



## 127 - AVANCES EN EL TRATAMIENTO DEL ICTUS CRÓNICO: LA REALIDAD VIRTUAL COMO ALIADA PARA POTENCIAR LA FUNCIÓN Y LA PARTICIPACIÓN SOCIAL. ESTUDIO DE UN CASO

Pardo García, R.<sup>1</sup>; Barca Fernández, I.<sup>1</sup>; Barroso Rodríguez, P.<sup>2</sup>; Oliván Pueyo, M.P.<sup>1</sup>; Valles Gutiérrez, L.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Servicio de Medicina. Complejo Universitario de San Carlos; <sup>2</sup>Integración y Desarrollo de Terapia. Mindmaze.

### Resumen

**Objetivos:** Mejorar la función de: BM, uso extremidad superior, transferencias, propiocepción, motricidad fina de la mano y equilibrio. Mejora de las actividades de: deambulación, manejo de utensilios y vestido. Aumento de la participación en: actividades sociales, marcha a cortas y largas distancias, con y sin obstáculos, y deambulación fuera del domicilio.

**Material y métodos:** Se pautan 35 sesiones de TO y 5 de fisioterapia (30 minutos) y se decide intensificar el tratamiento mediante un dispositivo de realidad virtual (RV) no inmersiva (38 sesiones 2 días por semana) con tiempo total de terapia de 30 h 51 min y 120191,18 unidades de movimiento estandarizadas (SMU) con una intensidad de 64,90 SMUs/min. Se pasan escalas pre y postratamiento: equilibrio de Berg, Dash (miembro superior), Barthel, EQ-5D y la escala S-PGI (*Patient Global Improvement Scale*).

**Resultados:** Las puntuaciones basales de las escalas fueron: Berg 9, Dash 80% de discapacidad, Barthel de 65 y EQ-5D 3,5. Tras tratamiento: Berg 38, Dash 20% de discapacidad, Barthel de 100, EQ-5D 7,5 y S-PGI de 10.

**Conclusión:** La intensificación del tratamiento en ictus en fase crónica mediante una plataforma de RV no inmersiva podría ayudar a traducir mejoría funcional en un aumento en la participación y reincorporación de estos pacientes a su rol previo a la enfermedad. Son necesarios más estudios sobre el impacto de una terapia intensificada mediante RV en la participación en pacientes con ictus crónico.