

“La tecnología tiene sentido cuando consigue mejorar realmente la vida de las personas”

Ismael Maceira CEO y cofundador de SAMIRA DTx y
Dr. Carlos Escobar cofundador y cardiólogo del Hospital Universitario La Paz

Ismael Maceira, CEO y cofundador de SAMIRA DTx, y el Dr. Carlos Escobar, cofundador y cardiólogo del Hospital Universitario La Paz, están al frente de una compañía que busca transformar el tratamiento de las enfermedades crónicas mediante terapias digitales basadas en evidencia. A esta apuesta por la innovación sanitaria se suma el Proyecto YASIRA, una iniciativa educativa que utiliza Minecraft Education para prevenir y abordar el bullying y el ciberacoso.

Ismael, ¿cómo nace SAMIRA DTx?

Ismael Maceira: SAMIRA DTx nace de una experiencia personal. A los 12 años fui diagnosticado de COVID persistente y pasé de llevar una vida normal a convivir con una enfermedad marcada por las preguntas y la incertidumbre. A los 16 años decidí convertir aquella experiencia en un proyecto empresarial y cofundé, junto a Carlos, SAMIRA DTx.

Nuestro objetivo es utilizar la tecnología para mejorar el tratamiento y seguimiento de las enfermedades crónicas y conseguir que el paciente tenga un papel más activo en su salud. Desarrollamos terapias digitales de prescripción médica, basadas en evidencia clínica y adaptadas a las necesidades de cada paciente.

Carlos, ¿qué diferencia a SAMIRA de una empresa convencional de salud digital?

Dr. Carlos Escobar: Nosotros no queremos desarrollar simplemente aplicaciones de salud, sino verdaderos tratamientos digitales con prescripción médica. Combinamos diferentes tecnologías —como realidad inmersiva, inteligencia artificial, biomarcadores, videojuegos terapéuticos y computación cuántica— en función de cada necesidad clínica. Además, contamos con un modelo de codiseño en el que participan pacientes y profesionales sanitarios. La experiencia de Ismael como paciente ha marcado mucho nuestra filosofía: la tecnología tiene que mejorar realmente la experiencia y los resultados de quienes conviven con una enfermedad crónica.

¿En qué momento se encuentra actualmente SAMIRA?

C.E.: Estamos construyendo un

portfolio multipatología. Nuestra primera terapia digital está dirigida al dolor crónico de espalda y utiliza realidad inmersiva. Actualmente estamos cerrando su validación clínica y regulatoria, con el objetivo de llegar al mercado a comienzos de 2027.

También desarrollamos soluciones basadas en inteligencia artificial para anticipar y reducir descompensaciones en pacientes con insuficiencia cardíaca, otra solución para asma y EPOC y próximamente comenzaremos la parte técnica de un videojuego terapéutico para pacientes con Parkinson. En investigación, además, trabajamos en el estudio ISQARE-LC para explorar el uso de computación cuántica en la comprensión del COVID persistente y la identificación de perfiles de pacientes.

¿Qué necesita España para que estas terapias lleguen realmente a los pacientes?

C.E.: Las terapias digitales están entrando en una fase de consolidación. Países como Alemania o Francia están desarrollando modelos que permiten conectar la validación clínica con el acceso y la financiación pública. En España ya existe un marco regulatorio para las DTx, pero ahora queda por concretar cómo se evaluarán, financiarán e incorporarán al Sistema Nacional de Salud. Necesitamos un marco claro y predecible que garantice evidencia clínica, seguridad y acceso al paciente.

Tenemos una oportunidad para convertirnos en un país de referencia si facilitamos la innovación sin rebajar la exigencia científica. No basta con crear tecnología: necesitamos crear un camino para que esa tecnología pueda llegar realmente al paciente.



¿Qué objetivos tiene SAMIRA para los próximos años?

I.M.: Queremos convertir SAMIRA en una gran Pharma Digital internacional, con un amplio portfolio de terapias digitales para enfermedades crónicas. A corto plazo, nuestro objetivo es lanzar nuestra primera DTx y continuar desarrollando el pipeline.

