

Crean una aplicación para tratar trastornos como la ludopatía y la agorafobia - Diario de Teruel - 23/02/2020

Crean una aplicación para tratar trastornos como la ludopatía y la agorafobia

Emplea tecnología de geolocalización para tratar patologías en las que la ubicación sea importante

EFE
Castellón

Dos grupos investigadores de la Universitat Jaume I de Castelló (UJI) han diseñado una aplicación para móviles que quiere ayudar en el tratamiento de trastornos del ámbito de la salud mental como el trastorno de pánico, la agorafobia y la ludopatía gracias a la tecnología de la geolocalización.

La aplicación desarrollada por los grupos de investigación Geotec y Labsitec permitirá al terapeuta diseñar tratamientos personalizados, y al paciente contar con un apoyo tecnológico constante y personalizado a través de su teléfono.

Así lo explican dos de los investigadores que trabajan en este proyecto, Ignacio Miralles -de Geotec (Tecnologías Geoespaciales)- y Juana María Bretón -de Labsitec (Laboratorio de Psicología y Tecnología)-.

La idea inicial parte del uso de tecnologías geoespaciales y la información derivada de sensores contenidos en los teléfonos móviles y los dispositivos "ponibles" o "wearables", para tratamientos de salud mental.

De la colaboración de ambos grupos de investigación ha surgido la aplicación SyMptOMS (Sensor and MObile based Mental Health Solutions), un proyecto de que desarrolla soluciones innovadoras para el diagnóstico, tratamiento y prevención de trastornos de salud mental a través del "enorme potencial" del teléfono inteligente.

Bretón afirma que se empezó a pensar en el uso de la aplicación para aquellos trastornos que están relacionados con patologías en las que la ubicación del paciente es importante. Así, ante una fobia a las alturas, "si el paciente está en un puente específico; o una agorafobia, en la que el paciente se encuentra en un lugar concurrido, o para el juego patológico donde el paciente puede estar cerca de un casino y sabemos que durante un tiempo tiene que mantener la abstinencia y estar lejos de esos lugares".

Aunque es muy flexible y tiene una aplicabilidad amplia en diversos trastornos, "sabemos que en estos en concreto conocer la ubicación del paciente es de gran utilidad", agrega la investigadora.

Por su parte, Miralles indica que la aplicación cuenta con la parte para el móvil y la plataforma en la web con la que el terapeuta podrá establecer qué lugares son relevantes para evaluar el tratamiento del paciente -ya que recibirá la información desde el teléfono del paciente hasta su or-



Ignacio Miralles y Juana María Bretón. EFE/Domènec Castelló

denador- y además la propia "app" enviará mensajes al paciente, de advertencia o refuerzo positivo.

Bretón explica que por ejemplo, en pacientes con agorafobia los centros comerciales son un lugar relevante, y si se acerca a los mismos la aplicación le enviará mensajes motivacionales que habrán sido configurados previamente por el terapeuta.

En cuanto al juego patológico se puede trabajar en dos fases: en una primera en la que el paciente no se puede acercar a un lugar -un casino o sala de jue-

gos- porque está en periodo de abstinencia, y en una segunda el paciente puede ir pero no jugar, por lo que recibirá mensajes para recordarle que es su tarea no jugar hasta que no controle su problema.

El objetivo es poder utilizarlo en otros trastornos como la depresión, según señala la investigadora, ya que se pueden controlar las veces que el paciente sale de casa o hace determinadas actividades fuera, porque "en personas que la sufren está comprobado que salen poco de casa y tienen menos actividad".