Efectividad de la realidad virtual para reducir la ansiedad en pacientes pediátricos

AUTOR: Francisco Javier Dublán Zubieta

TUTORA: Virginia La Rosa Salas



1. INTRODUCCIÓN

La ansiedad es la "anticipación anticipada de un peligro futuro o un acontecimiento negativo."(1)

Para los pacientes pediátricos el ingreso en el hospital es una situación que genera **ansiedad por el ambiente** en que se encuentran. Los hospitales generan un ambiente hostil y frío en el que están expuestos a **procedimientos e intervenciones dolorosas**. (2)

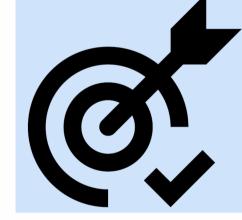
Existe una **relación directa** entre el aumento de niveles de **dolor** y los niveles de de **ansiedad**. (3)



Para tratar la ansiedad existen técnicas farmacológicas y **no farmacológicas**, siendo estas segundas las de primera elección. Rodriguez (4) nos muestra varias en su investigación como son la musicoterapia y la distracción con medios audiovisuales.

En los últimos años se ha introducido la **realidad virtual** como técnica terapéutica como sugiere Carl (5)

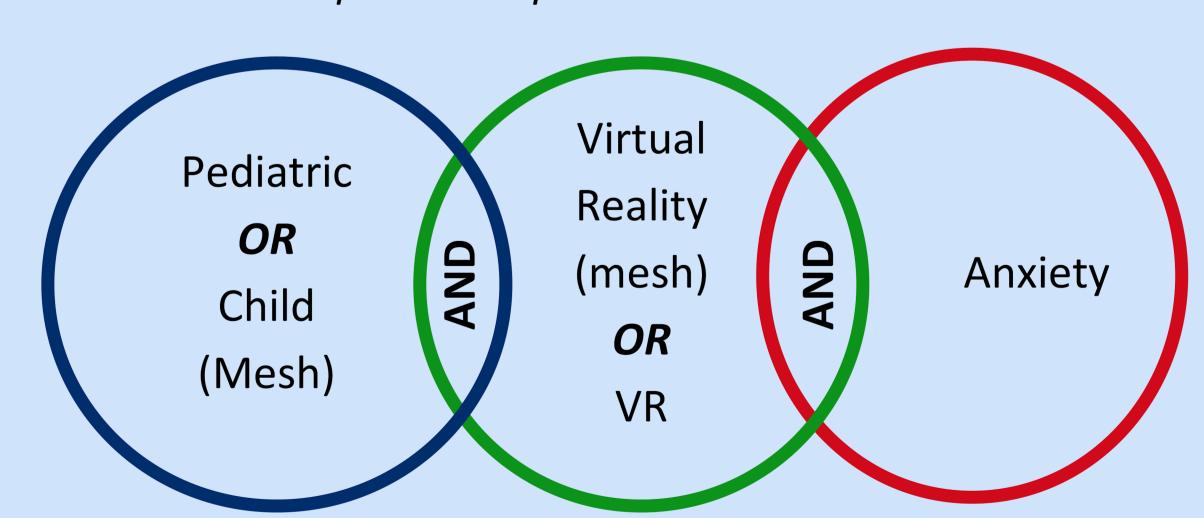
2. OBJETIVO



Ver si la realidad virtual es una técnica efectiva para reducir la ansiedad en pacientes pediátricos.

3. METODOLOGÍA

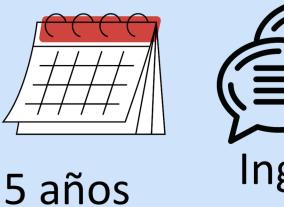
Pregunta de investigación tipo PIS: ¿Es efectiva la realidad virtual para reducir la ansiedad en pacientes pediátricos?



