El 1% de la población tiene Esquizofrenia... más de un 3% otros Trastornos Mentales Graves. Uno de los problemas más incapacitantes que presentan estos pacientes es la alteración en la Cognición Social.

Pensando en ellos hemos diseñado **www.e-motionaltraining.com** un programa de rehabilitación *online* que incorpora:

> Entrenamiento en reconocimiento de emociones faciales

> Entrenamiento mímico y prosódico

> Dos cortometrajes para rehabilitación de Teoría de la Mente…

> Una Aventura Gráfica de 1,5 hrs. de gameplay.

Todo el entorno está gamificado aportando feedback inmediato e hipervínculos metacognitivos.

La plataforma guarda los resultados de cada usuario permitiendo análisis estadístico al terapeuta y acceso a información simplificada para paciente y familia.

Con datos científicos que avalan su utilidad tanto jugando en dispositivos sanitarios como jugando desde domicilio y con el patrocinio del Servicio Galego de Saúde.

Disponible en español e inglés a partir de enero de 2016

Contacto:
Alejandro García Caballero
Prof. Asociado Psiquiatría Universidad de Santiago
Psiquiatra Hospital de Día Salud Mental
Complexo Hospitalario Universitario Ourense

Alejandro.garcia.caballero@sergas.es

Tel. 988385500 ext: 263681

XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE SANIDADE
SERVIZO GALEGO de SAÚDE
Fundación Biomédica Galicia Sur
GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE ECONOMÍA COMPETITIVIDAD
FONDO EUROPEO DE DESENVOLVEMENTO REXIONAL
"Unha maneira de facer Europa"
UNIÓN EUROPEA

e-Motional Training

www.e-motionaltraining.com

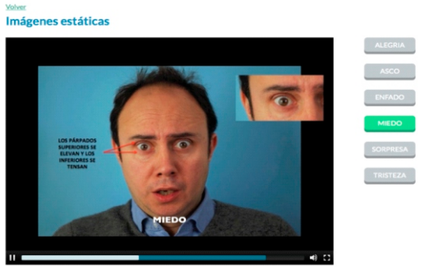
INSTRUMENTO ONLINE PARA
REHABILITACIÓN DE LA **COGNICIÓN SOCIAL**

¿Qué es e-motionaltraining?

Un programa de rehabilitación online diseñado para pacientes con Esquizofrenia, Trastorno Bipolar, Trastornos del Espectro Autista y Trastorno Límite con problemas tanto en el reconocimiento de emociones como en Teoría de la Mente, percepción social y Estilo Atributivo

Consta de dos módulos:

Emociones
Para entrenamiento en el reconocimiento de emociones faciales. Cuenta con tutoriales y multitud de juegos: ojos y bocas, matching, entrenamiento en microexpresiones, prosódico, lenguaje corporal y un novedoso juego de Mímica.



Teoría de la Mente
Hasta ahora el entrenamiento en mentalización y metacognición se aplicaba utilizando dibujos, diapositivas o pequeños clips que resultaban poco ecológicos, aburridos y que conllevaban una gran carga cognitiva al estar saltando de personajes y situaciones continuamente.

Nuestro sistema cuenta con dos cortometrajes (uno de animación y otro con actores), cuyo guión está plagado de malentendidos (Faux pas, ironía, insinuaciones…) que los pacientes tienen que desambiguar y, si fallan se les ofrecen hipervínculos que les ayudan desde el punto de vista metacognitivo.

AVENTURA GRÁFICA (SECOND CHANCE)

Primer **videojuego** orientado a la rehabilitación de la ToM

La guinda del pastel es una AVENTURA GRÁFICA (SECOND CHANCE) que podemos afirmar es el **primer videojuego orientado a la rehabilitación de la ToM.** Nuestro protagonista Alfred, es un botones que se verá enfrentado en su primer día de trabajo, a innumerables dilemas sociales y de toma de decisiones, tanto con sus compañeros como con los clientes del hotel y tendrá que aprender de su experiencia... si quiere ganar las llaves doradas y el amor de Isabella, la recepcionista...