

■ Presentación del monográfico: Aplicaciones de las TICs a la evaluación y terapia infanto-juvenil

Juan Miguel Fluja-Contreras
Universidad de Almería (Almería, España)

Inmaculada Gómez
Universidad de Almería (Almería, España)

La Revista de Psicología Clínica en Niños y Adolescentes (RPCNA) surgió con el objetivo de divulgar hallazgos y evidencias científicas sobre los avances en la psicopatología, evaluación y tratamiento psicológico en infancia y la adolescencia. En este sentido, teniendo en cuenta el compromiso por el avance científico básico y aplicado en la psicología clínica infanto-juvenil, se presenta este monográfico dedicado a una de las áreas en pleno desarrollo y, especialmente, innovadora en la evaluación y tratamiento como es la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) a la psicología clínica y de la salud.

Existen multitud de técnicas, herramientas o tácticas desde las que la psicología clínica puede aplicar intervención psicológica; sin embargo, este monográfico se centra en tres de ellos, que implican uso de TICs. En concreto, se presentan artículos que recogen algunos de los siguientes sistemas:

1. Estrategias de *realidad virtual*, que se define como un espacio virtual en el que el sujeto tiene la sensación de que se encuentra en él y puede interactuar con diferentes objetos del escenario (Riva, 2009).
2. La *tele-psicología* que se define como la administración de salud a distancia entre el servicio y el usuario; siendo un campo que va desde el tratamiento a través de internet de manera autoaplicada hasta el uso de la videoconferencia como medio aplicación de intervención (Barak, Klein, & Proudfoot, 2009).
3. Por último, los *serious games* o juegos serios, una herramienta especialmente atractiva para la población infanto-juvenil, que se define como un *software* con formato de juego comercial pero cuyo objetivo va más allá del entretenimiento o la diversión, de manera que mediante un juego atractivo se tiene una finalidad educativa, preventiva o de intervención, para cubrir unos objetivos específicos (Bellotti, Kapralos, Lee, Moreno-Ger, & Berta, 2013; Greitzer, Kuchar, & Huston, 2007).

La aplicación de las TICs a la psicología supone un avance e introduce una serie de beneficios a la terapia psicológica entre los que encontramos: (1) la posibilidad de construir un contexto de intervención seguro, en el que las claves terapéuticas estarán bajo control del terapeuta de manera que la adherencia al tratamiento puede verse fortalecida; (2) en algunas circunstancias y para algunas casuísticas, puede ser más eficaz que la intervención (exposición) en imaginación puesto que la vivencia en escenarios de realidad virtual puede producir efectos fisiológicos similares a la vivencia real; (3) reduce costes a largo plazo, aunque la inversión inicial sea alta, posibilitando la aplicación del tratamiento psicológico sin barreras de carácter geográfico o temporal lo que facilita la intervención a personas que, de otro modo, tendrían difícil el acceso al tratamiento; y (4) permite mejorar las propiedades psicométricas de la evaluación, ofreciendo además la evaluación en el momento y la situación concreta, es decir, fomenta una evaluación ecológica (Botella, Baños, Perpiñá, & Villa, 1998; Riva, 2003; Vilardaga, Bricker, & McDonell, 2014; Wiederhold & Wiederhold, 2004). Cabe en este punto destacar dos aspectos eminentemente clínicos que han sido citados, en concreto: el concepto de Evaluación Ecológica del Momento (EMA; *Ecological Momentary Assessment*) mediante el uso de las TIC, que recoge los diferentes métodos para medir y evaluar el comportamiento, las actitudes, las creencias y los estados de ánimo de los sujetos en tiempo real y en contextos naturales (Shiffman, Stone, & Hufford, 2008); así como, adquiere especial interés el fenómeno de Intervención Ecológica en el Momento (EMI, *Ecological Momentary Intervention*), que permite que algunas personas puedan acceder a tratamientos psicológicos en sus vidas cotidianas, en tiempo real y contexto real (Heron & Smyth, 2010). Finalmente, aunque se puede pensar que una de las principales desventajas de la intervención online es la falta de contacto con el terapeuta, se ha comprobado que es posible lograr una óptima alianza terapéutica usando las TIC tanto en Terapias Cognitivo-Conductuales como de Tercera Generación (Jasper et al., 2014; Lappalainen et al., 2014; Lin et al., 2015; Soto-Pérez, Franco, Monardes, & Jiménez, 2010).

