

## ACTUALIDAD Y EVENTOS

[Inicio](#) / [actualidad y eventos](#) / [noticias sobre discapacidad](#) /

### Noticias sobre Discapacidad

La investigación ENLAZA insta al uso terapéutico de videojuegos en niños con parálisis cerebral severa

Solidaridad Digital

Noticias Fácil

Agenda

## La investigación ENLAZA insta al uso terapéutico de videojuegos en niños con parálisis cerebral severa

7 Agosto 2020

**Este estudio es una de las pocas investigaciones que tiene como protagonistas a niños y niñas con parálisis cerebral gravemente afectados.**



Un estudio observacional, iniciado en el Hospital Infantil Universitario Niño Jesús, y continuado en el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle concluye que el uso terapéutico de videojuegos es una herramienta de gran interés para aumentar la adherencia al tratamiento y participación social del niño con [parálisis cerebral](#) severa, tanto en el ámbito familiar como en el ámbito social. En este sentido, los investigadores **consideran necesaria la introducción constante de juegos nuevos para mantener la motivación del paciente, así como la inclusión de las nuevas tecnologías como herramientas terapéuticas.**

El objetivo principal de este estudio ha sido comprobar si existe una mejora del control motor cervical utilizando ejercicios basados en videojuegos dinámicos. La segunda fase de este estudio se ha llevado a cabo en el domicilio de los participantes: 16 niños y niñas con parálisis cerebral severa.

Según se desprende de la investigación, **se han encontrado varias ventajas en la inclusión de videojuegos en el tratamiento habitual.** Algunas son: el bajo coste de las consolas comerciales, la posibilidad de realizar repeticiones de tareas de manera funcional, sensibilidad mejorada a través de estímulos visuales, auditivos y en ocasiones táctiles, y sobre todo el valor añadido de la motivación sobre el aprendizaje motor de los niños.

Esta investigación ha sido realizada bajo el amparo de la **Cátedra CINTAS** de la **Ramon Molinas Foundation** gracias al trabajo de profesores del **CSEU La Salle** y en colaboración con la asociación **Convives con Espasticidad**.

## La investigación ENLAZA

El investigador principal del estudio, el decano de la Facultad de Ciencias de la Salud de La Salle y miembro del equipo de Convives, el doctor **Sergio Lerma**, asegura que "este tipo de terapias proporcionan resultados positivos en cuanto a la mejora del equilibrio, el control motor y el rango de movimiento a nivel cervical". El poder jugar desde el domicilio y sin supervisión, fomenta que la familia esté más integrada con el niño, pudiendo pasar más tiempo de ocio juntos. Sin embargo, como señala Lerma, "aunque el videojuego se puede usar desde casa sin supervisión, siempre debe estar monitorizada por un profesional, alineada con los objetivos buscados en su terapia habitual."

Lerma advierte que "los videojuegos no pueden sustituir a las terapias convencionales actuales, pero estas terapias sí podrían verse beneficiadas por la introducción de videojuegos gracias a su efecto motivacional. Teniendo siempre en cuenta la edad como factor influyente en los resultados de esta adherencia a los juegos."

Una de las niñas participantes en esta investigación es **Jimena**. Ella tenía un bajo control cefálico y de tronco pero "al iniciar sus ejercicios con el Enlaza empezó a moverse mejor y descubrió que podía incorporarse hacia delante", afirma su madre, **Carmen Martínez**. Para ellas la experiencia ha sido muy gratificante porque, como recuerda Carmen, "jugar es la mejor manera de que los niños aprendan y vean la rehabilitación como un juego que les divierte y les ayuda". Ha pasado ya un tiempo desde que la investigación terminó, pero "Jimena no ha perdido las habilidades adquiridas", lo que Carmen considera un gran éxito. Ahora su deseo es que se desarrollen otros videojuegos "relativamente sencillos para utilizar también en casa".

Los niños y adolescentes con parálisis cerebral presentan niveles más bajos de participación social en las actividades de ocio. Según la Clasificación Internacional del Funcionamiento (CIF), "la participación es un factor esencial que se desarrolla a través de la movilidad, el juego y la interacción social". Por este motivo, la psicóloga con parálisis cerebral **Claudia Tecglen**, presidenta de Convives con Espasticidad, destaca que "el juego es clave para la felicidad y el desarrollo de los niños". Uno de los objetivos de la investigación ENLAZA es que los niños gravemente afectados mejoren el control de la cabeza y el tronco a través del uso de los videojuegos. De esta forma, "no solo se aspira a mejorar su funcionalidad sino su participación social", asegura.

El incremento de la adherencia al tratamiento a través del uso de las nuevas tecnologías y del juego está demostrado científicamente por numerosos estudios. Por este motivo, desde **Convives con Espasticidad** y la **Ramon Molinas Foundation** coinciden en destacar la necesidad de concienciar a los padres de la introducción de estos elementos como herramienta terapéutica. "Las nuevas tecnologías forman parte de nuestra vida. En muy poco tiempo hemos sido testigos de grandes cambios que han afectado muchos aspectos de nuestro día a día", reflexiona Xavier Cortés, Director de la Ramon Molinas Foundation. Cortés, que agradece el trabajo realizado por el equipo del doctor Sergio Lerma, destaca el impacto de "desarrollar, adaptar y emplear nuevas tecnologías con la finalidad de promover la autonomía personal y de mejorar la calidad de vida de los niños con parálisis cerebral".

La parálisis cerebral se considera una de las causas más comunes de discapacidad infantil, con una prevalencia de 1,5 a 2,5 por cada 1.000 niños nacidos en Europa. Aunque recientes estudios en los Estados Unidos han encontrado una prevalencia superior a 3 casos por cada 1.000 niños nacidos de personas entre 40 y 48 años. En España hay 81.400 personas con parálisis cerebral.