

“Ring fit adventure” de nintendo switch oled como herramienta de rehabilitación motora complementaria: estudio de caso

Susana Bodí Grau¹ y Mónica Alonso Martín²

1. Irene y Óptimes Terapeutas (Alzira , Valencia , España)
2. PDI Facultad de Medicina y CCSS de la Universidad Católica de Valencia y SEFIP, Torrent, Valencia, España.

Correspondencia:

Susana Bodí Grau.
Irene y Óptimes Terapeutas (Alzira , Valencia ,
España)

Conflicto de Intereses:

Los autores declaran no tener ningún conflicto de
intereses. Este proyecto no ha sido presentado en
ningún evento científico.

Financiación:

Los autores declaran no haber recibido
financiación/compensación para el desarrollo de
esta investigación.

DOI: 10.37382/jomts.v6i2.1564

Licensed under:

CC BY-NC-SA 4.0



Access the summary of the license
Access to legal code

RESUMEN

Introducción: Uno de los aspectos más importantes en la rehabilitación es la motivación de los pacientes para conseguir los objetivos establecidos por los terapeutas (Ana Font Colom et al., 2021). Entre los intereses actuales de los jóvenes se encuentran los videojuegos. Es por ello, que la realidad virtual puede ser una herramienta prometedora para potenciar la motivación y conseguir los objetivos establecidos por el terapeuta.

Objetivos: El objetivo general fue evaluar la efectividad del juego “Ring Fit” Adventure de Nintendo switch oled como instrumento complementario a la terapia física. Los objetivos específicos fueron mejorar los rangos articulares del hemicuerpo derecho, aumentar la fuerza de este y centralizar el centro de gravedad en un paciente de 13 años con hemiparesia.

Métodos: Se trata de un caso clínico único. La intervención duró cinco semanas, dos sesiones por semana con una duración de 45 min por sesión.

Resultados: En el equilibrio estático, el centro de gravedad se observó más centralizado. En el equilibrio dinámico anterior – posterior, se vio un aumento de la capacidad de traslación del centro de gravedad. En el equilibrio dinámico izquierda – derecha, también se remarcaron diferencias. Con relación a la fuerza y a los rangos, se aplicó el porcentaje delta para calcular la mejora estadísticamente, observando diferencias en prácticamente todo el hemicuerpo derecho.

Conclusiones: En conclusión, “Ring Fit” Adventure de Nintendo Switch Oled” utilizado como herramienta complementaria durante 5 semanas, dos veces por semana, durante 15 min parece correlacionarse con la aproximación del centro de gravedad, el aumento de la fuerza y la movilidad articular del hemicuerpo derecho.