

**CEU**

Universidad  
Cardenal Herrera

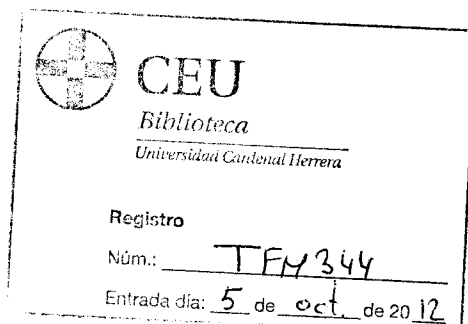
**EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE REALIDAD VIRTUAL SOBRE LA MARCHA Y EL CONTROL POSTURAL EN PERSONAS ADULTAS CON PARALISIS CEREBRAL.**

Sandra Lambert

Facultad de Ciencias de la Salud.  
Master en Actividad Física y el Deporte.

**EFFECTOS DE UN PROGRAMA DE REALIDAD VIRTUAL SOBRE LA  
MARCHA Y EL CONTROL POSTURAL EN PERSONAS ADULTAS  
CON PARALISIS CEREBRAL.**

Sandra Lambert  
Presentación día 2/07/2012  
Tutor del trabajo Javier Martinez Gramaje.



## RESUMEN

El objetivo de nuestro trabajo es demostrar la efectividad del tratamiento con realidad virtual en personas adultas con parálisis cerebral infantil, con la finalidad de mejorar su marcha, su forma física, disminuir el riesgo de caídas y con ello mejorar sus reacciones de equilibrio y de enderezamiento. A la vez de estar realizando una actividad física, teniendo por lo tanto un gasto energético importante y un gran nivel de motivación de los participantes.

**Material y métodos:** Estudio longitudinal prospectivo, de medidas repetidas, controlado bajo la condición de grupo sin realizar el entrenamiento mediante ACEPAR. Todos los pacientes fueron evaluados antes y después del programa de entrenamiento por un fisioterapeuta ciego a la realización de la intervención. Contamos con una muestra de 9 sujetos adultos con parálisis cerebral perteneciente a la Fundación AIXEC, de Valencia, seleccionadas para la realización del estudio. Los criterios de inclusión fueron: pertenecer a la Fundación AIXEC, diagnosticados de PC, con capacidad para ejecutar ordenes sencillas y que este dentro de un nivel 3 de GMFM, (camina utilizando un dispositivo manual auxiliar de la marcha) independientemente del uso de la ayuda técnica empleada por cada uno de los sujetos.

**Resultados:** Se aprecia una mejora significativa en los valores del test up&go antes y después de las sesiones de entrenamiento con la Kinect ( $p= 0,015$ ) en todos los sujetos, presentando una desviación estándar en la media elevada ya que la muestra son sujetos con grados de discapacidad diferente, teniendo sujetos que andaban sin ningún tipo de ayuda, hasta sujetos que necesitaban de dos monitores para andar.

Los resultados de nuestro estudio muestran una tendencia, por ahora no significativa, hacia la disminución de la frecuencia cardiaca desde el inicio hasta la última sesión.

**Conclusión:** El entrenamiento con realidad virtual resulta un ejercicio físico con un alto gasto energético y un alto nivel de motivación para los participantes, y con ello una terapia muy motivante para personas con tales patologías crónicas que han de acudir a terapias toda su vida. Palabras clave: Cerebral palsy, virtual reality, wii

## **Abstract**

**The aim of our work is to demonstrate the effectiveness of virtual reality therapy in adults with cerebral palsy, in order to improve its operation, its physical form, decrease the risk of falls and thereby improve their balance reactions and straightening . While you are performing a physical activity, thereby having a significant energy expenditure and a high level of motivation of participants. Methods: Prospective longitudinal study, repeated measures, controlled under the condition without performing the training group by ACEPAR. All patients were evaluated before and after the training program by a physiotherapist blinded to the completion of the intervention. We have a sample of 9 adult subjects with cerebral palsy AIXEC belonging to the Foundation, Valencia, selected for the study. Inclusion criteria were: belonging to the Foundation AIXEC diagnosed with CP and ability to execute simple commands and is within level 3 GMFM (walking using a manual override device of travel) regardless of the use of aid technique used by each of the subjects. Results: We observed a significant improvement in test values up & go before and after training sessions with the Kinect ( $p = 0.015$ ) in all subjects, showing a standard deviation of the average high since the sample are subject to degrees different disability, taking subjects who were without any help, even subject in need of two monitors to walk. The results of our study show a trend, for now not significant, toward decreased heart rate from baseline to the last session. Conclusion: The virtual reality training is an exercise with a high energy expenditure and a high level of motivation for participants, and thus a very motivating therapy for people with such chronic conditions that have to go to therapy all her life.**

**Keywords: Cerebral palsy, virtual reality, wii.**

## Introducción

La parálisis cerebral (PC) es un tipo de trastorno que afecta tanto a niños como a adultos, con una prevalencia de dos por cada 1000 nacidos vivos [1].

