

Realidad Virtual en personas con Accidente Cerebro Vascular

Actualmente en Chile, según DEIS en el año 2022, los ACV son la principal causa de muerte y discapacidad en la población adulta y adulta mayor, con un estimado de 31.606 casos nuevos por años, algo así como 86 casos por día. Un 70-80% de sus sobrevivientes tienen actividades de la vida diaria limitadas, principalmente debido a problemas relacionados con la extremidad superior.

Como método terapéutico en las sesiones de rehabilitación en Terapia Ocupacional, los videojuegos insertan a la persona en una realidad que genera diferentes sensaciones y percepciones. Estudios refieren que, a través del uso terapéutico de los videojuegos, se estimulan diferentes sistemas del cuerpo, entre ellos el sensorial, obteniendo mejores resultados.

Existen en el mercado plataformas y videojuegos comerciales, pensados para el entretenimiento, pero con desarrollos gráficos y escenarios de alta calidad que son útiles en las intervenciones. Las herramientas tecnológicas son variadas (Xbox, Kinect, Nintendo, gafas 3D, sensores, controles, otros) estos dependen exclusivamente de los requerimientos de cada centro de rehabilitación.

Frente a esta problemática atingente, el entrenamiento basado en videojuegos y la realidad virtual, parecen ser beneficiosos para mejorar la función del miembro superior. Un estudio publicado el 2017 sobre el uso de realidad virtual para el entrenamiento motor en etapas de hospitalización post ACV (agudos y sub agudos) revelaba, tras 9 sesiones en un plazo de 3 meses, como complemento a la terapia convencional, un aumento en la respuesta de las destrezas manipulativas.

El ataque cerebral en estado crónico presenta bajas posibilidades de recuperación física de la extremidad superior afectada, sin embargo, existe evidencia que contrasta esta teoría. Un estudio piloto realizado por Pérez-Mar-



**Francisco Castro Soto, Académico de
Terapia Ocupacional UNAB Viña del Mar.**

cos. D, asevera que, con una implementación de terapia de realidad virtual intensiva, se puede lograr un mejor componente funcional. El sistema ofrece ejercicios interactivos de realidad virtual, que, con varios niveles de dificultad, involucra movimientos de los hombros, codo, antebrazo y muñeca, que se integran en tareas funcionales que incluyen apuntar, alcanzar y agarrar objetos virtuales.

Los pacientes secuestrados de ACV con condición crónica, desde una mirada de atención primaria en salud en Chile, presentan múltiples espacios de intervención y rehabilitación integral: atenciones realizadas en las sala de recuperación con base comunitaria y/o prestaciones en el domicilio. Sin embargo, la realidad virtual resulta ser complejo de implementar en los centros de salud primaria en Chile, debido a los altos costos de adquisición y por la complejidad que conlleva la instalación de estos dispositivos.

La evidencia es clara, la terapia de realidad virtual viene a innovar en las prestaciones con los usuarios con daño neurológico, además otorga a los terapeutas, una nueva manera de rehabilitar a los usuarios.