

Explorando Nuevas Fronteras: ***Realidad Virtual como Aliada en la prevención de los consumos problemáticos y otras patologías de la Salud Mental en el ámbito Comunitario***



Pedrazzini Patricia Liliana¹



Duarte Martinelli Evelyn Jordana²

Introducción

El presente artículo busca poner en valor el desarrollo de un entorno de realidad virtual (RV) como una herramienta potencial para la intervención terapéutica en el campo de la salud mental, especialmente en el abordaje comunitario. En el marco de un modelo de atención comunitaria e integral de la salud mental, la realidad virtual puede ser una herramienta valiosa para favorecer la inclusión social e integración para el tratamiento de personas con padecimientos mentales. Su implementación debe ir acompañada de

1. Especialista en docencia universitaria (Egresada de la Universidad Nacional de Misiones). Ingeniera en informática. Directora General del Observatorio Provincial de Drogas dependiente del Ministerio de Prevención de Adicciones y Control de Drogas. 2019 directora del Observatorio de los Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes. Docente del en la Universidad de la Cuenca del Plata y el IMES.

2. Abogada (Egresada de la Universidad Católica de Santa Fe). Estudiante de la Maestría en Abordaje Familiar Integral. Miembro del Observatorio Provincial de Drogas dependiente del Ministerio de Prevención de Adicciones y Control de Drogas

un abordaje interdisciplinario y de la articulación con otros dispositivos y recursos del territorio.

Es posible mencionar algunas de las principales ventajas de la implementación de esta tecnología en el ámbito comunitario como ser:

- ◆ Permite crear entornos seguros y controlados donde las personas pueden enfrentar situaciones que les generan ansiedad o miedo, facilitando la exposición gradual y el desarrollo de estrategias de afrontamiento.

- ◆ Posibilita la práctica de habilidades sociales y de resolución de problemas en escenarios simulados, preparando a las personas para situaciones de la vida real.

- ◆ Resulta atractiva y motivadora para los usuarios, especialmente adolescentes y jóvenes.

- ◆ Puede aplicarse tanto en modalidad individual como grupal, promoviendo la interacción social y la integración comunitaria.

Las instituciones o programas que han implementado la realidad virtual en el abordaje comunitario incluyen:

- ◆ Instituciones de educación superior: Algunas instituciones de educación superior han desarrollado campus virtuales idénticos sus instalaciones físicas, permitiendo a los estudiantes recorrer las instalaciones e interactuar con profesores y compañeros de forma remota a través de la realidad virtual. (El Papel De Las Tecnologías Digitales En El Envejecimiento Y La Salud , 2023)

- ◆ Organizaciones sociales: Algunas organizaciones sociales, como Intermon Oxfam, han utilizado la realidad virtual en su labor de concienciación y sensibilización social. (El Papel De Las Tecnologías Digitales En El Envejecimiento Y La Salud, 2023)

Estos ejemplos muestran cómo la realidad virtual se está integrando en diversos ámbitos, incluyendo la educación y el trabajo social, para mejorar la experiencia de aprendizaje, la concienciación social, el acceso a la información y al servicios comunitarios.

Se destaca que la RV puede proporcionar experiencias inmersivas y estimulantes, simular situaciones de riesgo, reducir el aislamiento y fomentar la actividad mental, siendo una herramienta prometedora. Se mencionan programas que utilizan RV, demostrando resultados sorprendentes.

Además, se enfatiza la importancia de garantizar la accesibilidad universal de esta tecnología.

La realidad virtual (RV) puede ser utilizada como una herramienta efectiva para la prevención de los consumos problemáticos y las adicciones de varias maneras. La RV puede simular situaciones de riesgo y enseñar habilidades de afrontamiento, preparando a los participantes para hacer frente a los altos y bajos propios de la patología. Además, la RV puede proporcionar experiencias inmersivas y estimulantes que podrían conducir a conductas adictivas. También, para personas mayores, la RV puede reducir el aislamiento y la soledad al permitirles visitar lugares favoritos o recrear recuerdos del pasado, con efectos positivos en su salud mental y calidad de vida.

Desde la Secretaría de Prevención de Adicciones y Control de Drogas de la Provincia de Misiones se han llevado adelante acciones tendientes a proponer el uso de Realidad Virtual (RV)³ como herramienta educativa de prevención de los consumos problemáticos y adicciones, considerando fundamental abordar esta problemática en edades cada vez más tempranas y que permita a los niños, niñas y adolescentes comprender cuales son los efectos que podrían causar en el cuerpo, teniendo en cuenta que, en nuestro país cada año baja considerablemente la edad de inicio de consumo.

Dicha necesidad se replica en la Ley N.º 26.586, que crea el Programa Nacional de Educación y Prevención sobre las Adicciones y el Consumo Indebido de Drogas; y en la Resolución N.º 256/15, que crea los Lineamientos Curriculares para la Prevención de Adicciones. En este mismo sentido la ley provincial VI – N.º 212 establece la integración de las metodologías disruptivas de enseñanza y aprendizaje al sistema educativo mediante el uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).