La esperanza de vida de personas adultas con PC es similar al de la población en general. Esta situación plantea nuevos desafíos en el ámbito de la neurorehabilitación [2]. Por ello, los problemas del envejecimiento y las secuelas en las personas adultas con PC han suscitado el interés de los investigadores en los últimos años [3].

Las secuelas manifestadas en la persona adulta con PC están directamente relacionadas con las deficiencias primarias como las alteraciones en el tono muscular (espasticidad y distonías), del equilibrio, de la fuerza muscular y del control selectivo del movimiento. La espasticidad, es una causa principal del deterioro y de la discapacidad [5], afectando al 70% de las personas con PC[2].

De manera secundaria y debido a estas manifestaciones anteriormente descritas, se produce una alteración en el movimiento condicionado por la presencia de contracturas y deformidades (s). Todo ello conduce a una limitación sobre el nivel de actividad y restricciones en la participación debido a la hipomovilidad y vida sedentaria. Se establece que el gasto energético durante la marcha de personas con PC es 1,3 veces mayor al de personas sin discapacidad (f). Esta forma de vida facilita la aparición de enfermedades como la obesidad y la artritis (4) y una disminución en la densidad mineral ósea, lo cual predispone en gran medida a sufrir una fractura (h).

La prevalencia de obesidad en niños con PC se ha visto incrementada en la última década, pasando del 7,7% al 16,5%, afectando principalmente a niños varones menores de 8 años con hemiparesia y diplejía con un nivel funcional I y II del sistema de la clasificación funcional de la motricidad gruesa (GMFCS), es decir niños con una menor afectación funcional y un gran potencial para la realización de ejercicio físico (6).

Actualmente los programas de neurorehabilitación se centran en la terapia convencional y práctica de ejercicios motrices en los miembros afectados [7], dirigidos a la inhibición de la espasticidad con la expectativa de generar patrones de movimiento normales y mejora de las experiencias sensorio-motoras [8]. La espasticidad va asociada de a debilidad muscular y patrones anormales de movimiento [9,10,11].

Diferentes autores [12,13,14] señalan la falta de estudios acerca del efecto del ejercicio terapéutico en personas adultas con parálisis cerebral.

En los últimos cuatro años se ha empezado a utilizar una nueva terapia innovadora denominada realidad virtual (RV), con un creciente uso en el tratamiento de personas con PC [15,16]. La capacidad de cambiar el entorno virtual con relativa facilidad, el grado de dificultad de la tarea y las posibilidades de adaptación a las capacidades del paciente son unas de las ventajas de estos sistemas para la rehabilitación del sistema cognitivo y motor [17].

Existen evidencias que uno de los efectos más importantes de la RV en pacientes con PC ha sido aumentar el interés, apego y motivación por la terapia [18].

Actualmente los estudios realizados en personas con PC se centran en el uso de sistemas de realidad virtual con un coste elevado [18]. Además, son pocos los estudios que utilizan sistemas de bajo coste como la Wii, pero obtienen resultados positivos como la mejora en la movilidad, procesamiento visual y control postural [19,20]. En este sentido, nuestro estudio tiene como objetivos demostrar la efectividad de la realidad virtual en personas adultas con PC sobre la marcha y control postural acercando las nuevas tecnologías al ámbito de la discapacidad, mediante un sistema de bajo coste.

## **Material y Métodos**

### **Sujetos**

Contamos con una muestra de 9 sujetos adultos con parálisis cerebral perteneciente a la Fundación AIXEC, de Valencia, seleccionadas para la realización del estudio

Los criterios de inclusión fueron: pertenecer a la Fundación AIXEC, diagnosticados de PC, con capacidad para ejecutar ordenes sencillas y que este dentro de un nivel 3 de GMFM, (camina utilizando un dispositivo manual auxiliar de la marcha) independientemente del uso de la ayuda técnica empleada por cada uno de los sujetos.

Todos los participantes y familias fueron informados de todos los aspectos relacionados con el estudio. Antes de comenzar con la intervención firmaron un consentimiento informado en el que se describían los objetivos generales del estudio, las pruebas a realizar, así como el programa de actividades que tenía lugar a lo largo de la intervención.

