

SALUD

Un sistema de realidad virtual permite distraer el miedo al dolor en los pacientes

Un sistema de realidad virtual, Isla Calma, permite distraer el miedo al dolor y el dolor mismo de los pacientes que deben someterse a una intervención, como un tratamiento dental o una cirugía menor.

Comentarios 0 | Enviar | Imprimir

Compártelo

Cibersur.com | 03/09/2012 12:23

Esta aplicación, desarrollada por la empresa española Nesplora, es fruto de diez años de investigaciones sobre la aplicación de la realidad virtual en el dolor. Consiste en un software que permite, a través de unas gafas en 3D, que el paciente se sumerja en un escenario relajante e interactúe con él.

Un estudio de la Universidad de Barcelona sobre el uso de realidad virtual en consulta publicado el pasado año en la revista *Studies in Health Technology and Informatics* revelaba que "la mayoría de los participantes que experimentaban distracción con realidad virtual interactiva reportaron menos intensidad del dolor". Este resultado era menor en el caso de realidad virtual pasiva.

El sistema tiene su principal aplicación en consultas dentales, para personas con aversión al dentista o que prefieren distraerse mientras se realiza el procedimiento; en unidades de dolor y tratamientos crónicos; en intervenciones con anestesia parcial; en centros sanitarios que realizan procedimientos molestos o dolorosos, como las biopsias, las infusiones de medicamentos o las diálisis; así como en grupos de investigación en dolor, y en tratamientos de ansiedad y estrés.

Diversas investigaciones han demostrado que el miedo al dolor aumenta la sensibilidad al mismo. En el caso del miedo al dentista, un estudio publicado el pasado mes de agosto en *Community Dental and Oral Epidemiology* comprobó que el miedo al dentista es una de las principales causas de sufrir dolor durante la intervención. También se ha observado que esta fobia es el factor más influyente en la calidad de vida relacionada con la salud dental, según una investigación publicada en *BMC Oral Health* en junio.

Umbral del dolor

Para Unai Díaz, psicólogo de Nesplora, que ha participado el desarrollo de Isla Calma, " la percepción del dolor tiene un importante componente psicológico en el que la atención juega un papel clave. Hemos comprobado que cuando la atención del paciente está concentrada en el entorno de realidad virtual, el umbral a partir del cual se siente el dolor se eleva". Los estudios en que se basa esta aplicación muestran que los pacientes tienen menos náuseas, presión arterial más baja y piden menos analgésicos tras el tratamiento

Flash Últimas Noticias | Lo + Visto

- 13:55 **Vimeo se integra en Dropbox para facilitar la subida y compartición de vídeos**
- 13:47 **Los departamentos de TI lideran la adopción de smartphones y tablets en las empresas**
- 13:46 **Telefónica y China Unicom mantienen todos los puntos de su alianza**
- 13:45 **Los aparatos simplificados o para ancianos se destacan en Berlín**
- 04/09/12 **HTC lanza el nuevo HTC Desire X, gran potencia, sonido de estudio y la mejor cámara en su gama**
- 14:35

El programa dura unas tres horas, aunque puede interrumpirse o reanudarse en cualquier momento. El paciente sabe en todo momento qué puede hacer, no necesita interactuar con el profesional, que puede realizar el procedimiento sin interferencias. Las gafas permiten aislar a la persona por completo o dejarle ver lo que pasa a su alrededor mientras juega o se relaja en ese entorno. Hay 8 escenarios en los que se desarrolla la acción, desde un jardín japonés con un estanque de carpas hasta el mar o una colonia de tortugas. La música, el paisaje y los animales ayudan a que el paciente esté más relajado durante la intervención y que los profesionales trabajen de forma más rápida y concentrada.

Envíanos tus Comentarios

Nombre:	<input type="text"/>	Email:	<input type="text"/>
Comentario:	<input type="text"/>	Cibersur no se hace responsable de las opiniones reflejadas en los comentarios	
Introduce el código:	<input type="text"/>		
		<input type="button" value="Enviar"/>	

Comentarios - total 0