Garantizar el acceso a la tecnología, especialmente a poblaciones vulnerables, es fundamental para promover la igualdad de oportunidades y el desarrollo social. Al hacer que la RV sea asequible y accesible, se abre la puerta a nuevas posibilidades para la prevención de adicciones, permitiendo que más personas se beneficien de sus efectos positivos.

Algunos beneficios clave del uso de la RV para la prevención de los consumos problemáticos y las adicciones incluyen:

◆ Proporcionar experiencias inmersivas y estimulantes de los sentidos y emociones, como también potencializador de habilidades sociales que podrían reducir a conductas adictivas.

◆ Simular situaciones de riesgo y enseñar habilidades de afrontamiento, preparando a los participantes para hacer frente a las tentaciones y presiones de la vida real.

◆ Permitir a los usuarios visitar lugares favoritos o recrear recuerdos del pasado, reduciendo el aislamiento y la soledad que afectan la salud mental.

◆ Fomentar la actividad mental a través de juegos y ejercicios, con efectos positivos en la calidad de vida.

3. "...Un medio interactivo compuesto por simulaciones de computadora, que detecta la posición y las acciones del participante y reemplaza o aumenta la respuesta a uno o más sentidos, dando la sensación de estar mentalmente inmerso o en la simulación de un mundo virtual..." (Sherman & Craig, 2003, 38)

Marco Teórico

Centro de Prevención y Abordaje de los consumos problemáticos en la Provincia de Misiones

Los consumos problemáticos y las adicciones son un problema complejo, dinámico que atraviesa a toda la población mundial, con efectos devastadores, en primer lugar, a las personas que la padecen esta enfermedad, como así también a su entorno familiar, laboral y entorno social, con efectos en la salud pública, en la seguridad, el medio ambiente, en la vulneración de los derechos de las personas y muchos otros factores. Este problema requiere de una intervención integral multidisciplinaria con estrategias de prevención y cuidado conjuntamente desde el Estado, las organizaciones sociales, universidades, comunidades de fe, la sociedad civil, familiares, escuelas, instituciones deportivas, en resumen, todas las instituciones constituyentes de la sociedad según los lineamientos que establece la ley 26.657 de Salud Mental.

Entendiendo esta problemática el Estado provincial crea el 22 de abril de 1988, el Centro Manantial para brindar servicios de asistencia a personas que se encuentran atravesando consumos problemáticos y adicciones, a través de la atención por consultorios

externos, cursos, talleres, charlas, conferencias, entre otros. La creación de un espacio terapéutico nace en el año 1985, como respuesta a una demanda de la comunidad de docentes, profesionales e instituciones preocupadas por el problema de conductas adictivas y la falta de espacios de atención específicos para la problemática.

31 años después de la creación del Centro Manantial, por Decreto 96/2019, el 12 de diciembre de 2019 en la ciudad de Posadas, se crea la Secretaría de Estado de Prevención de Adicciones y Control de Drogas de la Provincia de Misiones, con rango de Ministerio.

Con la creación de la Secretaría, se iniciaron las obras de un nuevo centro, mucho más amplio y moderno que el actual, donde se concentrará no solamente la atención tanto ambulatorio como de internación, sino también talleres de oficios, como herramienta de prevención y restitución de derechos como una oportunidad de inserción social de las personas que se encuentran en recuperación.

A inicios del año 2024, se otorga a esta Secretaría un nuevo edificio con instalaciones



FIGURA N° 1 FACHADA DEL ANTIGUO CENTRO MANANTIAL Y EL NUEVO EDIFICIO DE LA SECRETARÍA DE ESTADO

modernas y más apropiadas para su funcionamiento, puesto que, hasta el momento, no se contaba con espacios óptimos para la atención de pacientes tanto en prevención de los consumos problemáticos, atención ambulatoria e internación.

Se crea también el Observatorio Provincial de Drogas, dependiente de la Subsecretaría de Prevención de Adicciones y Monitoreo Territorial que tiene como función, la generación y recopilación de información oportuna, válida y confiable sobre los distintos aspectos del consumo problemático. Esta información es necesaria para la definición de políticas públicas, inclusivas,

participativas, acordes a las necesidades de toda la población y basadas en evidencia científica. Así también el Observatorio participa de diversos eventos y capacitaciones dirigidas a niños, niñas y adolescentes (NNYA) de los niveles inicial, primario, secundario y universitario, familias, comunidades de fe entre otros. Se han creado diversas herramientas e investigaciones que dan soporte a los equipos que realizan tareas de prevención de los consumos problemáticos, abordaje de las adicciones y para la población en general.

Desarrollo

Desde el Observatorio Provincial de Drogas se lleva adelante un proyecto que busca, dar a conocer las instalaciones del nuevo Centro Provincial de Prevención y Asistencia Integral para el Control de las Adicciones,

disponiendo de recursos basados en RV, en el marco de las capacitaciones que se realizan en toda la provincia, con estudiantes, docentes y directivos de las instituciones, en jornadas comunitarias y eventos especiales.



