

## CUÁNTO TIEMPO SE NECESITA PARA VER RESULTADOS

Según estudios publicados <sup>1,2,3</sup> hacen falta al menos dos meses con dos sesiones semanales de Wii o Kinecterapia para comenzar a advertir cambios en la situación de los pacientes ya que tanto la plasticidad como el desarrollo de nuevas habilidades en personas con poca actividad diaria son procesos cerebrales que se llevan a cabo de un modo lento.

## PROFESIONALES

El profesional que llevaría a cabo las terapias serían un fisioterapeuta o terapeuta ocupacional formado y con experiencia con pacientes neurológicos (por ejemplo, terapia Bobath). Este perfil es el encargado de elaborar un plan de tratamiento para cada paciente en función de una valoración funcional previa, de su monitorización, así como de la supervisión de las sesiones para evitar adaptaciones del paciente para lograr los objetivos sin emplear para ellos los tipos de movimiento buscados.

## Y COMO PODEMOS CUANTIFICAR LOS RESULTADOS

Aparte de las puntuaciones que aparecen en los distintos juegos, se pueden emplear test validados internacionalmente y usados en el día a día de la rehabilitación: por una parte para medir la mejora en la coordinación de miembros superiores se valoraría la independencia del paciente a la hora de realizar las actividades de la vida diaria con el Índice de Barthel y por otra parte mediríamos la mejoría en cuanto a la marcha y el equilibrio con las Escalas de Tinetti y Test de Berg. Además, para una valoración más completa, tanto del miembro superior como del inferior, propiocepción, reflejos, dolor y espasticidad, se recomienda el uso de la escala Fugl-Meyer, adaptada y validada recientemente al español <sup>4</sup>. Otra escala a tener en cuenta es la escala del NIHSS (National Institutes of Health Stroke Scale), especialmente orientada para pacientes con ictus, la cual se ha convertido en la escala más utilizada para valorar la situación neurológica inicial y final de los pacientes que reciben medicaciones experimentales en ensayos clínicos, y además es una herramienta muy útil para la monitorización neurológica en la práctica clínica habitual de las unidades de ictus <sup>5</sup>.

### Bibliografía

1. Cheok G, Tan D, Low A, Hewitt J. Is Nintendo Wii an Effective Intervention for Individuals With Stroke? A Systematic Review and Meta-Analysis. *J Am Med Dir Assoc.* 2015 Nov 1;16(11):923-32.
2. Lee HY, Kim YL, Lee SM. Effects of virtual reality-based training and task-oriented training on balance performance in stroke patients. *J Phys Ther Sci.* 2015 Jun;27(6):1883-8.
3. Şimşek TT, Çekok K. The effects of Nintendo Wii(TM)-based balance and upper extremity training on activities of daily living and quality of life in patients with sub-acute stroke: a randomized controlled study. *Int J Neurosci.* 2016 Dec;126(12):1061-70.
4. Ferrer González, B.M. (2016). Adaptación y validación al español de la escala Fugl-Meyer en el manejo de la rehabilitación de pacientes con ictus. (Tesis doctoral inédita). Universidad de Sevilla, Sevilla.
5. Witky RJ, Pessin MS, Kaplan RF, Caplan LR. Serial assesment of acute stroke using the NIH Stroke Scale. *Stroke* 1994; 25:362-5.