También queremos consolidarnos en Latinoamérica, avanzar en Europa y convertir Arabia Saudí en un hub estratégico para Oriente Medio. Estamos cerrando además una primera ronda de financiación de alrededor de dos millones de euros para acelerar la llegada al mercado, avanzar en validación y regulación y reforzar nuestra expansión internacional.

YASIRA: tecnología para prevenir el bullying

Ismael, ¿cómo pasa de la salud digital a crear YASIRA?

I.M.: YASIRA nace de una experiencia muy personal. Durante mi infancia sufrí bullying mientras convivía además con una enfermedad crónica. Recuerdo especialmente la sensación de sentirme diferente, tener miedo y no saber cómo pedir ayuda. Con el paso de los años hubo una pregunta que cambió mi manera de mirar aquella experien-

cia: “¿Qué habría cambiado en mi vida si alguien me hubiera ayudado a tiempo?”. No podía cambiar lo que me había ocurrido, pero sí podía decidir qué hacer con esa experiencia. Y así nació YASIRA, con la intención de que otros niños puedan encontrar antes la ayuda que yo necesitaba.

¿Qué es exactamente YASIRA?

C.E.: YASIRA es un mundo educativo desarrollado dentro de Minecraft Education. En él estamos creando diferentes experiencias relacionadas con el bullying y el ciberacoso. Los niños participan como espectadores dentro de los escenarios, nunca como víctimas o victimarios, y van avanzando mediante preguntas y decisiones que les permiten reflexionar sobre diferentes situaciones. El objetivo es trabajar la empatía, el respeto, la convivencia y la capacidad de actuar ante situaciones de acoso.

No queremos simplemente explicarles qué es el bullying. Queremos que puedan ponerse en el lugar de otras personas y descubrir cómo sus decisiones pueden afectar a los demás.

¿Por qué utilizar Minecraft?

I.M.: Porque es un lenguaje que muchos niños y jóvenes ya conocen. Minecraft nos permite construir es-

cenarios, plantear situaciones y permitir que los alumnos tomen decisiones y experimenten sus consecuencias. Cuando preguntas directamente a un niño qué haría ante un caso de bullying, probablemente sabe cuál es la respuesta que esperamos. Pero cuando lo introduces en una experiencia y le das capacidad de decidir, pueden aparecer comportamientos y conversaciones diferentes.

Eso sí, YASIRA no pretende diagnosticar a ningún niño. La tecnología puede ayudarnos a identificar señales y generar oportunidades educativas, pero después tiene que estar la mirada humana del profesor, el orientador, la familia o el profesional correspondiente.

¿Qué ocurrirá ahora con el proyecto?

C.E.: Después de su presentación vamos a poner en marcha un piloto en 10-12 colegios de diferentes puntos de España. Queremos desarrollar y validar las experiencias junto a profesores y alumnos. Para nosotros los colegios no son simplemente lugares donde probar una herramienta. Queremos construir YASIRA con ellos, escuchar qué funciona, qué no funciona y cuáles son las necesidades reales de las aulas.

Después del piloto, nuestro objetivo es lanzar YASIRA en abierto y llegar a cientos de colegios de toda España.

¿Qué significaría para ustedes que YASIRA tuviera éxito?

I.M.: No sería simplemente que miles de niños utilizaran la plataforma. El verdadero éxito sería conseguir cambiar, aunque fuera un poco, la forma en la que un niño mira al otro. Que un alumno empiece a entender cómo puede sentirse otra persona. Que alguien que antes permanecía indiferente ante una situación decida acercarse y preguntar: “¿Estás bien?”.

Ninguna tecnología va a acabar por sí sola con el bullying. Pero sí puede ayudarnos a prevenir, generar conversaciones, trabajar la empatía y conseguir que determinadas señales no pasen desapercibidas. Yo no puedo cambiar la historia del niño que fui. Pero sí puedo intentar cambiar la historia de los niños que todavía están sufriendo.