

**Autores: Isabel Alvite Galdes, Amy Andrea Hernández Alcívar, Cristina Jiménez Aguado**

## INTRODUCCIÓN

La realidad virtual se trata de una nueva tecnología que permite crear espacios tridimensionales que simulan la realidad.

Las dos características esenciales son:

- **La inmersión:** Da la sensación al paciente de encontrarse físicamente presente en ese mundo virtual.
- **La Interacción:** Permite al paciente interactuar en el mundo virtual en tiempo real.

Adentra al paciente en una simulación de la realidad bajo el control por una persona cualificada. Todo esto, en el lugar de trabajo, en un entorno seguro y adaptado a las necesidades y objetivos del paciente.

## OBJETIVOS

- ✓ Describir el material necesario para el uso de realidad virtual.
- ✓ Establecer tratamientos con realidad virtual en distintas patologías.
- ✓ Conocer las ventajas y limitaciones del uso de realidad virtual.

## METODOLOGÍA

Se ha llevado a cabo una revisión bibliográfica en las bases de datos de Pubmed y Cochrane con las palabras claves: realidad virtual, salud mental y psiquiatría.

Criterios de inclusión



Artículos de los últimos 5 años en inglés y español.

Criterios de exclusión



Artículos no abiertos.

## RESULTADOS

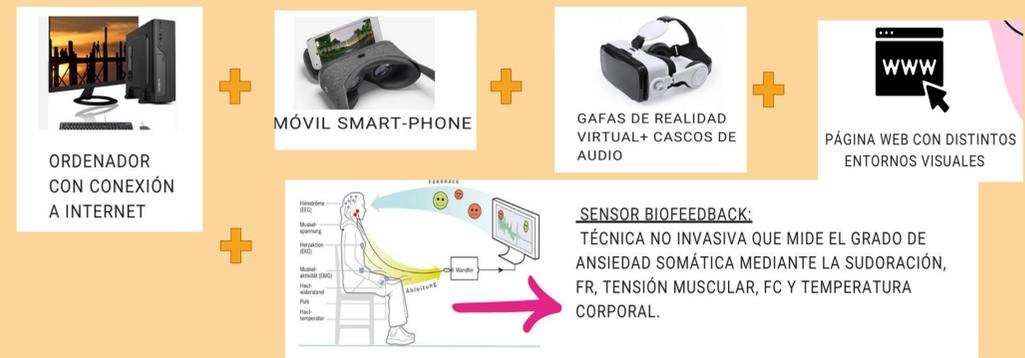
### TRATAMIENTO CON REALIDAD VIRTUAL

- **Dolor crónico:** Evidencia de uso de realidad virtual como método distractor eficaz para disminuir el dolor y la ansiedad.
- **TCA:**
  - a. **Distorsión corporal:** Utilizar esta tecnología como representación de la imagen corporal de forma más objetiva.
  - b. **Exposición a señales virtuales de comida:** Se muestran reacciones emocionales, cognitivas y conductuales similares a la exposición en vivo.
- **Episodios psicóticos:**
  - a. **Trabajar percepciones verdaderas y falsas:** Existen resultados de sensibilización a las alteraciones de realidad y síntomas psicóticos prodrómicos con el uso de realidad virtual.
  - b. **Evaluar la neurocognición, cognición social y la competencia social.**
- **Ansiedad:** Terapia de apoyo al tratamiento convencional con exposición virtual al estímulo ansioso.
- **Adicciones:** Sumergir en entornos virtuales relacionados con la adicción específica mejora la confiabilidad a la hora de evaluar el deseo.
- **Enfermedad mental grave:** No existe evidencia de buena calidad para el tratamiento con realidad virtual.

### VENTAJAS Y LIMITACIONES DEL USO DE REALIDAD VIRTUAL

	
Entorno seguro y protegido.	Efectos secundarios por estrés del sistema visual.
Control total sobre los distintos elementos y modificación progresiva del entorno.	Riqueza sensorial lejana a la realidad.
Menor gasto de tiempo y recursos.	Falta de estandarización de protocolos.
Privacidad.	

### MATERIAL



## CONCLUSIÓN

Se observa una **eficacia similar** en el uso de exposición virtual como la exposición en vivo.

La principal limitación es el **coste** que supone estos aparatos y los **pocos estudios** en este campo.

Enfermería debería mantener esta línea de investigación para **estandarizar protocolos clínicos** para su uso en salud mental.

## BIBLIOGRAFÍA

