
**DISMINUCIÓN DE LA ESPASTICIDAD EN PACIENTES CON PARÁLISIS
CEREBRAL SOMETIDOS A UNA TERAPIA KINÉSICA CON
REALIDAD VIRTUAL**

**NICOLE ESPEJO YÁÑEZ
MARÍA VÉLIZ RAMÍREZ
LICENCIADO EN KINESIOLOGÍA**

RESUMEN

Objetivo: Determinar los efectos de la terapia con Realidad Virtual (RV) en la espasticidad de pacientes entre 6 y 18 años con Parálisis Cerebral (PC) tipo hemiplejía, diplejía y monoparesia espástica. Materiales y método: El estudio es de diseño experimental, subtipo cuasi-experimental, en el cual un grupo de 10 niños con PC tipo hemiplejía, diplejía y monoparesia espástica fue intervenido con una terapia de RV basada en el uso protocolizado del Nintendo Wii® -

Balance Board, para disminuir el grado de espasticidad. La intervención tuvo una duración total de 6 semanas, con una frecuencia de 3 veces por semana, por un tiempo de 25 minutos por sesión. Se evaluó el grado de espasticidad mediante la Escala Modificada de Ashworth (EAM) al inicio y final de ésta. Resultados: Al finalizar las 6 semanas de terapia con RV, la muestra en estudio mostró una disminución en el grado de espasticidad (90% de los casos), en comparación al grado de espasticidad evaluado previo al inicio de éste ($p < 0,002$). No existe un predominio en cuanto a la disminución del grado de espasticidad entre paciente con hemiplejía y diplejía espástica ($p > 0,5$). Conclusión: La terapia con RV disminuye el grado de espasticidad en pacientes con PC tipo hemiplejía, diplejía y monoparesia espástica. No hubo diferencias significativas en la disminución del grado de espasticidad al comparar entre pacientes con hemiplejía y diplejía espástica.