

En definitiva, la realidad virtual parece contar ya con cierto respaldo científico que apoya su utilización como herramienta terapéutica para pacientes con alteraciones neurológicas, si bien hasta ahora los artículos publicados cuentan con un nivel de evidencia aún bajo-medio.

Existen muchas posibilidades aún por explorar como el entrenamiento de los desórdenes vestibulares, la adaptación de los mandos para los pacientes que no pueden realizar los agarres correctos, o la supresión de los propios mandos mediante el uso de otros dispositivos como Leap Motion, así como si existe una mejora del equilibrio gracias al entrenamiento de las reacciones de enderezamiento.

Bibliografía

1. Revisión Cochrane. 20 noviembre 2017. http://www.cochrane.org/CD008349/STROKE_virtual-reality-stroke-rehabilitation
2. Borrego A, Latorre J, Alcañiz M, Llorens R. Comparison of Oculus Rift and HTC Vive: Feasibility for Virtual Reality-Based Exploration, Navigation, Exergaming, and Rehabilitation. *Games Health J.* 2018 Jan 2. doi: 10.1089/g4h.2017.0114.
3. Niehorster DC, Li L, Lappe M. The Accuracy and Precision of Position and Orientation Tracking in the HTC Vive Virtual Reality System for Scientific Research. *Iperception.* 2017 May 18;8(3):2041669517708205. doi: 10.1177/2041669517708205. eCollection 2017 May-Jun.
4. Clutterbuck G, Auld M, Johnston L. Active exercise interventions improve gross motor function of ambulant/semi-ambulant children with cerebral palsy: a systematic review. *Disabil Rehabil.* 2018 Jan 5:1-21. doi: 10.1080/09638288.2017.1422035.
5. De Luca R, Russo M, Naro A, Tomasello P, Leonardi S, Santamaria F, Desireè L, Bramanti A, Silvestri G, Bramanti P, Calabrò RS. Effects of virtual reality-based training with BTs-Nirvana on functional recovery in stroke patients: preliminary considerations. *Int J Neurosci.* 2018 Feb 2:1-6. doi: 10.1080/00207454.2017.1403915.
6. Cano-Manas MJ, Collado-Vazquez S, Cano-de-la-Cuerda R. [Commercial video games in the rehabilitation of patients with sub-acute stroke: a pilot study]. *Rev Neurol.* 2017 Oct 16;65(8):337-347.
7. Yasuda K, Muroi D, Ohira M, Iwata H. Validation of an immersive virtual reality system for training near and far space neglect in individuals with stroke: a pilot study. *Top Stroke Rehabil.* 2017 Oct;24(7):533-538. doi: 10.1080/10749357.2017.1351069. Epub 2017 Jul 12.
8. Kim A, Darakjian N, Finley JM. Walking in fully immersive virtual environments: an evaluation of potential adverse effects in older adults and individuals with Parkinson's disease. *J Neuroeng Rehabil.* 2017 Feb 21;14(1):16. doi: 10.1186/s12984-017-0225-2.
9. Slot LH, van der Krogt MM, Harlaar J. Effects of adding a virtual reality environment to different modes of treadmill walking. *Gait Posture.* 2014 Mar;39(3):939-45. doi: 10.1016/j.gaitpost.2013.12.005. Epub 2013 Dec 18.
10. Saposnik G, Cohen LG, Mamdani M, Pooyania S, Ploughman M, Cheung D, Shaw J, Hall J, Nord P, Dukelow S, Nilanont Y, De Los Rios F, Olmos L, Levin M, Teasell R, Cohen A, Thorpe K, Laupacis A, Bayley M. Efficacy and safety of non-immersive virtual reality exercising in stroke rehabilitation (EVREST): a randomised, multicentre, single-blind, controlled trial. *Lancet Neurol.* 2016 Sep;15(10):1019-27. doi: 10.1016/S1474-4422(16)30121-1. Epub 2016 Jun 27.