

LA COLUMNA

Javier Lizaga
Periodista



El murmullo

Quería comenzar con “feliz año” y cuatro curiosidades, pero no hay manera. Los periodistas apostados en la casa de Diana Quer han hecho que me acuerde de la familia, pero de la de algún editor ignorante de las funciones de los medios públicos. No culpen, desde luego, al periodista que da la cara, como no me culpó a mí la familia de un hombre electrocutado, a quien otro jefe de informativos radiofónicos me obligó a visitar, colándome en el hospital. Tranquilos que lo único que pedí allí fueron disculpas.

Hace dos semanas tuve la suerte de que el fiscal turolense Jorge Moradell me invitase a la presentación de *Mar de lija* de Susana Gisbert. La autora, fiscal en Valencia, ha transformado en relatos su experiencia diaria sobre el maltrato a las mujeres. Allí se leyó *Nunca dejes que el arroz se enfríe*, la frase de una madre a su hija antes de un infarto y un eco en su cabeza que le obliga a rebuscar en el pasado. Descubre cómo le cambia el gesto a alguien para toda la vida. Todo a partir de un plato frío de arroz que acabó en una paliza casi mortal.

El libro fue mejor que cuanto pudiéramos decir. Me tocó hablar de los protocolos contra la violencia machista que firman los directores de los medios. Conté cómo se incumplen punto por punto: desde la formación que nunca nos llega, a los jefecillos pidiendo que entrevistemos a vecinos y contemos detalles cuando el documento insiste en usar sólo fuentes oficiales y evitar el espectáculo.

En ese punto, una de las personas que ayuda a mujeres maltratadas nos contó cómo sufren cuando ven su caso contado con todo detalle en la prensa. Rápidamente el juez que tenía a mi lado, uno de esos casos raros de gente que ama su profesión, expuso que contar los casos es una estrategia del Poder Judicial nacional para destapar la magnitud del problema de la violencia machista. Descubrí entonces, como la hija del cuento, que estas mujeres sufren un segundo maltrato, el del murmullo. La conversación acabó cuando el juez nos llevó a la sentencia: ése es el problema, que sus propios vecinos con sus cotilleos y sus “lo que pasa es que...” acaben avergonzando a las víctimas y su familia. Por eso cuando se pregunten ¿qué podemos hacer?, mi respuesta es que cambiemos nuestra mente.

LA ENTREVISTA DE LA ÚLTIMA

ALEJANDRO MENAL SOLER • GANADOR DEL TERCER PREMIO 'TERUEL, CAMPUS SALUDABLE' POR SU TFG

“La rehabilitación virtual es un buen complemento que motiva al paciente”

El ingeniero ha desarrollado un juego para trabajar la movilidad de los brazos con niños con parálisis cerebral



Alejandro Menal ha ganado el tercer premio 'Teruel, Campus Saludable' por su proyecto de rehabilitación virtual

Isabel Muñoz
Teruel

La tercera edición del Premio *Teruel, Campus Saludable* ha recaído en el Trabajo fin de Grado del alumno Alejandro Menal Soler titulado *VCHILD- Virtual Rehabilitation Child. Un sistema tecnológico basado en un dispositivo de seguimiento óptico de esqueleto en rehabilitación de niños con parálisis cerebral*, una propuesta en la que la tecnología se aplica para mejorar la calidad de vida que fue dirigida por el profesor Sergio Albiol, de la Escuela Universitaria Politécnica de Teruel.

- ¿En qué consistió su propuesta de rehabilitación virtual?

- Desarrollé un prototipo que era un suplemento para ayudar a niños con parálisis cerebral en su proceso de rehabilitación. Los ejercicios de rehabilitación motora son ejercicios con muchas re-

peticiones para recuperar la fuerza o la movilidad en la parte afectada, como los brazos y las piernas. Hay que hacer muchas veces los movimientos para que sea efectivo y se suele perder interés. La modalidad de rehabilitación virtual motora se basa en pequeños juegos o estímulos para interesar más al paciente. El plan era hacer algo de este estilo orientado a niños que son los que más necesitan esa atención en la tarea porque tienden a aburrirse con mayor facilidad.

- ¿Cuáles son las principales características de esta aplicación?

- Utilicé la herramienta Kinect de Microsoft por su bajo coste, no necesita un sensor externo sino que los propios de la cámara capturan con precisión el movimiento del paciente. El juego consiste en una estantería con distintos niveles de alturas donde el paciente tendría que coger unos muñecos virtuales y

juego por si solo no sirve. Pero este apoyo sirve para relajar la mente del niño, que no se aburre y sin que se de cuenta siga ejercitándose un poco más.

- ¿Su prototipo se llegó a probar con pacientes?

- Sí. Se hizo una prueba con un paciente, un niño de 8 años, a través de una colaboración con la Universidad Católica de Valencia que tiene una clínica que hacen terapia. Permitted ver qué tal funcionaba y aportó una serie de información para mejorar el proyecto. Se propusieron cambios pero no se llegaron a aplicar.

- ¿Cuáles fueron esas mejoras que se plantearon?

- Una de las mejoras que se propuso fue el dar más control al terapeuta en la aplicación. El movimiento que se tenía que realizar incluía cerrar la mano para coger el muñeco y algunos no pueden llegar a cerrar del todo la mano, por eso a veces no reconocía que había cerrado la mano, de ahí que se planteara una opción para que el terapeuta pudiera hacerlo y así que el paciente pudiera seguir ejercitándose y no se frustrase.

- ¿A nivel técnico y de su formación qué le aportó hacer este trabajo?

- Lo primero, familiarizarme con Kinect de Microsoft, que es una herramienta que no se usa durante la carrera. Es un dispositivo que Microsoft desarrolló para captar el movimiento del cuerpo para juegos, no tuvo mucho éxito en videojuegos de ocio pero sí se está utilizando para proyectos de rehabilitación virtual y temas médicos. También utilicé un lenguaje de programación distinto al de la carrera siempre es más reconfortante ver que los conocimientos adquiridos en la carrera se pueden usar sobre otros entornos de trabajo que no se han visto con tanta profundidad.

- ¿Qué ha supuesto haber logrado el tercer premio Teruel, Campus Saludable?

- Mucha ilusión, por el reconocimiento a un año de trabajo con este proyecto. Ver que los frutos del trabajo son valorados me hace ilusión. Además, es también importante para el currículo, un mérito que a mí me parece que es importante.

- ¿Cómo ve la evolución de la tecnología aplicada a la salud?

- Se están haciendo muchos avances. Se está investigando con muchas herramientas que se dedican al mismo campo de la rehabilitación. Es un campo en el que se debe seguir investigando. Ayuda bastante para motivar al paciente. Por ejemplo, el hecho de tener un reto externo, una puntuación de cada ejercicio y ver que vas haciendo más puntos, motiva. Se logra un entorno más amigable que permite que el paciente esté más motivado.

“ Los niños son los que más necesitan centrar la atención en la tarea porque tienden a aburrirse antes ”

ordenarlos en las baldas. Con este juego se practica el movimiento de subir y bajar el brazo.

- ¿Qué destacaría de esta propuesta para la rehabilitación?

- Lo que destacaría sobre todo es que es un complemento a la propia rehabilitación. La terapia tiene una serie de ejercicios que tienen que ser constantes y esto es como un pequeño juego para terminar, para despejar la mente y seguir ejercitándose. El