El estudio se llevó a cabo siguiendo los requerimientos éticos establecidos en la Declaración de Helsinki de 1975 (1). Además contó con la aprobación del Comité Ético de la Universidad CEU Cardenal Herrera.

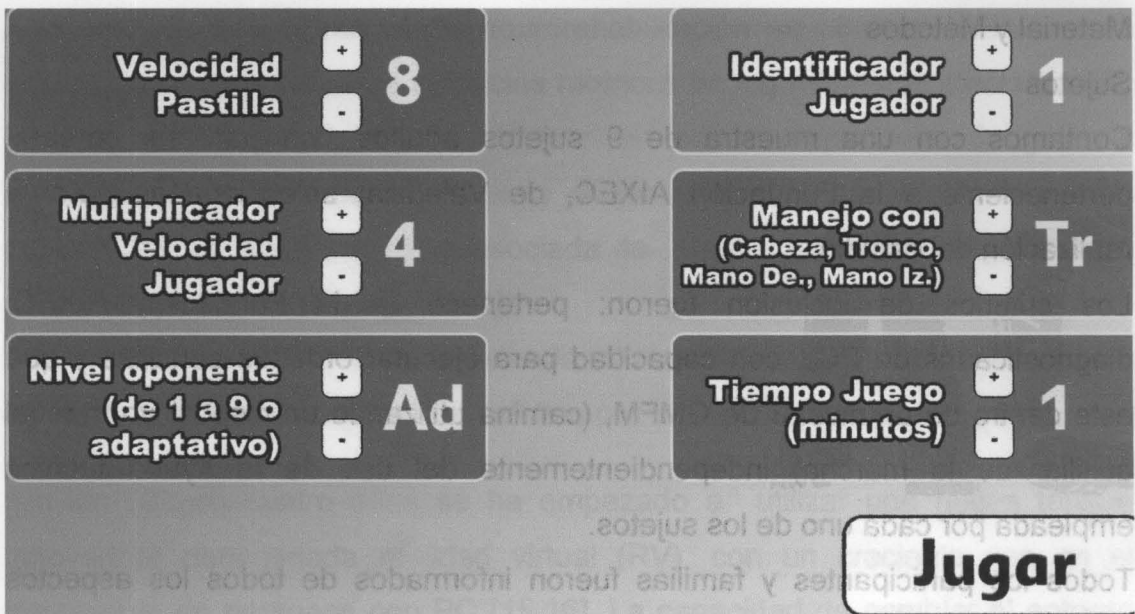
### **Instrumentación**

#### **Hardware**

Los componentes de hardware de ACEPAR consisten en un ordenador convencional con doble núcleo de 2,66GHz, una tarjeta grafica de rendimiento Microsoft DirectX 9.0c de 4 GB de memoria RAM, una Kinect conectada a una televisión de 40" de resolución Full HD (1920 x 1080).

