300 usuarios que han sido beneficiados en el periodo 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.

Victoria Sobarzo Fierro, usuaria del Cesfam Lorenzo Arenas con ar-

trrosis de rodilla izquierda, complementó su terapia con videojuegos activos. "Fue bastante positivo porque me empecé a meter y necesitaba concentración porque tenía luces e imágenes, así que tenía que estar muy pendiente y me empecé a sentir cada vez mejor, con mucha más seguridad para hacer los ejercicios día a día y finalmente me fui aliviando

mucho de mi rodilla. Una vez terminada toda la terapia con los videojuegos me gustó, hasta hubiera querido continuar. Fue una experiencia muy positiva en mi cuerpo porque pude continuar caminando bien, que era mi dificultad, subir escalas de apoco y finalmente después ya no tenía dolor", comentó.

Esta investigación se realizó durante todo el año 2023, incluyó también la capacitación sobre el uso de videojuegos activos en personas mayores como estrategia de intervención en Atención Primaria de Salud a profesionales que se desempeñan en este sistema y tras procesar los resultados, se elaboró una guía con recomendaciones metodológicas que van a estar disponibles en formato digital con el propósito de dar directrices de cómo se puede aplicar para todos los profesionales de terapia física y ocupacional.

En el cierre del proyecto se hizo entrega de ejemplares impresos de esta guía y el municipio informó que se compró el sistema de videojuegos activos para replicar esta experiencia en el Centro de Salud Familiar Santa Sabina ubicado en Barrio Norte y en el Centro de Referencia en Salud, que está en Plaza España.

OPINIONES

Twitter @DiarioConce
 contacto@diarioconcepcion.cl

