

E-MOTIONAL TRAINING

INVESTIGADOR PRINCIPAL: Alejandro Alberto García Caballero

CENTRO: Complejo Hospitalario Universitario de Ourense, Ourense

RESUMEN:

El 1% de la población sufre esquizofrenia y más del 3% sufre otros trastornos mentales severos (TMS). Uno de los problemas más discapacitantes a los que se enfrentan estos pacientes es la alteración de la Cognición Social, que comprende el reconocimiento de emociones (RE) y Teoría de la mente (ToM), es decir, la capacidad de reconocer las intenciones de los demás. Teniendo en cuenta estas necesidades, diseñamos e-Motional Training®, un programa on-line de autoevaluación de rehabilitación científicamente evaluado para TMS.

e-Motional Training® tiene dos módulos: “Emociones”: dedicado a la rehabilitación de RE, incluidas autoexámenes, tutoriales y minijuegos; y ToM: dedicado a la teoría de la mente y las habilidades sociales.

Además, e-Motional Training® cuenta con dos cortometrajes, cuyos guiones están llenos de malentendidos. Cada película se distribuye en escenas cortas, y después de cada vídeo se presentan una serie de preguntas. Si los pacientes fallan, una audioguía les ayuda a comprender su error desde un punto de vista metacognitivo.

Finalmente, cuenta con un videojuego que ha sido seleccionado como Premio Nacional al Mejor Videojuego de Salud 2016 donde el personaje principal tendrá que enfrentarse a innumerables dilemas sociales de tal forma que el jugador aprenderá habilidades sociales y TOM desde sus experiencias.

Dos ensayos de eficacia piloto aleatorizados y un ensayo Clínico Aleatorizado Multicéntrico (ECA) han confirmado la eficacia del programa para mejorar ER, ToM y Atribucional Style. El programa ha sido financiado por el Servicio Gallego de Salud y recientemente recibió el patrocinio de Janssen-Cilag.

Es importante destacar que el e-Motional Training® no es solo una serious game científicamente probado, sino que es una plataforma muy flexible para crear nuevos juegos con imágenes, audios o videos. Actualmente es posible crear un nuevo juego en menos de una hora sin experiencia particular en ingeniería de software.

