

ENTORNO

MSF pide que Italia atienda la salud mental de los refugiados

Muchos están aquejados de estrés postraumático, ansiedad y depresión

Les preocupan el futuro, la soledad y sus familiares aislados en Siria

MADRID
REDACCIÓN
dmredaccion@diariomedico.com

MSF ha pedido que se establezca una sustancial mejora de los servicios que presta el sistema de recepción italiano para migrantes y solicitantes de asilo, reforzando los servicios de atención psicológica que hay disponibles e incluyendo en ellos a profesionales formados en psicología intercultural, así como la necesidad urgente de elaborar un estudio que analice y haga un seguimiento adecuado de la calidad de las instalaciones.

Según datos de la Agencia de la ONU para los refugiados (Acnur), más de 65,3 millones de personas se han visto obligadas a abandonar su hogar. Médicos Sin Fronteras (MSF) alertó ayer en el informe *Heridas ignoradas, los traumas que Europa contribuye a agravar*, de que un alto número de migrantes y solicitantes de asilo están sufriendo graves desórdenes de salud mental tras las duras experiencias vividas en sus países de origen, el trauma que sufren en su viaje hacia Europa y las inadecuadas condiciones de acogida que se encuentran a su llegada en Italia. La ONG hace un llamamiento al Gobierno italiano y a las



Después de la introducción de la sesión de grupo con MSF, los refugiados esperan en el Centro Baobab para recibir sus kits de higiene. En Roma, MSF acaba de comenzar a proveer de primeros auxilios psicológicos a los refugiados en tránsito.

autoridades europeas para que prioricen la atención en salud mental para esta población particularmente vulnerable.

El informe muestra los resultados de un trabajo realizado entre julio de 2015 y febrero de 2016 para estudiar las necesidades en salud mental de los inmigrantes en busca de asilo que residen en centros de recepción de emergencia en Milán, Roma y Trapani. Gracias al uso de grupos de debate y a entrevistas en profundidad con los solicitantes de asilo, profesiona-

les sanitarios y trabajadores de los centros de recepción, se han podido descifrar las necesidades de sus residentes, la respuesta de los servicios de salud locales y las decisiones clínicas tomadas cuando ha sido necesario. La investigación cuantitativa ha sido realizada con los datos recogidos por MSF entre octubre de 2014 y diciembre de 2015 durante las actividades de apoyo psicológico con los solicitantes de asilo en la provincia de Ragusa. De los 387 pacientes analizados en el trabajo, 234 (el 60.5 por

ciento) mostró síntoma de problemas de salud mental. El 42 por ciento mostraba quejas compatibles con el trastorno por estrés postraumático, el 27 por ciento con ansiedad y el 19 por ciento con depresión. La media de edad de la muestra fue de 23,9 años y MSF se ocupó de la atención de 199 y se aseguró de que se realizara el seguimiento.

De los pacientes que recibieron atención, el 87 por ciento aseguró tener dificultades relativas a su condiciones de vida y sus mayores problemas



Presentación, ayer, del proyecto 'Brainy Tongue'.

Ciencia y gastronomía, unidas en el proyecto 'Brainy Tongue'

MADRID
REDACCIÓN

Con el ánimo de generar un intercambio entre ciencia y cocina que aporte luces sobre el campo de la sensorialidad, Andoni Luis Aduriz, de Mugaritz (Errenteria), Luis Serrano y Matthieu Louis, del Centro de Regulación Genómica; y Joxe Mari Aizega, director del Basque Culinary Center (San Sebastián) presentaron ayer, desde la sede del CRG, *Brainy Tongue*, un proyecto interdisciplinario de colaboración que buscará adentrarse en los misterios que rigen la percepción.

"Nos ilusiona pensar que *Brainy Tongue* pueda servir para identificar problemas, generar hipótesis y proponer principios que enriquezcan no sólo la experiencia gastronómica, sino la investigación de aspectos relevantes para la sociedad. Lo imaginamos como una red colectiva para la colaboración y el aprendizaje", explicó el chef de Mugaritz, Andoni Luis Aduriz.

La primera actividad impulsada desde *Brainy Tongue* es el simposio *The Sensory Logic of the Gastronomic Brain* que se celebrará del 24 al 26 de octubre en el Basque Culinary Center y en él participarán unos 20 expertos del más alto nivel. Contará con la presencia de reputados genetistas, ingenieros, físicos y neurocientíficos de todo el mundo y de institucio-

nes tan prestigiosas como las universidades de Oxford y Cambridge en el Reino Unido, el Weizmann Institute de Israel o las universidades Rockefeller y Columbia en Estados Unidos, entre otros.

El objetivo del proyecto, que arrancará el 24 de octubre, es enriquecer la experiencia gastronómica fijándose en los sentidos

Los dos primeros días serán jornadas de trabajo a puerta cerrada entre científicos y cocineros, que combinarán talleres y experimentos en la cocina, charlas y debates organizados en diferentes grupos de trabajo. El tercer día estará abierto al público, con conferencias y dinámicas participativas, vinculadas con temas de sensorialidad, así como con las conclusiones alcanzadas por los expertos durante los dos días anteriores de trabajo interno.

"Desde la ciencia intentaremos dar explicaciones basadas en la física o la biología de las observaciones empíricas de los chefs. Los chefs podrán aprovechar este conocimiento para diseñar nuevas experiencias. Asimismo, entender el funcionamiento del cerebro gastronómico va a permitir hacer predicciones y llegar, por ejemplo, a ofrecer comida personalizada e

Jugar a 'Pokémon Go' mientras se camina eleva un 40% el riesgo de sufrir un accidente

MADRID
REDACCIÓN

José Santos, secretario general del Colegio Profesional de Fisioterapeutas de la Comunidad de Madrid (Cpfc), ha alertado del peligro que conlleva caminar utilizando el teléfono móvil para jugar a *Pokémon Go* o para realizar cualquier otra gestión, puesto que eleva hasta un 40 por ciento el riesgo de sufrir un acciden-

te por caída o por atropello.

Según Santos, mirar el móvil mientras se camina puede provocar golpes contra el mobiliario urbano o contra otros viandantes generando las correspondientes contusiones o lesiones. También puede originar esguinces de tobillo o caídas, o problemas mucho más graves si se juega mientras se conduce.

Además, el secretario general informa de que el uso prolongado de esta tecnología puede provocar la aparición de otros problemas de salud, como roturas tendinosas, cervicalgias y problemas oftalmológicos. Y es que, según explica, al jugar a este videojuego se suele caminar con la cabeza adelantada, lo que hace que el peso de ésta se incremente entre un 25 y un 30 por cien-

to con respecto a su peso real, provocando fuertes dolores de cuello.

"Las tecnologías no son malas si se hace un uso responsable de ellas", ha asegurado Santos pero informa de que según el estudio de la consultora TNS, *Connected Life* publicado en enero de 2016, los españoles dedican más de dos horas diarias de media a consultar su smartphone, cifra que