

En este tipo de pacientes, el uso de las **nuevas tecnologías** enfatiza todas las bases del aprendizaje motor (la repetición, especialmente si es aleatoria, en un contexto variado y constante en el tiempo, la práctica mental, la orientación y la motivación), por lo que entendemos que son herramientas muy útiles para lograr los resultados esperados. Además, gracias a ello, el paciente puede quedarse practicando fuera del tiempo de sesión, de forma que los tratamientos serían más alargados en el tiempo, y a mayor cantidad de repetición de la actividad mejores serán los resultados.

Muchos estudios de las diferentes herramientas evidencian su eficacia, como el uso del sensor Kinect® de la consola de juegos Microsoft Xbox®, de la tabla de equilibrio de Nintendo Wii®, de las gafas de realidad virtual Oculus Rift® o HTC Vive®⁶.

Bibliografía

- Asociación Española Vojta. Disponible en: <http://vojta.es/principio-vojta/terapia-vojta/en-que-consiste/>. Accedido el 12/4/18.
- Fundación Bobath. Disponible en: <http://www.fundacionbobath.org/concepto-bobath/>. Accedido el 12/4/18.
- Asociación Española de Rehabilitación Neurocognitiva Perfetti (AERNP). Disponible en: http://www.asociacionperfetti.com/como-se-aplica-metodo-pefetti_9.html. Accedido el 15-4-18.
- Fisioterapia online. Todo sobre fisioterapia. Disponible en: <https://www.fisioterapia-online.com/articulos/metodo-therasuit-en-que-consiste>. Accedida el 15-4-18.
- Clap psicomotricidad. Disponible en: <http://www.clap-logopedia.es/psicomotricidad.html>. Accedido el 14/4/18.
- 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.