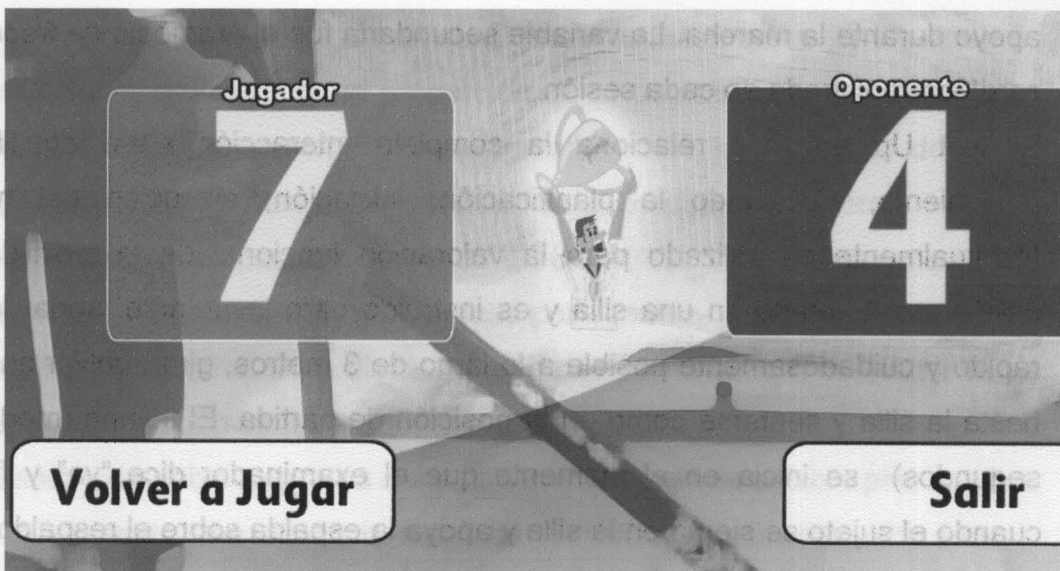
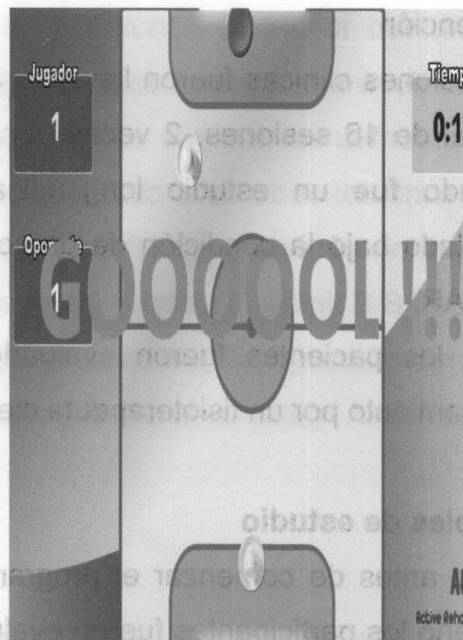
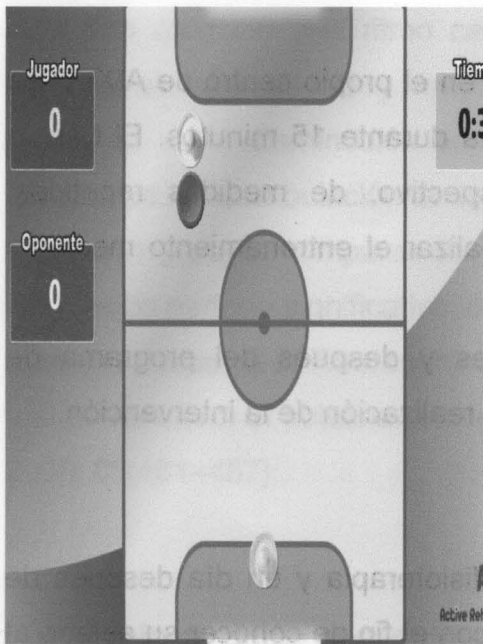
#### **Software**

El sistema ACEPAR no tiene uso comercial y ha sido diseñado específicamente para este estudio. Para su correcto funcionamiento el ordenador estaba configurado con Windows 7.



La aplicación está basada en el juego de Air Hockey, donde el sujeto manejaba la ficha amarilla a modo de mando con su cabeza y el ordenador controlaba al oponente (ficha blanca). El juego consistía en marcar en la portería contraria e intentar evitar goles en propia portería. El jugador se situaba frente al TV a 2 metros de distancia para ser capturado correctamente por el sistema. Los valores del juego (velocidad de la ficha, dificultad del juego y área de movimiento) podían ser modificados de acuerdo a las características de la persona, de modo que la persona se podía ejercitar al máximo dentro sus propias características.





### Intervención

## **Intervención**

Las sesiones clínicas fueron llevadas a cabo en el propio centro de AIXEC en un total de 16 sesiones, 2 veces por semana durante 15 minutos. El trabajo realizado fue un estudio longitudinal prospectivo, de medidas repetidas, controlado bajo la condición de grupo sin realizar el entrenamiento mediante ACEPAR.

Todos los pacientes fueron evaluados antes y después del programa de entrenamiento por un fisioterapeuta ciego a la realización de la intervención.

## **VARIABLES DE ESTUDIO**

Un día antes de comenzar el programa de fisioterapia y un día después de finalizarlo los participantes fueron evaluados con el fin de conocer su estado al inicio y al final del programa. Las variables principales del estudio fueron el test Up and Go (TUG), Physiological Cost Index (PCI) y el porcentaje de doble apoyo durante la marcha. La variable secundaria fue el promedio de frecuencia cardíaca registrada en cada sesión.

