

Incorporan videojuegos como herramienta innovadora en Terapia Ocupacional

Los videojuegos dentro del tratamiento de usuarios con enfermedades neurológicas, traumatológicas y reumatológicas han sido incorporados hace algunos años atrás dentro de la terapia ocupacional como una herramienta lúdica que busca mejorar los beneficios que aporta la tecnología en torno al juego y ocio a la rehabilitación de personas.

Evelyn Castro, docente de Terapia Ocupacional en la Clínica Docente de la Universidad de Santo Tomás

dirige el proyecto Rehabilitándose con Videojuegos, el cual se genera a partir de una alianza entre la Universidad Santo Tomás y Socio Lab, el cual ofrece un enfoque novedoso que ha captado el interés y motivación de los usuarios.

La docente destaca la importancia de incorporar tecnologías de realidad virtual no inmersiva en el tratamiento de personas con diversas condiciones "tales como traumatismos craneoencefálicos (TEC), lesiones medulares accidente

cerebrovasculares (ACV), fracturas y/o enfermedades reumatológicas como la artritis", además enfatiza en la importancia de ejecutar estas nuevas metodologías que van de la mano con la investigación y que también permite la participación de estudiantes en contextos innovadores.

Para la estudiante interna de la Clínica Docente UST, Alison Castillo, esta técnica lleva a los usuarios a interactuar más entre pares y abre un espacio para el entretenimiento y ocio, indi-



EN LA UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS USAN LOS VIDEOJUEGOS COMO PARTE DE TRATAMIENTOS.

ca que "es una buena instancia para que trabajen habilidades motoras gruesas y finas, el rango de movimiento articular, la con-

centración y la frustración, ya que esta metodología ayuda a la rehabilitación tanto física como también mental de los usuarios".

Los usuarios que participan en el programa también han expresado su satisfacción con este enfoque innovador.