La Revista de Psicología Clínica en Niños y Adolescentes (RPCNA) viene demostrando en su trayectoria en sus publicaciones periódicas acercar a los profesionales de este ámbito los últimos avances, pero además cada año publica un monográfico sobre algún tema de plena actualidad y aplicabilidad. Además, lo viene haciendo de una manera rigurosa y muy exhaustiva, completa e ilustrativa. En la misma línea el presente monográfico recoge artículos que no sólo abordan los tres tipos de estrategias del uso de TICs, esto es, realidad virtual, telepsicología y *serious games*; sino que además lo hace en todos los campos científicos y profesionales: en la psicología clínica y en la de la salud; así como en los ámbitos de intervención terapéutica, de prevención, de evaluación y de usabilidad y opinión.

Por todo ello, nos complace enormemente haber podido coordinar este número especial de aplicación de las TICs a la evaluación y terapia infanto-juvenil para poner en valor este campo en la psicología clínica y de la salud. Así como tener la oportunidad de presentar algunos, entre todos lo que actualmente se está investigando, de los avances y líneas de trabajo que se están desarrollando en nuestro país. De manera que el lector podrá encontrar: en primer lugar, una revisión de aplicaciones de realidad virtual y nuevas tecnologías en la psicología clínica en la infancia y la adolescencia, que ofrece un barrido de los tratamientos en diferentes trastornos psicológicos y otras áreas de salud en la infancia y adolescencia a través de los distintos recursos, desde la realidad virtual hasta la tele-psicología, analizando sus implicaciones y perspectivas futuras ofrecido por Juana Bretón-López, Adriana Mira, Diana Castilla, Azucena García Palacios y Cristina Botella.

Por otro lado, en la aplicación de la realidad virtual al tratamiento psicológico encontramos dos trabajos: el primero de ellos, *La Academia Espacial*, desarrollado por Juan Miguel Fluja-Contreras, Dyanne Ruiz-Castañeda, Cristina Botella e Inmaculada Gómez en el campo de la psicología de la salud que tiene como objetivo el afrontamiento del dolor, la ansiedad y el bienestar emocional aplicado a niños y adolescentes con enfermedades crónicas. El segundo, un programa de tratamiento para trastorno de estrés postraumático a través de realidad virtual con el programa *EMMA-Child* presentado por Mavi Alcántara, Maravillas Castro, Antonia Martínez, Visitación Fernández y Concepción López-Soler.

En la aplicación de la telepsicología y los tratamientos online se presentan tres trabajos. El primero de ellos, elaborado por Mariola García-Olcina, María Rivera-Riquelme, Tomás J. Cantó-Díez, M. Rosario Tomás-Berenguer, Rosario Bustamante y José A. Piqueras, se trata del sistema *DetectaWeb-Malestar* para la evaluación de los trastornos de salud mental emocional a través de internet. El segundo, es un programa psicoeducativo online para adolescentes con ansiedad, el *Programa Gestion@* presentado a través de una serie de casos por Montserrat Martínez. Seguidamente, Rosa M^a Baños, Jessica Navarro, M^a Dolores Vara, Elia Oliver, Cristina Botella y Ausiàs Cebolla presentan el programa *ETIOBE*, una intervención apoyada en las TICs para la obesidad infantil, en el que se analizan las opiniones de usabilidad y accesibilidad en este tipo de tratamiento en población infantil. Finalmente, se presentan dos trabajos en el que se emplean *serious games* para la intervención o evaluación en población infanto-juvenil. Por un lado, un programa de intervención neuropsicológica en la tarea Go/No Go como tarea de intervención en control inhibitorio a través de las TICs en el trabajo de Cristian Pérez-Fernández, Rosa Cánovas, Margarita Moreno, Fernando Sánchez Santed y Pilar Flores. Y, un último trabajo, en el que se utiliza el videojuego de aventura espacial titulado *Gomins* (<http://www.gomins.es>) que mezcla entre juegos de puzzles y de cuidado de una mascota tareas de evaluación psicológica de cinco dimensiones: autocontrol, impulsividad, asertividad, tolerancia a la frustración y reconocimiento de emociones. Los autores son Pei-Chun Shih y Daniel Peña-Molino, y usan de todas las dimensiones de este serious games las escalas de impulsividad y autocontrol para validarlas con otras medidas psicológicas y otros tipos de instrumentos de evaluación.