FIGURA N° 2 RENDERIZACIÓN DE LOS TALLERES DE OFICIO E INCORPORACIÓN DE INFORMACIÓN ADICIONAL

Para ello se ha desarrollado una aplicación de recorrido virtual 360°, que permite realizar una visita por las nuevas instalaciones del edificio, con la finalidad de presentar a la población las nuevas comodidades y espacios modernos para la atención, buscando al mismo tiempo introducir conceptos relacionados a factores de riesgo y factores de protección que permiten abordar la temática mediante otras estrategias pedagógicas como ser el juego. Si bien el recorrido 360° es el producto principal como herramienta innovadora en el ámbito de la prevención de los consumos problemáticos, en este se incorporan también objetos y conceptos

fundamentales que se busca abordar, el mismo da lugar al desarrollo de una segunda estrategia no menos importante que, por medio de juegos en línea, se permite evaluar la fijación de los conceptos transmitidos y profundizar en la temática.

En la siguiente ilustración se puede observar cómo la realidad virtual ha ganado una gran atracción tanto en jóvenes como en adultos debido a su capacidad para sumergirlos en un entorno digital como si fueran reales, explorando y experimentando los espacios de manera inmersiva, lo que despertó un interés significativo.



FIGURA N° 3 IMPLEMENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA 360°

Así también se llevó esta experiencia al ámbito comunitario, en el espacio denominado Punto Preventivo y Asistencial, donde familias, jóvenes y niños trabajan de manera específica e inespecífica la prevención, en clases de apoyo, deportes, recreación, talleres de oficio, entre otros.

En este espacio se realizan talleres sobre el buen uso de la tecnología, y fue un ambiente ideal para la utilización de los visores 360°. Primeramente, se presenta la experiencia de conocer el nuevo espacio, en esta oportunidad haciendo foco, no en el espacio de atención de las adicciones, sino en los espacios de talleres de oficios y espacios lúdicos preventivos.

Es muy importante destacar que si bien se presenta la actividad guiada, finalizado el recorrido y las actividades lúdicas, los jóvenes se ven interesados en seguir utilizando los visores con sus dispositivos celulares, buscando video 360° de otros temas, como ser el espacio, el fondo del mar, lugares turísticos, etc. De esta manera se generó el compromiso de seguir yendo a los talleres y poder utilizar estas tecnologías en las clases de apoyo escolar.



FIGURA N° 4 IMPLEMENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA EN EL PUNTO PREVENTIVO

Conclusión

La experiencia permite reconocer aspectos positivos respecto a la utilización de herramientas de realidad virtual (RV) para abordar la temática de los consumos problemáticos y las adicciones incluyendo la implementación de recorridos 360° para abordar contenidos educativos con diversos dispositivos como celulares, tablets y computadoras. Además, se propone la utilización de herramientas de RV, específicamente recorridos 360°, tanto de manera específica, como en el caso del trabajo presentado, como de manera inespecífica, como puede ser el caso de videos para apoyo escolar. Estas conclusiones se basan en la percepción positiva de los usuarios hacia la herramienta de RV, que no solo mejoró la participación, sino también la posibilidad de abordar la temática de manera lúdica con usuarios de todas las edades. Además, se destaca la importancia de garantizar la accesibilidad universal de esta tecnología para que todos puedan beneficiarse de sus efectos positivos.

Bibliografía

- Moreno-Fernández, R., García-León, D., Peñas, G., Martín-Romero, R., Buades-Sitjar, F., & Sampedro-Piquero, P. (2023, September 1). Immersive virtual plus-maze to examine behavior and psychophysiological-related variables in young people with problematic alcohol and cannabis consumption. *Neurobiology of Stress*. <https://doi.org/10.1016/j.ynstr.2023.100564>
- Prevención social | Fundación Diagrama. (n.d.). <https://www.fundaciondiagrama.es/socioeducativo/prevencion-social>
- El papel de las tecnologías digitales en el envejecimiento y la salud. (2023, January 1). Pan American Health Organization eBooks. <https://doi.org/10.37774/9789275326558>
- El papel de las tecnologías digitales en el envejecimiento y la salud . (2023, 1 de enero). Libros electrónicos de la Organización Panamericana de la Salud. <https://doi.org/10.37774/9789275326558>
- El papel de las tecnologías digitales en el envejecimiento y la salud . (2023, 1 de enero). Libros electrónicos de la Organización Panamericana de la Salud. <https://doi.org/10.37774/9789275326558>
- Emilio Goldenhersch, Nicolás Rosencovich y Cristian Waitman. 2023. MindCo: una herramienta innovadora para cambiar conductas. Acción Agencia Córdoba innovar y emprender. Núm. 43. Pp12-13. <https://mincyt.cba.gov.ar/wp-content/uploads/2021/12/ACCION-43-FINAL.pdf>
- Ley de Salud Mental. Decreto Reglamentario N° 26. 657. (2013). Dirección Nacional de Salud Mental y Adicciones. Ministerio de Salud Presidencia de la Nación.