El test Up and Go relaciona la compleja interacción entre equilibrio y movimiento, incluyendo la planificación, iniciación, ejecución del mismo. Habitualmente es utilizado para la valoración funcional de la movilidad. El sujeto está sentado en una silla y es instruido para levantarse, andar lo más rápido y cuidadosamente posible a lo largo de 3 metros, girar, volver andando hasta la silla y sentarse como en la posición de partida. El tiempo (medido en segundos) se inicia en el momento que el examinador dice "ya" y finaliza cuando el sujeto se sienta en la silla y apoya la espalda sobre el respaldo. TUG ha demostrado ser un método fiable para evaluar la movilidad funcional en personas con PC con ICC=0.99. (Maanum G, Jahnsen R, Frosli KF, Larsen KL, Keller A. Walking ability and predictors of performance on the 6-minute walk test in adults with spastic cerebral palsy. Dev Med Child Neurol. 2010; 52)

**PCI o Physiological cost index:** definida como la frecuencia cardíaca registrada durante el ejercicio en un tiempo determinado por la velocidad al caminar, necesaria para recorrer una distancia. Tiene el potencial para servir como un índice de oxígeno, debido a la relación del consumo de oxígeno y la frecuencia cardíaca.

El gasto cardíaco y el ritmo cardíaco se relacionan (a mayor demanda de oxígeno en el músculo y mayor gasto cardíaco mayor será el oxígeno consumo. Una disminución en el valor del PCI sugiere un aumento en la eficacia de la deambulación de la persona evaluada o en otros terminos medio adecuado para la comparación de la rendimiento funcional de un individuo durante un período significativo, como bien nos muestra (T Ubhi, B B Bhakta, H L Ives, V Allgar, S H Roussounis. Randomised double blind placebo controlled trial of the effect of botulinum toxin on walking in cerebral palsy. Arch Dis Child 2000; 83:481–487)

**Porcentaje de doble apoyo durante la marcha** se describe como el intervalo durante el cual ambos miembros se encuentran sobre el suelo. Existen dos fases de apoyo bipodal de un 10% (en relación a la duración del ciclo de la marcha), la duración relativa de cada una de estas fases depende fuertemente de la velocidad, aumentando la proporción de la oscilación frente al apoyo al aumentar la velocidad, acortándose progresivamente los periodos de doble apoyo, que desaparecen en la transición entre la marcha y la carrera.

**Cadencia:** numero de pasos ejecutados en un intervalo de tiempo, siendo su unidad mas comúnmente adoptada el paso por minuto.

**Velocidad de la marcha:** es la distancia recorrida por el cuerpo en la unidad de tiempo, en la dirección considerada

El porcentaje de doble apoyo ha demostrado ser un método fiable para evaluar la marcha durante una distancia marcada (T Ubhi, B B Bhakta, H L Ives, V Allgar, S H Roussounis. Randomised double blind placebo controlled trial of the effect of botulinum toxin on walking in cerebral palsy. Arch Dis Child 2000; 83:481–487)

Estas tres variables están relacionadas ya que si disminuye el porcentaje de doble apoyo, aumentara la cadencia y el test up and go mejorara, por lo que el paciente hay una mejor deambulación, equilibrio y disminución de las caídas.

Los valores espacio temporales durante la marcha: Los parámetros estudiados los analizamos con **BTS G-WALK** es un sistema inalámbrico que consta de un

sensor inercial compuesto por un acelerómetro triaxial, un sensor magnético y un giroscopio triaxial que al colocarlo en L5 nos permite realizar un análisis de la marcha. A partir de los datos adquiridos (parámetros espacio temporales: velocidad, cadencia, longitud de paso, anchura de paso, duración del ciclo de la marcha, tiempo de estar de pie, balanceo, longitud de zancada.), realiza un estudio de la marcha o define una estrategia de formación.

La prueba consiste en dos rectas de 4m, con 7 repeticiones para superar los 25m de mínima, el sujeto debe estar sentado en una silla con la espalda pegada al respaldo. Entonces comienza la medición y al acabar esos 25 metros debe sentarse

([http://www.btsbioengineering.com/BTSBiomedical/neurology/page155/BTS\\_G-WALK.html](http://www.btsbioengineering.com/BTSBiomedical/neurology/page155/BTS_G-WALK.html))

El suunto es un monitor de frecuencia cardiaca de alta precisión diseñado para hacer que un entrenamiento resulte lo mas beneficioso posible, guardando los registros de cada sesión. Es posible transferir los datos de los registros del suunto a [www.movescount.com](http://www.movescount.com) para poder analizarlos, midiendo hasta 7 parámetros: frecuencia cardiaca, EPOC, training effect, volumen de ventilación, frecuencia respiratoria, consumo de energía y consumo de oxígeno.