Referencias

- Barak, A., Klein, B., & Proudfoot, J. G. (2009). Defining Internet-Supported Therapeutic Interventions. *Annals of Behavioral Medicine*, 38(1), 4-17. doi:10.1007/s12160-009-9130-7
- Bellotti, F., Kapralos, B., Lee, K., Moreno-Ger, P., & Berta, R. (2013). Assessment in and of Serious Games: An Overview. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2013, 1-11. doi:10.1155/2013/136864
- Botella, C., Baños, R., Perpiñá, C., & Villa, H. (1998). Virtual reality treatment of claustrophobia: a case report. *Behaviour Research and Therapy*, 36(2), 239-246. Recuperado de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0005796797100067>
- Greitzer, F. L., Kuchar, O. A., & Huston, K. (2007). Cognitive Science Implications for Enhancing Training Effectiveness in a Serious Gaming Context. *ACM Journal of Educational Resources in Computing*, 7(10). doi:10.1145/1281320.1281322
- Heron, K. E., & Smyth, J. M. (2010). Ecological momentary interventions: incorporating mobile technology into psychosocial and health behaviour treatments. *British Journal of Health Psychology*, 15(1), 1-39. doi:10.1348/135910709X466063
- Jasper, K., Weise, C., Conrad, I., Andersson, G., Hiller, W., & Kleinstäuber, M. (2014). The working alliance in a randomized controlled trial comparing internet-based self-help and face-to-face cognitive behavior therapy for chronic tinnitus. *Internet Interventions*, 1(2), 49-57. doi:10.1016/j.invent.2014.04.002
- Lappalainen, P., Granlund, A., Siltanen, S., Ahonen, S., Vitikainen, M., Tolvanen, A., & Lappalainen, R. (2014). ACT internet-based vs face-to-face? A randomized controlled trial of two ways to deliver acceptance and commitment therapy for depressive symptoms: An 18-month follow-up. *Behaviour Research and Therapy*, 61(0), 43-54. doi:10.1016/j.brat.2014.07.006
- Lin, J., Lükking, M., Ebert, D. D., Buhrman, M., Andersson, G., & Baumeister, H. (2015). Effectiveness and cost-effectiveness of a guided and unguided internet-based acceptance and commitment therapy for chronic pain: Study protocol for a three-armed randomised controlled trial. *Internet Interventions*, 2(1), 7-16. doi:10.1016/j.invent.2014.11.005
- Riva, G. (2003). Virtual environments in clinical psychology. *Psychotherapy: Theory, Research, Practice, Training*, 40(1-2), 68-76. Recuperado de <http://psycnet.apa.org/journals/pst/40/1-2/68/>
- Riva, G. (2009). Virtual reality: an experiential tool for clinical psychology. *British Journal of Guidance & Counselling*, 37(3), 337-345. doi:10.1080/03069880902957056
- Shiffman, S., Stone, A. A., & Hufford, M. R. (2008). Ecological momentary assessment. *Annual Review Clinical Psychology*, 4, 1-32. Recuperado de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/18509902>
- Soto-Pérez, F., Franco, M., Monardes, C., & Jiménez, F. (2010). Internet y psicología clínica: Revisión de las ciber-terapias. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 15(1), 19-37. doi: 10.5944/rppc.vol.15.num.1.2010.4082
- Vilardaga, R., Bricker, J., & McDonell, M. (2014). The promise of mobile technologies and single case designs for the study of individuals in their natural environment. *Journal of Contextual Behavioral*, 3(2), 148-153. Recuperado de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212144714000246>
- Wiederhold, B., & Wiederhold, M. (2004). The future of Cybertherapy: Improved options with advanced technologies. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/a0f0/c15d9a06690c3f6942d932b89014facb388e.pdf>