

PARÁLISIS CEREBRAL

Uso de videojuegos puede mejorar movimiento en niños con parálisis cerebral

21/06/2018 15:27

Madrid, 21 jun (EFE).- Una investigación realizada por la Fundación del Hospital Infantil Niño Jesús de Madrid ha concluido que el uso terapéutico de videojuegos manejados mediante una interfaz puede provocar mejoras en el desarrollo de niños con parálisis cerebral severa.

El objetivo del estudio, en el que se utilizó la interfaz Enlaza, desarrollada por el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), es generar una nueva estrategia de recuperación del control del movimiento del cuello y de la postura de niños con gran afectación motora, han informado en un comunicado los responsables del mismo.

La investigación se inició en enero de 2016 en el Hospital Infantil Niño Jesús y en total han participado un total de 31 niños y niñas de entre 4 y 17 años con patología neurológica (en su mayoría parálisis cerebral infantil).

Los datos presentados hacen referencia a un total de 20 niños que pudieron completar todas las sesiones de entrenamiento y cumplieron con los criterios de inclusión del estudio, que ha contado con el patrocinio de Ramon Molinas Foundation y la colaboración de la Asociación Convives con Espasticidad.

El investigador principal y miembro de esa asociación, el doctor Sergio Lerma, ha asegurado que "el sensor permite interactuar con un juego", por lo que "los niños pueden hacer sus ejercicios mientras juegan y supone un estímulo importante que permite realizar la intervención fuera de ambientes clínicos, como en casa, colegio, con amigos, etc."

El investigador principal y miembro de esa asociación, el doctor Sergio Lerma, ha asegurado que "el sensor permite interactuar con un juego", por lo que "los niños pueden hacer sus ejercicios mientras juegan y supone un estímulo importante que permite realizar la intervención fuera de ambientes clínicos, como en casa, colegio, con amigos, etc."

Además, ha destacado que "los niños se motivaron mucho por la novedad de poder interactuar con los videojuegos y controlar de forma sencilla las funciones de los mismos".

Esta motivación "ha demostrado ser un factor clave en los fenómenos de neuroplasticidad y en el aprendizaje de nuevos movimientos".

Según los datos objetivos, tanto las escalas utilizadas para medir el control del niño sobre el movimiento de la cabeza, como los valores relativos al uso de los juegos (puntuación, velocidad de participación y cantidad de ayuda necesaria) "mejoraron de forma significativa", ha señalado.

El doctor ha destacado que hay que tener en cuenta que los participantes eran niños con una importante afectación motora, por lo que obtener beneficios en tan sólo 20 sesiones "es algo muy relevante desde el punto de vista clínico".

Jumena, una de las participantes, tenía un bajo control cefálico y de tronco pero "al iniciar sus ejercicios empezó a moverse mejor y descubrió que podía incorporarse hacia delante", ha asegurado su madre, Carmen Martínez.

No obstante, el doctor Lerma ha pedido cautela, ya que es necesario realizar una investigación incluyendo más niños y empleando juegos con diseños más atractivos, durante más tiempo y en el domicilio familiar. EFE