Nosotros tomaremos como información primordial la frecuencia cardiaca que se conoce como el número de pulsaciones (latidos del corazón) por unidad de tiempo. Esta frecuencia suele expresarse en pulsaciones por minuto, cuyo número normal variará según las condiciones del cuerpo (si está en actividad o reposo). (Guía de manejo SUUNTO t6d)

Y por último el cálculo del gasto energético basado también en la medición de la frecuencia cardíaca. El gasto energético es la relación entre el consumo de energía y la energía necesaria por el organismo. Para el organismo mantener su equilibrio, la energía consumida debe de ser igual a la utilizada, o sea que las necesidades energéticas diarias han de ser igual al gasto energético total diario.

Este sistema solo esta probado en adultos sanos, queda por demostrar en estudios posteriores su efectividad en los resultados recogidos en pacientes con PCI.

**Resultados**

Los resultados aparecen reflejados mediante la media  $\pm$  DE y el valor de Significacion asintomática. Las variables fueron medidas un dia antes de la primera sesión y un dia después de la ultima (pre y post), excepto el promedio de la frecuencia cardiaca que fue medida en cada sesión y de ahí analizamos 3 sesiones (primera, intermedia y ultima). Los resultados son mostrados en las tablas 1 (prueba de Friedman), pruebas pre y post, y en la tabla 2 (prueba de Wilcoxon), pruebas promedio.

**Tabla 1: Variables medidas antes y después de las sesiones.**

Variables	PreTest	PosTest	Sig. Asinto.
<b>% Doble apoyo</b>	26,47(+9,03)	22,94(+3.94)	<b>0,515</b>
<b>PCI</b>	1,45(+1,08)	1,20(+0,66)	0,767
<b>Up&amp;Go</b>	23,67(+9,95)	20,18(+7,81)	<b>0,015</b>

Los resultados aparecen reflejados a través de la media ( $\pm$  desviación estándar) y el valor de la significación asintomática.

**Tabla 2: Variables medidas durante las sesiones.**

Variables	Promedio			Sig. Asinto.
	1	2	3	
<b>FC</b>	121,55(+25,53)	117,66(+20,97)	115,55(+18,28)	0,318
<b>FR</b>	21(+3,2)	19,11(+2,62)	20(+2,6)	<b>0,069</b>

Los resultados aparecen reflejados a través de la media ( $\pm$  desviación estándar) y el valor de la significación asintomática.

Se aprecia una mejora significativa en los valores del test up&go antes y después de las sesiones de entrenamiento con la Kinect ( $p= 0,015$ ) en todos los sujetos, presentando una desviación estándar en la media elevada ya que la muestra son sujetos con grados de discapacidad diferente, teniendo sujetos que andaban sin ningún tipo de ayuda, hasta sujetos que necesitaban de dos monitores para andar.

Los resultados de nuestro estudio muestran una tendencia, por ahora no significativa, hacia la disminución de la frecuencia cardiaca desde el inicio hasta la última sesión. Dicha tendencia podríamos clasificarla de significativa, pues si duplicamos los sujetos de la muestra, duplicando a su vez los mismos resultados obtenidos obtenemos una significación estadística ( $p= 0,005$ ).

En el resto de mediciones no existen cambios significativos al comparar las variables tanto presesiones y postsesiones restantes (doble apoyo y PCI), como la promedio (FC), presentando reducción en los valores en todas ellas, pero sin llegar a ser estadísticamente significativos en ninguna, doble apoyo ( $p= 0,515$ ), PCI ( $p= 0,767$ ) y FC ( $p= 0,318$ ).

## Discusión

En la actualidad, existen grandes avances tecnológicos en el área de la neurorehabilitación, especialmente estos últimos años comenzando a trabajar con la Realidad Virtual como terapia.

De los 8 artículos encontrados sobre Realidad Virtual en PC, tan solo Weiss et al 2003 y Gil-Gomez et al 2011 trabajan con adultos al igual que nuestro estudio. Teniendo en cuenta dichos estudios, nuestra muestra era superior a la de Weiss et al, pero inferior a la de Gil-Gomez.

Las sesiones de entrenamiento de nuestro estudio son inferiores a Gil-Gomez et al, siendo solo de 15 minutos/sesión, 2 sesiones/semana en 7 sujetos de la

investigación y de 5 minutos/sesión en dos de ellos, por exigencias de la Fundación con la que trabajábamos.

La evidencia preliminar sugiere que la terapia de realidad virtual puede ser una alternativa terapéutica eficaz y motivadora modalidad para niños con parálisis cerebral.

