



LA GAMIFICACIÓN EN APLICACIONES MÓVILES COMO HERRAMIENTA PARA LA SEGURIDAD DEL PACIENTE RENAL CRÓNICO

Molina Sánchez Úrsula¹, Molina Fuillerat Ruth², Guisado Casero Sara³
Hospital Universitario Virgen de las Nieves.

Introducción:

La enfermedad renal crónica representa uno de los principales problemas de salud pública del siglo XXI, siendo frecuente que este grupo de pacientes no muestre adherencia a su tratamiento y pueda presentar complicaciones¹.

La gamificación o empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas, es una herramienta aconsejada por los profesionales de enfermería para apoyar jugando al paciente y que este se conciencie, adhiera al tratamiento y se cuide.^{2,3}

Esta técnica podría empoderar al paciente renal crónico, facilitando su autocuidado e implicación en su tratamiento, familiarizándolo con herramientas innovadoras que potencian la interacción con aplicaciones de salud y por tanto su seguridad.

Objetivos:

- Identificar la evidencia científica existente en la literatura indexada en las diferentes bases de datos respecto a la gamificación en aplicaciones móviles y su efecto en la educación para la salud.
- Conocer el perfil de los pacientes con los que se ha utilizado alguna aplicación móvil en educación para la salud.
- Conocer cual ha sido la efectividad de las aplicaciones móviles sobre los pacientes renales crónicos.
- Identificar una aplicación móvil que sea una herramienta de ayuda y soporte que mejore la adherencia al tratamiento, ansiedad y calidad de vida del paciente renal crónico.

Metodología:

Se realizó una búsqueda de la evidencia científica en las bases de datos de **Cuiden Plus** utilizando como palabra clave: *aplicaciones móviles*, en **PubMed** utilizando como palabras clave: *gamification* y *mHealth*; en **CINAHL**, **PubMed**, **Scopus** y **PsycARTICLES** con los términos *mSalud* y *mHealth*.

Las investigaciones extrajeron información sobre todo lo relacionado con pacientes crónicos, aplicaciones móviles, gamificación y su uso en salud, prevención, fomento de las buenas prácticas y manejo de herramientas 2.0., de igual forma obtuvimos información sobre la evidencia que avala la efectividad sobre el uso de este tipo de herramientas.

Resultados:

Tras la búsqueda en la base de datos de **Cuiden Plus** nos aparecieron tres artículos, de los cuales dos se descartaron, quedándonos con el único que hacía referencia a las aplicaciones móviles y su uso en salud, en el que se habla sobre la necesidad que tiene el paciente crónico de un acceso a información en la red, sobre salud fiable y segura, y que es un reto para los profesionales el implantar buenas prácticas a través de las herramientas 2.0 y la prescripción de links y aplicaciones móviles.

En la base de datos de **PubMed** se obtuvieron ocho artículos, entre los cuales apareció una revisión sistemática del uso de la gamificación y redes sociales en la prevención y atención al paciente crónico con VIH. También se extrajo un artículo de revisión que concluye diciendo que la gamificación puede ser aprovechada en la aplicaciones móviles dirigidas a potenciar el autocuidado del paciente crónico. Cabe destacar entre estos un estudio piloto del diseño de una aplicación mHealth para la autogestión de la diabetes tipo 1 en los adolescentes, de este se deduce que utilizando una aplicación móvil llamada "app bant" se obtiene un aumento del 50% en la frecuencia de la monitorización de la glucosa en sangre y una satisfacción del usuario del 88%.

En cuanto a la búsqueda realizada en **CINAHL**, **Scopus** y **PsycARTICLES** no se halló resultado diferente, y los ensayos encontrados muestran que las intervenciones fueron beneficiosas en el 75% de los estudios, no encontrándose referencia alguna al paciente renal crónico.

Conclusiones:

- **La gamificación y su uso en las aplicaciones móviles contribuye positivamente en la educación para la salud en el paciente crónico.**
- **Los participantes en los ensayos con aplicaciones móviles son pacientes crónicos (VIH, diabetes).**
- **En cuanto a la efectividad el 75% de los estudios obtuvieron resultados positivos.**
- **Se identifica la necesidad de una aplicación móvil para el paciente renal crónico, que permita mediante la gamificación y otras herramientas, el aprendizaje y monitorización de los parámetros, cuyo adecuado control influye positivamente en su seguridad.**

Bibliografía:

1. Iborra Moltó C, López Roig S, Roca Alonso M, Pastor Mira MA. Adhesión al tratamiento y edad: variaciones en función de los parámetros utilizados. Rev Soc Esp Enferm Nefrol 2010;13(1):78-81.
2. Jiménez Pernet J; García Gutiérrez JF, Martín Jiménez JL, Bermúdez Tamayo C. Tendencias en el uso de internet como fuente de información sobre salud. En: Hernández E, Gómez-Zúñiga B(coords,as). Intervención en salud en la red. UOC Papers [artículo en línea] N° 4. UOC-2007.
3. Fernández-Salazar, Serafín; Ramos-Morcillo, Antonio Jesús. Prescripción de links y de aplicaciones móviles fiables y seguras, ¿estamos preparados para este nuevo reto?. Evidencia.2013abr-jun,10(42). Disponible en: <http://www.index-f.com/evidencia/n42/ev4200.php>

GAMIFICACION