



Neurology perspectives



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.¹; Barca Fernández, I.¹; Barroso Rodríguez, P.²; Oliván Pueyo, M.P.¹; Valles Gutiérrez, L.¹

¹Servicio de Medicina. Complejo Universitario de San Carlos; ²Integración 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: deambulaci3n, manejo de utensilios y vestido. Aumento de la participaci3n en: actividades sociales, marcha a cortas y largas distancias, con y sin obstáculos, y deambulaci3n 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.

Conclusi3n: La intensificaci3n del tratamiento en ictus en fase cr3nica mediante una plataforma de RV no inmersiva podr3a ayudar a traducir mejor3a funcional en un aumento en la participaci3n y reincorporaci3n de estos pacientes a su rol previo a la enfermedad. Son necesarios m3s estudios sobre el impacto de una terapia intensificada mediante RV en la participaci3n en pacientes con ictus cr3nico.