

# ESTUDIO PRELIMINAR PARA EVALUAR LA SEGURIDAD DEL PACIENTE CON ATAXIA EN TRATAMIENTO CON WII

Vázquez Rodríguez, I. Avenza Jaén, M. Mateos Lorenzo, J

## INTRODUCCIÓN

Actualmente no hay una cura eficaz o tratamiento para la ataxia cerebelosa. El tratamiento farmacológico ha demostrado baja efectividad y la rehabilitación intensiva con ejercicios de coordinación y equilibrio un nivel moderado de aumento en las habilidades funcionales de estos pacientes. Aunque aún es discutido. Se han empleado videojuegos y se han realizado estudios que demuestran su eficacia y aumento de adhesión al tratamiento en otras patologías del sistema nervioso central, pero muy poco en el caso de ataxias.

El objetivo es evaluar la seguridad de un ensayo clínico para examinar la efectividad de un entrenamiento de coordinación y equilibrio basado en videojuegos interactivos WII específicos para el equilibrio dinámico y coordinación.

## METODO

Ensayo clínico aleatorizado controlado preliminar para evaluar la seguridad de un posterior estudio de eficacia en el tratamiento con WII en pacientes atáxicos.

El estudio se realiza con una muestra de 10 pacientes distribuidos aleatoriamente entre un grupo de estudio y un grupo control. Se lleva a cabo durante 8 semanas, de septiembre a noviembre de 2015 (2 meses), con frecuencia de 2 días a la semana.

**GRUPO DE CONTROL:** Ejercicios de Frenkel: tratamiento de coordinación y equilibrio que hasta el momento ha demostrado mayor efectividad.

**GRUPO DE ESTUDIO:** Videoconsola Nintendo WII, Videojuego WII Fit y WII Balance Board, realizando ejercicios específicos de equilibrio.

Se valoran los resultados antes y después del tratamiento, mediante escalas: Escala de Berg, de equilibrio, Test de 10 metros Marcha y Test de Up and Go, de marcha.

## BIBLIOGRAFIA

- Gatica-Rojas, V., & Méndez-Rebolledo, G. (2014). Virtual reality interface devices in the reorganization of neural networks in the brain of patients with neurological diseases. *Neural regeneration research*, 9(8), 888.
- Synofzik, M., Schatton, C., Giese, M., Wolf, J., Schöls, L., & Ilg, W. (2013). Videogame-based coordinative training can improve advanced, multisystemic early-onset ataxia. *Journal of neurology*, 260(10), 2656-2658.yy

### CRITERIOS DE INCLUSIÓN:

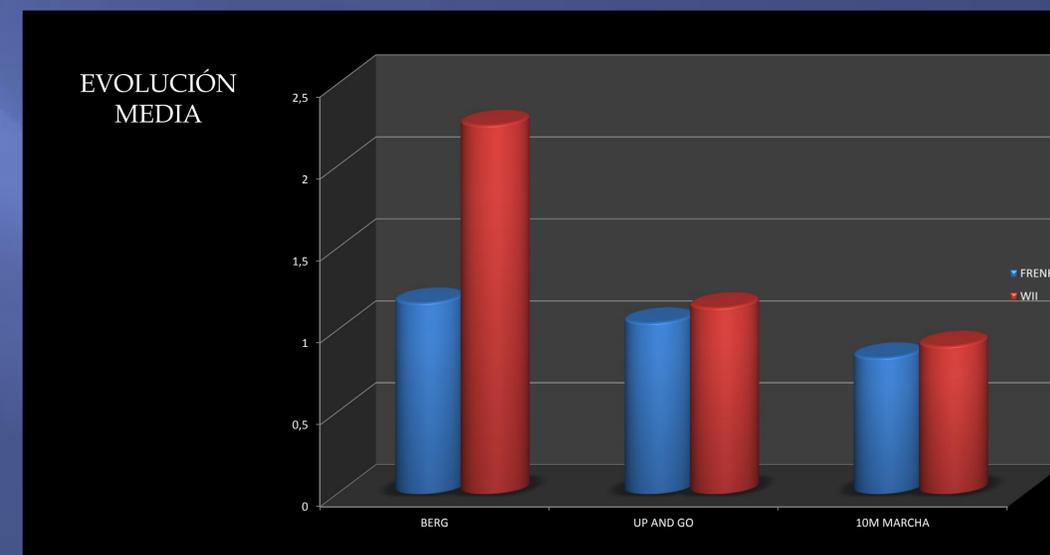
- Ataxia cerebelosa degenerativa con síntomas de:
  - Marcha atáxica
  - Déficit de equilibrio
- Puntuación en Escala SARA igual o inferior a 3 en los ítems 1 y 2

### CRITERIOS DE EXCLUSIÓN:

- Incapacidad de asumir bipedestación sin apoyos
- Deficiencias visuales
- Capacidad cognitiva insuficiente
- Incapacidad de adaptación a videojuego (WII)

## RESULTADOS

	BERG	UP AND GO	10M MARCHA
FRENKEL	1,166666667	1,045	0,831666667
WII	2,25	1,1375	0,9025



## CONCLUSIONES

Nuestro análisis preliminar del estudio nos indica que en el caso de utilizar WII en el tratamiento de pacientes con ataxia, es tan seguro y efectivo como el tratamiento tradicional con Ejercicios de Frenkel. Estos resultados apoyan la continuación del estudio hasta obtener una muestra representativa con el fin de evaluar el impacto real del tratamiento con WII