

REALIDAD VIRTUAL COMO MÉTODO DE REHABILITACIÓN FISIOTERAPÉUTICA EN PACIENTES CON ICTUS. REVISIÓN SISTEMÁTICA

AUTORAS: Machado Aguilera, Verónica - Arcos Aguilera, Delia – Navarro López, Isabel F.

INTRODUCCIÓN

La realidad virtual (RV) está tomando gran protagonismo en los últimos años como terapia para rehabilitación física en pacientes con ictus, como complemento terapéutico en dicho proceso. Dicha herramienta consiste en la simulación de un entorno real a través del ordenador, dando lugar a una interacción activa entre el usuario y el entorno ficticio.

INTEGRACIÓN SENSORIAL

INTERACCIÓN

INMERSIÓN

METODOLOGÍA



Búsqueda bibliográfica



PubMed, Cochrane, PEDro, Web of Science

OBJETIVOS

Revisar la efectividad del uso de sistemas de realidad virtual en la recuperación funcional de pacientes con ictus



Ictus; Realidad virtual; Efectividad; Rehabilitación; Extremidad superior; Extremidad inferior; Equilibrio; Adultos

RESULTADOS

En los diferentes estudios analizados se observa el uso y efectividad de la RV en:



Equilibrio y marcha



Miembro superior



Miembro inferior

Tras el uso de RV en pacientes con ictus, se obtienen resultados prometedores debido a la mejora de la movilidad como de la fuerza y calidad del movimiento.



4 Revisiones sistemáticas y 9 ensayos clínicos controlados y/o aleatorizados



Los criterios de selección fueron: artículos en inglés y español, ensayos clínicos aleatorizados y revisiones sistemáticas cuyo acceso es a texto completo y con una antigüedad no superior a 10 años

CONCLUSIONES

La terapia RV contribuye a la recuperación funcional de pacientes con ictus, como complemento al tratamiento convencional. No obstante, se necesitan más estudios para confirmar su efectividad real.

BIBLIOGRAFÍA

1. B. Lange , S. Flynn , R. Proffitt , C. Chang , A. Rizzo. Desarrollo de una herramienta de rehabilitación basada en juegos interactivos para el entrenamiento dinámico del equilibrio. Rehabilitación de carrera superior. , 17 (2010) , págs. 345 - 352
2. G. Saposnik , M. Levin. Realidad virtual en la rehabilitación del accidente cerebrovascular: un metaanálisis e implicaciones para los médicos. Carrera. , 42 (2011) , pp. 1 380 - 1,386
3. K. Jo , J. Yu , J. Jung. Efectos de la rehabilitación basada en la realidad virtual sobre la función de las extremidades superiores y la percepción visual en pacientes con accidente cerebrovascular: un ensayo de control aleatorizado. J Phys Ther Sci. , 24 (2012) , págs.1205 - 1208
4. S. Yang , WH Hwang , YC Tsai , FK Liu , LF Hsieh , JS Chern. Mejorar las habilidades de equilibrio en pacientes que sufrieron un accidente cerebrovascular mediante el entrenamiento en cinta rodante de realidad virtual. Soy J Phys Med Rehabil. , 90 (2011) , págs. 969 - 978