Bases de datos:

Publicaded
PsycINFO®

<u>Límites:</u>



Inglés
Castellano

Unidades críticas

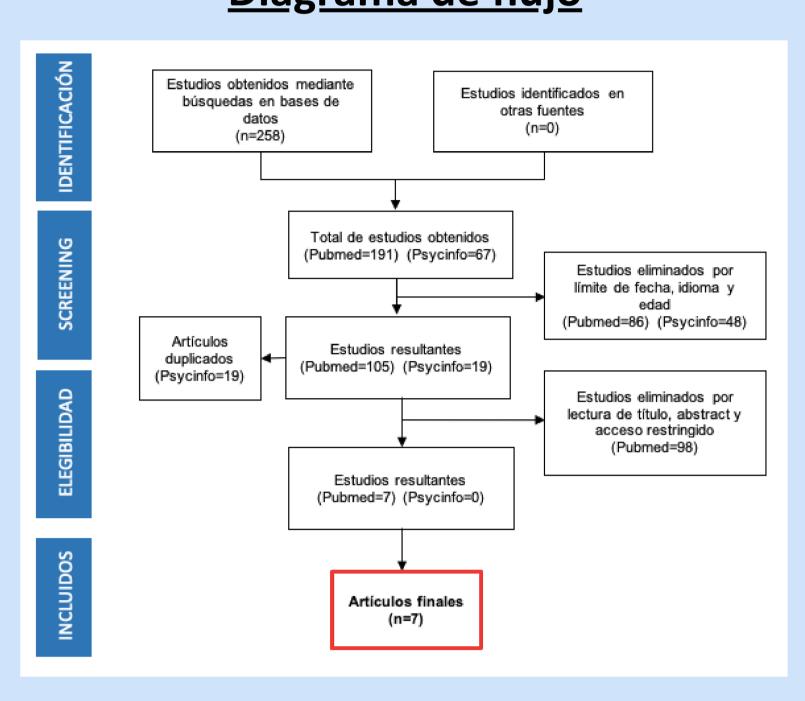
Criterios:



• Entre 5 y 15 años

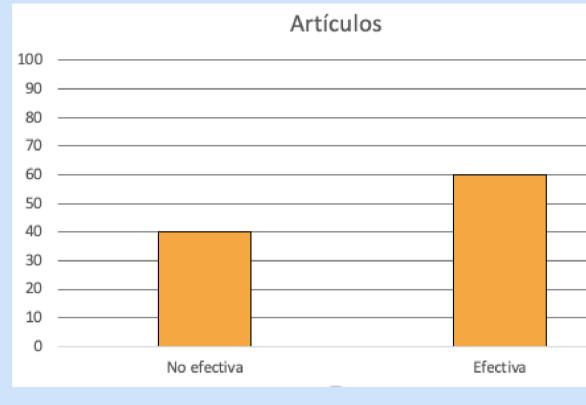
4. RESULTADOS

Diagrama de flujo



CAPACIDAD PARA REDUCIR LA ANSIEDAD

- Resultados mixtos, 2/5 artículos diferencia no significativa (6)(7); 3/5 artículos diferencia significativa.(8)(9) (10)
- La RV es capaz de reducir la ansiedad en todos los casos, pero no la suficiente en algunos.

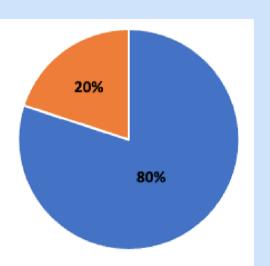


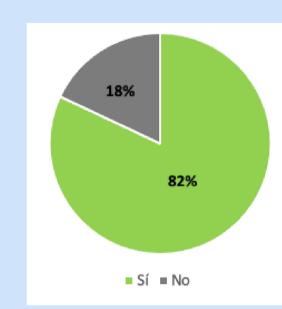
TOLERANCIA Y EFECTOS ADVERSOS

- La RV tiene grandes tasas de éxito en la colocación de vías periféricas, un **81% de éxito** (11)
- El **97**% de los pacientes refieren sentirse **más cómodos** con esta intervención. (10)
- Es una intervención que apenas registra efectos secundarios

SATISFACCIÓN DE LOS PACIENTES

- Los pacientes que recibían la intervención de RV mostraban mayores niveles de satisfacción. (12)
- El **80**% (12) y el **82**% (6) de los pacientes **repetirían** esta intervención





5. CONCLUSIÓN

La aplicación de la realidad virtual como herramienta para disminuir la ansiedad en pacientes pediátricos en las unidades críticas, es efectiva pero no existe una diferencia significativa, por lo que es necesario una mayor investigación. A su vez, es una técnica que genera mucha satisfacción en los pacientes que la reciben.



BIBLIOGRAFÍA

TEXTO COMPLETO