



**Anexo 2**

**FORMULARIO DE POSTULACIÓN DE EXPERIENCIAS EN  
APS**

**JORNADA DE SALUD FAMILIAR**

**CMVM, 2019**

**1. INFORMACION GENERAL**

<b>Nombre Experiencia</b>	
<i>Realidad virtual como herramienta terapéutica en la terapia kinésica en los pacientes del programa domiciliario dependiente severo de larga estadía de la atención primaria de salud de la armada</i>	
<b>Nombre Institución</b>	Centro de atención primaria salud armada
<b>Nombre Responsable</b>	Ignacia Araya Molina
<b>Cargo</b>	Kinesióloga
<b>Dirección</b>	Av. Alessandri SN
<b>Teléfono</b>	9-81390890
<b>E-Mail</b>	<a href="mailto:iaraya@sanidadnaval.cl">iaraya@sanidadnaval.cl</a>
<b>Organizaciones Participantes</b>	

## 2. DESCRIPCION DE LA EXPERIENCIA

### 2.1 Antecedentes: breve resumen de la realidad del Centro de Salud y el contexto en que surge la experiencia.

Dentro de los programas domiciliarios de la atención primaria de salud de la armada está el programa **“Dependiente severo de larga estadía”**, donde hay 120 paciente, en el área de Valparaíso - Limache con distintas patologías como: Demencia, enfermedades neurodegenerativas y ACV entre otros. La gran mayoría de los pacientes son adultos mayores.

El avance de las distintas patologías ha generado un deterioro funcional en la persona, llevándola a una dependencia severa, afectando al paciente y a su círculo de redes de apoyo o familiares. Esto se conoce como síndrome de dismovilidad.

Éste síndrome afecta negativamente en la calidad de vida del paciente y el cuidador, genera: predisposición a úlceras por presión, acortamientos musculares y tendineos, malformaciones óseas, sarcopenia, aislamiento social, depresión, riesgo de caídas entre otros.

Para afrontar este problema de forma integral y multidisciplinario se ha estado realizando terapia kinésica con realidad virtual, para intervenir de forma lúdica y dinámica, donde se integra de mejor manera al paciente y al cuidador.

### 2.2 Problema a intervenir

### 2.3 Objetivos de la iniciativa

#### Objetivos planteados:

- Lograr mayor adherencia del paciente y familia al tratamiento kinésico
- Mejorar o mantener funcionalidad
- Evitar acelerar síndrome de fragilidad
- Prevención de úlceras por presión generadas por dismovilidad.
- Estimulación cognitiva
- Mejor tolerancia al ejercicio
- Lograr un mayor bienestar, satisfacción y búsqueda de contacto físico
- Empoderar al cuidador y la familia a buscar nuevas herramientas lúdicas de intervención para él y el paciente.
- Prevenir síndrome de sobre carga en el cuidador

## 2.4 Desarrollo

El trabajo se llevó a cabo como programa piloto con 20 pacientes del programa domiciliario dependiente severo de larga estadía de la atención primaria de salud de la armada.

Se trabajó una vez por semana, desde marzo a junio del año 2018 realizando la kinesioterapia motora con la realidad virtual como herramienta terapéutica. En las sesiones de aproximadamente 40 minutos, se utilizaron las gafas de realidad virtual y el celular del programa, para lograr generar un efecto de inmersión virtual para poder trabajar la funcionalidad cuando se realizaban los ejercicios motores. Para lograr mejores resultados de inmersión se adiciono el uso de audífonos, pedales, manubrio y pedalera portátil.

Para las movilizaciones pasivas o activo-asistidas también se usaron las gafas, donde a través de la relajación se logró obtener mejor tolerancia.

El trabajo siempre tuvo un enfoque multidisciplinario de los distintos profesionales, donde la mirada de la persona fue centrada en todas las necesidades de él y su cuidador.

## 2.5 Resultados

La intervención tuvo muy buena recepción por parte del paciente y el cuidador.

Se logro mejorar la adherencia al tratamiento para seguir con las indicaciones motoras los días que no había intervención por parte del equipo logrando mayor compromiso por parte del cuidador para la continuidad de los cuidados.

Esto significó que disminuyera la incidencia de úlceras por presión, mejorara el estado de ánimo y alerta, se mantuviera una estimulación cognitiva constante, se mantuvo el estado de fragilidad, se mejoró la tolerancia al ejercicio ya que los pacientes duraron más tiempo en la terapia motora y manifestaron menos dolor. La estimulación sensorial de la terapia generó sensación de bienestar y mejoría en la calidad de vida.

El impacto fue tan grande, que muchos cuidadores quisieron comprar las gafas de realidad virtual para trabajar, ya que es un implemento de bajo costo y sus beneficios son evidentes.

## 3. Conclusiones

### Reflexión que resulta de la experiencia realizada

Los pacientes con dismovilidad severa, sufren de un deterioro progresivo de múltiples sistemas que se objetivan en distintos criterios funcionales y cognitivos, además en algunos vemos que presentan distintos déficits asociados al envejecimiento que se agrupan para generar vulnerabilidad.

Esto puede ser debido a distintas patologías que aquejan a la persona, o al propio proceso de envejecimiento que presentan muchos adultos mayores.

Como se mencionaron anteriormente, al llegar a instaurarse la dismovilidad se generan comúnmente complicaciones asociadas al paciente que se buscan prevenir, como: úlceras por presión, sarcopenia, acortamientos musculares, aislamiento social.

Pero las complicaciones también las vemos en el cuidador principal, quien carga con una labor de carácter obligatoria en las tareas del paciente. Para intentar prevenir un síndrome de sobre carga en él la visión de intervención deber ser con ambos. Ya que, al lograr optimizar el estado funcional del paciente, logramos evitar los efectos secundarios de la dismovilidad y así aliviamos la tarea al cuidador.

Es de suma importancia tener una amplia visión de la esfera biopsicosocial en el cuidador, al entregar una herramienta de fácil acceso y lúdica para ambos, donde una labor del día a día pasa a ser una forma de también de entretención, al mismo tiempo que se trabaja con el síndrome de dismovilidad.

Dentro de éste trabajo se pudo evidenciar que la realidad virtual no se utiliza sólo para un tipo de patología o un tipo de paciente, sino que entrega la oportunidad de que se utilice con personas de

distinta: clínica, diagnóstico médico o condición social. La realidad virtual inmersiva ha demostrado ser un gran aporte innovador en la terapia para generar un mayor bienestar físico y psicológico al paciente y su cuidador.

En esta ocasión se decidió aprovechar la tecnología que está al alcance de todo usuario, y que ha demostrado con creces el evidente beneficio. Hoy el celular es una herramienta tecnológica de fácil acceso, donde podemos encontrar más de uno en los hogares.

Para terminar, dentro de las reflexiones como equipo de salud podemos hacer mención en no ponernos límites al momento de intervenir con los pacientes con mayores restricciones cognitivas o funcionales, ya que pueden sorprender con sus resultados.