Para obtener del paciente un máximo esfuerzo es recomendable permitirle escoger entre una gama de "juegos" que el terapeuta previamente selecciona como adecuados para él [3]. Pero contábamos tan solo con un modelo de juego, a diferencia de los otros dos estudios que presentaban 3 o más.

Los resultados de nuestro estudio parecen apuntar en la línea de un programa combinado de ejercicio físico convencional y realidad virtual, llevada a cabo durante 2 meses en personas adultas con lesión cerebral, siendo beneficioso en la mejora del control postural y la marcha.

Según (Márquez et al) se obtuvo en la encuesta una importante satisfacción respecto a los resultados que ellos mismos han visto en sus hijos, refiriendo, entre otros, mayores habilidades físicas, mayor confianza en sí mismos, mejoras en la atención y en las destrezas. Al igual que en nuestro test de usabilidad, hubo una respuesta muy positiva y de motivación. Los participantes mostraron un gran interés hacia el juego, gracias también a la posibilidad de adaptar el juego a cada jugador, tanto en velocidad, como el nivel adaptativo, y el área de juego. También porque es un juego que se asemeja mucho a los juegos recreativos influye mucho ya que es un juego que ya conocían y tal vez en la realidad no eran capaces de jugar por sus discapacidades pero en esta modalidad de juego si lo son ya que esta adaptado a cada uno de los jugadores, jugando con la cabeza pudiendo estar sentados, con el tronco si tienen la capacidad de desplazarse o con la mano derecha o izquierda, también en sedestación o en bipedestación.

Este estudio de investigación nos permitió observar que efectivamente existe una tendencia positiva al recibir un programa de RV, y aunque los resultados mostraron poca diferencia en los análisis paramétricos (seguramente por las décimas alcanzadas, el número de población estudiada y al corto periodo de la intervención), nos aporta la tranquilidad que existen avances con esa tendencia

de ir adquiriendo una mejoría gradual en las calificaciones. Más que un resultado matemático significativo.

### **Conclusión**

El entrenamiento con realidad virtual resulta un ejercicio físico con un alto gasto energético y un alto nivel de motivación para los participantes, y con ello una terapia muy motivante para personas con tales patologías crónicas que han de acudir a terapias toda su vida.

Aún habiendo obtenido unos resultados estadísticamente no significativos existe una tendencia en estos resultados a la mejoría, si se aumentara el tiempo de intervención y la duración del tratamiento.

### **Bibliografía:**

1. - Rosenbaum P, Paneth N, Leviton A, et al. A report: the definition and classification of cerebral palsy April 2006. Dev Med Child Neurol Suppl 2007; 109: 8–14.



## **Bibliografia:**

1. - Rosenbaum P, Paneth N, Leviton A, et al. A report: the definition and classification of cerebral palsy April 2006. *Dev Med Child Neurol Suppl* 2007; 109: 8–14.
- 2.- Tosi L, Maher N, Winslor-Moore D, Murray DO, Laisen M. Adults with cerebral palsy: a workshop to define the challenges of treating and preventing secondary musculoskeletal and neuromuscular complications in this rapidly growing population. *Mac Keith Press Developmental Medicine & Child Neurology* 2009, 51 (Suppl. 4): 2–11.
3. - Turk M. Health, mortality, and wellness issues in adults with cerebral palsy. *Mac Keith Press Developmental Medicine & Child Neurology* 2009, 51 (Suppl. 4): 24–29.
4. - Turk MA, Overeynder JC, Janicki MP. *Uncertain Future: Aging and Cerebral Palsy, Clinical Concerns*. Albany: New York State Developmental Disabilities Planning Council, 1995.
- 5.- Im D, McDonald CM. New approaches to managing spasticity in children with cerebral palsy. *West J Med* 1997; 166 (4): 271.
- 6.- Rogozinski B, Davids J, Davids R, Christopher L, Anderson J, Jameson G, Blackhurst G. Prevalence of obesity in Ambulatory children with Cerebral Palsy. *The Journal of Bone & Joint Surgery* 2007; 89: 2421-2426.
7. - Duff S.V, Gordon A.M. Learning of grasp control in children with hemiplegic cerebral palsy, *Dev Med Child Neurol* 45 (2003), 746–757.
- 8.- Haak P, Lenski M, Hidecker MJC, Min Li, Paneth N. Cerebral Palsy and Aging. *Developmental Medicine & Child Neurology* (2009) 10/02; 51:16-23.
9. - Giuliani CA. Dorsal rhizotomy for children with Cerebral Palsy: Supports for concepts of motor control. *Phys Ther* (1991) 71: 248-59.
10. - Bleck EE. Cerebral Palsy hip deformities: Is there a consensus? Botulinum Toxin, a clinical experiments. *J Pediatr Orthop* (1994) 14: 281-2.
- 11.-Thompson JD. Orthopaedic aspects of Cerebral Palsy. *Curr Opin Pediatr* (1994) 6: 94-8. (review).

