



# INNOVACIÓN PARA LA MEJORA DE LA ADHERENCIA AL TRATAMIENTO VIA EXERGAMES.

SERIOUS GAMES FOR HEALTH EN FISIOTERAPIA

**Dirigido a:** Fisioterapeutas colegiados/das

**Duración:** 8 horas lectivas

**Precio:** 20 €

**Calendario:** 13 de mayo de 2023

**Horario:** Sábado, de 9.00 h a 14.15 h y de 15.30 h a 18.45h

**Lugar de realización:** Hospital Universitari Sant Joan de Reus, Aula A17. Avinguda del Doctor Josep Laporte, 2, 43204, Reus (Tarragona)

## DOCENTES

**Eva María Pascual García:** Fisioterapeuta. Miembro de la Comissió de Fisioteràpia Respiratòria del Col·legi de Fisioterapeutes de Catalunya. Experta en Fisioterapia respiratoria. Hospital del Mar y Hospital de l'Esperança. Parc de Salut Mar de Barcelona.

**Oscar Garcia Pañella.** Doctor en Realidad Virtual. Posdoctorado en el *Entertainment Technology Center de Carnegie Mellon University*. Director académico de la Escola de Noves Tecnologies Interactives (UB). Consultor y socio de *Cookie Box*. Codirector de la iniciativa *Serious Games for Health* con Harvard.

## PRESENTACIÓN

La falta de adherencia al tratamiento es un problema que afecta a todas las ramas de la medicina y que se agudiza especialmente en el caso del tratamiento de Fisioterapia debido al esfuerzo, constancia y fuerza de voluntad que implica para el paciente el desempeño de las prescripciones.

Esta falta de adherencia es todavía más evidente en el caso de prescripciones que se alargan en el tiempo con dolencias crónicas como son las patologías cardiorrespiratorias ((Enfermedad Pulmonar Obstructiva Crónica (EPOC), Fibrosis Quística (FQ) o Insuficiencia Cardíaca (IC), para mencionar algunas). En estos casos la adherencia implica un cambio conductual difícil de mantener en el tiempo.

Los factores que influyen en esta falta de adherencia son múltiples: la motivación del paciente; el exceso de trabajo de los profesionales que se traduce en instrucciones que se dan de manera demasiado rápida, en un lenguaje demasiado técnico que el paciente no puede entender; largos periodos de tiempos sin ningún tipo de supervisión periódica; la incompatibilidad entre las actividades de la vida diaria del paciente y la prescripción; la aceptación del sufrimiento y del dolor como parte de la propia vida, y la complejidad y poca originalidad de las acciones de la prescripción. Consecuentemente, el paciente se acaba aburriendo y abandonando el tratamiento.

En los últimos años ha crecido la necesidad de formación para los profesionales de la salud en las habilidades digitales y de diseño de experiencia para implementar intervenciones sanitarias en las cuales la tecnología es un elemento clave.

La Comisión de Fisioterapia Respiratoria propone esta actividad para conocer los protocolos y fases que intervienen en la creación de experiencias gamificadas (*Serious Games* o Juegos Aplicados) en el área de la Salud y de herramientas que nos ayuden a empoderar a nuestros pacientes, mejorar su adherencia al tratamiento y así hacerlos protagonistas de su proceso de rehabilitación.

## OBJETIVOS

Dar a conocer las opciones de uso de la tecnología así como de la narrativa y la psicología para mejorar la adherencia al tratamiento mediante los Juegos Aplicados a la salud o *Serious Games for Health* (Exergames en el campo de la Fisioterapia).

Conocer los protocolos y fases que intervienen en la creación de experiencias gamificadas en el área de la salud en general y de la Fisioterapia en particular, es decir herramientas que nos ayuden a empoderar a nuestros pacientes, mejorar su adherencia al tratamiento y así hacerlos protagonistas de su proceso de rehabilitación.

## TEMARIO

- Presentación del taller experiencial. Creación de los grupos de trabajo
- La adherencia al tratamiento del paciente con patología crónica
- *Serious Games for Health* centrados en adherencia y paciente en Fisioterapia (Exergames)
- Taller de co-creación para el diseño de Exergames para la mejora de la adherencia al tratamiento de nuestros pacientes
  - Conoce y entrena. Metodología de Diseño de Serious Games I
  - Aplica. Puesta en práctica del Diseño de Serious Games II
  - Comparte. Presentación de las propuestas co-creadas por los diferentes grupos de trabajo
- Conclusiones y finalización del taller