

## **i. TABLA DE CONTENIDOS**

	<b>CONTENIDO</b>	<b>Págs.</b>
<b>1</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b>	9-10
<b>2</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b>	
2.1	Parálisis Cerebral	11-12
2.2	Espasticidad como principal consecuencia de la parálisis cerebral	12-13
2.2.1	Modalidades de tratamientos para la espasticidad	
2.2.1.1	Fisioterapia física en el tratamiento de espasticidad	14
2.2.1.2	Medidas farmacológicas más utilizadas para el manejo de la espasticidad	14
2.2.1.3	Medidas quirúrgicas de intervención en la espasticidad	15
2.3	Escala de Ashworth Modificada como medida de valoración de la espasticidad	15-16
2.4	Realidad Virtual como terapia innovadora para el tratamiento de la espasticidad	16-18
<b>3</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	19
<b>4</b>	<b>OBJETIVOS</b>	20
<b>5</b>	<b>MATERIALES Y MÉTODO</b>	
5.1	Diseño de investigación	21
5.2	Población	21
5.3	Muestra y tipo de muestreo	21
5.4	Criterios de selección de la muestra	22
5.5	VARIABLES DE ESTUDIO	23
5.6	Procedimiento	23-24
5.7	Análisis estadístico	24
5.8	Aspectos éticos y de financiamiento	25
<b>6</b>	<b>RESULTADOS</b>	26-29

7	<b>DISCUSIÓN</b>	30 - 31
8	<b>CONCLUSIÓN</b>	32
9	<b>CONSIDERACIONES</b>	33
10	<b>PROYECCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN</b>	34
11	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	35-38
12	<b>ANEXOS</b>	39

## ii. LISTA DE TABLAS Y GRÁFICOS

	Págs.
Tabla 1: Características basales de pacientes con parálisis cerebral espástica.	26
Tabla 2: Grado de espasticidad medida a través de la Escala de Ashworth Modificada con conversión en su valoración.	27
Tabla 3: Nivel de significancia obtenido del Test de Normalidad Shapiro - Wilk para determinar distribución de los datos.	27
Tabla 4: Disminución de la espasticidad a nivel de la articulación de tobillo posterior a la terapia kinésica que utiliza el Nintendo Wii <sup>®</sup> -Balance Board.	28
Tabla 5: Comparación del grado de espasticidad entre pacientes hemipléjicos y dipléjicos posterior a la terapia kinésica que utiliza el Nintendo Wii <sup>®</sup> -Balance Board.	29
Gráfico 1: Distribución del grado de espasticidad pre y post entrenamiento con Realidad Virtual en pacientes con Parálisis Cerebral.	29

### **iii. ABREVIATURAS**

**EAM:** Escala de Ashworth Modificada

**PC:** Parálisis Cerebral

**RV:** Realidad Virtual

**S-W:** Shapiro-Wilk