- 12.- Hanna SE, Rosenbaum PL, Bartlett DJ, et al. Stability and decline in gross motor function among children and youth with cerebral palsy aged 2 to 21 years. *Dev Med Child Neurol* 2009; 51: 295–302.
13. - Murphy KP, Molnar GE, Lankasky K. Medical and functional status of adults with cerebral palsy. *Dev Med Child Neurol* 1995; 37: 1075–84.
14. - Andersson C, Mattsson E. Adults with cerebral palsy: a survey describing problems, needs, and resources, with special emphasis on locomotion. *Dev Med Child Neurol* 2001; 43: 76–82.
- 15.- Keshner EA. “Virtual Reality and Physical Rehabilitation a New Toy or a New Research and Rehabilitation Tool?” *Journal of Neuroengineering and Rehabilitation* 2004; 1(8): 1-8.
16. - Durlach N. “Virtual Reality Scientific and Technological Challenges” National Research Council, p. VII.
17. - Jack, D., Boian, R., Merians, S., et al. Virtual reality enhanced stroke rehabilitation. *IEEE Transactions on Neural Systems and Rehabilitation Engineering* 9 (2001), 308–318.
- 18.- Chen YP. Use of Virtual Reality to improve upper extremity control in children with Cerebral Palsy: A single subject design. *Physical Therapy* (2007); 87 (11): 1441-57.
19. - Hurkmans HL, van den Berg-Emons RJ, Stam HJ. Energy expenditure in adults with cerebral palsy playing Wii Sports. *Archives Of Physical Medicine And Rehabilitation* 2010; 91 (10): 1577-81.
- 20.-Deutsch J.E, Borbely M. Filler J., Huhn K., Guarrera-Bowlb P. Use of a Low Cost, Commercially Available Gaming Console (Wii) for Rehabilitation of an Adolescent With Cerebral Palsy. *Physical Therapy* Volume 88 Number 10 (2008).
21. - Chen YP. “Use of Virtual Reality to Improve Upper-Extremity Control in Children with Cerebral Palsy: A Single Subject Design”. *Physical Therapy* 2007; 87(11): 1441-57.
- 22.- Márquez-Vázquez Rosa Elena,\* Martínez Castilla Yazmín Rolón-Lacarrière Óscar Gabriel -Impacto del Programa de Terapia de Realidad Virtual sobre las Evaluaciones escolares en pacientes con mielomeningocele y Parálisis cerebral infantil. Enero-Febrero, 2011; 12(1): 16-26.

23. - Williams, J.R. 2008, The Declaration of Helsinki and public Health. "Bulletin of the world health organization, vol. 86, no 6, pp. 650-651.

24. - Maanum G, Jahnsen R, Frosli KF, Larsen KL, Keller A. Walking ability and predictors of performance on the 6-minute walk test in adults with spastic cerebral palsy. Dev Med Child Neurol. 2010; 52.

25. - T Ubhi, B B Bhakta, H L Ives, V Allgar, S H Roussounis. Randomised double blind placebo controlled trial of the effect of botulinum toxin on walking in cerebral palsy. Arch Dis Child 2000; 83:481–487.

26. - T Ubhi, B B Bhakta, H L Ives, V Allgar, S H Roussounis. Randomised double blind placebo controlled trial of the effect of botulinum toxin on walking in cerebral palsy. Arch Dis Child 2000; 83:481–487.

27. ([http://www.btsbioengineering.com/BTSBiomedical/neurology/page155/BTS\\_G-WALK.html](http://www.btsbioengineering.com/BTSBiomedical/neurology/page155/BTS_G-WALK.html)).

28. - 3- Chen YP. "Use of Virtual Reality to Improve Upper-Extremity Control in Children with Cerebral Palsy: A Single Subject Design". Physical Therapy 2007; 87(11): 1441-57.

Márquez-Vázquez Rosa Elena,\* Martínez Castilla Yazmín Rolón-Lacariere Óscar Gabriel -Impacto del Programa de Terapia de Realidad Virtual sobre las Evaluaciones escolares en pacientes con mielomeningocele y Parálisis cerebral infantil. Enero-Febrero, 2011; 12(1): 16-26.