



<http://www.elsevier.es/semergen>

482/1729 - REALIDAD VIRTUAL EN NEURORREHABILITACIÓN: A PROPÓSITO DE UNA EXPERIENCIA INMERSIVA EN PARKINSONIANOS

M. Gutiérrez Grau

Médico de Atención Primaria. EAP Arenys de Mar. Barcelona.

Resumen

Objetivos: Valorar el efecto de la aplicación de un dispositivo de realidad virtual (RV) inmersiva en un grupo de pacientes afectados de enfermedad de Parkinson. La estimulación multisensorial forma parte del tratamiento coadyuvante en pacientes con daño cerebral. Existen hoy en día múltiples sistemas para la neurorehabilitación. El avance de las nuevas tecnologías de la información promete tener un papel importante en este campo. La RV permite la simulación de un entorno real generada por ordenar en la que el usuario puede actuar con ciertos elementos en un escenario simulado permitiendo la estimulación neuronal de diferentes esferas. Sin embargo, actualmente, el perfil de pacientes candidatos a su utilización podría no estar familiarizado con su uso, debido a su avanzada edad y suponer un hándicap de cara a optimizar su uso terapéutico.

Métodos: Se analizó un grupo de 6 pacientes, 4 varones y 2 mujeres de media de edad 75 años. Se colocó a cada paciente en una silla rotatoria en plano horizontal a fin de poder obtener giros de 365º. Se aplicó a cada uno un dispositivo consistente en unas gafas de RV que permitían al paciente su inmersión en un entorno virtual con capacidad de interactuar con el escenario, mediante movimiento y las sensaciones despertadas por las imágenes del contenido virtual. Se dieron indicaciones a los pacientes de girar la silla mediante pequeños pasos laterales con los pies a derecha e izquierda así como mover la cabeza en todos los sentidos para la visualización completa de todo el entorno. Se les repitió dos veces el pase del contenido virtual.

Resultados: Todos los pacientes participaron activamente, siguieron las instrucciones y manifestaron un grado de satisfacción de la actividad alto. Se valoró objetivamente un progreso en el desplazamiento con el tren inferior y los movimientos cefálicos en el segundo pase previo entrenamiento en el primero.

Conclusiones: La RV inmersiva con programas de interacción dirigidos específicamente a la neurorrehabilitación podría ser una herramienta útil para proporcionar una estimulación neuronal a pacientes con daño cerebral independientemente de su grado de familiarización con las nuevas tecnologías.

Palabras clave: Realidad virtual. Rehabilitación neurológica. Parkinson.