

REHABILITACIÓN DE FUNCIONES EJECUTIVAS EN PACIENTES CON DAÑO CEREBRAL ADQUIRIDO: EL ROL DE LOS VIDEOJUEGOS

27 MILLONES
DE NUEVOS CASOS ANUALES DE DCA

¿QUÉ ES EL DCA? TRAUMÁTICO
NO TRAUMÁTICO

FUNCIONES EJECUTIVAS

REHABILITACIÓN COGNITIVA

CONVENCIONAL
DIGITAL

reducción de costos lúdicas personalizadas
retroalimentación inmediata
activación de la plasticidad

+ MOTIVACIÓN
+ COMPROMISO
+ ADHERENCIA

1UP

OBJETIVO

Examinar el uso de un videojuego como herramienta complementaria en la rehabilitación de funciones ejecutivas en pacientes con daño cerebral adquirido



ENSAYO ALEATORIZADO CONTROLADO

50 pacientes
30-50 años
Alteraciones cognitivas derivadas de un DCA

MMSE + WAIS III (Memoria Lógica Inmediata, diferida y de Reconocimiento; Spam Dígitos) + FVS-FVF + DEX + TMTA-B + INECO-FS



LUMOSITY

GRUPO CONTROL

TRADICIONAL

30 MIN

2 VECES POR SEMANA

GRUPO EXPERIMENTAL

TRADICIONAL + VJ

30 MIN + 15 MIN

2 VECES POR SEMANA

T0

T1

UN MES

T2

TRES MESES