1.

CÓMO MEJORAR LA SALUD A TRAVÉS DE LOS **VIDEOJUEGOS**

Amposta. Durante el VAG Experience se hablará de sus beneficios en la terapia visual y para detectar enfermedades

SÍLVIA FORNÓS
AMPOSTA

¿Los videojuegos pueden ayudar a salvar vidas?, ¿Cuáles son las ventajas de la gamificación en el ámbito de la salud?, ¿La industria apuesta por los *serious games*? Estas son algunas de las cuestiones que centrarán, hoy y mañana, la segunda edición del VAG Experience de Amposta. Así, la Òptica Esguard explicará mañana cómo implementan los videojuegos en la terapia visual.

«Trabajamos diferentes habilidades visuales a través de videojuegos adaptados. Por ejemplo, en un paciente con ambliopía, lo que se conoce como 'ojo perezoso', aplicamos filtros especiales en el ojo bueno, sin taparlo con un parche, para que el ojo ambliope trabaje, y así mejorar la competencia nández Ferrer, propietaria de Òptica Esguard, quien añade que «de este modo controlamos y mejoramos la visión central y la visión periférica a nivel global». Asimismo, la tecnología también resulta una herramienta eficaz para trabajar la movilidad ocular y mejorar la agudeza visual dinámica, es decir, «mejorar la precisión y la fijación de un objeto dentro de la fóvea, que es el espacio de máxima visión de la retina».

Pero antes de colocar al paciente frente a una pantalla, es imprescindible 'entrenar' los ojos, en tanto que sean capaces de «aguantar la tensión y la exigencia visual que requieren los videojuegos, e igual de importante es revisar la graduación para que sea la correcta», recalca Victòria Fernández Ferrer. En este sentido, la propietaria de Òptica Esguard advierte agudeza visual muy baja, los videojuegos no son útiles ni efectivos».

!

Actividades
La información de todas las conferencias y talleres está disponible en la web del VAG Experience

Por ello, insiste en que «no podemos poner a un paciente a trabajar directamente con un videojuego o juego adaptado para un tratamiento específico. Primero, debemos trabajar de forma convencional, para que los ojos sepan dónde mirar, dónde y cómo enfocar, es decir, entrenarlos para focalizar, seguir un objeto en movimiento, utilizar la visión periférica, etc.». Solo así se puede pasar al siguiente nivel y aprovechar todas las ventajas de utilizar los videojuegos en la terapia visual que, como recuerda Victòria Fernández Ferrer, «es un campo de la salud en explotación y al alza».

Sobre las oportunidades de la gamificación en el mundo de la salud para la industria de los vi-

Font: biblioteca.tortosa.cat